



Magie auf M y ra

„Welt der Waben“
Zusatzregel
Dritte Ausgabe vom 15.09.1998

AK Magie

Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
Tel. 07121/968060

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort zur dritten Ausgabe	3
Kapitel 1: Einführung	<u>65</u>
Kapitel 2: Einige Grundlagen	<u>97</u>
2.1 <i>Was ist eigentlich Magie?</i>	<u>97</u>
2.2 <i>Kulturelle Präferenzen</i>	<u>108</u>
Kapitel 3: Mana (ME) und die Wege der Weisen	<u>1511</u>
3.1 <i>Mana – Herkunft und Verwendung</i>	<u>1511</u>
3.2 <i>Landherrschaft - der Weg des Magiers</i>	<u>1712</u>
3.3 <i>Avatar - der Weg des Priesters</i>	<u>2015</u>
3.4 <i>Andere Wege</i>	<u>2317</u>
Kapitel 4: Die Weisen und ihre Magie	<u>2519</u>
4.1 <i>Das Weisenprofil</i>	<u>2519</u>
4.2 <i>Grade der Meisterschaft und Fertigungspunkte</i>	<u>2620</u>
4.3 <i>Die Sphären der Magischen Kunst</i>	<u>2721</u>
Kapitel 5 Magische Effekte bewirken („Sprüche“)	<u>2923</u>
5.1 <i>Eigenschaften von magischen Effekten</i>	<u>2923</u>
5.2 <i>Berechnung der ME</i>	<u>3225</u>
5.3 <i>Fehlschläge, Improvisation und Grundfähigkeiten</i>	<u>3427</u>
5.4 <i>Natürliche Magieresistenz</i>	<u>3528</u>
5.5 <i>Zusammenarbeit</i>	<u>3629</u>
5.6 <i>Gleichzeitig aktive Zauber (optional)</i>	<u>3629</u>
5.7 <i>Energierückschlag (optional)</i>	<u>3729</u>
Kapitel 6: Lernen und Forschen	<u>3931</u>
6.1 <i>Die Initiation</i>	<u>3931</u>
6.2 <i>Magische Effekte lernen</i>	<u>4032</u>
6.3 <i>Erforschen neuer Effekte</i>	<u>4233</u>
6.4 <i>Der Aufstieg</i>	<u>4535</u>
6.5 <i>Aufnahme von Externen ME</i>	<u>4636</u>
Kapitel 7: Kampf	<u>4737</u>
7.1 <i>Kämpfe zwischen Weisen und Heeren</i>	<u>4737</u>
7.2 <i>Duellum Arcanum (das Zauberduell)</i>	<u>4939</u>
7.3 <i>Krieg der Weisen</i>	<u>5342</u>
Kapitel 8: Die Magische Raumzeit	<u>5544</u>
8.1 <i>Magische Orte und Zeiten</i>	<u>5544</u>
8.2 <i>Weise im Dienst von Reichen</i>	<u>5745</u>
Kapitel 9 Magische Gegenstände	<u>5846</u>

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.



AK Magie
Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
Tel. 07121/968060

Email: werner.arend@uni-tuebingen.de

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 nicht mehr – oder nur noch zum gelegentlichen Nachschlagen – braucht. Das Wichtigste zur Magie in den Kapiteln 3 bis 8 basiert auf folgenden vier Grundprinzipien:

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.

Es gibt verschiedene Arten der „Kraft“: 1 ME ist 1 ME, überall – in der Quantität. Dennoch fließt die Kraft einer Gottheit anders als die dem Land innewohnende oder die dem Weisen ganz persönlich eigene. In der *Herkunft* (dämonisch, göttlich, natürlich, persönlich) sind sie verschieden (Kapitel 3), in der *Anwendung* unterliegen sie den gleichen Prinzipien (Kapitel 5).

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.

Kulturelle Präferenzen haben Auswirkungen: wenn ein Reich als „reich an Magie“ beschrieben wird, dann kann man über die Parameter „Kulturpräferenzen“ festlegen, daß das auch spieltechnische Auswirkungen haben soll (Kapitel 2).

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.

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...

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. Für alle anderen beantworte ich im folgenden einige Fragen, von denen ich vermute, daß sie häufig gestellt werden:

Fragen von Spielern:

F: Wie bewirke ich einen magischen Effekt?

A: Ein magischer Effekt ist Bestandteil eines Sonderbefehls. Im Einzelnen geschieht das in folgenden Schritten:

- Festlegen, welcher Effekt gewirkt werden soll.
- Nachschlagen des Effekts in der Liste der Effekte (Bestandteil des Weisenprofils)
- Berechnen der ME mit Hilfe der angegebenen Parameter und der Tabellen 5.1 bis 5.3
- Aufnahme der Ergebnisse der Berechnungen in den Spielzug. Die Kurzform sieht etwa so aus:
Zauberwind (Luft-1), 1 Mond (10), 10 km Radius (500) = 500 ME. Details in Kapitel 5.

F: Wie suche ich einen (NPC)-Weisen?

A: Dazu gibt keine „technische“ Vorgehensweise – als Herrscher macht man bekannt, daß man einen Weisen sucht, in der im Reich üblichen Art und Weise, Dinge bekanntzugeben. Ob einer kommt, entscheidet der Spielleiter². Details zur Entlohnung stehen in Abschnitt 8.2

Fragen von Spielleitern:

F: Wie erschaffe ich einen Weisen?

A: Das geschieht in folgenden Schritten:

- Den Weg der Weisen (Priester, Magier etc.) bestimmen
- Kulturpräferenzen nachschlagen oder festlegen (wichtig bei Magiern für die Fertigkeitpunkte)
- Grad der Meisterschaft festlegen (bei neu initiierten Weisen meistens 1)
- Fertigkeitpunkte verteilen. Worin soll der Weise besonders gut oder schlecht sein?
- Abgeleitete Attribute aufschreiben: Verwendbare XME, Basis-Forschungspunkte in jeder Sphäre für Magier und Geländetypen mit starker und schwacher Präsenz der Gottheit für Priester.
- Bekannte magische Effekte festlegen. Vorsicht bei Landherrschafts- und Avatar-Rängen. Hier kann Leichtfertigkeit ganz schnell zu unerwünschten Zuständen führen!

F: Wie werte ich einen Magiespielzug aus:

A: Das geschieht in folgenden Schritten:

- Prüfen, ob die Voraussetzungen für das Zaubern gegeben sind: Kennt der Weise die Effektvarianten, hat er genug ME zur Verfügung etc.

² Es hat sich gezeigt, daß detaillierte Regeln hierzu, wie in den ersten Ausgaben dieses Regelwerks vorhanden, nicht benutzt werden. Sind sie eher restriktiv, frustrieren sie die Spieler, und sind sie eher großzügig, benutzen die Spielleiter sie nicht. Es gibt anscheinend bei jeder vorstellbaren systematischen Regelung Probleme mit der Spielbalance, deshalb wird das Anstellen von Weisen in das Ermessen des Spielleiters gestellt.

- Die Berechnung der ME und deren Abzug ist Aufgabe des Spielers des Spielers! Evtl. Berechnungen prüfen.
- Effekt ausführen: Fehlschlag und Magieresistenz prüfen
- Ergebnisse bestimmen: normale Ergebnisse, kritische Fehlschläge oder resultierende Energierückflüsse bei anderen Weisen.
- Studienpunkte vergeben

Kapitel 2: Einige Grundlagen

2.1 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 Maschinerie. 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 allzu viele 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 be-

wirken 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.)

2.2 Kulturelle Präferenzen³

Die Reiche Myras sind unterschiedlich. Während das eine Reich sich zum großen Teil auf seine Kämpfer verläßt, andere gewaltige Bauwerke erstellen und interessante Erfindungen machen, die ihnen gegen feindliche Nachbarn einen Vorteil bringen, spezialisieren sich einige wenige Reiche auf den großen Bereich der Geistigen Disziplinen. Die allermeisten Reiche haben von allem etwas, bringen es deshalb aber auch in keinem Bereich zu echter Meisterschaft. Um den relativen Stellenwert eines Kulturbereichs in einem Reich anzugeben, wird ein Wert zwischen 0 und 7 benutzt. Die einzelnen Bereiche **Kampf**, **Technik**, **Magie** und **Religion** können etwa so beschrieben werden:

Die Kulturpräferenz Kampf oder einfach Kampfpräferenz sagt etwas aus über die erreichbare Stärke von Heeren und Flotten im Kampf und die Verfügbarkeit von besonderen Eigenschaften. Eine hohe Kampfpräferenz geht meist einher mit einer kampf- oder militärbetonten Kultur.

Tabelle 2.1: Kulturpräferenz Kampf

Wert	Eigenschaften
0	Es können keine kampffähigen Heere aufgestellt und verwendet werden. In Notfällen kann der Herrscher ein Heer anführen, das jedoch nur die halbe normale Kampfkraft hat. Wenn der Herrscher das Heer verläßt, löst es sich auf.
1	Nur Fußtruppen. Halbe normale Kampfkraft
2	Keine Eliteheere, sonst Standard. Mit entsprechender Technikpräferenz Einsatz von Fernwaffen möglich.
3	Regelstandard
4	+50% Kampfkraft ohne Mehrkosten, nicht kumulativ mit den Boni aus KP 5+

³ Dieser Abschnitt gehört eigentlich in die allgemeine Spielregel. Ich habe ihn hier aufgenommen, weil er noch nicht veröffentlicht ist, sein Verständnis aber notwendig ist, um zu erklären, wie eine Magieregel, die der magischen Kunst eine so starke Entwicklungsmöglichkeit einräumt wie diese, ausgeglichen funktionieren kann. Möglicherweise muß der eine oder andere Bereich im Rahmen einer allgemeinen Regelerweiterung noch angepaßt werden.

