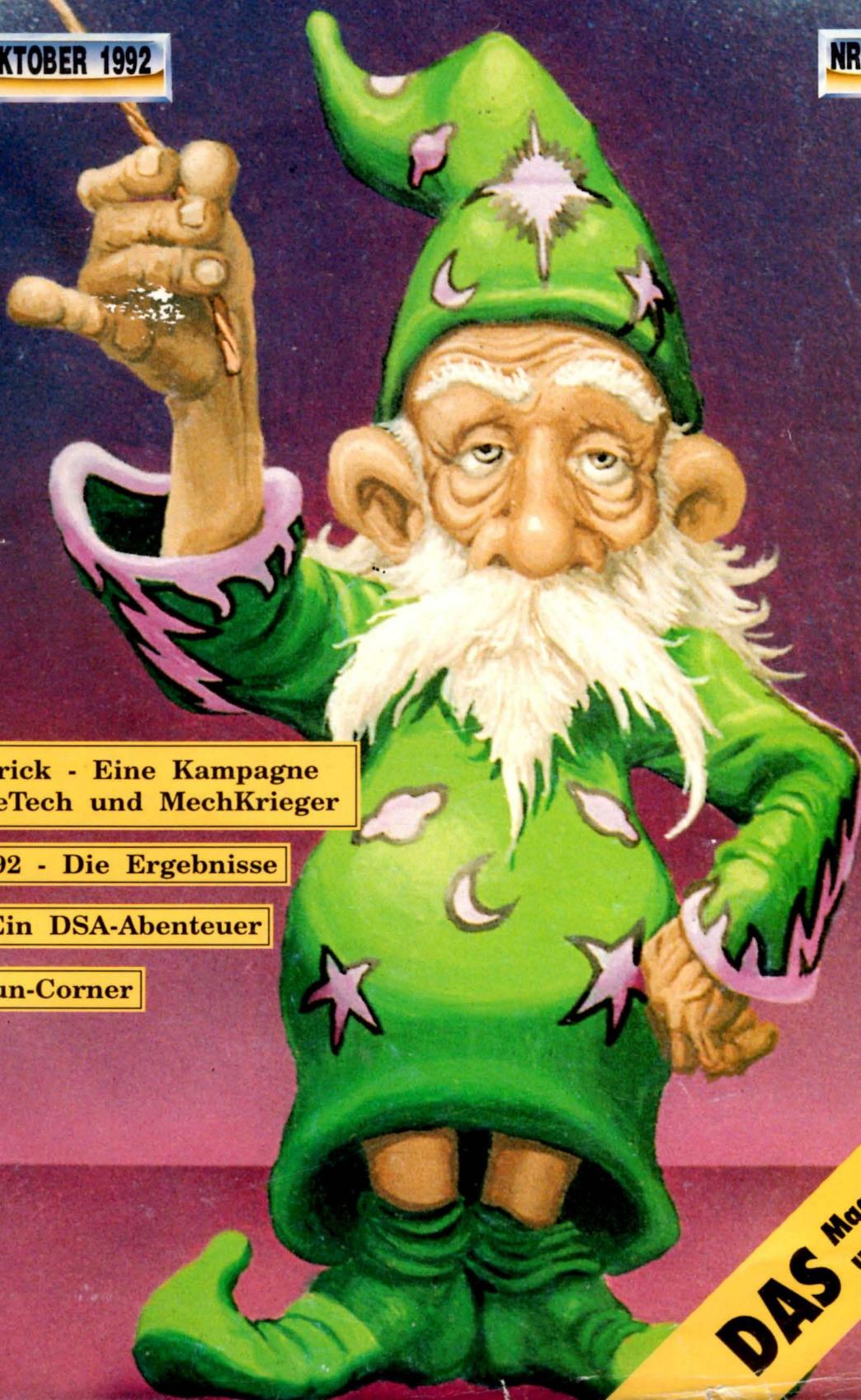


WUNDERVENTEN

SPIELWELT

OKTOBER 1992

NR. 14 DM 6.80



Drachentrick - Eine Kampagne
für BattleTech und MechKrieger

DASA 1992 - Die Ergebnisse

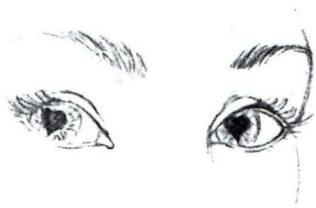
Orks! - Ein DSA-Abenteuer

Shadowrun-Corner

DAS Magazin für Abenteuerspiele
und Phantastik

>>>>>[Hoi, Chummers! Wenn Euch schon immer mehr an einem repräsentativen Auftreten als an einer riesigen Wummen-Sammlung gelegen hat, dann sind die folgenden Seiten sicherlich genau das Richtige für Euch. Die heißesten Modetips für den Sommer 53, direkt aus dem Land der Löcherkäse und des Bankgeheimnisses - eine echt eidgenössische Kompilation von Cristo Fe Crespo und Tamara Kistner.]<<<<<<

Swiss Fashion



Die passende Augenfarbe zu ihrer Garderobe!

Haare kann man färben, und auch beim Teint kann man nachhelfen. Aber was tun, wenn die grünen Augen nun mal nicht zum goldenen Abendkleid oder dem pinkfarbenen Sakko passen?

Kein Problem mehr mit unserem neuen Augenmodell Chamaeleon 999.

Ruthenium-Polymere (BioniColor™ SM3 von LaRoche) machen's möglich! Nun haben Sie nicht mehr die Qual der Wahl. Keine Angst mehr, daß ihre gewählte Augenfarbe (jajawohl, wir machen sie von biologischen Zufällen unabhängig!) letztendlich doch nicht zu ihnen paßt. War bisher ein erneuter Eingriff notwendig, so erledigen das jetzt **Chamaeleon 999** und der dazugehörige Farbtaster ohne irgendwelchen Mehraufwand.

Lediglich ein einziger - und zudem winziger - chirurgischer Eingriff ist nötig. Seien Sie anfangs nicht enttäuscht, denn **Chamaeleon 999** selbst ist farbneutral, was in den ersten Tagen zu einem albinotischen Eindruck führt. Die Handhabung ist jedoch kinderleicht. Legen Sie einfach den Farbtaster auf eine Fläche der gewünschten Farbe und schon nimmt **Chamaeleon 999** die entsprechende Farbe an! Der Farbtaster kann auf Wunsch in ein Schmuckstück, einen Schlüsselanhänger oder in Ihren Finger eingearbeitet werden. >>>>>[Essenz 0,05]<<<<<<

