



Magier auf Myra

„Welt der Waben“
Zusatzregel
Dritte Ausgabe vom 15.09.1998
(Corigani-Version, September 2000)

AK Magie

Werner Arend (Verfasser)
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
(Corigani-Version von Thomas Willemsen, SL Corigani, corigani@myra.de)

Vorwort zur dritten Ausgabe

Willkommen zu dieser dritten Ausgabe der neuen Magieregel für „Welt der Waben“! Nach mehrjährigen Tests, Erstellung und Verwerfung vielfältiger Konzeptionen und vielen harten Diskussionen liegt nun endlich eine Zusatzregel zum Thema „Magie“ vor, die mit einigem Recht beanspruchen kann, die Vielfalt der geistigen Disziplinen auf Myra regeltechnisch erfassen zu können.

Drei Dinge seien vorab noch gesagt: Erstens, dies ist ein systematisches Regelwerk, in dem auf die Erfassung und Beschreibung vieler kultureller Eigenheiten zugunsten höherer Vereinheitlichung und Kürze verzichtet wurde. Das bedeutet nicht, daß hiermit nun sämtliche kulturellen Sonderwege unter den Tisch gekehrt werden, sondern nur, daß diese Sonderwege mit den hier beschriebenen Mechanismen ausreichend simuliert werden können. Das beginnt bereits bei dem Begriff „Magie“. Dieses Regelwerk umfaßt auch solche geistige Disziplinen, die kulturell nicht „Magie“ im engeren Sinne sind. Dennoch wird hiermit festgelegt, daß sie regeltechnisch von den gleichen Mechanismen bestimmt werden. Wenn hier auch weiterhin der Begriff „Magie“ verwendet wird, anstatt des zutreffenderen allgemeinen Begriffs „geistige Disziplinen“, dann liegt das daran, daß ich nicht, nur um politisch korrekt zu sein, umständliche Formulierungen benutze, die das Verständnis der Regelmechanismen beeinträchtigen. Solche gibt es – unvermeidlicherweise – schon genug auf den folgenden Seiten.

Zweitens ist jede Spielregel für ein Spiel, das so komplex ist wie „Welt der Waben“, nur als Spielhilfe zu verstehen, und nicht als Korsett oder Gesetzeswerk, das man nach Belieben mißbrauchen darf. Deshalb läßt diese Regel viele Möglichkeiten, die „realistisch“ betrachtet, eigentlich nicht sinnvoll sind. Ich kann beispielsweise einen Weisen erfinden, der nicht mehr ist als eine Feuerballmaschine. Hier gilt die alte Regel: Der Spielleiter hat immer recht! Wenn der SL meint, etwas regeltechnisch Mögliches aus anderen Gründen nicht genehmigen zu können, dann ist das sein Recht! Bei „Welt der Waben“ handelt es sich schließlich nicht um ein reines Strategiespiel! Das Argument „Das steht aber (nicht) in der Regel!“ ist keine Rechtfertigung für Auswüchse und muß vom Spielleiter nicht akzeptiert werden! Wenn Ihr Euer Reich als lebendig und Euren Weisen als lebendiges Wesen betrachtet, werdet Ihr darauf auch von selbst kommen.

Drittens sind viele der Regelungen als optional zu verstehen! Wenn es dem SL zu lästig ist, bei jedem Effekt auszurechnen, wie hoch die Fehlschlagschance ist, und das dann auszuwürfeln, dann kann er es sein lassen und stattdessen im Einzelfall etwa einen Fehlschlag im Jahr einbauen, der dann auftaucht, wenn er dem Fortgang der Geschichte dienlich ist! Wenn es dem SL zu umständlich ist, die Regel über das Zauberduell oder die Studienpunkte für den Aufstieg zu verwenden, kann er das auch anders regeln.

Nachdem das nun gesagt ist, bleibt nur noch, allen viel Freude zu wünschen, die sich auf Myra mit den geistigen Disziplinen beschäftigen, und der Hoffnung Ausdruck zu geben, daß die Notwendigkeit weiterer Änderung sich in Grenzen hält.

Zusatz zur Corigani-Version: Diese Regel ist von mir nach meinen Erfahrungen auf Corigani angepaßt und gekürzt worden. Ziel war dabei Vereinfachung, um auch denen eine Regel an die Hand zu geben, die nicht eine spezielle Vorliebe für Magie haben. Ich hoffe das ist gelungen. Ich habe nicht gekennzeichnet welche Teile der Regel original von Werner sind und welche von mir bearbeitet wurden, ich bitte dies zu verzeihen.

Die Regel wird auch für Priester und andere Weise verwendet, solange für diese keine eigenen Regeln gemacht werden. Sollten trotzdem Abweichungen notwendig sein, werden diese an der jeweiligen Stelle genannt.

Das Zauberduell habe ich vorläufig weggelassen, da es zum einen noch nie vorgekommen ist und zum anderen, wenn die Chance bestand, die Spieler vor dem formalisierten Kampf zurückschrecken.

Kapitel 1: Einführung

Dieser Abschnitt soll die Frage beantworten: „Wie benutze ich diese Regel?“ Hier zunächst die kurze Antwort: indem ich sie verstehe. Das System ist so aufgebaut, daß man, wenn man die Grundprinzipien erst einmal verstanden hat, die Regel bald nur noch zum gelegentlichen Nachschlagen – braucht.

Größenordnungen für magische Effekte sind variabel: Ein magischer Wind kann etwa in einem Kilometer Radius oder auf einem ganzen Kleinfeld zur Wirkung kommen. Aufgrund dieser Variabilität muß man bei der Bestimmung des ME-Verbrauchs etwas rechnen, denn natürlich brauchen höhere Größenordnungen auch mehr ME. Jeder Zauber bei dem es möglich und sinnvoll erscheint, wird jedoch wieder einen Standardwert haben, den jene benutzen können, die sich die Rechnerei sparen möchten und dafür bereit sind auf einen optimierten Einsatz ihrer Fähigkeiten zu verzichten.

Spezialisierung ist möglich: Der eine Weise kann gut Feuerbälle werfen, der andere gut sehen, was in entfernten Gebieten passiert. Das Konzept der Fertigkeitpunkte, die auf verschiedene Gebiete der Magie, sogenannte **Sphären** (Kapitel 4), verteilt werden können, ermöglicht das.

Kultur hat Auswirkungen: wenn ein Spieler Kultur schreibt kann das auch spieltechnische Auswirkungen.

Diese Grundprinzipien greifen auf vielfältige Weise ineinander und ergeben ein auf den ersten Blick recht komplexes Gesamtbild. Wenn jede Auswirkung dieses Zusammenspiels in Worten ausformuliert würde, wäre diese Regel so dick wie der sprichwörtliche magische Wälzer. Will man es etwas kürzer, gibt es zwei Möglichkeiten:

Tabellen: ermöglichen das schnelle Nachschlagen von Werten. Der Vorteil ist, daß alle nötigen Werte in der Tabelle stehen – gut für diejenigen, die gern alles auf einmal sehen und sich einen Überblick verschaffen wollen. Der Nachteil: sie nehmen viel Platz weg und sehen oft abschreckend aus.

Formeln: die kürzeste Art, einen Zusammenhang darzustellen. Man braucht aber ein schnelles Rechenwerk im Kopf oder einen Taschenrechner, um die tatsächlichen Werte zu ermitteln, die man braucht. Gut für diejenigen, die die Prinzipien, nach denen die Regel funktioniert, bis in die Tiefe verstehen wollen. Der Nachteil: ihre Bedeutung erschließt sich oft erst auf den zweiten Blick.

Ohne zumindest eines von beiden kommt man aber nicht aus¹. Zum besseren Verständnis habe ich in diesem Regelwerk, wann immer es angemessen erschien, Zusammenhänge sowohl als Tabelle als auch als Formel dargestellt.

