

Zauberpatzer

Ebenso, wie es einem Kämpfer auf spektakulär-katastrophale Weise gelingen kann, einen glanzvollen Fehlgriff oder Fehltritt mit seinen Nah- oder Fernkampfwaffen zu präsentieren, bleibt natürlich ein Zauberkundiger auch nicht von den Folgen verschont, die der falsche Umgang mit seiner Zaubermacht mit sich bringt. Der Unterschied zwischen Patzern bei Kriegerern und Zauberkundigen besteht allerdings darin, dass letztere dabei meistens ihre Umgebung in Mitleidenschaft ziehen als nur sich selbst zu schaden.

Wirft ein Zak eine unmodifizierte 30 bei seiner KF-Probe, so ist etwas beim Wirken des Zaubers schief gegangen. Vielleicht hat er eine falsche Silbe bei der Zauberformel oder eine falsche Geste gebraucht. Auf jeden Fall hat der Zak Mist gebaut und muss, ähnlich wie ein Krieger, nun versuchen, den Schaden einzudämmen oder die Konsequenzen tragen. Es ist dabei völlig unerheblich, ob der Zak Magier, Hexe, Illusionist, Diabolist, Priester, Elf oder ein Heiler ist. Barden erleiden einen Zauberpatzer bei einer unmodifizierten 30 auf ihrer Musizieren-Probe, Kobolde erleiden niemals Zauberpatzer. Beachte, dass der Alchimist zwar auch eine Patzer-Tabelle besitzt, aber kein Zak ist. Er erleidet einen Patzer bei einer unmodifizierten 30 auf seiner Gifte- und Tränke herstellen-Probe.

Genau wie ein Krieger muss dem Zak bei einem Zauberpatzer eine INS-Probe gegen halben Wert gelingen, um die Energien, die er für den Zauber freisetzen wollte, doch noch halbwegs richtig zu kanalisieren, damit zumindest nichts Schlimmeres mehr passiert, als dass der Zauber „nur“ misslungen ist.

Gelingt ihm die Probe, ist alles in Ordnung, misslingt sie, muss der Zak 1W12 werfen und das für ihn gerade gültige Ergebnis auf der entsprechenden Zauberpatzer-Tabelle erdulden.

Ist der Zak ein Doppelcharakter mit einer anderen magiebegabten Charakterklasse, so wird die Tabelle herangezogen, die dem gerade gewirkten Zauber entspricht. Beherrschen beide Charakterklassen den betreffenden, wird die Zauberpatzer-Tabelle zufällig zwischen den beiden Klassen ermittelt. Diebe prüfen bei einem Zauberpatzer die Tabelle des entsprechenden Zak, von dem sie den Zauber, der misslungen ist, übernommen haben.

Beispiel: Dem Hochelfenpriester Senluithon (INS = 22) entgleiten die Energien seines Zaubers (er wirft eine unmodifizierte 30 bei der KF-Probe) bei dem Versuch, „Pazusus Exorzismus“ zu wirken. Er würfelt 16, seine INS-Probe gegen halben Wert misslingt also. Da der Exorzismus ein Zauber der Priester ist, muss Senluithon 1W12 würfeln und das Er-

gebnis auf der Zauberpatzer-Tabelle für Priester ablesen.

Natürlich kann der Master die Auswirkungen des Zauberpatzers entsprechend korrigieren, wobei viele Faktoren ins Gewicht fallen. Wie oft hat der Zak den entsprechenden Zauber schon gewirkt, welche ZP-Stufe hat der Zauber, welche der Zak, ist der Zauber ein Beschwörungszauber für Kreaturen oder nur für Speise und Trank etc.

Der Phantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt, deshalb sollten die Zauberpatzer-Tabellen nicht als letztes Wort betrachtet werden. Ein beliebiges Ergebnis kann beispielsweise dadurch ersetzt werden, dass der Master die Auswirkungen entscheidet und der Situation anpasst. So könnte die Hexe aus Versehen Kröten und Spinnen regnen lassen, der Zauber des Magiers verpufft in einem farbenfrohen und ungefährlichen Feuerwerk, der Druiden lässt sämtliche Flüssigkeiten in der näheren Umgebung blutrot werden, der Priester polt alle Metallgegenstände in der Nähe so um, dass sie magnetisch werden, der Diabolist erweckt schlagartig einige Untote, gegen die sich die Gruppe dann wehren muss etc.