5	+1 Elitestufe ohne Mehrkosten (bei Schiffen nur in Verbindung mit Technik 2+)
6	+2 Elitestufen ohne Mehrkosten (bei Schiffen nur in Verbindung mit Technik 3+)
7	+3 Elitestufen ohne Mehrkosten (bei Schiffen nur in Verbindung mit Technik 4+)

Die **Kulturpräferenz Technik** oder einfach Technikpräferenz sagt etwas aus über die Verfügbarkeit und Stabilität von Bauwerken, Fahrzeugen und Schiffen. Eine hohe Technikpräferenz geht meist einher mit einer technikbetonten Kultur.

Tabelle 2.2: Kulturpräferenz Technik

Wert	Eigenschaften
0	Keine Bauwerke und keine seetüchtigen Schiffe
1	Nur Burgen und Standardschiffe. Keine Diversifizierung im Schiffbau
2	Städte, große Tempel und Handelsschiffe. Keine Festungen oder Kriegsschiffe
3	Regelstandard. Keine Fernwaffen oder Belagerungsgerät.
4	Fernwaffen und Belagerungsgerät, +1 GP für Bauwerke. Facharbeiter („Elite“-Arbeiter), <u>halbe Mehrkosten für Bauwerke in schwierigem Gelände</u>
5	+2 GP für Bauwerke, Bauen in schwierigem Gelände ohne Mehrkosten, *2 verlängerter Aufenthalt von Schiffen auf See ohne zu landen. Ab hier eigene Erfindungen möglich ⁴ .
6	+3 GP für Bauwerke, *3 verlängerter Aufenthalt von Schiffen auf See, Minen verlustfrei
7	+4 GP für Bauwerke, *4 verlängerter Aufenthalt von Schiffen auf See, <u>eine Geländeimmunität für Gerät ohne Mehrkosten,</u> schwimmende Bauwerke, fliegende Schiffe (technische Lösung) etc.

Die **Kulturpräferenz Magie** oder Magiepräferenz sagt etwas aus über die Verfügbarkeit von Magiern und magischen Ressourcen wie Laboren und Artefakten.

Tabelle 2.3: Kulturpräferenz Magie

Wert	Eigenschaften
0	Keine Magier, Labore oder Artefakte. Keine Anstellung von Magiern, ein Herrscher kann einen magischen Gegenstand kleinster Größenordnung besitzen
1	Nur Basisvarianten von magischen Effekten, keine Artefakte und Labore, keine Forschung
2	Regelstandard, aber nur Basisvarianten von magischen Effekten
3	Regelstandard.
4	+10% Fertigungspunkte für alle Magier. *2 Forschungspunkte
5	+20% Fertigungspunkte für alle Magier. *3 Forschungspunkte
6	+30% Fertigungspunkte für alle Magier. *4 Forschungspunkte
7	+40% Fertigungspunkte für alle Magier. *5 Forschungspunkte

Zu beachten: (1) Forschungspunkte sind eine Ressource des Reiches, nicht des Magiers. Es gelten immer die FSP des Reiches, in dem ein Magier forscht.

(2) Wer Wesen beschwört, die wie ein Heer kämpfen, braucht dazu die entsprechende Kampfpräferenz. Das gilt entsprechend für durch religiöse Rituale beschworene Wesen.

(3) Die Magiepräferenz beschränkt ebenfalls die maximal im Reich vorhandene Anzahl spieltechnisch geführter NSC-Magier oder anderer nicht religiös orientierter Benutzer geistiger Disziplinen auf eine Anzahl gleich der Präferenzstufe.

⁴ Normalerweise sind Erfindungen Teil der Kultur und haben nur sehr begrenzt spieltechnische Auswirkungen. Eine hohe Technikpräferenz ermöglicht es, Gerät mit spieltechnisch relevanten Sondereigenschaften zu entwickeln, ohne Unsummen von Gold dafür auszugeben. Viel Zeit kostet es trotzdem.

Die Kulturpräferenz Religion oder Religionspräferenz sagt etwas aus über die Verfügbarkeit von wunderwirkenden Priestern aus und die Ressourcen, auf die diese zurückgreifen können.

Tabelle 2.4: Kulturpräferenz Religion

Wert	Eigenschaften
0	Keine göttliche Präsenz für eigene Religionen unabhängig von Geländetyp oder Tempel, keine eigenen Tempel und Priester
1	Maximal schwache Präsenz von Gottheiten unabhängig vom Geländetyp, Tempel bis 9.999 GS Nennwert, nur Basisvarianten von magischen Effekten
2	Tempel bis 49.999 GS Nennwert, nur Basisvarianten von magischen Effekten
3	Regelstandard.
4	Keine starke Präsenz feindlicher Gottheiten unabhängig vom Geländetyp
5	Automatisch starke Präsenz eigener Gottheiten unabhängig vom Geländetyp
6	Keine feindliche Präsenz durch feindliche Tempel, +10.000 GS Nennwert von Tempeln ohne Mehrkosten
7	Kleine Tempel wirken wie große Tempel.

Zu beachten: Die Kulturpräferenz Religion begrenzt die *maximale* Anzahl im Reich vorhandener spieltechnisch geführter NSC-Priester oder anderer religiös orientierter Benutzer geistiger Disziplinen auf eine Anzahl gleich der Präferenzstufe.

Berechnung und Festlegung der Kulturpräferenzen:

Jedes Reich hat eine Anzahl Punkte zur Verfügung, mit der Kulturpräferenzen gekauft werden können. Diese sind abhängig von der Reichsgröße. Tabelle 2.5 gibt an, wieviel Punkte zur Verfügung stehen. Tabelle 2.6 gibt an, wieviel von diesen Punkten man ausgeben muß, um eine Kulturpräferenz in einem der ~~drei~~-vier Bereiche zu „kaufen“.

Tabelle 2.5: Verfügbare Punkte für Kulturpräferenzen

Punkte	Bedingung
2528	Grundwert für alle Funktionen
+1	Pro volle 25 KF Reichsgröße ⁵
+5	Für die erste Kulturpräferenz mit dem Wert 0
+10	Für die zweite Kulturpräferenz mit dem Wert 0

Tabelle 2.6: Kosten von Kulturpräferenzen

Präferenz-Wert	Kosten (Punkte)
0	0
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28

Zu beachten: Stufe 6 in einem Bereich kann, unabhängig von der Anzahl verfügbarer Punkte, nur erreicht werden, wenn das Reich auf einen anderen Bereich komplett verzichtet (Stufe 0). Stufe 7 kann nur erreicht werden, indem man auf zwei andere Bereiche verzichtet. Dies ist ein Resultat der Ressourcenkonzentration, die nötig ist, um einen deutlich über dem Rest der Welt liegenden Stand zu erreichen und zu halten.

Veränderung von Kulturpräferenzen:

Kulturpräferenzen ändern sich nur langsam. Wenn ein Reich durch Vergrößerung seines Gebiets neue Punkte erhält, kann es unter Umständen einen höheren Präferenzwert in einem Bereich kaufen. Die Änderungen werden jedoch erst nach mindestens einem Jahr wirksam. Ebenso gilt: wenn ein Reich durch Gebietsverlust Präferenzwerte verliert, wird der Verlust erst nach mindestens einem Jahr wirksam. Üblich ist hier das Ende des auf die Änderung folgenden Jahres.

⁵ **Ausnahmeregelung:** Wanderer und Funktionen, die als gebietslos angelegt sind, können als Teil einer Sonderregel erhalten stattdessen 1 Punkt pro volle 25 befehligte Kampfeinheiten (Kampfstärke*Anzahl/1000) und 1 Punkt pro volle 25 befehligte Arbeitseinheiten erhalten.

Veränderungen durch Umshiften der vorhandenen Punkte können bei besonderem Reichtum an geeigneter Kultur vorgenommen werden, aber maximal um eine Präferenzstufe pro Jahr.

Kapitel 3: Mana (ME) und die Wege der Weisen

Hinweis: Dieses Kapitel enthält alles, was man braucht, um einen neuen Weisen zu generieren. Für Spielleiter das wichtigste Kapitel.

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 mit 30ME/Tag (Zur Vereinfachung kann der SL auch bestimmen, daß sie sich mit maximal 900 ME pro Kalendermond erneuert - für die meisten Weisen bedeutet dies eine komplette Regeneration am Ende eines Monats). PME ist wichtig, da ein Weiser damit auskommen muß, solange er nicht ausreichend Fertigungspunkte 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. Sie regeneriert sich innerhalb eines Jahres. Wenn ein Weiser das seinem Weg entsprechende Ritual, XME aufzunehmen, gelernt hat, kann er dies einmal pro Jahr⁶ ausführen, um XME aufzunehmen. Der Zeitpunkt⁷ ist in den meisten Fällen

⁶ „Einmal pro Jahr“ bedeutet ausdrücklich *nicht* „Einmal pro Jahr und XME-Quelle“. Das Aufnehmen von XME öfter als einmal pro Jahr ist auf keine bekannte Art und Weise möglich. Bestimmte Varianten Schwarzer Magie ermöglichen es jedoch, einen Effekt im selben Moment wirksam werden zu lassen, in dem eine Mana-Quelle zerstört wird. Siehe dazu den Absatz „Opferungen“ in Abschnitt 3.3.

ein besonderer Tag im Jahr für seinen Weg, etwa eine Sommerrunde für einen Magier oder Druiden oder ein hoher Feiertag seines Glaubens für einen Priester.

In der Art und Weise, wie Weise XME nutzen können, liegen die „technisch“ bedeutendsten Unterschiede zwischen den Wegen der Weisen. Ob diese die Folge oder die Ursache der oft viel größeren weltanschaulichen Unterschiede sind, darüber mögen die Philosophen diskutieren. Jedenfalls nutzen Magier, Druiden und Barden das Mana des Landes, und Priester das Mana der Götter. Die einzelnen Wege werden im folgenden beschrieben. Natürlich bestehen darüber hinaus große Unterschiede in der Weltsicht der einzelnen Weisen, diese sind aber nicht Thema dieser Regel. Ebenfalls den Philosophen überlasse ich die endgültige Klärung der Frage, was Magier, Druiden, Barden etc. eigentlich sind.