Das wäre schon die kurze Antwort: wer die Grundprinzipien verinnerlicht hat und entweder Tabellen lesen oder mit Formeln umgehen kann, wird mit diesem Regelwerk keine Schwierigkeiten haben.

¹ Nach den Erfahrungen mit meinen Regelentwürfen sagte man mir nach, daß ich Tabellen liebe. Das ist völlig falsch – eigentlich liebe ich Formeln, denn sie sind kürzer und prägnanter. Damit darf man aber jemandem, der einfach nur spielen will, nicht allzuoft kommen...

Kapitel 2: Was ist eigentlich Magie?

Magie ist, kurz gesagt, die Kunst, Veränderungen an den Wahrscheinlichkeiten von Ereignissen herbeizuführen, die sich bestimmter, der direkten Beeinflussung durch den Geist zugänglichen Energieformen und Wesenheiten der natürlichen und anderweltlichen Umwelt bedient. Mit Willenskraft und Imagination kann der Weise Energie und Gedanken in eine von ihm gewünschte Form bringen und sie und anderweltliche Wesenheiten dazu veranlassen, Handlungen in seinem Sinn vorzunehmen. Dies ist ein kleinster gemeinsamer Nenner. Magie enthält immer ein Element des Geheimnisvollen, der Mysterien oder der Wunder, das nicht definierbar ist und sich einer „technischen“ oder auch nur „künstlerischen“ Beschreibung entzieht, selbst wenn die Sprache mancher magischen Traditionen so trocken wie eine Wüste ist.

Jede Kultur, die Magie kennt, hat vielfältige Bezeichnungen für die Wesenheiten und Energieformen, mit denen die Weisen umgehen, und viele Arten, mit denen die Kraft zählbar und beschreibbar gemacht wird. Auf Myra verbreitet ist die aus Esoteria stammende Bezeichnung „Manah Erhed“. Im folgenden ist von „Mana“ „Magischer Energie“ oder „ME“ die Rede, obwohl die Einheiten, mit denen magische Kraft quantifiziert wird, hier wesentlich kleiner ist als in der Tradition Esoterias.

Diese Regel enthält neben technischen Details, Berechnungen und Prozeduren, die dem Spielleiter bei der Auswertung helfen und dem Spieler Anhaltspunkte für die Darstellung magischer Effekte geben sollen, auch Beschreibungen, die dem Spieler Einblick in mögliche Lebenswelten eines Magiers geben sollen. Es sei darauf hingewiesen, daß die Regel eine Krücke für die Auswertung darstellt - wirkliche Magie ist lebendig und voller bildhafter Eindrücke. Magie lebt von Ritualen, von Handlungen voll inhärenter Dramatik, die genauso vielfältig sind wie das Leben selbst - und deshalb ist Magie auch so faszinierend. Es ist möglich, magische Handlungen als bloße Prozeduren zu begreifen, die genauso funktionieren wie jede beliebige Maschine. Wer das jedoch tut, für den verliert Magie viel von ihrer Faszination und ihrem Reichtum. Magie als Kunst begriffen zu haben, das ist das, was den zur Magie Berufenen von den bloßen Handwerkern unterscheidet - und nur die Berufenen werden eines Tages vielleicht zu den geheimnisvollen Persönlichkeiten, von denen so viele Geschichten erzählen.

Alle Magiekundigen wurden bisher meist unter dem Begriff „Weise“ zusammengefaßt. Warum „Weise“? Für jeden ist ersichtlich, daß nur allzuviele der Magiekundigen genau das nicht sind, nämlich weise. Das ist nur begreiflich, wenn man den Ausdruck „Weise(r)“ als Anspruch begreift. Ein „Weiser“ *soll* weise sein, ist es aber nicht notwendigerweise. Immerhin scheint es eine Tatsache zu sein, daß die allermeisten Weisen entweder sterben oder irgendwann im Laufe ihres oft langen Lebens tatsächlich Weisheit erlangen. Der Weg der Weisen führt zur Weisheit - aber oft sehr, sehr langsam.

(Was nun macht Magie so faszinierend? Was für einen Strategen als erstes ins Auge springt, ist natürlich die Macht, und in der Tat, ein Magier kann sehr viel Macht haben, auch strategisch bedeutende Macht. Wenn ich aber ein Magier bin, ist vielleicht die Fähigkeit, sich derselben zu entziehen, von weit größerer Bedeutung: Wenn ich mit einem Fingerschnippen am anderen Ende der Welt sein kann, kann ich gelassen bleiben, wenn der Herrscher, in dessen Diensten ich gerade stehe, mich zu Schwarzer Magie zwingen will, oder ins Verlies werfen, oder auf den Scheiterhaufen. Für mich war immer der faszinierendste Aspekt der Magie, daß man Dinge bewirken kann, ohne mehr dazu zu benötigen als den eigenen Körper und Geist, und gelegentlich einen Gegenstand. Ein Magier braucht kein Geld außer dem zum Leben, keine Menschen, die ihm gehorchen und seinen Willen ausführen, und hat dennoch großen Einfluß. Gerade das ist es, diese Unabhängigkeit, die den Mächtigen Angst macht, denn sie können über solche keine echte Macht haben

Manche Magier lieben trotzdem das Spiel mit der Macht, obwohl sie es eigentlich nicht nötig hätten, andere wiederum lieben die Erkenntnis mehr als die Macht und die Verlockungen der Welt jenseits des Schleiers mehr als die Intrigen an den Höfen der Mächtigen. Andere wiederum zieht es in die Weiten der unendlichen Welten und die Tiefe der Erde, um die Weisheit zu entdecken, die diese ihnen zu bringen vermögen. Wie auch immer man sich entscheidet - die Grenzen der Magie sind letztlich nur die der I-magi-nation, denn Magie ist die Ermächtigung von Bildern und Gedankenformen, und die meisten Magier leiden nur daran, daß ihre Imagination zu beschränkt ist und sie zuviel als gegeben hinnehmen. Weben wir nicht täglich die Magie einer ganzen Welt, indem wir Myra erschaffen und formen? Wer könnte schon sagen, wie wirklich diese ist. Die Frage, wie wir Magie verwenden, ist die Frage nach der Welt, die wir wollen. Wenn wir nicht mehr imaginieren können als Machtspielchen, dann - haben wir es nicht besser verdient. W.A.)

Kapitel 3: Mana (ME)

3.1 Mana – Herkunft und Verwendung

Mana, die Kraft, mit der die Weisen arbeiten, befindet sich auf einer Ebene, die dem normalen Menschen im Alltag unsichtbar bleibt, sie kann nicht wie Holz für Feuer verbraucht, noch wie Öl aus der Erde extrahiert werden. Sie ist nur sicht- und formbar in einer Art Ausnahmezustand des Geistes, den der Weise durch magische Rituale und andere geistige Disziplinen erlangt. In diesem Zustand sind die mystischen Linien sichtbar, die alle existierenden Dinge miteinander verbinden, und die Manipulation dieser Verbindungen durch Mana ermöglicht es dem Weisen unter Umständen, auch weit entfernte Dinge zu beeinflussen.

Als Mana wird im übrigen jede Art von Kraft angesehen, die durch die Kraft des Geistes allein beherrschbar wird, gleichgültig, welche Bezeichnungen dafür in diversen Kulturen üblich sind. Die Bezeichnung ist abstrakt und dient nur der Quantifizierung der Kraft.

Träger der Kraft sind alle Gegenstände und jedes Lebewesen der natürlichen Welt und der Anderwelt, also Menschen, Tiere, Pflanzen, Steine usw. Auch Götter und Geister erschaffen kontinuierlich ein eigenes Mana-Reservoir, wenn auch der Großteil ihrer Kraft aus externen Quellen stammt.

Alle magischen Effekte, die ein Weiser bewirkt, kosten ihn Mana (Siehe dazu Kapitel 4). Weise erhalten Mana auf verschiedene Art und Weise. Einzelheiten dazu befinden sich in den folgenden Abschnitten.