Das Modell Chamaeleon 1000 kann noch mehr!

Genau wie sein kleiner Bruder kann **Chamaeleon 1000** die Farbe beliebig verändern - aber nicht nur das: **Chamaeleon 1000** kommt in vier verschiedenen geometrischen Pupillenformen, deren Auswahl ihnen während des Tragens freisteht: Senkrecht oder waagrecht geschlitzt, dreieckig, sternförmig und rund. Chamaeleon 999 Essenz 0,1 2.500 ¥; Chamaeleon 1000 Essenz 0,15 4.750 ¥

Oder steht ihr Sinn mehr nach Emotional?

Emotional 07 verändert seine Farbe je nach Stimmung des Trägers. Die Farbskala zur Definition der Stimmung bekommen Sie natürlich kostenlos dazu! Der Effekt ist selbstverständlich abschaltbar. Unser ganz großer Renner ist zur Zeit das Modell **Emotional Extrem 13**. Jetzt können Sie wortwörtlich jemandem einen vernichtenden oder verliebten Blick zuwerfen. Emotional Extrem verändert nicht nur die Farbe (nach Stimmung oder per Farbtaster) sondern auch die Pupillenform. Sehr beliebt sind herzförmig für den verliebten Blick, oder ein schmaler senkrechter Schlitz, wenn Sie wirklich in Rage geraten! Emotional 07 Essenz 0,15 5.000 ¥; Emotional Extrem 13 Essenz 0,20 7.000 ¥

Nun, haben unsere Angebote Ihr Interesse gefunden? Dann verlangen Sie einfach unsere kostenlosen Unterlagen oder kommen Sie einfach mal vorbei. Wir beraten Sie gerne!

Maison de la beauté

Village Aurore, Geneve, Schweiz
#399 441 277



CANGA
by
EBE
**EXECUTIVE
BODY
ENHANCEMENTS**

Schon mal versucht, 'nem nackten Mann in die Tasche zu greifen?