Verwendbare und Verfügbare XME:

Die Menge XME, die ein Weiser pro Jahr nutzen kann, sind seine *Verwendbaren XME*. Ihre Höhe ist von seinem Grad der Meisterschaft abhängig (siehe *Tabelle 3.1*). Die Menge XME, die ihm aus externen Quellen bei seinem Ritual zur Aufnahme von XME zufließt, sind seine *Verfügbaren XME*. Ihre Höhe ist von der Art und Stärke der externen Quelle abhängig.

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

Grad	PME	XME/Jahr	Grad	PME	XME/Jahr	Grad	PME	XME/Jahr
1	102	3500	18	442	41200	35	1360	231500
2	106	4000	19	480	46800	36	1432	250400
3	112	4600	20	520	52900	37	1506	270500
4	120	5300	21	562	59600	38	1582	291600
5	130	6100	22	606	67000	39	1660	313800
6	142	7100	23	652	75000	40	1740	337100
7	156	8200	24	700	83600	41	1822	361600
8	172	9600	25	750	93000	42	1906	387200
9	190	11200	26	802	103100	43	1992	414100
10	210	13100	27	856	113900	44	2080	442300
11	232	15200	28	912	125600	45	2170	471700
12	256	17700	29	970	138000	46	2262	502400
13	282	20600	30	1030	151300	47	2356	534500
14	310	23800	31	1092	165500	48	2452	567900
15	340	27500	32	1156	180600	49	2550	602800
16	372	31600	33	1222	196600	50	2650	639000
17	406	36100	34	1290	213500			

Schwarze Magie:

Die Mana-Träger (Stein, Bäume, Erde, Wasser, lebende Wesen, der Weise selbst etc.) werden dadurch, daß ein Weiser ihre Energie als XME nutzt, im Normalfall nicht zerstört (man beachte den Unterschied etwa zur Verwendung von Feuerholz), die nutzbare Menge ist jedoch begrenzt.

Jeder Weise kann durch Zerstörung von Mana-Quellen mehr XME als normalerweise aufnehmen, und zwar maximal dieselbe Menge zusätzlich, die ihm an seinem Standort normalerweise zur Verfügung stehen würde. Nimmt ein Weiser die Zerstörung in Kauf, kann er durch sein Ritual zur Aufnahme von XME einmalig mehr XME aufnehmen,

⁷ Um Verwaltungsaufwand zu vermeiden, können Spielleiter bestimmen, daß das Aufnehmen von XME für alle Weise auf ihrem Segment immer zum Jahreswechsel stattfindet.

danach jedoch ist die Quelle zerstört. Diese Art, ME zu verwenden, Verwendung wird im magisch-theoretischen Sprachgebrauch als Schwarze Magie oder Blutmagie bezeichnet. Natürlich gibt es auch andere Effekte, die im Volksmund als „Schwarze Magie“ bezeichnet werden. Hier und im folgenden ist jedoch mit dem Begriff Schwarze Magie immer die Nutzung einer ME-Quelle unter Hinnahme ihrer Zerstörung gemeint. Die XME aus Schwarzer Magie werden getrennt von den anderen verwaltet. Effekte, die diese XME benutzen, können durch sie in unvorhergesehener Weise verändert werden.

Folgen schwarzer Magie: werden lebende Wesen als ME-Quelle benutzt, sind diese nachher tot. Wird Land als ME-Quelle benutzt, stirbt alles pflanzliche Leben auf dem Kleinfeld innerhalb eines Monats ab, und alles andere Leben erleidet sofortige Verluste in Höhe von 20%, sowie weitere 50% pro Mond Aufenthalt, und die Einnahmen gehen auf 0 zurück. Es ist nicht mehr möglich, hier Erdkraft aufzunehmen, auch nicht von entfernten Gebieten, und Weise, die sich hier aufhalten, regenerieren ihre persönliche ME mit halber Geschwindigkeit. Das Gebiet in 1-2 Kleinfeldern Umkreis verwandelt sich in lebloses Ödland mit abgestorbenen Pflanzen und Tieren und giftigem Wasser, und bleibt so, bis ein barmherziger Weiser das Kleinfeld mit dem Landheilungs-Ritual belegt. Danach braucht das Gebiet ein Jahr, um sich zu regenerieren. Gebiete im Einflußbereich von Tempeln geeigneter Gottheiten regenerieren sich von allein innerhalb eines Jahres.

Schwarzmagisch gewirkte Effekte: Manche Weise können Effekte direkt durch Zerstörung von XME-Quellen speisen. Das geschieht im allgemeinen durch Blutopfer. Der Effekt kostet sie dann keine eigenen ME. Der Weise muß dazu XME verwenden können und über geeignete Kenntnisse in Schwarzer Magie verfügen. Jedes unfreiwillige Opfer bringt 0.5 ME, jedes freiwillige 5 ME. Wenn Priester Effekte durch Blutopfer wirken, sie sich in einem großen Tempel ihrer Gottheit befinden und das Opfer der Gottheit gefällig ist, kann sie noch einmal die gleiche Menge ME dazugeben.

Widerstand gegen Schwarze Magie: Jedes Kleinfeld hat einen inhärenten Widerstand gegen Schwarze Magie. Basiswert ist 60%. Addiert wird folgender Wert: Ermittle den durchschnittlichen Rang aller im Reich (oder der Provinz, falls die Verteilung der Religionen in verschiedenen Provinzen unterschiedlich ist) verehrten Lichtgötter, multipliziere mit dem Anteil der Bevölkerung, der Lichtgötter verehrt, und multipliziere mit 5%, bzw. im Einflußbereich großer Tempel mit 10%. Druidische Kultur gibt einen Bonus von 20%. Subtrahiert wird ein Wert, der sich in gleicher Weise aus der Verehrung der Dunklen Gottheiten ergibt, sowie 10% pro Landherrschaftsrang des Schwarzmagiers. Der maximal erreichbare Wert liegt bei 95%, der minimale bei 5%. Aufgrund besonderer kultureller Gegebenheiten kann ein SL weitere Boni oder Mali in Höhe von bis zu 20% anrechnen.

Lebewesen, die als Blutopfer verwendet werden, haben keinen inhärenten Widerstand gegen den Raub ihrer Lebenskraft, es sei denn, sie sind selbst Weise.

3.2 Landherrschaft - 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. Dies ist die *Erdkraft*. Das Ritual *der Landherrschaft* in den Graden I-V verleiht einem Weisen die Fähigkeit, die Erdkraft für seine magischen Effekte zu nutzen.

Die Menge der vorhandenen Erdkraft hängt von Höhenstufe, Geländetyp und Zivilisationsgrad ab. Hohe Bevölkerungszahlen schwächen die Regenerationsmöglichkeiten des Landes. Deshalb ist die Erdkraft in der Regel um so höher, je höher und schwieriger das Gelände ist. Manche Geländeformen (etwa Wald) haben wegen ihrer besonderen mystischen Signifikanz einen höheren Wert. Erdkraft erneuert sich kontinuierlich über einen Zeitraum von einem Jahr. Tabelle 3.2 zeigt die Erdkraft-Werte für die verschiedenen Geländearten. In Einzelfällen können einzelne Kleinfelder andere Werte aufweisen als in der Tabelle angegeben. Siehe dazu auch Kapitel 8.

Tabelle 3.2: Verfügbare Erdkraft pro Jahr nach Geländeart

Höhenstufe	-1	0	1	2	3	4
Geländeart	Tiefsee	Meer ⁸	Tiefland	Hochland	Bergland	Gebirge
Normal	2000	4500	2000	7000	10750	13400900
Wald	-	-	4500	8500	11750	141600
See	-	-	4000	8250 8000	11250	1364100
Steppe	-	-	5500	-	-	-
Sumpf	-	-	6000	8500 9000	11750	-
Wüste	-	-	6000	8500 9000	11750	-
Dschungel	-	-	6000	8500 9000	11750	-
Eiswüste	-	4400	6000	8500 9000	11750	13914400
Vulkan	-	-	6500	8750 9250	11900	144000

Wirkung von Bevölkerung: zusätzliche Bevölkerung, etwa aus Städten, reduziert die verfügbare Erdkraft um 10 pro Wesen von etwa menschlicher Größe. Ein Tieflandfeld mit Stadt stellt einem Magier also keine Erdkraft zur Verfügung. Die normale Landbevölkerung ist in den Tabellenwerten bereits berücksichtigt.

In Kulturen mit einem besonderen Verhältnis zu ihrer Umwelt, die Wohnstätten und Bauwerke in die Natur integrieren, kann diese Wirkung reduziert sein. Eine hohe Technikpräferenz kann diese Wirkung verstärken.

Landherrschaft: Die Kenntnis der *Landherrschaft*, eines besonderen magischen Effekts, erlernbar in den Rängen I-V, ist die Voraussetzung für die Nutzung jeglicher Erdkraft. Je höher der Rang eines Magiers, um so effektiver und weiträumig kann seine Nutzung und Kontrolle der Erdkraft werden. Um Erdkraft 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 wird⁹. Diese wirkt genau

⁸ Für *im* Wasser lebende Weise gilt der doppelte Wert im Wasser, der halbe an Land.

⁹ Es kann also vorkommen, daß ein Weiser einen hohen Landherrschaftsrank hat, aber die daraus resultierenden Vorteile nicht nutzen kann, weil er keine Landherrschaftsvarianten erlernt oder erforscht hat.

gleich wie die Standardversion, nur ist ihr effektiver Grad um 10 pro Landherrschaftsrang erhöht. Wenn das Erlernen der Standardversion eines Effekts also 3 Fertigungspunkte (FP) in eine magischen Sphäre erfordert, dann erfordert das Erlernen der L1-Variante 13 FP, der L2-Variante 23 FP usw.. Tabelle 3.3 zeigt die Fähigkeiten, die ein Magier mit Landherrschaftsrängen und –Varianten erlangt.