Persönliches Mana (PME) und externes Mana (XME)

Ein Weiser kann Mana auf verschiedene Art und Weise nutzen. Jeder Weise kann eine begrenzte Menge ME in sich selbst speichern, das Persönliche Mana. Diese Menge ist von seinem Grad der Meisterschaft abhängig (siehe **Tabelle 3.1**) und erneuert sich jeden Kalendermond. PME ist wichtig, da ein Weiser damit auskommen muß, solange er nicht ausreichend Fertigkeitpunkte hat, um sich eine externe Mana-Quelle zu erschließen. Außerdem sind Effekte, die mit externem Mana bewirkt werden, für andere Weise weithin spürbar und entbehren jeglicher Subtilität. Und letztlich kann im Duellum Arcanum nur persönliches Mana eingesetzt werden.

Externes Mana (XME) befindet sich in Bäumen, Steinen, Seen, Luft, lebendigen Wesen, Göttern und Geistern etc., kurz, in allen Dingen und Wesen der weltlichen und anderweltlichen Umwelt. Wenn ein Weiser das Ritual, XME aufzunehmen, gelernt hat, kann er dies einmal pro

Jahr in den Traumtagen ausführen, um XME aufzunehmen. Einmal aufgenommen, kann der Magier seine XME für alle ihm bekannten Effekte in ihrer Landherrschaftsvariante verwenden.

Verwendbare XME:

Die Menge XME, die ein Weiser pro Mond und Jahr nutzen kann, sind seine **Verwendbaren XME**. Ihre Höhe ist von seinem Grad der Meisterschaft abhängig

Tabelle 3.1: PME und Verwendbare XME pro Jahr nach Grad der Meisterschaft

| Grad | PME | XME/Mond | XME/Jahr | Grad | PME | XME/Mond | XME/Jahr |
|------|-----|----------|----------|------|-----|----------|----------|
| 1 | 102 | - | - | 11 | 232 | 2550 | 15200 |
| 2 | 106 | - | - | 12 | 256 | 2950 | 17700 |
| 3 | 112 | - | - | 13 | 282 | 3450 | 20600 |
| 4 | 120 | - | - | 14 | 310 | 3950 | 23800 |
| 5 | 130 | - | - | 15 | 340 | 4600 | 27500 |
| 6 | 142 | 1200 | 7100 | 16 | 372 | 5250 | 31600 |
| 7 | 156 | 1350 | 8200 | 17 | 406 | 6000 | 36100 |
| 8 | 172 | 1600 | 9600 | 18 | 442 | 6850 | 41200 |
| 9 | 190 | 1850 | 11200 | 19 | 480 | 7800 | 46800 |
| 10 | 210 | 2200 | 13100 | 20 | 520 | 8800 | 52900 |

3.2 Landherrschaft² - der Weg des Magiers

Der Weg des Magiers bedeutet Unabhängigkeit und die beständige Arbeit an der Vertiefung des eigenen Wissens. Der Magier erkennt die Götter an und begegnet ihnen mit Respekt - ihr Diener jedoch möchte er genausowenig sein wie irgendeines Menschen Diener. Aus diesen Gründen hat der Magier ein besonderes Verhältnis zum Land, und erreicht ein hohes Verständnis für arkane und spirituelle Zusammenhänge. Der Weg des Magiers ist u.a. definiert durch eine Methode, XME aus dem ihn umgebenden Gelände zu beziehen. Das Ritual **der Landherrschaft** in den Graden I-V verleiht einem Weisen die Fähigkeit, XME für seine magischen

Landherrschaft: Die Kenntnis der **Landherrschaft**, eines besonderen magischen Effekts, erlernbar in den Rängen I-V, ist die Voraussetzung für die Nutzung jeglicher XME. Je höher der Rang eines Magiers, um so effektiver und weiträumiger kann seine Nutzung und Kontrolle werden. Um XME für einen bestimmten magischen Effekt nutzen zu können, muß zuerst eine erweiterte Variante dieses Effekts erlernt oder erforscht werden, die **L1(bzw. L2- etc.)-Variante** genannt wird³. Diese wirkt genau gleich wie die Standardversion, nur ist ihr effektiver Grad um 10 pro Landherrschaftsrang erhöht. Wenn das Erlernen der Standardversion eines Effekts also 3 Fertigkeitspunkte (FP) in eine magischen Sphäre erfordert, dann erfordert das Erlernen der L1-Variante 13 FP, der L2-Variante 23 FP usw.. Tabelle 3.2 zeigt die Fähigkeiten, die ein Magier mit Landherrschaftsrängen und –Varianten erlangt.

Für Priester heißt der entsprechende Begriff „Avatar“, die Effekte werden mit A1(bzw. A2-etc)-Varianten bezeichnet. Die Regelungen sind analog anzuwenden.

² Landherrschaft ist ein kulturell geprägter Begriff, den ich in Ermangelung einer Alternative und weil man sich an ihn gewöhnt hat, vorerst beibehalte.

³ Es kann also vorkommen, daß ein Weiser einen hohen Landherrschaftsrang hat, aber die daraus resultierenden Vorteile nicht nutzen kann, weil er keine Landherrschaftsvarianten erlernt oder erforscht hat.

Tabelle 3.2: Landherrschaftsränge

| Rang | Damit einhergehende Fähigkeit | Vorteil der entsprechenden Variante |
|-------------|---|--|
| I | Aufnehmen von XME aus dem Land. Erlernen von L1-Varianten. | Nutzung von externer ME (XME) |
| II | Erlernen von L2-Varianten | Jede verwendete XME-Einheit zählt wie 2 ME. |
| III | Erlernen von L3-Varianten. | Jede verwendete XME-Einheit zählt wie 3 ME. Magier können auf ein KF im 1 KF-Radius so zaubern, als würden sie dort stehen. |
| IV | Erlernen von L4-Varianten | Jede verwendete XME-Einheit zählt wie 4 ME. Magier können auf ein KF im 2 KF-Radius so zaubern, als würden sie dort stehen. |
| V | Erlernen von L5-Varianten | Jede verwendete XME-Einheit zählt wie 5 ME. Magier können auf ein KF im 3 KF-Radius so zaubern, als würden sie dort stehen. |

Weise, die Landherrschaft 2 und höher beherrschen sind sehr selten, auf manchen Segmenten mag sogar kein einziger existieren.

Kapitel 4: Die Magier und ihre Magie

4.1 Das Weisenprofil

Alle Eigenschaft eines Weisen werden in ein Dokument eingetragen - das Weisenprofil. Es ermöglicht eine übersichtliche Handhabung durch Spieler und Spielleiter. Wenn ein Weiser neu ins Spiel kommt oder übernommen wird, muß zuerst ein Weisenprofil erstellt werden. Die einzelnen Attribute werden im folgenden anhand eines Beispiels erklärt:

Ein Weisenprofil: Gwynofyn Dwrn

| | | | |
|--------------------|----------------------|------------------------|-----------------|
| Name: | Gwynofyn Dwrn | Reich: | Eiramond |
| Weg: | Magier | | |
| Grad: | 15 | Verwendbare XME/Jahr: | 27500 |
| Persönl. ME (PME): | 340 | Verwendbare XME /Mond: | 4584 |

Fertigkeitspunkte (FP): Luft-14, Feuer-10, Wasser-15, Erde-25, Erkennen-15, Wille-13, Heilen und Verbinden-25, Schutz-12, Leere-10, Kraft-15, Tore-16, Wesen-10.

Fähigkeiten (Auszug):

Landherrschaft I (*Kraft-10, Erde-7*), P keine. Verleiht die Fähigkeit, Erdkraft zur Herbeiführung magischer Effekte zu nutzen.

Magie erkennen (*Erkennen-1*), P Entfernung(weit), Wirkungsbereich; L1. Entdeckt alle momentan wirksamen Effekte und im Entstehen befindliche Zauber im Zielbereich.