Congo-Canga: Ein Allzweck-Rucksack, der je nach Wunsch aus Kunsthaut oder körpereigenem Epidermisgewebe angefertigt wird. Dieser dehnen- und verschleißbare Behälter wird auf dem Rücken "aufgeschweißt" 1.000 ¥ pro Kilo Traglast (bis maximal Stärke x 3 Kilogramm)

Mama-Canga: Ein aufgeschweißter Känguruh-Bauchbeutel mit den gleichen Spezifikationen wie der Congo-Canga. Die Maximallast beträgt Stärke x 2 Kilogramm. Schwangeren ist vom Gebrauch der Beutel dringend abzuraten.

Klammeröffchen: Diese Taschen (für Credsticks, Werkzeuge etc.) sind ebenfalls aus Kunsthaut oder körpereigenem Epidermisgewebe. Auf einfachen Druck verschleißbar. Maximallast 500 Gramm. 600 ¥.

Baby-Cangas dienen der Aufbewahrung höchstens daumengroßer Objekte. 450 ¥.

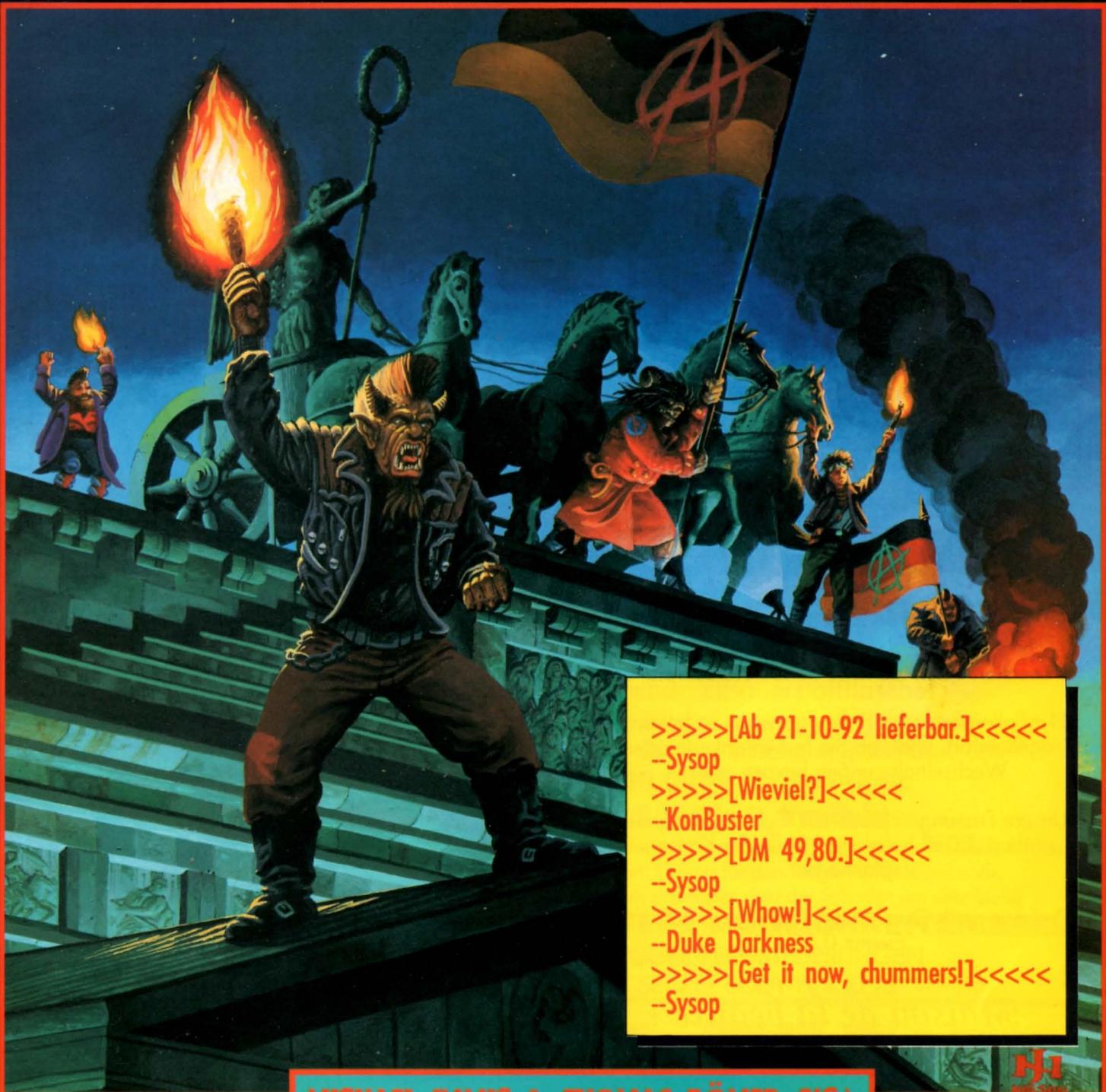
Cronenberghalter: Der körperinterne Canga ist jetzt erhältlich. Benötigt kaum mehr Platz als ein herausgenommener Blinddarm und bietet Raum für eine Hold-Out! Aus rein körpereigenem Gewebe, intern mit mehreren Lagen ortungsdämpfenden Kompositgewebes. Die Öffnung im Unterleib kann als Dermalpanzerkante, als verheilte Narbe oder als Muskelrand getarnt werden. Nicht zu empfehlen bei Übergewicht und Schwangerschaft. 20.000 ¥