Aufnehmen und Verwenden von XME: Ein Magier mit mindestens Landherrschaft I kann maximal einmal pro Jahr aus dem Land Erdkraft als XME aufnehmen, und zwar grundsätzlich bis zu der Menge seiner verwendbaren XME pro Jahr. Solange er dabei nur das Kleinfeld nutzt, auf dem er sich befindet, ist das mit keinerlei zusätzlichen Kosten verbunden, aber Magier von höheren Graden können oft weitaus mehr aufnehmen, als aus einem Kleinfeld verfügbar ist. Deshalb kann der Magier auch aus anderen Kleinfeldern XME aufnehmen, das ist jedoch nicht mehr kostenlos, denn es erfordert eine Art magische Infrastruktur, die den Magier mit entfernten Gebieten verbindet. Diese Infrastruktur muß vom Spieler beschrieben werden und kann sehr verschiedene Formen annehmen (magische Ladestationen, Drogen etc.). Die Kosten betragen 2 GS pro XME-Einheit, die der Magier aufnimmt¹⁰.

Wenn mehrere Magier aus demselben Gebiet XME aufnehmen wollen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Sind die Landherrschaftsränge unterschiedlich, erhält derjenige mit dem höheren Rang alles, was er aufnehmen will, der andere das, was übrigbleibt. Bei gleichen Rängen teilen sich die Magier die verfügbare Erdkraft.

Einmal aufgenommen, kann der Magier seine XME für alle ihm bekannten Effekte in ihrer Landherrschaftsvariante verwenden. XME, die der Magier am Ende des Jahres nicht verwendet hat, bleiben ihm erhalten. Für einen Magier, der sparsam mit seinen Ressourcen umgeht, ist es also möglich, ohne große Kosten seine vollen XME beizubehalten.

Tabelle 3.3: Landherrschaftsränge

Rang	Damit einhergehende Fähigkeit	Vorteil der entsprechenden Variante
I	Aufnehmen von XME aus dem Land. Erlernen von L1-Varianten.	Nutzung von Erdkraft-XME
II	Erlernen von L2-Varianten	Jede verwendete XME-Einheit zählt wie 2 ME.
III	Erlernen von L3-Varianten. Kostenloses Aufnehmen von XME aus einem zusätzlichen KF im 1 KF-Radius	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 Kostenloses Aufnehmen von XME aus zwei zusätzlichen KF im 2 KF-Radius	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 Kostenloses Aufnehmen von XME aus drei zusätzlichen KF im 3 KF-Radius	Jede verwendete XME-Einheit zählt wie 5 ME. Magier können auf ein KF im 3 KF-Radius so zaubern, als würden sie dort stehen.

Regeneration von Mana: Einen Teil seiner Zeit verbringt der Magier mit dem Auffüllen seines Reservoirs an Persönlicher ME, hier bestehend aus Perioden der Meditation, geistigen und körperlichen Reinigung, täglichen Ritualen, die die Konzentration schärfen und viele andere Dinge, die sich für ihn als kraftspendend bewährt haben. Diese Zeit

¹⁰ Ein Magier kann sich also aus Kostengründen entscheiden, weniger XME aufzunehmen – hat dann aber auch im nächsten Jahr weniger zur Verfügung.

wird regeltechnisch nicht erfaßt und ihre Gestaltung bleibt ganz der Phantasie des Spielers überlassen.

Wenn ein Magier einen ganzen Tag (8 Stunden) konzentriert meditiert, erneuert sich seine persönliche ME an diesem Tag mit doppelter Geschwindigkeit (60ME/Tag).

~~**Schwarze Magie:** Die Grenzen der Erdkraft können durch Schwarze Magie überschritten werden. Der ME-„Ertrag“ ist dann das Doppelte der Menge aus Tabelle 3.2. Das hat jedoch Folgen: Alles pflanzliche Leben auf dem Kleinfeld stirbt innerhalb eines Monats ab, und alles andere Leben erleidet sofortige Verluste in Höhe von 20%, sowie weitere 50% pro Mond Aufenthalt, und die Einnahmen gehen auf 0 zurück. Es ist nicht mehr möglich, hier Erdkraft aufzunehmen, auch nicht von entfernten Gebieten, und Magier, die sich hier aufhalten, regenerieren ihre persönliche ME mit halber Geschwindigkeit. Das Gebiet in 1-2 Kleinfeldern Umkreis verwandelt sich in lebloses Ödland mit abgestorbenen Pflanzen und Tieren und giftigem Wasser, und bleibt so, bis ein barmherziger Weiser das Kleinfeld mit dem Landheilungs-Ritual belegt. Danach braucht das Gebiet ein Jahr, um sich zu regenerieren. Gebiete im Einflußbereich von Tempeln geeigneter Gottheiten regenerieren sich von allein innerhalb eines Jahres. Hat ein Weiser XME durch Schwarze Magie aufgenommen, erhöht sich die Chance für einen Fehlschlag bei allen seinen Effekten im darauf folgenden Jahr.~~

~~Ein Magier kann Schwarze Magie auch verwenden, um einen Effekt zu bewirken, ganz ohne eigene ME auszugeben. Die verfügbare Menge XME entspricht der einfach pro Jahr verfügbaren, aber ein schwarzmagisches Ritual dieser Art kann zu jeder Zeit ausgeführt werden. In diesem Fall ist die Chance für einen Fehlschlag nur für diesen Effekt erhöht. Die Auswirkungen auf das Gebiet sind dieselben.~~

~~**Widerstand gegen Schwarze Magie:** Jedes Kleinfeld hat einen inhärenten Widerstand gegen Schwarze Magie. Basiswert ist 60%. Addiert wird folgender Wert: Ermittle den durchschnittlichen Rang aller im Reich (oder der Provinz, falls die Verteilung der Religionen in verschiedenen Provinzen unterschiedlich ist) verehrten Lichtgötter, multipliziere mit dem Anteil der Bevölkerung, der Lichtgötter verehrt, und multipliziere mit 5%, bzw. im Einflußbereich großer Tempel mit 10%. Druidische Kultur gibt einen Bonus von 20%. Subtrahiert wird ein Wert, der sich in gleicher Weise aus der Verehrung der Dunklen Gottheiten ergibt, sowie 10% pro Landherrschaftsrank des Schwarzmagiers. Der maximal erreichbare Wert liegt bei 95%, der minimale bei 5%. Aufgrund besonderer kultureller Gegebenheiten kann ein SL weitere Boni oder Mali in Höhe von bis zu 20% anrechnen.~~

~~NSC-Magier: Jedes Reich kann maximal¹¹ eine Anzahl NSC-Magier anstellen, die der Magiepräferenz entspricht – natürlich nur, wenn welche im Reich vorhanden sind. Der Grad der NSC-Weisen zum Zeitpunkt der Anstellung entspricht der doppelten Magiepräferenz. NSC-Weise steigen langsamer auf als REP-Weise (siehe Kapitel 6).~~

3.3 Avatar - der Weg des Priesters

¹¹ Ich weise darauf hin, daß kaum ein Reich diese Zahlen tatsächlich erreicht – wer also weniger NSC-Magier in seinem Reich hat, hat keinen Grund, sich zu beklagen. Ob weitere NSC-Magier gefunden werden, bleibt auch weiterhin im Ermessen des Spielleiters.

Der Priester verschreibt sich dem Dienst an einer Gottheit und ihren Verehrern.⁷ Was das im einzelnen bedeutet, hängt von der jeweiligen Religion an, aber gemeinsam ist allen Priestern das Wissen, daß die Weisheit ihrer Gottheit unendlich viel größer ist als ihre eigene. Deshalb ist für einen Priester die eigene Weiterentwicklung unmittelbar an seinen Kontakt zu seiner Gottheit geknüpft, und dieser Kontakt ermöglicht es ihm, auf mystische Weise an deren Kraft teilzuhaben. Der Weg des Priesters ist u.a. durch eine Methode definiert, diese dem Priester von der Gottheit zufließende Kraft zum Erzeugen magischer Effekte zu nutzen. Dies ist die Göttliche Kraft. Das Ritual des Avatars in den Graden I-V kann einem Priester die Fähigkeit dazu verleihen,

Die Menge der verfügbaren Göttlichen Kraft hängt von der Präsenz der Gottheit des Priesters in dem Gebiet, in dem er sich befindet, ab. Die Präsenz einer Gottheit basiert auf ihren Aspekten und wird durch religiös betonte Kultur (d.h. die Kulturpräferenz Religion) sowie den Einfluß von Tempeln modifiziert. Tabelle 3.4 zeigt die verfügbaren XME in Abhängigkeit von göttlicher Präsenz und Tempeln.

Tabelle 3.4: Verfügbare XME für Priester in Abhängigkeit von göttlicher Präsenz und Tempeln¹²

<i>Tempel-Einfluß</i> Präsenz der Gottheit	<i>Kein Tempel</i>	<i>Kl. Tempel</i> 1 KF Radius	<i>Kl. Tempel</i> darin	<i>Gr. Tempel</i> 5 KF Radius	<i>Gr. Tempel</i> Darin	<i>Haupt-Tempel</i>
Starke Präsenz	2500	5000	12500	12500	25000	50000
Schwache Präsenz	0	2500	7500	7500	15000	30000
Keine Präsenz	-2500 ¹³	0	2500	2500	7500	- ¹⁴
Feindliche Präsenz	-5000	-2500	0	0	2500	-

Präsenz von Gottheiten: Eine starke Präsenz einer Gottheit ist normalerweise nur ein oder zwei Geländearten vorhanden, die einem Aspekt der Gottheit besonders entsprechen. Eine ganze Reihe Geländearten kann eine schwache Präsenz aufweisen. Die Präsenz einer der eigenen Religion feindlich gesinnten Gottheit kann die Macht eines Priesters selbst in Tempeln der eigenen Religion erheblich schwächen. Deshalb tendieren Priester dazu, solche Gebiete zu meiden. Welche Präsenzen für eine Gottheit gelten, ist bei den Spielleitern zu erfahren.