Lähmen (♠) (*Wille-3*), P Anzahl/3, Zeit(lang); L1. Verhindert jede Bewegung bei den Zielpersonen durch Lähmen des Geistes, Keine Zauber möglich. Ziel muß in Sichtweite sein.

Teleport (*Tore-7*), P Entfernung(kurz), Anzahl; Bewegt die Ziele in Nullzeit an den anzugebenden Ort.

Detaillierte Erläuterung der Eigenschaften aus dem Beispiel

Spiritueller Weg: Gwynofyn Dwrn ist ein Weiser auf dem Weg der Magier. Deshalb hat er die Fähigkeit, durch das Ritual der Landherrschaft in die Nutzung der Erdkraft für seine Zauber eingewiesen zu werden.

Grad der Meisterschaft: Gwynofyn Dwrn hat den 15.Grad der Meisterschaft erreicht. Deswegen hat er (nach Tabelle 3.1) 340 Einheiten persönliches Mana (PME). Er kann maximal 27500 XME pro Jahr verwenden.

Fertigkeitspunkte: Gwynofyns Fertigkeitspunkte zeigen, daß er sich gern mit der Heilung und der Beeinflussung der Erde beschäftigt. Beschwörungen und die abstrakte Kunst der Leere liegen ihm weniger. Die Fertigkeitspunkte in jeder Sphäre haben Einfluß darauf,

- wie gut er Effekte aus dieser Sphäre improvisieren kann (Details in Kapitel 5);
- wie gut er Effekte aus dieser Sphäre erforschen kann (Details in 4.4);
- welche Effekte aus dieser Sphäre er erlernen kann; und
- wie gut er magische Effekte dieser Sphäre abwehren kann.

Fähigkeiten: Die Liste der magischen Effekte, die Gwynofyn Dwrn bewirken kann, ist natürlich nur auszugsweise abgedruckt. Es sind aber alle Effekte aufgeführt, die in späteren Beispielen benutzt werden.

Ein Blick in Gwynofyns Zauberbuch zeigt zunächst, das er in die Landherrschaft initiiert ist. Alle Zauber, denen hinten „L1“ angehängt ist, kennt er bereits in der L1-Variante. Das bedeutet, wenn seine Persönliche ME für einen Effekt nicht ausreicht, kann er die zu Anfang des Jahres aufgenommene Erdkraft, die dem Land inwohnende magische Kraft, benutzen, um höhere Größenordnungen zu erzielen. Dazu hat er für diese Effekte die Rituale dieser Sprüche angepaßt, das heißt, magische Forschung betrieben, um beispielsweise aus dem Spruch Lähmen die Variante Lähmen-L1 zu entwickeln. Landherrschaftsvarianten sind 10 effektive Grade pro Landherrschaftsrang höher als die entsprechenden Basisvarianten (Lähmen L1 = Grad 13, Lähmen = Grad 3). Die Erweiterung durch Landherrschaft ermöglicht es Gwynofyn, einen Lähmen-Zauber auch auf angreifende Heere anzuwenden.

Der Spruch Teleport ermöglicht es ihm, schnell von einem Ort zum anderen zu kommen. Ohne Landherrschaft ist er noch vergleichsweise schwach, da er viel ME kostet. Gwynofyn kann mit ihm gerade 8 KF teleportieren, und dann sind seine PME aufgebraucht, und selbst ein 1.Grad-Weiser, der ihn am Zielpunkt erwartet, könnte ihn im Duell besiegen! Um den Teleport mit Landherrschaft zu lernen, hat er noch nicht genug Fertigungspunkte in Tore, da ein Teleport L1 17 Punkte (addiere 10 für Landherrschaft I) in Tore benötigt.

Im Rest dieses Kapitels und in Kapitel 5 tauchen Gwynofyns Eigenschaften immer wieder in Beispielen auf...

4.2 Grade der Meisterschaft und Fertigungspunkte

Grad der Meisterschaft: Der Grad der Meisterschaft ist eine Grundeigenschaft jedes Weisen. Die Menge persönlichen Manas, die ein Weiser eines gegebenen Grads der Meisterschaft hat, ist aus Tabelle 3.1 (Kapitel 3) zu entnehmen. Der Bereich interessanter Grade der Meisterschaft liegt etwa bei 1 bis 20. Weise mit Graden zwischen 20 und 40 mögen vereinzelt existieren, sie interessieren sich jedoch nur noch wenig für die Ereignisse in der normalen Welt und sind selten im Dienst von Reichen anzutreffen. Die Segmentshüter und die Avatars besonders mächtiger Gottheiten können Grade der Meisterschaft ab 40 haben. Der Grad bestimmt folgende wichtige Parameter (für ME auch in Tabelle 3.1 zu finden):

Persönliches Mana (PME): $100 + \text{Grad} * (\text{Grad} + 1)$

Max. verwendbare XME pro Mond: $\text{PME} * \text{Grad} * 4.8 + 3000 / 6$, gerundet auf volle 50

Max. verwendbare XME pro Jahr: $\text{PME} * \text{Grad} * 4.8 + 3000$, gerundet auf volle 100

Fertigungspunkte: $12 * \text{Grad}$

Fertigungspunkte (FP): Die Kompetenz eines Weisen und die Anzahl und Größenordnung der Effekte, die er bewirken kann, hängen von der Anzahl Fertigungspunkte ab, die er in jedes Gebiet der Magie investiert. Jeder Weise hat 12 Fertigungspunkte pro Grad, die nach Vorliebe oder Vorschrift einer Gilde auf die 12 Sphären der magischen Kunst (siehe Abschnitt 4.3) verteilt werden können. Unspezialisierte Weise, besonders in niedrigen Graden, werden im allgemeinen eine gleichmäßige Verteilung auf alle Sphären vorziehen. In höheren Graden wird sich jeder Weise mehr oder weniger spezialisieren, so daß er diejenigen Effekte, die er für wichtig hält, mit besonderer Leichtigkeit bewirken kann oder besondere Macht in diesem Gebiet erlangt. Ein Weiser kann nur Effekte wirken, deren effektiver Grad seine FP in den nötigen Sphären nicht überschreitet. Die Anzahl FP, die ein Magier in einer Sphäre hat, kann das Doppelte seines

Grades der Meisterschaft nicht überschreiten. Die Anzahl Fertigkeitspunkte in einer Sphäre hat u.a. auch Einfluß bei der Abwehr⁴eines Effektes

Wenn ein Effekt mehreren Sphären angehört, muß der Weise in den angegebenen Sphären jeweils die angegebenen FP haben, um den Zauber ausführen zu können.

Anmerkung: FP in den folgenden Kapiteln und Abschnitten bedeutet immer FP in einer Sphäre, nicht Gesamt-FP, es sei denn, es wird „Gesamt-FP“ gesagt.

4.3 Die Sphären der Magischen Kunst

Fertigkeitspunkte beziehen sich auf Magische Sphären (Spezialgebiete). Es gibt insgesamt zwölf davon, und in ihnen können jeweils magische Effekte bestimmter Art bewirkt werden. Die folgende grobe Beschreibung der Sphären gibt Anhaltspunkte dafür, in welcher Sphäre ein gesuchter Effekt zu finden ist. Manche Effekte und Rituale (siehe etwa Landherrschaft) erfordern Mindest-FP in mehr als einer Sphäre.

Es muß gesagt werden, daß die Einordnung der Effekte in die Sphären in einigen Fällen nur eine Frage der Lehre ist. Beispielsweise gibt es in der Tradition Esoterias nur acht Sphären, da der Ring der Außenwelt (siehe unten) dort nur eine einzige Sphäre „Elemente“ ist, während Heilzauber in die Sphäre Pflanzen gehören. Das ist ein Problem der Tradition - die Zauber funktionieren offensichtlich so oder so. Die folgenden Sphären entstammen der Tradition der rhyandischen Elrhadainn, wobei viele Bezeichnungen und Einordnungen Esoterias übernommen wurden:

Der Ring der Außenwelt oder der Elemente:

Die Sphäre der Luft: Einflüsse, die Luft beinhalten und beeinflussen. Beispiel: Zauberwind, Wetterkontrolle.