Aus folgender kurzen Tabelle soll ersichtlich sein, welcher Zak sich bei einem Zauberpatzer nach welcher Tabelle richten muss.

Tabelle	Zak
1	Druide, Elf (inkl. Mondelfen), Erendar, Feuerherrscher, Halbork, Hexe, Magier inkl. ihrer potentiellen Aufstiegsklassen
2	Priester inkl. HüdtG und Uhlum-Priester
3	Illusionist
4	Diabolist/Nekromant
5	Geisterschamane
6	Heiler
7	Barde
8	Alchimist

* **Zu Ergebnis 7 aller Patzer-Tabellen:**

Gelingt dem Zak eine Probe auf den Mittelwert von KF und ZT erhöht sich die ZP-Stufe pro Tag immerhin wieder um 2, bis sie die eigentliche Stufe des Zak erreicht hat.

Beim Alchimisten wird anstelle des ZT der KL-Wert herangezogen.

Tabelle 1: Druiden, Elf etc.

- 1 Der Zak verliert vollständig die Kontrolle über seinen Zauber. Jeder im Umkreis von 30 Metern inkl. dem Zak verliert unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP, als das Brór unkontrolliert durch die Gegend zuckt.
- 2 Der Zak erleidet eine Rückkopplung magischer Energie. Er erhält einen zufällig ermittelten Treffer eines LSK und wird 1W10 Meter weit in eine zufällig bestimmte Richtung geschleudert.
- 3 Eine magische Entität verleiht dem Zak eine unschöne Vision, die diesen 1W8 PG kostet.
- 4 Der Zak erleidet einen Schock, wobei ihn die magischen Energien durchzucken und er die doppelten MKP und ZAP des Zaubers verliert sowie, unabhängig von Rüstung und SF, 2W30 VIP einbüßt.
- 5 Im Umkreis von 10 Metern um den Zak gerinnt Milch, Wein wird sauer und Essen verdirbt.
- 6 Alle Pflanzen im Umkreis von 10 Metern verwelken und sterben. Dieses Ergebnis sollte der Zak tunlichst nicht in den Gärten von Carrom erzielen...
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Zak wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Die freigesetzte magische Energie lässt sich in den Flüssigkeiten nieder, die der Zak bei sich trägt (bei magischen Flüssigkeiten entscheidet der Master) und verwandelt sie allesamt in Essig.
- 9 Die Innereien des Zak verkrampfen sich kurz, bevor sich Gedärme und Blase schlagartig entleeren. Druiden haben für so etwas sogar ihren ganz eigenen Zauber...
- 10 Die rohe Magie sammelt sich im Magen des Zak, woraufhin sich dieser 1W12 ZE lang unkontrolliert erbricht. Währenddessen kann er nichts anderes tun.
- 11 Der Zak öffnet ein Tor. ZP-Stufe des Zak / 9 kleine Dämonen tauchen in 10 Metern Entfernung aus der Anderswelt auf und attackieren alles in der Umgebung, vornehmlich aber den Zak.
- 12 Der Zak verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Tabelle 2: Priester etc.

- 1 Der Priester verliert vollständig die Kontrolle über seinen Zauber. Jeder im Umkreis von 30 Metern inkl. dem Priester verliert unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP, als das Brór unkontrolliert durch die Gegend zuckt.
- 2 Der Priester erleidet eine Rückkopplung magischer Energie. Er erhält einen zufällig ermittelten Treffer eines LSK und wird 1W10 Meter weit in eine zufällig bestimmte Richtung geschleudert.
- 3 Die Gebete des Priesters wurden erhört, nur halt nicht von seinem Cherubim. Er muss 1W12+2 auf Tabelle 1 würfeln.
- 4 Der Priester muss seinem Cherubim ein Opfer darbringen, weshalb er die doppelten MKP und ZAP des Zaubers verliert sowie, unabhängig von Rüstung und SF, 2W30 VIP einbüßt.
- 5 Der Priester spürt ein tragisches, verlorenes Gottvertrauen und kann 1W12 ZE lang keine weiteren Zauber wirken. Zusätzlich verliert er 1W8 PG.
- 6 Der Priester kann für 2W30 ZE seine Stimme nicht einsetzen.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Priester wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Irgendwie hat der Priester seinen Gott blasphemisch verärgert. Er muss sofort auf die Knie fallen und 1W12 ZE lang betend um Vergebung bitten. Dadurch zählt er als unbewegtes Ziel.
- 9 Der Cherubim des Priesters nutzt die Gelegenheit, um ihm eine sehr verwirrende, symbolische Vision zuteil werden zu lassen, was den Priester für 1 ZE betäubt.
- 10 Jede Schnalle, jeder Knoten, jeder Knopf und jeder andere Verschluss am Körper des Priesters öffnet sich gewaltsam. Der Gürtel löst sich, Beutel und Rucksack fallen zu Boden, die Stiefel sind offen etc.
- 11 Der Priester fühlt sich völlig ausgebrannt und seine ZP-Stufe sinkt für einen Tag um 3.
- 12 Der Priester verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Tabelle 3: Illusionist