EXECUTIVE BODY ENHANCEMENTS
Basel - Wien - Mailand

>>>>>[Essenzverluste: Congo-Canga/Mama-Canga: 0,1 pro kg Traglast; Klammeröffchen: 0,1; Baby-Canga: 0,0 (yeah!); Cronenberghalter: 0,25]<<<<<<

SHADOWRUN

DEUTSCHLAND SCHAFFEN SCHATTEN



>>>>[Ab 21-10-92 lieferbar.]<<<<
--Sysop
>>>>[Wieviel?]<<<<
--KonBuster
>>>>[DM 49,80.]<<<<
--Sysop
>>>>[Whow!]<<<<
--Duke Darkness
>>>>[Get it now, chummers!]<<<<
--Sysop

MICHAEL IMMIG & THOMAS RÖMER (HG.)

HJ
1992



MARK II RADIKAL WONDER TATTOOS NEU!

Normale Hautstellen werden durch chemisch vorbehandeltes körpereigenes Gewebe ersetzt. Alle später mit dem **Wonder-Tattoo**-Verfahren auf diese

Stellen aufgebrachtene Tätowierungen können mittels eines einfachen Schalterdrucks auf einen sub-dermalen Schalter zum Verschwinden gebracht werden.

Auch Doppel- oder Vielfach-tätowierungen (unabhängig voneinander schaltbar) sind möglich!

WONDER TATTOOS INC., MIAMI, CARIB.

je Motiv ab 5k¥ pro 100 cm tätowierte Haut. Essenz 0,2

Future Colors 3000

- Sind Sie es leid, stundenlang vor dem Spiegel zu sitzen und sich mit dem Make-up abzumühen?
- Haben Sie es satt, daß Ihr Lidschatten nirgends in der von Ihnen erwünschten Farbe Erhältlich ist?
- Haben Sie endgültig genug davon, daß sie nach jedem Kuß aussehen wie ein Indianer auf dem Kriegspfad?
- Und sind Sie abends auch oft zu müde, um Ihr Make-up gründlich zu entfernen?

Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Unser Geheimtip heißt Future Colors 3000.

Das System ist denkbar einfach, die Bedienung kinderleicht: Dort, wo sie sich in der Regel schminken (Wangen, Augenlider und Lippen), wird die Haut entfernt und durch gleichwertige Kunsthaut (Beiersdorf CEC) mit Chamaeleon-Effekt ersetzt. Der Clorstick, den Sie dazu erhalten, hat eine dicke Spitze zum Ausmalen der Flächen und eine dünne Spitze für Feinarbeiten. Der Stick selbst ist so groß wie ein Kugelschreiber und findet bequem in jeder Handtasche Platz. Die komplette Farbkarte mit den Rastercodes für allen möglichen Farben ist zwar zu umfangreich, um sie ständig mitzuführen, Sie erhalten jedoch mehrere scheckkartengroße "Farbspeicher", auf denen Sie sich ihre Lieblingspaletten zusammenstellen können. Dann nur noch den roten Knopf drücken und mit dem Stift über den gewünschten Rastercode und dann die zu schminkende Gesichtspartie fahren - fertig. Das Entfernen geht mittels des grünen Knopfs ebenso leicht.