Die Sphäre des Feuers: Einflüsse, die Feuer beinhalten oder hervorrufen. Beispiel: Feuerwand, Feuerring.

Die Sphäre des Wassers: Einflüsse, die Wasser beinhalten oder hervorrufen. Beispiel: Fluß-trocknen, Hochwasser.

Die Sphäre der Erde: Einflüsse auf alles, was Erde ist und von ihr hervorgebracht wird, einschließlich Pflanzen. Beispiel: Fruchtbarkeit, Landherrschaft

Der Ring der Innenwelt oder des Geistes:

Die Sphäre des Erkennens und Verbergens (Innere Ebene der Luft): Einflüsse auf alles, was das Sehen und Verbergen beeinflußt. Illusionen gehören hierher. Beispiel: Peilen, Weitsicht, Erkennen

Die Sphäre des Willens (Innere Ebene des Feuers): Einflüsse auf den Willen. Beispiel: Schwächen, Stärken, Lähmen.

Die Sphäre des Heilens und Verbindens (Innere Ebene des Wassers): Alle Sprüche, die etwas zusammenfügen oder eine Verbindung schaffen. Also Heilzauber ebenso wie Kontaktsprüche. Beispiel: Ruf, Botschaft, Kontakt, Landheilung

Die Sphäre des Schutzes und des Bannens (Innere Ebene der Erde): Alle Schutzzauber. Beispiel: Abwehren, Magie bannen.

Der Ring der Anderwelt:

Die Sphäre der Leere (Höhere Ebene der Luft): Einflüsse auf die Zeit und den Raum, alle höheren Verwandlungen von Elementen und alles, was den Wesenskern eines Gegenstands betrifft. Beispiel: Hauch der Ewigkeit, Seelendieb, Identifizieren (Namen).

⁴ Das Abwehren von Effekten ist selbst ein Effekt und in der Liste der magischen Effekte zu finden. Es ist hier nur wegen der Bedeutung der Fertigkeitspunkte erwähnt. Die Liste der magischen Effekte ist nicht Bestandteil dieses Regelwerks.

Die Sphäre der Kraft (Höhere Ebene des Feuers): Alle Einflüsse auf das Verhalten und den Fluß der magischen Energie. Beispiel: Magiestop, Magieschub, Landherrschaft

Die Sphäre der Tore (Höhere Ebene des Wassers): Alle Teleport-, Tor- und Türsprüche und alle, die mit Anderwelten zusammenhängen. Beispiel: Teleport, Tor.

Die Sphäre der Wesen (Höhere Ebene der Erde). Der Umgang mit Wesen aller möglichen Welten, vom Zähmen bis zur Beschwörung reichend, unter Einschluß der Verwandlung von Wesen. Beispiel: Zähmen.

Nekromantie: Von der magischen Theorie her gehört Nekromantie, also der Umgang mit den Geistern und Körpern der Toten, in die Sphäre Wesen. Nekromantie steht jedoch unter einem Bann des Gottes Anur, der der Herr des Totenreichs ist - deshalb kann sie innerhalb der normalen magischen Ausbildung nicht gelehrt werden, und wird von manchen magischen Traditionen als 0. oder 13. Sphäre der Macht angesehen. Wer immer Nekromantie betreibt, zieht den Zorn Anurs auf sich und lebt nicht lange - es sei denn, eine gleich starke Macht verhindert die Zerstörung des Nekromanten.

Kapitel 5 Magische Effekte bewirken („Sprüche“)

Der Begriff „Zauberspruch“ impliziert, daß Magie wesentlich durch Sprechen ausgeübt wird. Ich möchte klarstellen, daß dies nicht so ist, daß Bewegungen, geistige Disziplinen und die Manipulation von Gegenständen genauso zu einem magischen Ritual gehören können wie Sprache. Wenn wir trotzdem den Begriff „Zaubersprüche“ benutzen, dann, weil er sich bewährt hat, ihn jeder kennt und mangels Alternative. Manchmal werde ich den Begriff „magische Effekte“ benutzen. Wichtig ist, daß alle Zaubersprüche mit wenigen Ausnahmen von allen Arten von Weisen bewirkt werden können. Es besteht überhaupt keine Veranlassung, anzunehmen, daß ein Priester mit magischen Fähigkeiten nicht genauso Feuerbälle produziert wie ein Magier, es sei denn, seine Religion verbietet es ihm bzw. sein Gott gibt ihm das Wissen darum nicht. Genausowenig ist einzusehen, daß ein Magier nicht heilen kann. Die eigentliche Kunst, die Magie, ist immer dieselbe, und nur bei Dingen, die von externen Quellen abhängen (etwa Wiederbelebungen bei Priestern) kann davon ausgegangen werden, daß andere Arten von Weisen es vielleicht nicht können! Natürlich gibt es hier kulturell und ethisch begründete Einschränkungen, die aber nicht Thema dieser Regel sind.

5.1 Eigenschaften von magischen Effekten

Es gibt Hunderte, wenn nicht Tausende von magischen Effekten. In höheren Graden der Meisterschaft kennen Weise schon mal ein paar Dutzend verschiedene Effekte. Zur besseren Übersicht gibt es deshalb für jeden Effekt eine Kurzbeschreibung, die Bestandteil des Weisenprofils ist. Im folgenden werden die Bestandteile der Kurzbeschreibung anhand eines Beispiels erläutert. Nehmen wir an, im Weisenprofil ist unter anderem die folgende Zeile zu finden:

Zauberwind L1, L2; (*Luft-1*); P Wirkungsbereich, Zeit(lang); Feder eines Riesenadlers

Aus dieser Beschreibung sind folgende Informationen zu entnehmen:

Name: Der Name des Effekts ist eine verkürzte Bezeichnung für das, was damit erreicht werden kann. Der Effekt „Zauberwind“ verursacht demnach einen Wind.

Varianten: Wenn ein Zauber in der Liste der Fähigkeiten steht, bedeutet das, daß der Weise ihn in der Basisvariante beherrscht - das ist die Variante, die nur durch persönliche ME „gespeist“ werden kann, und deshalb nur kleine Größenordnungen zuläßt. Die Angabe L1 bedeutet, daß der Weise zusätzlich eine XME-Variante beherrscht, die auf dem ersten Landherrschaftsrang basiert. Für L2, L3 gilt entsprechendes für den zweiten, dritten Rang usw. Diese Varianten heißen L1-Variante, L2-Variante usw.. Je mehr Varianten ein Weiser beherrscht, um so höher sind die ihm möglichen Größenordnungen. Natürlich kann er auch weiterhin die kleineren Varianten benutzen. Diese Varianten müssen in aufsteigender Folge gelernt bzw. erforscht werden.

Sphären und Fertigungspunkte (FP): hier sind die nötigen Fertigungspunkte in den zugehörigen magischen Sphären angegeben, in der Form **<Sphärenname>-<FP-Wert>**, beispielsweise (*Luft-1*). Das ist die Angabe für die Basisvariante des Zaubers. So bedeutet etwa (*Erde-7, Kraft-7*), daß 7 FP in der Sphäre Erde und 7 FP in der Sphäre Kraft benötigt werden, um den Zauber in der Basisvariante zu lernen oder zu improvisieren. Für XME-Varianten gilt, daß 10 FP pro Rang auf die FP der Basisvariante addiert werden. Der *Zauberwind-L1* braucht also *Luft-11*, der *Zauberwind-L2* *Luft-21* usw. Diese FP tauchen in der Beschreibung nicht mehr explizit auf.