Avatar: Die Kenntnis des Avatar-Rituals, das eine Gottheit ihren Priestern in den Rängen I-V verleihen kann, ist die Voraussetzung für die Nutzung jeglicher göttlicher Kraft. Je höher der Rang eines Priesters, um so effektiver und weiträumiger kann er die Kraft seiner Gottheit kanalisieren und sich in magischen Effekten manifestieren lassen. Um diese Kraft für einen bestimmten magischen Effekt nutzen zu können, muß zuerst eine erweiterte Variante dieses Effekts erlernt oder erforscht werden, die *A1(bzw. A2- etc.)-Variante* genannt wird¹⁵. Diese wirkt genau gleich wie die Standardversion, nur ist ihr effektiver Grad um 10 pro Avatar-Rang erhöht. Wenn das Erlernen der Standardversion

¹² Ein Beispiel: Ein Dondra-Priester mit Avatar I befindet sich in einem Gebirgsfeld, in dem ein kleiner Tempel seiner Gottheit steht, zum Zeitpunkt, als er XME aufnehmen will. Gebirge weist eine starke Präsenz seiner Gottheit auf, was auch durch die Kulturpräferenz Religion von 3 in dem Reich, in dem er sich befindet, nicht weiter verändert wird. Für „starke Präsenz“ und „kleiner Tempel im KF“ gibt die Tabelle einen Wert von 12500 XME an. Nach Tabelle 3.5 unten kommen noch einmal 2500 XME für seinen Avatar-Rang hinzu, für eine Gesamtaufnahme von 15000 XME.

¹³ Hier wird dem Priester natürlich nichts abgezogen. Die negativen Werte sind wichtig für den Einfluß von Avatar-Rängen (Tabelle 3.5). Priester ohne entsprechende Avatar-Ränge sind in diesen Gebieten auf ihre PME beschränkt.

¹⁴ Ein Haupttempel kann nur in Gelände mit mindestens schwacher Präsenz der Gottheit stehen. Es gibt genau einen Haupttempel für jede Religion auf ganz Myra.

¹⁵ Es kann also vorkommen, daß ein Priester einen hohen Avatar-Rang hat, aber die daraus resultierenden Vorteile nicht nutzen kann, weil ihm keine Avatar-Varianten verliehen wurden.

eines Effekts also 3 Fertigkeitspunkte (FP) in eine magischen Sphäre erfordert, dann erfordert das Erlernen der A1-Variante 13 FP, der A2-Variante 23 FP usw.. Tabelle 3.5 zeigt die Fähigkeiten, die ein Priester mit Avatar-Rängen und –Varianten erlangt.

Aufnehmen und Verwenden von XME: Ein Priester mit Avatar I kann maximal einmal pro Jahr von seiner Gottheit XME aufnehmen, und zwar grundsätzlich bis zu der Menge seiner verwendbaren XME pro Jahr. Solange er dabei nur die verfügbare Menge nach Tabelle 3.4 aufnimmt, ist das mit keinerlei zusätzlichen Kosten verbunden, aber Priester von höheren Graden können oft weitaus mehr aufnehmen, als auf ihrem Standort verfügbar ist, insbesondere, wenn sie sich in einem für ihre Religion „entlegenen“ Gebiet befinden. Deshalb kann der Priester seine Gottheit bitten, ihm mehr XME zur Verfügung zu stellen. Das erfordert ein geeignetes Opfer an die Gottheit, dessen Wert standardmäßig 2 GS pro zusätzlich aufgenommene XME-Einheit betragen muß. Manche Gottheiten fordern auch Opfergaben, deren Wert nicht in Gold zu bemessen ist, etwa das Opfer feindlicher Heerführer oder gar Herrscher an dunkle Gottheiten. In jedem dieser Fälle muß die Art des Opfers vom Spieler beschrieben werden, und ob dem Priester dadurch mehr Kraft zufließt, ist vollständig in das Ermessen der Gottheit gestellt. Wenn mehrere Priester aus demselben Gebiet bzw. in demselben Tempel XME aufnehmen wollen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Sind die Avatar-Ränge unterschiedlich, erhält derjenige mit dem höheren Rang alles, was er aufnehmen will, der andere das, was übrigbleibt. Bei gleichen Rängen teilen sich die Priester die verfügbare Kraft. In manchen Fällen kann auch hier die Gottheit anders entscheiden. Einmal aufgenommen, kann der Priester seine XME für alle ihm bekannten Effekte in ihrer Avatar-Variante verwenden. XME, die der Priester am Ende des Jahres nicht verwendet hat, bleiben ihm erhalten. Für einen Priester, der sparsam mit seinen Ressourcen umgeht, ist es also möglich, ohne große Kosten seine vollen XME beizubehalten.

Tabelle 3.5: Avatar-Ränge

Rang	Damit einhergehende Fähigkeit	Vorteil der entsprechenden Variante
I	Aufnehmen von göttlicher Kraft als XME. Erlernen von A1-Varianten. +2500 verfügbare XME	Nutzung von Göttlicher Kraft als XME.
II	Erlernen von A2-Varianten. +5000 verfügbare XME	Jede XME-Einheit zählt wie 2 ME.
III	Erlernen von A3-Varianten. +7500 verfügbare XME	Jede XME-Einheit zählt wie 3 ME.
IV	Erlernen von A4-Varianten. +10000 verfügbare XME	Jede XME-Einheit zählt wie 4 ME.
V	Erlernen von A5-Varianten. +12500 verfügbare XME	Jede XME-Einheit zählt wie 5 ME.

Persönliche ME und deren Regeneration: Ein Priester braucht im Gegensatz zu vielen anderen Weisen kein formales geistiges Training, da seine Effekte letztlich von seiner Gottheit kommen können. In diesem Fall hat er keine PME, und seine Effekte beginnen mit der Größenordnung von Avatar I-Varianten, da sie erst ab dieser Größenordnung unmittelbar von der Gottheit kommen. Wie andere Weise auch, muß ein Priester die Basisversion seiner Effekte kennen, bevor ihm das Wissen um die Avatar-Varianten zufließen kann - er kann die Basisvarianten jedoch nicht bewirken.

Hat ein Priester ein formales geistiges Training, dann hat er auch Persönliche ME und kann Basisvarianten von Effekten bewirken. Seine PME regeneriert er dann durch Perioden der geistigen Versenkung, Ausübung von religiösen Ritualen und anderen Dingen, die in seiner Religion wichtig sein mögen. Diese Zeit wird regeltechnisch nicht erfaßt, und ihre Gestaltung bleibt der Phantasie des Spielers überlassen.

Neue magische Effekte: Ein Priester kann seine Gottheit darum bitten, ihm die Fähigkeit zu verleihen, bestimmte Effekte in ihrem Namen zu bewirken. Das Erlernen neuer Fähigkeiten steht für Priester ausschließlich im Ermessen der Gottheit.

~~**Schwarze Magic:** Ein Priester kann Schwarze Magic verwenden, um einen Effekt zu bewirken, ganz ohne eigene ME auszugeben. Im allgemeinen geschieht das durch Blutopfer. Der Priester muß dazu die Fähigkeit besitzen, XME zu kanalisieren, also mindestens den ersten Avatar Rang. Jedes unfreiwillige Opfer eines Humanoiden bringt 0,5 ME, jedes freiwillige Opfer 5 ME. Ist das Opfer der Gottheit gefällig, kann sie noch einmal die gleiche Menge ME dazugeben, vorausgesetzt, das Opfer findet in einem großen Tempel statt.~~

~~**Widerstand gegen Schwarze Magic:** Religion hat unmittelbaren Einfluß darauf, wie ein Gebiet dem Wirken Schwarzer Magic widerstehen kann. Siehe dazu den Abschnitt über die Erdkraft.~~

NSC-Priester: Jedes Reich kann maximal eine Anzahl NSC-Priester anstellen, die der Religionspräferenz entspricht – wenn welche im Reich vorhanden sind. Der Grad eines NSC-Priesters zum Zeit der Anstellung entspricht der Religionspräferenz, wobei für jede 10.000 GS Wert eines bisher unbesetzten Tempels 1 auf den Grad addiert wird, bis zu einem Maximalwert von 5 für einen unbesetzten Großen Tempel. Unbesetzt ist ein Tempel dann, wenn in ihm noch kein anderer REP- oder NSC-Priester residiert. Wenn ein NSC-Priester angestellt wird, und es ist ein unbesetzter Tempel vorhanden, wird er automatisch den größten im Reich vorhandenen unbesetzten Tempel seiner Gottheit als Residenz verlangen.¹⁶

3.4 Andere Wege

Die geistigen Disziplinen nehmen vielerlei Gestalt an. Neben den verbreitetsten – den Priestern und Magiern – existieren eine ganze Reihe weiterer Wege, deren Unterschiede zu denen der Magier oder Priester regeltechnisch¹⁷ so gering ausfallen, daß ihnen kein eigener Abschnitt gewidmet wird. Die allermeisten dieser Wege bestehen ausschließlich in der Spezialisierung auf bestimmte magische Sphären. Einige der anderen Wege sind im folgenden beschrieben.

