Ausbrennen & Entrückung

Spielleiter-Tabellen · verdeckt würfeln · nicht an Spieler aushändigen

Wann gewürfelt wird

Immer wenn ein Zauberwirker an einem Tag mehr Zauber wirkt, als seine **Tages-Schwelle** (Stufe + Intelligenzbonus) hergibt. Es gibt kein hartes Limit – der Zauber gelingt weiterhin, wenn der Spruchcheck sitzt; ab der Schwelle wird zusätzlich **verdeckt** auf der passenden Tabelle gewürfelt.

Wurf: **1W20 + Grad des gewirkten Zaubers**, verdeckt durch den SL. Arkane Magie verbrennt den Körper, göttliche Liturgien entrücken den Geist – es gilt die Tabelle der Klasse, nicht die des Zaubers.

Am Tisch

• **Verdeckt würfeln** – die Spieler sollen die Tabelle nicht sehen, sonst optimieren sie gegen sie.

• **Ergebnis beschreiben, nicht vorlesen:** „Deine Handflächen werden heiß und rot“ statt „Sonnenbrand der Gnade, 1W4 Tage“.

• **Gnädigere Variante (klerikal):** Bei 19 oder höher darf der Spieler einmal auf Gunst statt auf Entrückung würfeln – die Gottheit prüft lieber, als zu strafen. Auf Gunststufe 0 nicht möglich.

• **Materialkomponenten** bremsen vor der Schwelle: Wer keine Komponenten mehr hat, kommt oft gar nicht bis zum Wurf.

Arkane Magie: Ausbrennen

Wurf	Kategorie	Effekt	Auswirkung auf den Charakter	Dauer
1-3	**Körperlich**	**Magisches Fieber**	Der Körper glüht vor arkaner Hitze. Die Haut ist heiß und schweißnass. Kein Heilungserfolg durch Rasten möglich. Malus von **-2 auf alle Angriffswürfe**.	1w4 Tage
4-6	**Körperlich**	**Blut-Tribut**	Magische Energie reißt die Kapillaren auf. Blut schießt aus Nase, Augen und Ohren. Der Zaubernde erleidet sofort **1w6 Schaden pro Stufe des Zaubers** (sinkt maximal bis auf 1 TP).	Sofort
7-8	**Körperlich**	**Arkane Atrophie**	Die Magie brennt Nervenbahnen frei. Der Charakter verliert permanent **1 Punkt** auf ein physisches Attribut (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution – zufällig bestimmen).	Dauerhaft
9	**Körperlich**	**Nekrotische Wunde**	Die Hand/der Arm, mit dem gezaubert wurde, brennt schwarz an und stirbt teilweise ab. Die maximalen Trefferpunkte sinken permanent um **1w4 Punkte**.	Dauerhaft
10-12	**Mental**	**Gedankenschleier**	Das Gehirn ist überlastet. Akuter Gedächtnisverlust: Der Charakter vergisst Namen von Gefährten und kann keine Karten lesen. Malus von **-2 auf Initiative und Attributswürfe**.	Bis zur nächsten langen Rast
13-15	**Mental**	**Mana-Paranoia**	Der Zaubernde sieht überall magische Geister und Verschwörungen. Er weigert sich, berührt zu werden und schläft nicht. In der ersten Runde jedes Kampfes automatisch überrascht.	24 Stunden

Wurf	Kategorie	Effekt	Auswirkung auf den Charakter	Dauer
16-17	**Mental**	**Magische Obsession**	Der Verstand klammert sich an den letzten Zauber. Der Charakter verliert die Fähigkeit, andere Zauber zu wirken und murmelt ununterbrochen die Inkantation dieses einen Spruches.	1 Woche
18	**Mental**	**Katatonische Trance**	Der Charakter fällt in einen wachen, aber starren Zustand. Die Augen rollen nach hinten. Er starrt in den Himmel und murmelt wirren Kauderwelsch. Komplett handlungsunfähig.	1w4 Stunden
19-20	**Übernatürlich**	**Arkanes Leuchten**	Magie tritt aus den Poren aus. Der Charakter leuchtet in der Dunkelheit in fahlem, unnatürlichem Licht (10 Fuß Radius). Heimlichkeit ist unmöglich; Monster werden magisch angezogen.	24 Stunden
21-22	**Übernatürlich**	**Resonanz-Entladung**	Überschüssige Energie entlädt sich. Alle brennbaren Gegenstände am Körper (Schriftrollen, Seile) fangen Feuer. Tränke müssen einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder kochen wirkungslos über.	Sofort
23	**Übernatürlich**	**Riss im Schleier**	Die Realität um den Charakter wird dünn. Tiere fliehen vor ihm, er verliert seinen Schatten (oder sein Spiegelbild verzerrt sich). Unheilige Kreaturen spüren ihn auf doppelte Distanz.	Dauerhaft
24	**Übernatürlich**	**Arkaner Magnetismus**	Der Charakter wird zu einem wandelnden Blitzableiter für Magie. Jeder gegen ihn oder in seiner Nähe (30 Fuß) gewirkte Zauber wird abgelenkt und trifft ihn als primäres Ziel.	1w6 Tage
25+	**Übernatürlich**	**Kataklysmische Resonanz**	Der Zauber bricht die lokale Realität auf. Es entsteht eine temporäre, 20 Fuß große Zone "Toter Magie" (wie ein Anti-Magic Shell) um den Charakter. Alle magischen Gegenstände darin versagen. Der Zaubernde selbst verliert für die Dauer jegliche Fähigkeit zu zaubern.	1w4 Wochen