Jetzt auch für Fingernägel erhältlich!

Ab sofort gehören eingerissene, gesplitterte und abgebrochene Nägel der Vergangenheit an. Kein schmerzhaftes Zurückziehen der Nagelhaut, kein Nägelschneiden und -feilen mehr! Der echte Nagel wird entfernt und durch einen Kunstnagel mit den von Future Colors bekannten und beliebten Spezifikationen ersetzt. Dazu erhalten Sie natürlich einen Nailcolorstick und eine große Farbpalette.

Zögern Sie nicht! Fordern Sie unsere Unterlagen an oder noch besser - kommen Sie gleich vorbei. Wir sind jederzeit für sie da.

Maison de la beauté
Geneva - Switzerland

Body-Jewelry

Ihr Spezialist für implantierte Edelsteine präsentiert Ihnen die neue Serie **Pure Jewels™**.

Hypoallergene Materialien garantieren besten Tragekomfort, egal, ob Sie fest verankerte oder Wechselhalterungen bevorzugen.

Unsere Fassungen (auch aus Gold oder Platin) sind an JEDER beliebigen Stelle des Körpers implantierbar.

Preise je nach Qualität der Fassung ab 600 ¥, Essenz 0,05

Maison de la beauté -
Geneve



Kein Platz für einen Wochendausflug

ASPHALT

S • C • H • U • N • G • E • L



Das SHADOWRUN-Quellenbuch zum Sprawl; 128 Seiten, 8 Farbtafeln

Ab sofort erhältlich! DM 36,-

Fantasy Productions

Cyberpunk 2.0.2.0. & SHADOWRUN

KONVERTIERUNG

Haben Sie je einen Charakter geschaffen, der es echt drauf hatte? Das größte schlechthin, seit der Mondlandung 1969? Wahrscheinlich sind Sie mit diesem Kerl durch dick und dünn gegangen. Sie erweckten eine fleischlose Tabelle zu wahren Leben und plötzlich kommt Ihr Spielleiter auf die grandiose Idee, das Spielsystem zu wechseln.

Die folgenden Tabellen sollen dem desillusionierten Cyberplayer eine kleine Hilfe sein. Vielleicht möchte aber auch nur mal jemand die Spielsysteme miteinander vergleichen.

Mittels dieser Tabellen können Sie Charaktere nach und von **Shadowrun** und **Cyberpunk 2.0.2.0.** konvertieren. Fragen Sie Ihren Spielleiter nach Waffenwerten und anderen Feinheiten.

Shadowrun Attribute	Cyberpunk Eigenschaften
Konstitution	Körperbau
Schnelligkeit	Reflexe
Stärke	Bewegungsweite
Intelligenz	Intelligenz
Willenskraft	Coolness
Essenz	Empathie
Reaktion	Techn. Verständnis
Charisma	Attraktivität
Magie	Glück

Addieren Sie 4 Punkte zu allen Attributen, wenn Sie von **Shadowrun** nach **Cyberpunk** konvertieren; ziehen Sie 4 Punkte ab, wenn Sie von **Cyberpunk** nach **Shadowrun** umrechnen.

Shadowrun Archetypen

Decker
 Detektiv
 Konzernmann
 Söldner
 Gangmitglied
 Stammeskrieger
 Rigger
 Rocker
 Schamane
 Lohnmagier

Cyberpunk Rollen

Netrunner
 Cop
 Solo/Konzernangeh.
 Solo
 Dealer
 Nomade
 Reporter
 Rockster
 MediTech
 Tech

Es gibt keine Modifikationen für den Fertigkeitenaustausch. Da das **Cyberpunk-System**, im Gegensatz zum **Shadowrun**, keinerlei Magie enthält, vergeben Sie diese Punkte dementsprechend an die technischen Fertigkeiten.