- 1 Der Illusionist bekommt Nasenbluten. Dies hält 1W12 ZE an, danach steht dem Illusionisten eine ST-Probe pro ZE zu, um es zu beenden.
- 2 Ein unnatürlicher, kalter Wind weht kurz in der näheren Umgebung und sorgt für ein unangenehmes Gefühl bei allen Beteiligten.
- 3 Die Kleidung des Illusionisten steht plötzlich in Flammen. Leider in realen Flammen...
- 4 Der Illusionist erleidet einen Schwächeanfall. Er verliert 200 KAP(k) und seine AUSD sinkt für 1W12 ZE um 3.
- 5 Der Illusionist spürt ein tragisches, verlorenes Gottvertrauen und kann 1W12 ZE lang keine weiteren Illusionen erstellen. Zusätzlich verliert er 1W8 PG.
- 6 Die Illusion, die der Illusionist erstellen wollte, wendet sich irgendwie gegen ihn selbst, was er nicht verhindern kann (Master entscheidet).
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Illusionist wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Ein peitschender Schlag magischer Energien lässt den Illusionisten für 1W12 Minuten bewusstlos zusammensinken und beendet jede noch aktive Illusion.
- 9 Chuz nutzt die Gelegenheit, um dem Illusionisten eine sehr verwirrende, symbolische Vision zuteil werden zu lassen, was ihn für 1 ZE betäubt.
- 10 Der Illusionist beschimpft seine Umgebung in unkontrollierter und höchst beleidigender Art und Weise. Sind dem Master die Worte des Illusionisten noch zu brav, bestimmt er, was der Illusionist brüllt.
- 11 Der Illusionist leidet für 1W12 ZE unter brennenden Schmerzen, als die magischen Energien seinen Körper durchströmen. Er verliert 200 ZAP und erleidet einen Malus von +5 auf alle Würfe.
- 12 Der Illusionist verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Tabelle 4: Diabolist und Nekromant

- 1 Alle im Umkreis von 10 Metern haben plötzlich einen kalten Schweißausbruch, der 1W30 ZE lang anhält.
- 2 Der Diabolist erstrahlt für 1W12 ZE in geisterhaftem Licht, was für den Laien wie ein Gespenst aussieht.
- 3 Geisterstimmen aus dem Reich der Toten klingen für 1W12 ZE durch die Luft.
- 4 Ein eiskalter Hauch von Grabeskälte durchzuckt den Diabolisten, während dieser eine schemenhafte Vision seines eigenen Todes erhält. Der Diabolist ist für 1 ZE gelähmt und verliert 1W8 PG.
- 5 Die Energien des Zaubers beeinflussen die Zunge des Diabolisten. Für 1W12 ZE klingt jedes Wort aus seinem Mund wie Kauderwelsch, was das Zaubern in dieser Zeitspanne unmöglich macht.
- 6 Ein zufällig bestimmter Diener des Diabolisten entgleitet dessen Kontrolle und nutzt die Zeit, um sich an dem Peiniger zu rächen. Der Untote greift so lange an, bis dem Diabolisten eine AUSS-Probe gelingt. Hat er gerade keinen Untoten unter seiner Kontrolle, so zeigt sich keine Wirkung.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Diabolist wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Der Zauber entfaltet sich völlig unkontrolliert und die dabei freiwerdenden Energien lösen die Verbindung des Diabolisten zu seinen Dienern. Alle Untoten des Diabolisten in 1W10 Metern Umkreis fallen „leiblos“ in sich zusammen.
- 9 Die Energien aus dem Reich des Todes bleichen die Haare des Diabolisten völlig aus. Sie werden weiß, wachsen aber normal nach.
- 10 Ein Totengeist übernimmt für eine Minute die Kontrolle über den Körper des Diabolisten. Der Master bestimmt die Handlungen, danach kann sich der Diabolist an nichts mehr erinnern.
- 11 Für einen kurzen Moment kocht das Blut des Diabolisten buchstäblich in seinen Adern, was ihn unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP kostet.
- 12 Der Diabolist verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Tabelle 5: Geisterschamane