Basisgrad (BG): Der Basisgrad wird zur Berechnung der ME herangezogen und entspricht den nötigen FP in der Kurzbeschreibung des Zaubers: ein **Teleport** (*Tore-7*) hat einen Basisgrad von 7. Wenn FP in mehr als einer Sphäre angegeben und diese unterschiedlich hoch sind, ist der Basisgrad zusätzlich angegeben. Wenn XME benutzt wird, erhöht sich der effektive Grad um 10 oder mehr auf 17, 27 usw, der Basisgrad hingegen bleibt gleich.

Effektiver Grad (EG): oder auch nur einfach Grad ist der Grad einer bestimmten Spruchvariante. Für die Basisvariante ist der Effektive Grad gleich dem Basisgrad, für XME-Varianten ergibt sich der Effektive Grad, indem 10 pro Landherrschafts- bzw. Avatar-Rang auf den Basisgrad addiert wird.

Parameter(P): Die Angabe, welche Parameter aus den Tabellen 5.1 bis 5.4 im Anhang als Multiplikatoren für die ME-Berechnung herangezogen werden (siehe dazu 5.2).

Komponenten (K): Hier stehen entweder seltene Komponenten, die für den Zauber unbedingt benötigt werden, oder eine Summe Gold, die einen Preis für handelsübliche Komponenten. Ist die Komponente kursiv gedruckt, verbraucht sie sich beim Zaubern nicht.

Beschreibung: Eine genaue Beschreibung dessen, was dieser Spruch erzeugt bzw. verändert, wie und wann er angewendet werden kann, welche Abweichungen von Regeln für ihn gelten und andere Dinge, die für den Magier interessant sein könnten. Diese Beschreibung ist meist nicht im Weisenprofil enthalten, sondern wird nur beim Erlernen des Effektes vom Spielleiter mitgeteilt, da das Profil sonst zu umfangreich und unübersichtlich wird.

5.2 Improvisation

Wenn ein Weiser einen Effekt bewirken will, den er nicht kennt, kann er versuchen, ihn zu improvisieren. Voraussetzung ist, daß er ausreichend Fertigungspunkte den Sphären des gewünschten Effekts hat, um ihn lernen zu können. Für Priester gilt diese Einschränkung nicht, da

Improvisation bei ihnen einem göttlichen Eingriff gleichkommt. Der Weise beschreibt dann, was er bewirken will, und hat eine Chance, erfolgreich zu sein, die von seinen Fertigkeitpunkten und Grad, der Schwierigkeit des Effekts (effektiver Grad) und geschriebener Kultur abhängt:

Improvisationchance (I%) = $FP \times 2 - EG + \text{Kulturmodifikator (SL-Willkür)}$

Bsp Zauberwind (Luft-1)

Gwynofyn hat 14 FP in der Sphäre Luft, der Effektive Grad ist 11 und er schreibt eine kleine Geschichte über dieses Vorhaben, für die ihm der SL 15% gewährt.

$I\% = 28 - 11 + 15 = 22\%$ (also Erfolg bei einem Wurf von 1-22)

Bei Improvisation besteht die erhöhte Chance einen kritischen Fehlschlag zu erleiden, wenn das Würfelergebnis hoch ist.

Fehlschlagschance (F%) = $EG \times 2 - FP$

$F\% = 22 - 14 = 8\%$ (also Fehlschlag bei einem Wurf von 93-100)

5.3 Zusammenarbeit

Weise können zusammenarbeiten, um einen sehr großen Effekt zu bewirken. Dabei müssen alle Beteiligten die gleiche Variante desselben Effekts kennen und benutzen. Materielle Komponenten müssen nur einmal vorhanden sein, und die aufzuwendenden ME können sie sich teilen. Das ist dann interessant, wenn der Effekt mehr ME verbrauchen würde ein Magier allein XME hat. Hier ein Beispiel:

Ein Kreis von Magiern will ein permanentes magisches Tor erschaffen. Alle 5 Beteiligten kennen den Effekt „**Tor** (Tore-19), P Entfernung(weit)*5, Zeit(kurz)=permanent; **L1**“. Dieser Effekt kann laut Beschreibung nur permanent gewirkt werden, was ihn teuer macht (ME-Berechnung siehe 5.4). Die gewünschte Größenordnung ist

Tor , 18 KF (25) *5, permanent kurz(500), Basisgrad 9 = $100 \times 500 \times 0.9 = 45000$ ME

Dies geht deutlich über die Kapazität eines einzelnen Weisen bis zum Grad 18. Deshalb bietet sich hier eine Zusammenarbeit an. Der Effekt kostet die 5 Beteiligten jeweils nur 9000 ME, was für einen solchen Effekt preiswert ist. Die Schwierigkeit ist hier, ausreichend Weise zusammenzubekommen, die die nötigen Voraussetzungen erfüllen.

5.4 Kritischer Fehlschlag

Jeder Versuch, einen magischen Effekt zu bewirken, kann schiefgehen, sei es durch Abwehren des Gegners, Magieresistenzen oder weil eine Erfolgchance nicht geschafft wurde. Darüber hinaus hat jeder Effekt noch die Möglichkeit kritisch fehlzuschlagen, die Chance hierzu beträgt im Normalfall 5%, kann aber bei Improvisationen oder durch äußerliche Umstände höher werden. Die Auswirkungen reichen von einem effektvollen Scheitern bishin zur Einäscherung des Weisen und der Vernichtung ganzer Landstriche.

5.5 Berechnung der ME

ME werden beim Wirken eines Zaubers verbraucht - und in seltenen Fällen auch zur Aufrechterhaltung von Zaubern. Größenordnungen für Zauber sind variabel, und deshalb ist der ME-Betrag, der für sie aufgewendet werden muß, nicht fest. Der tatsächliche ME-Bedarf für einen Zauber wird errechnet, indem man den Basisgrad und die zugehörigen Parameter (etwa für Entfernung, Anzahl der Ziele oder Wirkungsdauer) multipliziert, und das Ergebnis durch 10 teilt. Die folgende allgemeine Formel der ME-Berechnung ist für alle Zauber gleich:

$$\text{ME} = \text{Parameter 1} * \text{Parameter 2} * (\text{Basisgrad} / 10)$$

Hier ein Beispiel für eine Berechnung: man geht dabei von der Kurzbeschreibung eines Effekts aus:

Zauberwind (*Luft-1*); P Wirkungsbereich, Zeit(lang); L1, L2.

Die Werte hinter dem „P“ geben an, was jeweils für die Parameter 1 und 2 in der Formel einzusetzen ist: hier für Parameter 1 ein Wert für einen Wirkungsbereich, für Parameter 2 ein Wert für eine vergleichsweise lange Zeit. Damit der unterschiedlichen Art der Zauber Rechnung getragen wird, gibt es drei verschiedene Tabellen für die verschiedenen Parameter, die in den Zauberbeschreibungen auftauchen. Welche Werte sich aus welchem Wirkungsbereich, welcher Zeit usw. ergeben, ist den Tabellen 5.1 bis 5.3 zu entnehmen:

Entfernung (weit): Tabelle 5.1
 Entfernung (kurz): Tabelle 5.2
 Zeit (lang): Tabelle 5.1
 Zeit (kurz): Tabelle 5.2
 Wirkungsbereich: Tabelle 5.3
 Anzahl: Keine Tabelle, einfach den Wert benutzen

