

Initiation & Metamagie bei physische Adepten (Schattenzauber, S.57 ff.)

Initiation & Karma

Grade: ab 1 aufsteigend

Grundkosten: (5 + neuer Grad) Karmapunkte

Initiationsfaktor	ohne	mit Prüfung
Selbstinitiation	3,0	2,5
Gruppeninitiation	2,0	1,5

Initiationskosten: Grundkosten x Faktor (abrunden)

Prüfungen

Ein Initiationskandidat kann unter den folgende Prüfungen wählen oder es auch ohne versuchen.

Askese:

Der Adept opfert einen natürlich Punkt eines seiner körperlichen Attribute (2+) und setzt damit auch die Höchstgrenze der Rassenbeschränkung herab.

Geas:

Der Initiat nimmt freiwillig ein Geas auf sich, dass die Verwendung des neuen Magiepunktes einschränkt. Eine Befreiung von dem so auf sich genommene Geas ist nicht mehr möglich!

Diese Prüfung kann nicht abgelegt werden, wenn die Initiation der Befreiung eines anderen Geas dient.

Meditation:

Die bei den Zauberern beliebte Meditation ist für Adepten naturbedingt etwas schwerer zu durchstehen. Es sind in Folge drei Attributproben zu bestehen:

- Charisma geg. MW (Stärke)
- Intelligenz geg. MW (Schnelligkeit)
- Willenskraft geg. MW (Konstitution)

Der Grundzeitraum jeder einzelnen Probe beträgt jeweils (neuer Grad x 4) Tage; und wird wie üblich durch die Anzahl der Erfolge geteilt.

Misslingt auch nur eine der Proben, so muss der ganze Zyklus von neuem begonnen werden.

Schwur:

Ist nur möglich bei der Aufnahme in einer Magischen Gruppe. Ein Schwur kann im Leben eines Initiaten nur einmal als Prüfung abgeleistet werden.

Tat:

Die Lösung einer Aufgabe, die den Moralvorstellungen des Adepten entspricht, kann als Tat gewertet werden und gilt dann als abgelegte Prüfung. Auch ein Run kann diese Vorraussetzung erfüllen.

These:

Wie auch Zauberer, können Adepten eine „These“ entwickeln die ihr ganzes magisches Wissen enthält. Diese muss sich in einem materieller Gegenstand widerspiegeln und wird regeltechnisch wie ein Spruchentwurf(6) behandelt.

Die These besitzt eine stoffliche Verbindung zum Adepten. Wird sie vollständig zerstört wird, so verliert er augenblicklich 1 Punkt Magie und die dazugehörige Adepten-Fertigkeit.

Vorzüge der Initiation

Da sie nicht astral projizieren können, bleibt den physischen Adepten der – bei Vollzauberern übliche – Zutritt zu den Metaebenen verwehrt. Sie können aber dennoch einen der drei möglichen Vorteile wählen:

- Magie +1 und 1 neue Metatechnik
- Magie +1 und astrale Signatur ändern
- Befreiung von einem (1) Geas

Steigerung der Magie

Durch die Erhöhung des Magie-Attributs erhält der Adept auch einen weiteren Kraftpunkte, mit dem neue Adeptenkräfte erworben werden können.

Metatechniken für Adepten

Da Adepten in der Regel weder astral projizieren, noch Hexerei, bzw. Beschwören anwenden können, sind sie auf wenige der bekannten Metatechniken beschränkt.

- Maskierung
- Weissagung (nada, niente)
- Zentrierung

Astrale Signatur ändern

Adepten können die Signatur ihrer Aura ebenso ändern, wie Zauberer. Auch sie hinterlassen bei der Anwendung ihrer Kräfte Spuren im Astralraum.

Um seinen Stil zu ändern müssen dem Adepten mindestens 2 Erfolge bei einer Magieprobe gegen einen MW (6 + Grad) gelingen

Beispiel

Ein Adept (Magie 7, Grad 2) wirft also 7 Würfeln gegen einen MW von 8 (6+2).

Maskierung (Metatechnik)

Diese Technik tarnt die wahre Natur der Aura des Adepten gegenüber astralen Beobachtern; andere Initiaten können diese Tarnung, wie auch die Auramasken andere Wesen, wie z.B. Freier Geister, jedoch durchschauen.

Um die Aura eines anderen Initiaten zu durchschauen, muss der astral wahrnehmenden Charakter eine Probe auf Magie ablegen und dabei mindestens so viele Erfolge erzielen, wie der Unterschied der Initiationsgrade beträgt. Die Aura eines Initiaten gilt stets als maskiert

Probe: Magie gegen MW (Magie, Kraft o. Essenz)

Erfolge: mind. (Grad des Ziels – Eigener Grad)

Ist der Grad, bzw. die Kraft oder Essenz des Ziels kleiner oder gleich dem Grad des Askennenden, so reicht ein einziger Erfolg aus.