David Kufner, Challenge Nr.64





>>>>>[Wovon ist die Zahl der Würfel, die ein Critter benutzen darf, wenn es Flammenodem einsetzt, abhängig?]<<<<<

Da der Schadenscode ((Essenz)L1) bekannt ist, kann die Frage wohl nur sein, mit wievielen Würfel der Critter "zielt". Da die Reichweite nicht angegeben ist, kann man erst einmal davon ausgehen, daß der Flammenodem nur im Nahkampf wirksam ist. Da der Odem eine bestimmte Fläche bestreicht, ist für den Critter kein besonderer Wurf nötig, wenn er Flammenodem einsetzen will. Jedoch kann das Wesen pro Aktion nur einmal genau eine Person mit dem Odem angreifen.

>>>>>[Welchen Schadensradius haben die verschiedenen Granaten?]<<<<<

In 1 Meter Entfernung richten Granaten den vollen angegebenen Schaden an. Danach sinkt ihr Powerniveau um 1 Punkt pro Meter bei Defensiv- und Betäubungsgranaten, und um 1 Punkte pro 2 Meter bei Offensivgranaten.

>>>>>[Welchen Schaden machen Minigranaten?]<<<<<

Eine unserer beliebtesten Fragen. Mini-granaten existieren in all den Formen, in denen es auch Handgranaten gibt. Ihr Schaden ist dem von Handgranaten identisch. Der einzige Unterschied besteht darin, daß Minigranaten aerodynamisch geformt sind, so daß sie mit einem Granatwerfer verschossen werden können.

>>>>>[Auf S.119 SR heißt es, das Powerniveau einer Schrotflinte sinkt um -2 pro Meter. Schießt eine Enfield AS7 also 2 m weit?]<<<<<

Mitnichten. Die Schadensreduktion bezieht sich auf Entfernungen senkrecht zur Schußlinie - also links und rechts vom anvisierten Ziel.

>>>>>[Ist zur Benutzung eines Magschloßknackers Elektronik-Fertigkeit vonnöten? Lassen sich Magschlösser auch mit der Fertigkeit Elektronik B/R und einer Microtronics-Kiste knacken?]<<<<<

Magschloßknacker überlisten das Codesystem von Schlössern, indem sie zyklisch so lange Codes einspeisen, bis der richtige gefunden ist. Währenddessen unterbrechen sie den Alarmschaltkreis des Schlosses. Zu ihrer Bedienung ist

>>>>>[Alright, Chummers! Ihr habt es nicht anders gewollt. Bisher konntet ihr euch ja prima auf schattigem Terrain bewegen und alle Regeln, die sich näherer Erklärung entzogen, als besseren Shadowtalk abtun. Aber ihr wolltet ja Fakten.

Euer Problem...]<<<<<

-Sysop <12:03:37/21-09-52

keine besondere Fertigkeit vonnöten - dafür sind sie ja auch so unverschämt teuer. Der angegebene Preis von 50.000 Nuyen ist ein Durchschnittspreis - genau muß es heißen: 10.000 Nuyen mal Stufe. Mit Elektronik B/R ist ein Magschloß ebenfalls zu knacken. Als Mindestwurf sollte hier die Stufe des Schlosses dienen. Überzählige Erfolge vermindern die Basiszeit von 30 Minuten.

>>>>>[Wurden die Archetypen nach der Charakter-Mastertabelle erstellt?]<<<<<

Nur bedingt. Die Archetypen sind generell etwas besser als wenn sie mit der Tabelle erstellt würden.

>>>>>[Was ist Fertigkeit Verzaubern, die der Schamane besitzt?]<<<<<

Damit ist das Verzaubern von Gegenständen (Taliskrämerei, Alchimie) gemeint, eine Fertigkeit, die erst im *Grimoire* genauer erklärt wird. Da ihm ohnehin zu viele Punkte für Fertigkeiten zur Verfügung stehen (siehe auch die Frage nach der Charakter-Mastertabelle), schmeißen Sie die Fertigkeit einfach raus.

>>>>>[Können Laserzielrohre auf Pistolen montiert werden?]<<<<<

Aber ja doch (von Hold-Outs mal abgesehen).

>>>>>[Stimmt es, daß einige Pistolen so schwer zu tarnen sind wie Maschinenpistolen?]<<<<<

In der Tat. Der schwere Ruger-Revolver "Super Warhawk" macht eine ziemliche Beule in der Jacke und besteht außerdem aus leicht zu ortender Ganzmetalllegierung.