Druiden: Der Weg der Druiden verbindet Unabhängigkeit mit spiritueller Weisheit. Diese und eine gelassene Einstellung zur Macht können zwar auch von anderen Weisen erreicht werden, dem Weg der Druiden jedoch sind sie inhärent, denn er weiß: Das Land ist mächtiger als jeder Mensch, und meine Macht immer relativ. Gleichzeitig weiß der Druiden, daß das Land nicht kapriziös ist, es ändert nicht seinen Willen wie es eine Gottheit vermag; der Druiden schätzt seine Verlässlichkeit. Von der Einstellung her ist ein Druiden ein Priester. Das Land ist regeltechnisch eine Gottheit, die überall stark präsent ist, die aber Tempeln keine Bedeutung beimißt. Dem Druiden ist also überall die gleiche Menge göttlicher Kraft verfügbar, er profitiert jedoch nicht von Tempeln. Gemäß seiner besonderen Beziehung zum Land kann der Druiden auch aus größeren Gebieten ko-

¹⁶ „Anstellen“ ist natürlich ein spieltechnischer Begriff. Die Loyalität eines Priesters wird normalerweise durch andere Dinge weit mehr beeinflußt als irgendwelche Bezahlung.

¹⁷ Natürlich sind die kulturellen Unterschiede oft größer – die sind aber nicht Bestandteil dieser Regel.

stenlos ME aufnehmen, und zwar aus einem zusätzlichen Kleinfeld pro Avatar-Rang, aus einem Gebiet mit dem Radius seines Avatar-Rangs in Kleinfeldern. Der Druide hat keine Möglichkeit, darüber hinaus XME aufzunehmen, kann aber auf jedes Kleinfeld in einem Radius seines Avatar-Rangs in Kleinfeldern so zaubern, als wäre er selbst dort. Effekte, die positiv auf das Land wirken, bewirkt der Druide mit besonderer Effizienz – sie kosten ihn nur die Hälfte der normalen ME. Dem Druiden ist Schwarze Magie, die gegen das Land gerichtet ist, verboten. Er besitzt die inhärente Fähigkeit, Schwarze Magie, die gegen das Land gerichtet ist, abzuwehren, und erhält einen Bonus von 20% auf seine Erfolgchance. Manche Druiden sind durchaus fähig, Blutopfer zum Wohl des Landes zu bringen.

Barden: Barden sind in erster Linie Musikanten, haben jedoch ihre Lieder so vervollkommen, daß sie einen magischen Einfluß auf den Geist der Zuhörer haben können. Barden unterscheiden sich „technisch“ nur in drei Punkten von Magiern: Ihnen ist nur die Hälfte der Erdkraft verfügbar, die Magier aufnehmen können. Sie können die meisten der ihnen bekannten magischen Effekte so bewirken, daß sie als materielle Komponente nur ihr Musikinstrument benötigen. Barden können auch „normale“ Effekte lernen, ihre Zauberlieder jedoch können andere Weise nicht lernen. Barden kennen normalerweise weniger Zauberlieder als Magier „Sprüche“ kennen. Diese Lieder beschäftigen sich häufig mit dem Stärken oder Schwächen der Moral von Kämpfern sowie allgemein den Einflüssen auf den Geist. Da die Zauberlieder der Barden häufig kleinere Effekte haben, können Barden sehr hohen Rangs ihre Lieder häufig ohne die Unterstützung durch Erdkraft zu magischer Wirksamkeit bringen.

Schamanen: Schamanen gehen mit Geistern um, d.h. sie sind regeltechnisch Spezialisten für Beschwörungs- und Kontrollzauber (siehe Kapitel 4 für Details). Von der Einstellung her gleichen sie den Priestern, der Schwerpunkt liegt dabei beim Dienst an der Gemeinschaft. Wenn die Bewohner der Anderwelt dem Schamanen XME zur Verfügung stellen, können sie kollektiv als Gottheit angesehen werden, die überall innerhalb dieser schamanischen Kultur stark präsent ist, und überall sonst keine Präsenz aufweist. Tempel können normal gebaut werden, haben außerhalb der Kultur aber keine Wirkung. Im Gegensatz zu den „normalen“ Religionen muß sich hier die Kultur zuerst ändern, bevor ein Tempel wirksam werden kann.

MentalistenEsper: Hierbei handelt es sich um Spezialisten in der Magie des Geistes. Sie nutzen ihrer Philosophie gemäß keine XME, aber ihre Effizienz in der Nutzung ihrer eigenen PME ist so groß, daß alle ihre Effekte nur die Hälfte der sonst nötigen ME brauchen. Die Sphären der natürlichen Elemente sowie die Sphäre der Beschwörung (Wesen) bleiben ihnen verschlossen.

Kombinierte Wege: In vielen Fällen schließen sich einzelnen Wege der Weisen nicht aus. Es kann etwa bei einem Priester der Gottheit der Magie nicht überraschen, daß auch Landherrschaft zu seinen Fähigkeiten zählt. Generell sind solche kombinierten Wege dann möglich, wenn es keine einander ausschließenden Loyalitäten gibt und keine notwendigen Fähigkeiten des einen Wegs, die dem anderen verboten sind. Die Beurteilung solcher Wege und ihrer Verfügbarkeit obliegt der SL-Versammlung. Für alle kombinierten Wege gilt, daß sie, wenn sie XME verwenden können, nur aus einer Quelle pro Jahr XME aufnehmen können.

Kapitel 4: Die Weisen und ihre Magie

Ich bezeichne als Weise im folgenden alle Wesen, die Mana wie in Kapitel 3 beschrieben zum Herbeiführen von Veränderungen nutzen, unabhängig von ihrer Spezialisierung, Tradition oder ethischen Ausrichtung. An den Stellen, wo sich die Regeln für die einzelnen Wege der Weisen unterscheiden, wird das besonders kenntlich gemacht.

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:	Elramond
Weg:	Magier	Magiepräferenz:	3
Grad:	15	Verwendbare XME:	23830
Persönl. ME (PME):	340	Studienpunkte (SP):	1330

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-9.

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(Areal)**; L1. Entdeckt alle momentan wirksamen Effekte und und im Ent-stehen befindliche Zauber im Zielbereich.

Lähmen (♠) (*Wille-3*), P Anzahl/5, 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/~~10~~; Bewegt die Ziele in Nullzeit an den anzugebenden Ort.

Schutzmantel (*Schutz-4*), P ~~spezial~~; L1. ~~Schützt pro eingesetztem Punkt ME vor einem Angriff eines Kriegers normaler Stärke.~~

Detaillierte Erläuterung der Eigenschaften aus dem Beispiel

Spirituelle 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. Details regelt Kapitel 3.

Magiepräferenz: Gwynofyn Dwrn stammt aus Elramond, einem Reich, in dem die magische Kultur nicht besonders ausgeprägt ist. Details zu Präferenzen siehe Kapitel 2.

Grad der Meisterschaft: Gwynofyn Dwrn hat den 15.Grad der Meisterschaft erreicht. Deswegen hat er (nach Tabelle 3.1) 340 Einheiten persönliches Mana (PME), die sich mit 30/Tag regenerieren. Er kann maximal 23830 XME pro Jahr verwenden.

Studienpunkte: Mit 1330 Studienpunkten ist Gwynofyn Dwrn dem Aufstieg in den 16.Grad der der Meisterschaft schon recht nahe. Details hierzu siehe Kapitel 6.

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 - normalerweise ist eine solche Liste für einen Weisen des 15.Grads viel länger. 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 innewohnende 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 Fertigkeitspunkte in Tore, da ein Teleport L1 17 Punkte (addiere 10 für Landherrschaft I) in Tore benötigt.

Im Rest dieses Kapitels und in Kapitel [4.5](#) tauchen Gwynofyns Eigenschaften immer wieder in Beispielen auf...

4.2 Grade der Meisterschaft und Fertigkeitspunkte

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 30. Weise mit Graden zwischen 30 und 40 mögen vereinzelt existieren, sie interessieren sich jedoch nur noch wenig für die Ereignisse in der normalen Welt und sind nie im Dienst von Reichen anzutreffen, die eine entsprechende Kulturpräferenz (Religion oder Magie) unter 7 haben. Die Segmenthüter und die Avatars besonders mächtiger Gottheiten können Grade der Meisterschaft ab 40 haben. Der Grad bestimmt folgende -wichtige Parameter (alle auch in Tabelle 3.1 zu finden):

Persönliches Mana (PME):	$100 + \text{Grad} * (\text{Grad} + 1)$
Maximale Verwendbare XME pro Jahr:	$\text{PME} * \text{Grad} * 4.8 + 3000$, gerundet auf volle 100
Fertigkeitspunkte	$12 * \text{Grad}$

Fertigkeitspunkte (FP): Die Kompetenz eines Weisen und die Anzahl und Größenordnung der Effekte, die er bewirken kann, hängen von der Anzahl Fertigkeitspunkte ab, die er in jedes Gebiet der Magie investiert. Fertigkeitspunkte können als Spezialform von Erfahrungspunkten verstanden werden, wie sie auch in Rollenspielsystemen vor-

kommen. Jeder Weise hat 12 Fertigkeitpunkte 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 Fertigkeitpunkte in einer Sphäre hat Einfluß auf folgende Werte:

Improvisation: $I\% = (FP - \text{Effektiver Grad} + 1) * 5\% + MP * 5\%$
 Abwehr¹⁸: $A\% = 50\% + 5\% * (\text{eigene FP} - \text{FP des abzuwehrenden Zaubers})$

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

Fertigkeitpunkte 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: Flußtrocknen, Hochwasser.

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

¹⁸ 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 Fertigkeitpunkte erwähnt. Die Liste der magischen Effekte ist nicht Bestandteil dieses Regelwerks.

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).

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

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.

Symbole: kurze Angaben zu materiellen Komponenten und anderen besonderen Eigenschaften eines Effekts:

- Für diesen Effekt ist keine Landherrschafts- bzw. Avatar-Variante bekannt.
- ♦ So gekennzeichnete Effekte brauchen immer materielle Komponenten. Was gebraucht wird, steht in der Beschreibung.
- (♦) Nur bestimmte Varianten dieses Effekts brauchen materielle Komponenten. Wenn in der Beschreibung nichts weiter gesagt wird, braucht die Basisvariante keine Komponente, aber alle Landherrschafts- oder Avatar-Varianten.
- 📖 Hinter diesem Zeichen steht der Name des Weisen, der den Effekt fand. In der Kurzliste im Weisenprofil steht dieses Zeichen bei Zaubern, die der Weise selbst entwickelt hat.
- ⊙ Einen im Weisenprofil so gekennzeichneten Effekt kann der Weise nicht lehren.