Angenommen, wir wollen den Zauberwind ausführen, so daß in einem Gebiet von 10km Radius um den Weisen für einen Mond ein Wind nach seinem Willen weht. Wir sehen also in Tabelle 5.1 für die Zeit nach und finden links neben der Angabe „1 Mond“ den Faktor von 10, sowie in Tabelle 5.4 links neben der Angabe „10km Radius“ den Wert 500. Diese Werte setzen wir jetzt in die obige Formel ein, und es ergibt sich:

$$\text{ME} = 500 * 10 * 1 / 10 = 500 \text{ ME!}$$

Tabelle 5.1:
Entfernung und Zeit (groß)

| Faktor | Entf (weit) | Zeit (lang) |
|--------|-------------|-------------|
| 1 | 0 | 1 Minute |
| 2 | 1 m | 10 Minuten |
| 3 | 5 m | 1 Stunde |
| 4 | 10 m | 10 Stunden |
| 5 | 50 m | 1 Tag |
| 6 | 100 m | 2 Tage |
| 7 | 500 m | 4 Tage |
| 8 | 1 km | 8 Tage |
| 9 | 5 km | 15 Tage |
| 10 | 10 km | 1 Mond |
| 11 | 50 km | 1 Mond |
| 12 | 1 KF | 2 Monde |
| 13 | 2 KF | 2 Monde |
| 14 | 3 KF | 3 Monde |
| 15 | 4 KF | 3 Monde |
| 16 | 5 KF | 4 Monde |
| 17 | 6 KF | 4 Monde |
| 18 | 7 KF | 5 Monde |
| 19 | 8 KF | 5 Monde |
| 20 | 9 KF | 6 Monde |
| 21 | 10 KF | 6 Monde |
| 22 | 12 KF | 7 Monde |
| 23 | 14 KF | 7 Monde |
| 24 | 16 KF | 8 Monde |
| 25 | 18 KF | 8 Monde |
| 26 | 20 KF | 9 Monde |
| 27 | 22 KF | 9 Monde |
| 28 | 24 KF | 10 Monde |
| 29 | 26 KF | 10 Monde |
| 30 | 28 KF | 11 Monde |
| 31 | 30 KF | 11 Monde |
| 32 | 34 KF | 12 Monde |
| 33 | 38 KF | 12 Monde |
| 34 | 42 KF | 13 Monde |
| 35 | 46 KF | 13 Monde |
| 36 | 50 KF | 14 Monde |
| 37 | 54 KF | 14 Monde |
| 38 | 58 KF | 15 Monde |
| 39 | 62 KF | 15 Monde |
| 40 | 66 KF | 16 Monde |
| 41 | 70 KF | 16 Monde |
| 42 | 12 GF | 17 Monde |
| 43 | 14 GF | 17 Monde |
| 44 | 16 GF | 18 Monde |
| 45 | 18 GF | 18 Monde |
| 46 | 20 GF | 19 Monde |
| 47 | 25 GF | 19 Monde |
| 48 | 30 GF | 20 Monde |
| 49 | 35 GF | 20 Monde |
| 50 | 50 GF | 2 Jahre |
| 100 | beliebig | permanent |

Tabelle 5.2:
Entfernung und Zeit (klein)

| Faktor | Entf (kurz) | Zeit (kurz) |
|---------------|--------------------|--------------------|
| 1 | 0 | 1 Minute |
| 2 | 1 m | |
| 3 | 2 m | |
| 4 | 5 m | |
| 5 | 10 m | |
| 6 | 20 m | |
| 7 | 50 m | |
| 8 | 10 m | |
| | 0 | |
| 9 | 20 m | |
| | 0 | |
| 10 | 50 m | 1 Tag |
| | 0 | |
| 15 | 1 km | |
| 20 | 2 km | |
| 25 | 5 km | |
| 30 | 10 km | |
| 40 | 20 km | |
| 50 | 1 KF | |
| 100 | 2 KF | 1 Mond |
| 150 | 3 KF | |
| 200 | 4 KF | |
| 50/KF | >4 KF | |
| 500 | | permanent |

Tabelle 5.3: Wirkungsbereich

| Faktor | Wirkungsbereich |
|---------------|------------------------|
| 1 | 0 (selbst) |
| 5 | 5 m Radius |
| 10 | 10 m Radius |
| 50 | 100 m Radius |
| 100 | 1 km Radius |
| 500 | 10 km Radius |
| 1000 | 1 KF |
| 3000 | 1 KF Radius |
| 5000 | 2 KF Radius |
| 10000 | 1 GF |
| 100000 | 1 Segment |

Jeder Parameter wird immer aufgerundet auf eine ganze Zahl, d.h. jeder Parameter hat immer einen Mindestwert von 1. Unabhängig vom Ergebnis der Berechnungen hat kostet jeder Effekt immer mindestens ME in der Höhe seines Basisgrads. Zur Verdeutlichung der Tatsache, daß unterschiedliche Zauber verschiedene Parameter benutzen, hier ein weiteres Beispiel:

Lähmen ♦ (*Wille-3*); P Anzahl/3, Zeit(lang).

Hier wird als Parameter 1 ein Drittel der Anzahl der zu lähmenden Wesen eingesetzt, und als Parameter 2 wieder ein langer Zeitraum. Die Modifikation der Parameter - etwa durch eine Division durch 3 wie hier - ist bei vielen Zaubern zu finden.

ME-Verbrauch und Effektvarianten: Aus dem ME-Bedarf ergibt sich, welche Varianten benutzt werden müssen bzw. können: wenn der ME-Verbrauch eines Zaubers klein genug ist, kann der Weise ihn aus seinen PME bezahlen und braucht infolgedessen nur die Basisvariante. Im obigen Beispiel wäre das für einen Weisen ab dem 20.Grad der Meisterschaft möglich. Höhere Größenordnungen erfordern XME-Varianten. Unser Weiser Gwynofyn Dwrn würde also die Landherrschaftsvariante des Zaubers ausführen müssen, um auf 10km Radius für einen Mond einen Wind zu erzeugen. Bei noch höherem ME-Bedarf, der die XME des Weisen übersteigt, kann eine L2 -Variante eingesetzt werden, die die Effektivität der eingesetzten ME um 100% erhöht. D.h. der Effekt braucht nur noch die Hälfte der sonst nötigen ME.

Anmerkung zu allen Zaubern, die Anzahl-Parameter benutzen:

Wenn Zauber Anzahl-Parameter benutzen, müssen die Ziele, die für einen Effekt gelten sollen, eine Gruppe bilden. D.h. ein Heer, oder ein Teil eines Heeres, kann als Ziel gelten, zwei Heere auf einer Gemark oder zwei Gruppen eines Heeres benötigen zwei Effekte. Will man das vermeiden, muß man Zauber benutzen, die Wirkungsbereichsparameter benutzen!

Anmerkung zu allen Zaubern, die Zeit-Parameter benutzen:

Der Parameter Zeit lang/kurz = permanent ist dem Weg des Alchimisten vorbehalten, der magische Effekte in Gegenstände bindet.

Kapitel 6: Das Leben eines Weisen

Das letzte Kapitel hat das Wirken von magischen Effekten behandelt - sozusagen den Alltag eines Weisen. Wie aber kommt ein Weiser zu seiner Macht und zu seinem Wissen? Am Anfang steht die Initiation in einen magischen Weg. Im Laufe seines weiteren Lebens lernt der Weise neue magische Effekte kennen, wird durch Aufstieg stärker und kompetenter, erforscht neue Effekte von nie gesehener Wirkung. Manch ein Weiser stellt sich dazu in den Dienst eines Reiches und verdient sich eine goldene Nase.

6.1 Die Initiation

Eine Initiation führt einen Schüler in das ihm bisher unbekanntes Reich der Magie ein, öffnet ihm Welten, deren Zugang ihm bisher verschlossen blieb, und gewährt ihm den Zugang zu den geheimnisvollen Kräften, die sich unter der Oberfläche des Alltagslebens, hinter dem Schleier zwischen den Welten abspielen.

Im Gegensatz zu einer weitverbreiteten Ansicht kann jeder Magie lernen. Es ist keine besondere „Begabung“ erforderlich, die man haben kann oder eben nicht - wohl aber Durchhaltevermögen und die Fähigkeit, sich eine andere Sicht der Wirklichkeit anzugewöhnen. Das ist eine Frage des Lernens und der Praxis, nicht aber der „Begabung“. Es mag Gebiete geben, wo Weise einem vielversprechenden Aspiranten eine Initiation verweigern - aber spätestens wenn er im Selbststudium erfolgreich wird, hat er sich effektiv selbst initiiert, und vielleicht wird sich das später als sein Vorteil erweisen.