>>>>>[Was ist ein Programm-Enabler?]<<<<<

Den Originalregeln zufolge kann man mit einem Programm-Enabler Headware-Programme aktivieren

>>>>>[Was ist eine Smartgun-Variante?]<<<<<

Die Smartgunvariante ist ab Werk mit einem Smartgun-Adapter ausgestattet.

Die Waffe kostet doppelt so viel wie eine normale Waffe dieses Typs. Rüstet man nachträglich einen Smartgunadapter nach, so sind zusätzlich zum Grundpreis der Waffe noch einmal 150% des Preises zu entrichten, die Waffe kostet also insgesamt das 2,5-fache des Originalpreises. Um eine Smartgun zu nutzen, muß die Waffe mit dem entsprechenden Adapter ausgerüstet sein; außerdem muß der Schütze entweder eine Smartbrille oder eine Smartgun-Verbindung als Cyberware besitzen.

>>>>>[Warum können Cyberaugen mit Sichtverstärkung nicht zusammen mit einer Smartgun verwendet werden?]<<<<<

Das Feedbacksystem einer Smartgun projiziert ein Fadenkreuz auf die Netzhaut oder ins Cyberauge des Trägers. Bei einer Vergrößerung würde dieses Fadenkreuz wild auf und ab tanzen, wenn der Schütze auch nur die geringsten Handbewegungen macht. Für die mit der Frage offensichtlich gedachten Präzisionsschüsse gibt es schließlich auch Scharfschützengewehre - die Smartgunverbindung dagegen ist eine Hilfestellung, wenn es auf schnelle Reaktion ankommt.

>>>>>[Können Fahrzeugwaffen mit Smartgunverbindung oder Laserzielrohr ausgerüstet werden?]<<<<<

Mit einer Smartgunverbindung zwar nicht, sehr wohl aber mit Laserzielrohren.

>>>>>[Erleiden auf Fahrzeug-Hardpoints montierte schwere Waffen ebenfalls den doppelten Rückstoßmodifikator?]<<<<<

Nein, in diesem Fall gilt der einfache Modifikator.

>>>>>[Wie viele Firm- bzw. Hardpoints kann ein Fahrzeug aufnehmen?]<<<<<

Erstmal vorweg: Firmpoints dienen der Aufnahme leichter Waffen, während Hardpoints für schwere Waffen gedacht



sind. Wie viele dieser Waffenträger ein Fahrzeug aufnehmen kann, ist von der Anzahl der Rumpf-Punkte abhängig. Pro Punkt kann ein Firmpoint montiert werden, bei Motorrädern gilt: ein Firmpoint pro 1,5 Punkte. Bei Hardpoints gilt der jeweils doppelte Wert (2 Punkte / 3 Punkte). Beide Werte sind kumulativ, d.h. ein Fahrzeug mit Rumpf 3 kann entweder 3 Firmpoints aufnehmen oder 1 Hardpoint und einen Firmpoint.

>>>>**[Geben Talenteleitungen/Talentsofts bei bereits vorhandenem Grundwert einen Bonus oder zählt jeweils der höhere Wert?]<<<<<**

Weder, noch. Talentsofts geben ein stärkeres Signal ab als die normale Erinnerung und blenden letztere damit aus. Es zählt also nur der Wert des Talentsofts.

>>>>**[Welchen Schaden richten die bloße Hand bzw. Fuß an, gibt es eine Ausnahmeregelung für Trolle?]<<<<<**

Ein Mensch oder Metamensch richtet mit bloßen Händen/Füßen jeweils (Stärke)M1 Betäubungsschaden an (SR, Seite 70). Ausnahme von dieser Regel sind *physical adepts*.

>>>>**[Welchen Schaden richtet Explosivmuni an?]<<<<<**

Explosivgeschosse erhöhen die Phase einer Waffe um 2. Aus dem 4M2 einer Ares Predator wird also ein 4M4.

>>>>**[Wie weit können Memory und Speicher eines Cyberdecks aufgerüstet werden?]<<<<<**

Die Maximalgröße des Memories beträgt MPCPx50Mp, Speicher dagegen kann unbegrenzt eingebaut werden, jedoch muß dies bereits beim Kauf des Decks berücksichtigt werden - jede Speichererweiterung erfordert den kompletten Austausch der alten Speichersysteme.