~~manche Effekte brauchen materielle Komponenten. Das Zeichen ∞ bedeutet, daß der Zauber keine materiellen Komponenten braucht, das Zeichen ♦, daß eine Komponente nur für XME-Varianten gebraucht wird. Wenn hier nichts steht, wird immer eine nicht ersetzbare Komponente gebraucht, ohne die der Effekt nicht gewirkt werden kann. In der ausführlichen Beschreibung des Zaubers wird in diesen Fällen angegeben, welche das ist.~~

Varianten¹⁹: Wenn ein Zauber in der Liste der Fähigkeiten steht, bedeutet daß, 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 oder A1 bedeutet, daß der Weise zusätzlich eine XME-Variante beherrscht, die auf dem ersten Avatar- oder Landherrschaftsrang basiert. Für L2 bzw. A2, L3 bzw. A3 gilt entsprechendes für den zweiten, dritten Rang usw. Diese Varianten heißen L1(A1)-Variante, L2(A2)-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 bestimmte 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).

Zusätzlich gibt es folgende Eigenschaften, die nicht im Weisenprofil enthalten sind, sondern nur in der allgemeinen Beschreibung der magischen Effekte, die der Spieler eines Weisen als Anlage zu seinem Weisenprofil erhält:

¹⁹ Kultureller Hintergrund: in der Tradition Esoterias wurden relativ häufig XME-Varianten von Effekten angewandt, deren Basisversion unbekannt war. Weisen, die dies lesen, wird bekannt sein, daß das Erlernen von alten „großen“ Zaubersprüchen von einem anderen Weisen sowie magische Forschung im Bereich der „großen“ Zauber ausgesprochen schwierig war. Der Grund für diese Schwierigkeiten lag eben im Fehlen der Basisversionen, und da dieser Grund bisher unbekannt war, wurde dieselbe zu schwierige Lehrmethode auch für solche Weisen angewandt, die sowohl „kleine“ als auch „große“ Zauber beherrschten. Mit der Entdeckung der Abhängigkeit der XME-Varianten der Zaubersprüche von ihren Basisversionen vermindert sich auch die Schwierigkeit, von einem anderen Weisen zu lernen, erheblich. W.A.)

Häufigkeit (H) (optional): Eine Angabe, wie häufig ein Effekt. Es gibt drei Häufigkeitsklassen; *Verbreitet (2)*, *Ungewöhnlich (1)*, ~~und~~ *Selten (0)* und Limitiert. Die effektive Verfügbarkeit von Sprüchen ist von der Magiepräferenz und der magischen „Tradition“ (etwa der Religion) abhängig und wird im Abschnitt 6.2 „Magische Effekte lernen“ b e handelt.

~~**Klassifikation (K) (optional):** Eine Reihe von Zeichen, die angeben, welche Art von Wirkungsbereich ein Spruch hat. Das ist für das Abwehren in Zauberduellen interessant. Es gibt folgende Klassifikationen: P = Ziel ist Person, A = Ziel ist Areal, R = Resistenz ist möglich, p = blockt Sprüche mit Klassifikation P, a = blockt Sprüche mit Klassifikation A, 1-9 = wehrt Sprüche bis Grad 1-9 ab. X = keine Verwendung im Zauberduell, x = wehrt nichts ab.~~

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.

5.2 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 wie folgt 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

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

Radius“ den Wert 500. Diese Werte setzen wir jetzt in die obige Formel ein, und es ergibt sich:

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

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	100 m	
9	200 m	
10	500 m	1 Tag
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

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/5, Zeit(lang).

Hier wird als Parameter 1 ein Fünftel der Anzahl der zu lähmenden Wesen eingesetzt, und als Parameter 2 wieder ein langer Zeitraum. Die Modifikation der Parameter - etwa durch eine Division durch 5 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 Zauberwinds 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- bzw. A2-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.

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

5.3 Fehlschläge, Improvisation und Grundfähigkeiten

Fehlschläge: Kein Weiser ist perfekt und arbeitet fehlerlos - und Fehler darf man in einem magischen Ritual nicht machen, wenn es gelingen soll. Deshalb existiert für jeden Effekt eine gewisse Wahrscheinlichkeit, daß er fehlschlägt. Weise sind aber auch routiniert - die magische Kunst ist ihr Alltag - und deshalb ist diese Chance im Regelfall klein, nämlich 2%. Wenn ein Weiser zaubert, würfelt der SL mit einem W%, und solange keine 01 oder 02 gewürfelt wird, ist alles in Ordnung. Es gibt allerdings Gegebenheiten, die die Fehlschlagschance beeinflussen:

- +5% pro Punkt geeigneter Kulturpräferenz (Religion oder Magie) unter 3.
- 5% pro Punkt geeigneter Kulturpräferenz (Religion oder Magie) über 3.
- +1% für jeden Grad, den ein Effekt höher ist als der Grad des Weisen.
- 1% für jeden FP über den mindestens n
- +1% pro Punkt Magieresistenz des Ziels (siehe 5.4).
- +10% wenn ME für den Effekt durch Schwarze Magie gewonnen wird.

Die Fehlschlagschance kann durch diese Modifikatoren nicht auf unter 1% sinken. Ein Beispiel: Ildana ist eine Priesterin der Göttin Dena. Sie ist im 15. Grad der Meisterschaft, verfügt aber bereits über Avatar II und den Effekt „Erdrutsch A2 (Erde-25)“⁷⁷. Diesen Zauber will sie nun benutzen, um ein Arbeiterheer zu unterstützen, das gerade eine Straße durch Gebirge baut. Ihre Basischance für einen Fehlschlag ist 1%. Der Grad des Spruchs liegt mit 25 zehn Punkte über ihrem Grad, was die Fehlschlagschance auf 11% erhöht. Die RP ihres Reichs ist 4, was 5% abzieht für eine Chance von 6%. Das Arbeiterheer hat keine Resistenz, und Schwarze Magie war auch nicht im Spiel - es bleibt es bei den so berechneten 6%.

Kritische Fehlschläge: Bei normalen Fehlschlägen versickert das Mana einfach wieder dort, wo es herkam (gilt aber als verbraucht!). Ein Fehlschlag kann aber mit einer 10%-Chance kritisch werden, d.h. es wurde unbeabsichtigt ein zufälliger Effekt bewirkt. Das kann reichen von der Infektion durch eine häßliche, aber ungefährliche Hautkrankheit bis zur Öffnung eines Tors nach Dimension X, von wo Wesen mit einer metallisch glänzenden Haut eindringen, deren Augen tödliche Lichtblitze aussenden. Die Größenordnung sollte etwa der des geplanten Effekts entsprechen.

Improvisation: Wenn ein Weiser einen Effekt bewirken will, den er nicht kennt, kann er versuchen, ihn zu improvisieren. Voraussetzung ist, daß er ausreichend Fertigkeitpunkte den Sphären des gewünschten Effekts hat, um ihn lernen zu können. Er beschreibt dann, was er bewirken will, und -hat eine Chance, erfolgreich zu sein, von $(FP - \text{Effektiver Grad} + 1) * 5\% + MP * 5\%$ im Falle eines Magiers, und von $(FP - \text{Effektiver Grad} + 1) * 5\% + RP * 5\%$ im Falle eines Priesters. Das bedeutet, jeder Weise kann Effekte mit einem Grad, der 20 unter seinen FP liegt, mit ziemlicher Sicherheit improvisieren, andere hingegen nur, wenn er aus einem Reich mit ausreichend hoher Magie- bzw. Religionspräferenz kommt. Eine mißlungene Improvisation gilt als Fehlschlag - in diesem Fall wird ein weiterer Wurf erforderlich, um festzustellen, ob der Fehlschlag kritisch ist.

Ein erfolgreich improvisierter Effekt läßt ein innerhalb eines Jahres startendes Forschungsprojekt für diesen Effekt mit den Forschungspunkten im Wert eines Monats Forschung starten, anstatt mit 0.

~~ersetzt bei magischer Forschung die Forschungspunkte eines Monats. Priester können keine XME Varianten nach dieser Regel improvisieren. Stattdessen können sie ihre Gottheit um einen einmaligen Effekt bitten. Die Erfüllung dieser Bitte liegt im Ermessen der Gottheit.~~

~~**Grundfähigkeiten:** Mit der Zeit kann ein Weiser viel Routine in oft benutzten Effekten gewinnen. Für jeweils 5 Grade der Meisterschaft kann er einen Effekt, den er schon oft benutzt hat, als Grundfähigkeit betrachten. Die Basischance für einen Fehlschlag sinkt dann auf 1%, und Kulturpräferenzen und hohe effektive Grade haben keinen Einfluß mehr darauf. Der Einfluß durch Magieresistenz halbiert sich.~~

~~Ein Beispiel: Ein weiteres Jahr später hat Ildana durch wiederholten Einsatz des **Erdrutsch L2** im Rahmen von Bauaufträgen eine gute Routine in diesem Effekt gewonnen. Da sie bisher noch keine Grundfähigkeiten ausgewählt hat, kann sie nun, wenn sie will, Erdrutsch L2 als erste Grundfähigkeit ansehen. Ihre Fehlschlagswahrscheinlichkeit sinkt auf 1%, solange keine Magieresistenz entgegenwirkt.~~