- 1 Der Geisterschamane erzürnt die Geister. Für die nächsten 1W12 ZE stehen ihm nur halb so viel GP zur Verfügung.
- 2 Die Augen des Geisterschamanen werden blutrot. Erst am nächsten Morgen normalisieren sich seine Augen wieder.
- 3 Geisterstimmen aus dem Reich der Toten klingen für 1W12 ZE durch die Luft.
- 4 Tiere im Umkreis von 10 Metern werden aufgeschreckt. Können sie nicht im Zaum gehalten werden, nehmen sie panikartig vor dem Schamanen Reißaus.
- 5 In den Augen des Geisterschamanen bildet sich für 1W12 Stunden ein milchiger Film. Er muss alle Proben, bei denen Sehen eine Rolle spielt, gegen halben Wert ablegen.
- 6 Die Knochen und Muskeln einer zufällig ausgewählten Hand werden durch die Geisterenergien in einer unnatürlichen Haltung festgefroren. Es gelingt dem Geisterschamanen 1W12 ZE lang nicht, seine verdrehten Finger zu bewegen und in dieser Zeit kann er mit dieser Hand nicht angreifen.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Geisterschamane wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Ein eiskalter Griff aus dem Reich der Totengeister lässt den Geisterschamanen 1W10 Minuten lang nur schwer röchelnd atmen.
- 9 Die Energien aus dem Reich des Todes bleichen die Haare des Geisterschamanen völlig aus. Sie werden weiß, wachsen aber normal nach.
- 10 Ein Geist übernimmt für eine Minute die Kontrolle über den Körper des Geisterschamanen. Der Master bestimmt die Handlungen, danach kann sich der Schamane an nichts mehr erinnern.
- 11 Der Geisterschamane wird von Eindrücken der von ihm angezogenen Geister überwältigt. Er ist 1 ZE lang betäubt.
- 12 Der Geisterschamane verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Tabelle 6: Heiler

- 1 Der Heiler bekommt Nasenbluten. Dies hält 1W12 ZE an, danach steht dem Heiler eine ST-Probe pro ZE zu, um es zu beenden.
- 2 Jeder Nerv in den Gliedmaßen des Heilers prickelt für 1W12 ZE. Er erleidet in dieser Zeit einen Malus von +3 auf alle Proben.
- 3 Dem Heiler stehen für 1W12 ZE die Haare zu Berge.
- 4 Tiere im Umkreis von 10 Metern werden aufgeschreckt. Können sie nicht im Zaum gehalten werden, nehmen sie panikartig vor dem Heiler Reißaus.
- 5 Der Heiler wird mit magischen Energien überladen und ist 1 ZE lang betäubt.
- 6 Die Ohren des Heilers sind plötzlich mit hartem Ohrenschmalz verklebt, wobei es eine erfolgreiche „Wunden behandeln“-Probe erfordert, um sie zu reinigen. Bis dahin muss er alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt, gegen halben Wert ablegen.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Heiler wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Das Kraut, das der Heiler gerade verwenden wollte, verwelkt und verdorrt. Es ist nicht mehr zu gebrauchen. Hat er für den Zauber kein Kraut gebraucht, zeigt sich keine Wirkung.
- 9 Die magischen Energien schädigen das Hirn des Heilers. Er kann 1W12 ZE keine Zauber mehr wirken und verliert 1W8 PG.
- 10 Der Zauber gelingt dennoch und entfaltet sogar doppelte Wirkung. Ist die Wirkung eingegrenzt (z.B. Lässt Knochenbrüche sofort heilen), wirkt der Zauber nur normal.
- 11 Alle Fingernägel und Zehennägel des Heilers werden schwarz. Sie wachsen jedoch normal nach.
- 12 Der Heiler verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Tabelle 7: Barde