Göttliche Liturgien: Entrückung

Der Kanal zur Gottheit bleibt zu weit offen: Wo arkane Überlastung den Körper verbrennt, wird der Kleriker entrückt.

Wurf	Kategorie	Effekt	Auswirkung	Dauer
1–3	**Zeichen**	**Sonnenbrand der Gnade**	Haut und Symbolhand glühen rot, die Haut ist heiß und trocken. Kein Heilungserfolg durch Rasten; **−2 auf alle Angriffswürfe**.	1W4 Tage
4–6	**Zeichen**	**Wundmal**	Stigmata an Handflächen oder Stirn brechen auf. Sofort **1W6 Schaden pro Grad** der Liturgie (sinkt maximal bis auf 1 TP).	Sofort
7–8	**Zeichen**	**Auszehrung**	Die Kraft fließt in die Liturgie statt in den Leib: maximale TP sinken permanent um **1W4**.	Dauerhaft
9	**Zeichen**	**Brennende Kehle**	Die Stimme versagt; jedes Wort schmerzt. **Keine Liturgien** und keine Verständigung für die Dauer.	1W4 Stunden
10–12	**Entrückung**	**Verzückung**	Der Kleriker starrt ins Licht, murmelt Gebetsfetzen, ist **1W4 Runden handlungsunfähig**; danach **−2 auf Initiative und Attributswürfe**.	bis zur nächsten Rast
13–15	**Entrückung**	**Zungenrede**	Er spricht in einer Sprache, die er nicht kennt und selbst nicht versteht. Verständigung nur schriftlich; Liturgien mit Wortformel scheitern.	24 Stunden
16–17	**Entrückung**	**Göttliche Zwiesprache**	Eine Stimme spricht ununterbrochen; er kann **keine anderen Liturgien** erbitten und wiederholt nur die letzte.	1 Woche
18	**Entrückung**	**Katatonische Vision**	Wacher, starrer Zustand, Augen nach oben, wirres Murmeln. **Komplett handlungsunfähig.**	1W4 Stunden
19–20	**Heimsuchung**	**Goldenes Leuchten**	Licht tritt aus den Poren; er leuchtet im Dunkeln (3 m). Heimlichkeit unmöglich; **Diener des Feindes spüren ihn**.	24 Stunden
21–22	**Heimsuchung**	**Offenbarung**	Alle Anwesenden sehen ein Zeichen: Gläubige reagieren mit Ehrfurcht (**+1 Ansehen**), Ungläubige und Ketzer erkennen ihn als Feind. Brennbares am Körper (Schriftrollen, Kerzen) entzündet sich.	Sofort
23	**Heimsuchung**	**Metallblick**	Jedes Metall in seiner Nähe wird warm; er riecht nach Eisen. **Ferrum-Diener spüren ihn dauerhaft** – ein Faden für den SL.	Dauerhaft
24	**Heimsuchung**	**Der offene Kanal**	Jede Liturgie in 9 m – auch die feindliche – wird auf ihn gelenkt oder verbraucht **doppelt so viele Komponenten**.	1W6 Tage
25+	**Prüfung**	**Kleine Sonnenfinsternis**	Um ihn entsteht eine Zone **ohne göttliche Magie** (9 m): keine Liturgie, kein Vertreiben, keine Segnung. Er selbst kann nicht zaubern.	1W4 Wochen

Quellen: „Es gibt kein unbegrenztes Zaubern“ (arkan) · „Liturgien und Glaubensgemeinschaften“ §9 (klerikal). Beide Dateien im Vault sind SL-Wissen und werden nicht veröffentlicht.