Natürlich wird trotzdem nicht jeder ein Weiser. Den meisten fehlt einfach das Interesse an einem Gebiet, das jahrelanges Wandern in „unwirklichen“ Welten voraussetzt, um zu ersten Ergebnissen zu kommen. Diejenigen, die es trotzdem wollen, werden häufig durch die geringe Präsenz von lehrwilligen Weisen abgeschreckt. Die Möglichkeiten, sich initiieren zu lassen, sind natürlich in magiefreundlichen und magisch hochentwickelten Gebieten viel größer als in magiefeindlichen.

6.2 Erlernen magischer Effekte

Voraussetzung des Lernens: Jeder Magier kann magische Effekte von anderen Magiern lernen. Die wesentliche Voraussetzung hierfür ist, daß der Schüler in der Lage ist diesen Effekt zu wirken, also die entsprechenden Fertigkeitpunkte besitzt. Beide Weisen müssen sich mindestens einen Mond am gleichen Ort aufhalten und können sich gegenseitig genau einen Effekt in einer Variante lehren. Das heißt, also um einen unbekanntes Effekt in der L1-Variante zu lernen bedarf es zwei Monde. In dieser Zeit dürfen beide Weisen keine magischen Effekte mit XME wirken, forschen oder sich sonstwie ablenken lassen.

Voraussetzungen für das Lehren: Wenige Weisen können Effekte lehren, die an der Grenze ihres eigenen Verständnisses liegen. Jeder Weise kann Effekte lehren, die er kennt, die 5 oder mehr Punkte unter seinen FP für die Sphäre des Spruchs sind, unabhängig vom Grad des Schülers.

Arten des Lehrens: Die Fähigkeit einen Effekt zu lehren, erfordert ein Wissen um die Funktionsweise des Effekts, d.h. wie, warum und aufgrund welcher Theorie er funktioniert. Dieses Wissen geht über die Kenntnis des Rituals, das den Effekt zum Funktionieren bringt, hinaus, und muß beim Lehren nicht weitergegeben werden. Das bedeutet, ein Weiser kann einen Effekt auf eine Weise lehren, die es unmöglich macht, daß der Schüler ihn wiederum weiterlehrt. Natürlich kann ein Weiser einen Effekt, der ihn gelehrt wurde, selbst nachträglich erforschen. Da er das Ritual bereits kennt, ist dies sehr viel. Selbst erforschte Effekte können in jedem Fall gelehrt werden. Effekte, die einem Weisen bekannt sind, die er aber nicht lehren kann, werden in seinem Zauberbuch mit einem X markiert.

6.3 Der Aufstieg

Hat sich ein Magier im Spiel und durch Schreiben von Kultur bewährt oder ist bei einem mächtigeren Weisen in die Schule gegangen und hat ausgiebig studiert, wird ihm der Spielleiter irgendwann mitteilen, daß er einen höheren Grad erreicht hat. Garantiert schafft er den Aufstieg indem er einen stärkeren Magier in einem formalisierten magischen Duell (siehe Kap. 7) besiegt. Bei seinem Aufstieg erhält der Weise sofort 12 Fertigkeitspunkte zum Verteilen und kann mehr ME im Monat verwenden. Das Jahreslimit erhöht sich jedoch erst in den darauffolgenden Traumtagen.

6.4 Erforschen neuer Effekte

Dieser Bereich ist im allgemeinen dem Weg der Magier und den von diesem abgeleiteten Wegen der Weisen vorbehalten. Da die Verleihung von magischen Effekten auf dem Weg des Priesters und den anderen priesterähnlichen Wegen Ermessenssache der Gottheit (d.h. desjenigen, der die Gottheit führt) ist, werden für diese keine vergleichbaren Regeln gebraucht.

Magische Forschung ist für unerfahrene Magier aus Reichen ohne magischer Tradition eine ausgesprochen langwierige Angelegenheit. Um zu einer akzeptablen Forschungszeit zu kommen, werden hohe Fertigkeitspunkte und viel Kultur benötigt. Forschung an der Grenze der eigenen Fähigkeiten ist immer sehr schwierig und zeitraubend. Über Dauer und Aufwand entscheidet der Spielleiter.

Restriktionen bei magischer Forschung: magische Forschung bedeutet, daß der Magier seine gesamte Kraft in sein Forschungsprojekt steckt – da bleibt kaum Zeit für andere Dinge. Insbesondere kann er während der Forschungszeit keine magischen Effekte mit XME bewirken, keine Effekte lehren oder von einem anderen Weisen lernen, sich nicht auf ein anderes Kleinfeld bewegen, sofern die Bewegung Zeit und den Körper des Magiers braucht.

Forschungsprozeduren können für einen Mond unterbrochen werden, ohne daß die Chance auf einen Erfolg darunter leidet.

Für magische Forschung wird ein Laboratorium mit mindestens zwei Bauwertpunkten pro Grad des Effekts benötigt, der erforscht werden soll, sonst verlängert sich die Forschungszeit um ein vielfaches.

6.5 Weise im Dienst von Reichen

Das Anstellen von Weisen ist grundsätzlich für alle Reiche möglich. Entweder kann der Spieler einen Charakter bei einem Magier ausbilden lassen, oder er läßt nach einem wandernden Magier suchen. Ob ein Weiser dem Ruf des Herrscher folgt entscheidet der Spielleiter. Die Anstellung eines Weisen kostet den künftigen Arbeitgeber einen einmaligen GS-Betrag in Höhe der ME-Menge, die der Weise pro Jahr verwenden kann (siehe Tabelle 3.1). Jeder NSC-Weise verlangt von dem Reich, für das er arbeitet, einen Lohn (Aufwandsentschädigung, Spesen, usw) in Höhe von $10 \cdot \text{Grad}^3$ pro Halbjahr.

Tabelle 6.1: Weisen-Unterhalt nach Grad

| | | | | | | | |
|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|
| 1 | 10 | 6 | 2160 | 11 | 13310 | 16 | 40960 |
| 2 | 80 | 7 | 3430 | 12 | 17280 | 17 | 49130 |
| 3 | 270 | 8 | 5120 | 13 | 21970 | 18 | 58320 |
| 4 | 640 | 9 | 7290 | 14 | 27440 | 19 | 68590 |
| 5 | 1250 | 10 | 10000 | 15 | 33750 | 20 | 80000 |

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-------|
| Vorwort | 2 |
| Kapitel 1 Einführung | 3 |
| Kapitel 2 Was ist eigentlich Magie? | 4-5 |
| Kapitel 3 ME | |
| 3.1 Mana – Herkunft und Verwendung | 5-6 |
| 3.2 Landherrschaft – der Weg des Magiers | 6-7 |
| Kapitel 4 Der Magier und ihre Magie | |
| 4.1 Das Weisenprofil | 8-9 |
| 4.2 Grade der Meisterschaft und Fertigungspunkte | 9-10 |
| 4.3 Die Sphären der Magischen Kunst | 10-11 |
| Kapitel 5 Magische Effekte bewirken („Sprüche“) | 11 |
| 5.1 Eigenschaften von magischen Effekten | 11-12 |
| 5.2 Improvisation | 12-13 |
| 5.3 Zusammenarbeit | 13 |
| 5.4 Kritischer Fehlschlag | 13 |
| 5.5 Berechnung der ME | 14-15 |
| Kapitel 6 Das Leben eines Weisen | 16 |
| 6.1 Die Initiation | 16 |
| 6.2 Erlernen magischer Effekte | 16 |
| 6.3 Der Aufstieg | 17 |
| 6.4 Erforschen neuer Effekte | 17 |
| 6.5 Weise im Dienst von Reichen | 17 |
| Inhaltsverzeichnis | 18 |