>>>>**[Unterliegen Schwere Waffen auf Gyro auch dem doppelten Rückstoßmodifikator?]<<<<<**

Yep, Chummer! Ein schweres MG ist nun mal keine Hold-Out. Übrigens, normale Gyros fangen 5 Punkte Rückstoß auf, die Deluxe-Variante 6 Punkte.

>>>>**[Können Drachen (oder andere große Tiere) auch Fahrzeugschaden verursachen?]<<<<<**

Im Prinzip ja...leider findet sich nirgendwo eine Angabe über den genauen Schadenscode. Vorschlag: Nur Critters

mit einem "T" im Schadenscode können Fahrzeugschaden verursachen. Um den Schadenscode zu ermitteln, halbieren Sie das Powerniveau (aufrunden), senken die Wundkategorie auf M und reduzieren die Phasenzahl um 1. Damit richtet ein Großer Drache durchschnittlich 6M3 Fahrzeugschaden an.

>>>>**[Kann über eine Satellitenverbindung (z.B. aus einem Mitsubishi Nightsky) auch gedeckt werden?]<<<<<**

Ja, das ist mit den entsprechenden Modifikationen am Deck und den dafür benötigten Programmen möglich. Genauere Regeln finden sich in *Virtual*

PROBLEME?



SHADOW HOTLINE!

Realities, Seite 33.

>>>>**[Zählen beim Gebrauch von Talentsofts B/R-Fertigkeiten zu den Wissens- oder den Aktionsfertigkeiten?]<<<<<**

Zu den Aktionsfertigkeiten.

>>>>**[Liegt die Datenbuchse frei, wenn die entsprechende Person einen Helm trägt?]<<<<<**

Kommt auf den Typ des Helms an. Normalerweise nein, aber es gibt natürlich zuhauf Sonderanfertigungen.

>>>>**[Wird die Riggerkontrolle auch beim Abfeuern von Fahrzeugwaffen vom Mindestwurf abgezogen?]<<<<<**

Nein, Riggerkontrollen wirken sich nur auf das Handling des Fahrzeugs aus.

>>>>**[Wie nimmt man Kontakt zu einer Connection auf?]<<<<<**

Connections sind je nach Typ entweder per Telefon, Matrix oder auch persönlich erreichbar. Connections wissen aber auch nicht alles oder können alles besorgen. Hier sollte eine Probe auf eine entsprechende Soziale Fertigkeit (Gebärche, Verhandlung,...)entschieden, was die Connection zu tun bereit ist.

>>>>**[Können Schnellfeuerkanonen wie die Panther Sturmkanone auch vollautomatisch feuern?]<<<<<**

Nein, auch wenn sie Gurtmuni verwenden.

>>>>**[Wie steigern sich Reaktion und Initiative des Besitzers eines Zauberspeichers, der den Spruch Reaktion Steigern+4 beinhaltet?]<<<<<**

Durch diesen Spruch erhöht sich sowohl der Reaktionswert um 4 Punkte als auch die Anzahl der Initiativ-Würfel um 4.

>>>>**[Bei der Narcoject-Pistole (Straßensamuraikatalog) steht, das Opfer könne Erfolge aus dem Ausweichpool verwenden, um den Panzerwert um 1 pro Erfolg heraufzusetzen. Erfolge gegen was?]<<<<<**

Wie üblich, wenn sich in keiner Regel etwas dazu findet, empfehlen wir einen Mindestwurf von 4. Bei der sehr leisen Narcoject kann der Ausweichpool aber nur zu Rate gezogen werden, wenn das Opfer den Schützen (und damit die Schußbahn) deutlich sehen kann.

>>>>**[Wenn geistiger Schaden das T-Level übersteigt (ein Wesen also bewusstlos wird), wird der Überschuß zu körperlichem Schaden. Gilt das auch bei Zaubern wie "Schlaf"?]<<<<<**

Zauber, die nur geistigen Schaden verursachen sollen, tun auch genau das. Ansonsten (vor allem beim Entzug) gilt die "Überschlagsregel" in vollem Umfang.