- 1 Der Barde bekommt Nasenbluten. Dies hält 1W12 ZE an, danach steht dem Barden eine ST-Probe pro ZE zu, um es zu beenden.
- 2 Jedes Haar am Körper des Barden fällt aus, wächst aber normal nach.
- 3 In 10 Metern Entfernung bluten allen 1W12 ZE lang die Ohren, auch dem Barden. Jeder verliert 2W12 VIP.
- 4 Tiere im Umkreis von 10 Metern werden aufgeschreckt. Können sie nicht im Zaum gehalten werden, nehmen sie panikartig vor dem Barden Reißaus.
- 5 Der Barde wird mit magischen Energien überladen und ist 1 ZE lang betäubt.
- 6 Die Ohren des Barden sind plötzlich mit hartem Ohrenschmalz verklebt, wobei es eine erfolgreiche „Wunden behandeln“-Probe erfordert, um sie zu reinigen. Bis dahin muss er alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt, gegen halben Wert ablegen, auch seine Musizieren-Probe.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Barde wird völlig ausgebrannt (ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, magische Melodien zu wirken (ZP-Stufe = 32). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Der Barde verliert die Kontrolle über seine Melodie. Sie schädigt jeden im Umkreis von 10 Metern und jeder, auch er selbst, verliert unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP.
- 9 Eine chaotische Melodie schädigt das Hirn des Barden. Er kann 1W12 ZE keine Melodien mehr wirken und verliert 1W8 PG.
- 10 Alle Pflanzen im Umkreis von 10 Metern verwelken und sterben. Dies betrifft auch Zauberkräuter-Sets. Bei Heil(er)kräutern entscheidet der Master.
- 11 Das Instrument des Barden wird zerstört (bei magischen Instrumenten entscheidet er Master). Er muss sich ein neues besorgen. Ein Barde, der seine Melodien ohne Instrument wirken kann, erleidet dadurch natürlich keine Nachteile.
- 12 Der Barde verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.



Tabelle 8: Alchimist

- 1 Der Alchimist atmet die üblen Dämpfe seines misslungenen Experimentes ein. Er verliert für 1W12 ZE das Bewusstsein.
- 2 Das Experiment verliert mit einem Krachen die Konsistenz und verbreitet schädlichen Qualm auf 200 qm. Auswirkungen wie „Kräutergas des Andabar“.
- 3 Das Experiment fliegt mit einem Knall in die Luft. Jeder im Umkreis von 10 Metern, der darauf nicht vorbereitet war, erleidet 2W12 VIP bei blutenden Ohren für 1W12 ZE.
- 4 Das Experiment sieht zwar normal aus, stinkt aber gewaltig. Der Alchimist erweckt den Eindruck einer gesunden Darmflora.
- 5 Die Absonderungen des misslungenen Experimentes lassen den Alchimisten eine fahlgrüne Hautfarbe annehmen, die ungefährlich ist und nach 1W30 Stunden wieder verschwindet.
- 6 Die Explosion seines Experimentes schleudert den Alchimisten 1W12 Meter durch die Luft. Aufprall und Auswirkungen auf Umstehende setzt der Master fest.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Alchimist wird völlig weggetreten und verliert seine Fähigkeit, Experimente herzustellen (ZP-Stufe = 34). Jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. *
- 8 Der Alchimist verliert die Kontrolle über sein Experiment. In 10 Metern Umkreis erfährt jeder Halluzinationen (auch der Alchimist), ist für eine ZE betäubt und verliert 1W8 PG.
- 9 Das Experiment ist grandios misslungen, könnte aber unter Einsatz der Hälfte der gleichen Zutaten doch noch gerettet werden.
- 10 Das Experiment verliert die Konsistenz und brennt in einem lauten und farbenfrohen, aber ungefährlichen Feuerwerk aus.
- 11 Das Experiment gleicht exakt dem gewollten Versuch. Allerdings ist für den Alchimisten nicht zu erkennen, dass es genau den entgegengesetzten Effekt herbeiführen wird (Master entscheidet).
- 12 Der Alchimist verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Diese Tabelle ist ein Sonderfall, da der Alchimist nur einen Patzer erleidet, wenn seine „Gifte und Tränke herstellen“-Probe misslingt. Da diese der Master verdeckt durchführt, müssen sich Spieler und Master darüber einigen, wie verfahren werden soll.