Beispiel

Ein Initiat (Magie 8, Grad 2) askennt einen freien Geist (effektive Kraft 5). Er wirft mit 8 Würfel gegen den MW: 5 und muss mind. 3 Erf. (5-2) erzielen.

Maskieren von Foki und Sprüchen

Mit der einfachen Maskierung kann der Initiat zusätzlich auch noch aktive Foki und verankerte Zaubersprüche bis zu einer Kraftstufe in Höhe seines Initiationsgrades tarnen. Darüber hinausgehende, aktive Foki wären im Astralraum jedoch sichtbar.

Beispiel:

Ein Adept (Grad 4) mit einem aktiven Fokus-1 und einen verankerten Zauber (Kraft-3) ist noch getarnt.

Absichtliche Maskierung der Aura

Adepten können auch versuchen, ihre Aura absichtlich stärker zu verschleiern. Dazu ist eine Probe mit Würfeln in Höhe des doppelten Initiationsgrads gegen das eigene Magieattribut nötig. Je 2 Erfolge gleichen einen Erfolg eines Beobachters aus.

Würfel: Initiationsgrad x2

MW: eigenes Magie-Attribut

Absichtliches Maskieren von Foki und Sprüchen

Trägt der Adept aktive Foki und/oder Zaubersprüche mit einer addierten Kraftstufe, die über seinem Grad liegt, so kann er versuchen, diese ebenfalls zu tarnen. Dazu wirft einen weiteren Wurf mit seinem doppelten Grad gegen die addierten Kraftstufen, die er tarnen will. Gelingt ihm dabei wenigstens 1 Erfolg, so sind die Foki, bzw. Zaubersprüche ebenfalls getarnt.

Würfel: Initiationsgrad x2

MW: Summe der zu tarnenden Kraftstufen

Gegen andere Initiaten wirkt die Tarnung wie bei der Auramaskierung. Diese und zusätzliche Maskierungen sind getrennte und von einander unabhängig Vorgänge und werden getrennt gewürfelt oder durchschaut.

Täuschen astraler Barrieren

Adepten können Maskierung auch benutzen, um aktive Foki oder Zaubersprüche durch Astrale Barrieren zu schleusen, indem er seine Aura mit der der Barriere synchronisiert.

Dazu muss es dem Adepten erst einmal gelingen, den Fokus/Spruch zu maskieren (s.o.). Anschließend wird zwischen ihm und der Barriere eine Vergleichende Probe gewürfelt. Gelingt dem Adepten kein Nettoerfolg, so ist das Vorhaben gescheitert.

Adept: Initiationsgrad gegen MW (Kraftstufe)

Barriere: Kraftstufe gegen MW (Initiationsgrad)

Durchdringt er bei einem Misserfolg die Barriere trotzdem mit dem aktiven Fokus/Spruch so gelten die entsprechenden Regeln.

Stößt der Adept zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal auf die Barriere, so ist eine neue Probe fällig.

Zentrieren (Metatechnik)**Zentrierungsfertigkeit:**

Der Einsatz von Zentrierung erfordert den freien Einsatz einer bestimmte, kreative Fertigkeit wie Gesang, Sprache oder Tanz um die Ausübung seiner Fertigkeiten *Athletik* und *Heimlichkeit* zu steigern.

Bei weiteren Initiationsschritten kann Zentrieren auch auf die Fertigkeitsbereiche *B&R*, *Nahkampf*, *Fernkampf*, *Wissen*, *Sprachen*, *Soziale-*, *Technische-* und *Fahrzeugsfertigkeiten* ausgeweitet werden. Dabei ist pro neuer Grad eine weiterer Bereich möglich.

Zentrieren für zusätzliche Erfolge:

Der Adept verwendet einfach die Hälfte (abgerundet) seiner Zentrierungsfertigkeit als Zusatzwürfel für die Erfolgsprobe der angewendeten Fertigkeit.

Beispiel:

Ein Adept (Zen 7, Heimlichkeit 6) zentriert sich und kann dann 6+3 (7/2=3) also 9 Würfel verwenden.

Zentrieren gegen Erschwernisse:

Mit einer freien Handlung, die der eigentlichen Handlung direkt vorausgeht, kann der Adept sich gegen Mindestwurfmodifikatoren zentrieren und so den MW senken. Dazu wirft er Würfel seiner Zentrierungsfertigkeit gegen den MW abzüglich seines Initiationsgrades. Je 2 Erfolge reduzieren den eigentlichen Mindestwurf um 1 Punkt.

Beispiel:

Ein Adept (Grad 3, Zen 7) zielt auf einen Gegner in Deckung (+2). Der Mindestwurf wäre 6 (4+2). Für die Zentrierung wirft er 7 Würfel gegen 3 (6-3) und erzielt 4 Erfolge. Damit reduziert sich der Mindestwurf für die Trefferprobe um 2 auf 4 (6-2).