~~Die Eigenschaft „Grundfähigkeit“ gilt immer nur für eine Variante eines Effekts. Ildana hat zwar Erdrutsch L2 als Grundfähigkeit, das bedeutet aber nicht, daß Erdrutsch L1 automatisch ebenfalls Grundfähigkeit ist. Sie kann aber Erdrutsch L1 als zweite Grundfähigkeit wählen. Es ist möglich, nach dem Erlernen und Praktizieren einer XME-Variante höheren Rangs eine Variante niederen Ranges desselben Effekts, die als Grundfähigkeit eingetragen ist, durch die höhere zu ersetzen.~~

5.4 Natürliche Magieresistenz

Manche Wesen und Reiche werden durch Magie weniger beeinflußt als andere. Diese Magieresistenz wird in % ausgedrückt und auf die Chance eines Fehlschlags addiert. Wesen, die wissen, daß auf sie ein Effekt gewirkt wird, können sich entscheiden, ob die Magieresistenz wirksam werden soll oder nicht. Magieresistenz simuliert eine Kombination von Willenskraft, weltanschaulichen Eigenheiten und physikalischen und spirituellen Besonderheiten verschiedenster Art. Folgende Eigenschaften und Situationen haben Einfluß auf die Magieresistenz:

- +2% pro GP eines Heeres, das beeinflußt werden soll, inklusive REP- und Herrscherboni.
- 2% pro GP des beeinflussenden Weisen
- +5% pro Punkt Technikpräferenz über 3 gegen Magier, wenn Magiepräferenz 0 ist.
- +5% pro Punkt Technikpräferenz über 3 gegen Priester, wenn Religionspräferenz 0 ist.
- +5% pro Punkt Kampfpräferenz über 3 gegen Magier, wenn Magiepräferenz 0 ist.
- +5% pro Punkt Kampfpräferenz über 3 gegen Priester, wenn Religionspräferenz 0 ist.

Reiche mit Magie- oder Religionspräferenz 0 und einer Kampf- bzw. Technikpräferenz von 6 oder mehr haben die Option, die Sondereigenschaft „+20% Magieresistenz gegen

Magier bzw. Priester“ als Elitestufe zu rüsten. In diesem Fall ist eine Beschreibung der Funktionsweise dieser Resistenz durch den Spieler erforderlich. Denkbar ist im Falle eines technisch orientierten Reichs etwa eine Veränderung an den Materialien der Rüstungen, oder im Falle eines kampforientierten Reiches eine Berserkerwut, die bestimmte magische Einflüsse einfach ignoriert.

Magieresistenz hängt auch von der Art der Effekte ab. Das Resultat aus den obigen Prozentsätzen wird wie folgt weiterverändert:

- *1.5 gegen Effekte, die den Geist beeinflussen (Lähmen, Angst, Anarchie)
- *1 gegen Effekte, die aus dem Nichts beschworen werden (Feuerball, Blitzschlag)
- *0.5 gegen Effekte, die physisch den Körper beeinflussen (Versteinerung, Kraftraub)

Magieresistenz wird nur wirksam gegen Effekte, die direkt auf die entsprechenden Personen gewirkt werden oder zu irgendeinem Zeitpunkt wirken. D.h. sie würde einem Heer helfen, durch eine Wand aus magischem Feuer zu gehen, aber nicht, einem magisch ausgelösten Erdbeben zu entgehen, den im letzteren Fall berührt die Magie nie die direkt die betroffenen Personen.

Jede Magieresistenz zählt als Kampfkraft-Bonus gegen beschworene Wesen – d.h. ein Heer mit 30% Magieresistenz erhält im Kampf gegen beschworene Wesen einen Bonus von 30% auf seine Kampfstärke. Dieser Bonus gilt nur gegen wirklich „beschworene“ Wesen, d.h. magisch erschaffene Wesen wie Mörderbienen oder Untote, oder solche, die aus anderen Dimensionen herbeigerufen wurden, nicht aber gegen magisch kontrollierte normale Wesen.

5.5 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. Die gewünschte Größenordnung ist

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

5.6 Gleichzeitig aktive Zauber (optional)

Jeder Weise bleibt mit den Zaubern, die er selbst gewirkt hat, verbunden, auf unbegrenzte Zeit und über jede mögliche Entfernung hinweg. Deshalb kann jeder Weise einen seiner eigenen Zauber jederzeit deaktivieren, wo immer er auch sein mag. Aus dem gleichen Grund ist aber die Anzahl der gleichzeitig aktiven Zauber für einen Weisen beschränkt auf seinen Grad, multipliziert mit der Magie bzw. Religionspräferenz. Überschreitet ein Weiser diese Zahl, erhöht sich die Chance für einen Fehlschlag und für einen kritischen Fehlschlag kumulativ um 10% pro Effekt, der die Zahl überschreitet. Ein Hauch der Ewigkeit überträgt die Aufrechterhaltung eines Zaubers vom Weisen auf etwas anderes. Deshalb zählen Zauber unter einem Hauch der Ewigkeit bei der Berechnung der gleichzeitig aktiven Zauber nicht mit. Aus demselben Grund kann der Weise diese Zauber auch nicht jederzeit deaktivieren.

Beschwörungszauber fallen nicht unter diese Regel – stattdessen zählen die entsprechenden Kontrollzauber, die zum Steuern der beschworenen Wesen benutzt werden.

5.7 – Energierückschlag (optional)

Wenn ein Zauber deaktiviert oder von einem anderen Weisen gebannt oder abgewehrt wird, wird die in ihm gebundene Energie frei und muß von dem Weisen, der den Effekt ursprünglich bewirkt hat, aufgenommen und „geerdet“ werden. Jeder Weise kann so viel ME erden, wie er selbst maximal verwenden kann. ME, die aufgrund von deaktivierten oder gebannten Zaubern geerdet werden mußte, zählt als verwendete XME, so, als ob der Weise die ME für einen Zauber ausgegeben hätte, und vermindert folglich die XME, die der Weise im selben Jahr noch ausgeben kann. Wenn durch den Energierückfluß seine XME auf unter 0 reduziert werden, sei es, weil der Effekt zu groß war, sei es, weil er bereits viel Magie gewirkt hatte, erfolgt ein Energie-Rückschlag. Die überschüssige Energie, die von dem Weisen nicht mehr geerdet werden konnte, manifestiert sich in einem zufälligen Effekt nach den Regeln für einen kritischen Fehlschlag in der Größenordnung der überschüssigen ME. Dieser Effekt ist zentriert auf den Weisen, der den zusammengebrochenen Effekt ursprünglich bewirkt hat, egal wo er sich befindet! Schutzschilde gegen Magie schützen nicht gegen diesen Rückschlag, weil er entlang einer Linie erfolgt, die den Weisen mit seinem eigenen Effekt verbindet. Das Bannen von Zaubern unter einem Hauch der Ewigkeit führt zu keinem Energie-Rückfluß, kann sich aber in zufälligen Effekten in der Umgebung des bannenden Weisen manifestieren. Wenn ein Weiser einen seiner eigenen Zauber deaktiviert, kann er sich entschließen, die Energie, statt sie zu erden, sofort für einen neuen Zauber zu verwenden, oder sie irgendwo zur späteren Verwendung zu speichern, vorausgesetzt, er verfügt über eine Möglichkeit, ME zu speichern.

Werden beschworene Wesen gebannt (im Gegensatz zu „bekämpft“), wird die Energie, die zu ihrer Beschwörung aufgewandt wurde, als Energierückfluß frei.

Energierückschlag und Magireflexion: Im Gegensatz zum Energierückschlag reflektiert der Zauber Magireflexion einen Zauber unmodifiziert auf seinen Verursacher zurück. Die Auswirkungen sind nicht vergleichbar. Es ist denkbar, daß in einem Duell Weiser A einen Versteinerungszauber spricht, der vom Weisen B reflektiert wird. Weiser A hat keinen Reflexionszauber und entschließt sich, den Zauber (seinen eigenen) abzuwehren, und muß nun zusätzlich zu den Kosten für das Abwehren den Energierückfluß einstecken.

Kapitel 6: Lernen und Forschen

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 und duelliert sich vielleicht mit anderen Weisen um deren Wissen. Abgesehen vom Duell, das im Kapitel 7 (Kampf) behandelt wird, gehören all diese Dinge in den Bereich „Lernen und Forschen“.

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. Die Chance gilt nur für REP-Weise, und beträgt

Initiationschance: $In\% = 2 * MP^2 \%$ (Versuch ist einmal pro Jahr möglich)

Das heißt, eine Person mit ausreichendem Durchhaltevermögen und Interesse findet in Gebieten mit MP 7 mit fast absoluter Sicherheit einen Lehrer (es kann aber ein Jahr dauern), und dennoch in Gebieten mit MP 0 mit absoluter Sicherheit keinen Lehrer. Die Initiation auf diese Art ist nur für REPs möglich, die bisher über keine magischen Fähigkeiten verfügen. NSC-Weise müssen nach angestellt werden. Initianden beginnen mit einem Grad der Meisterschaft von 1 und 12 Fertigkeitpunkten, die sie nach Belieben auf ihre Sphären verteilen können. Bei entsprechender Kultur und MP kann der weitere Aufstieg in den ersten Graden relativ schnell gehen, verzögert sich aber in höheren Graden zum Teil beträchtlich, denn der Weise dringt in Gebiete des Wissens ein, die immer weniger erforscht und immer gefährlicher zu beschreiten sind.

6.2 Magische Effekte lernen

Ein Weiser lernt magische Effekte auf verschiedene Arten. Wesentlich sind Forschung (siehe 6.3), der Sieg in Duellen (siehe 7.2), Improvisation (siehe 5.3), durch Gabe einer Gottheit (siehe 3.3) und Lernen von einem anderen Weisen. Wenn ein Weiser vorhanden ist, der einen bisher unbekanntem Effekt kennt und bereit ist, seine Kenntnis einem anderen zu vermitteln, setzt das nur voraus, dass sich beide für eine Zeitlang ungestört am selben Ort aufhalten. Im Gegensatz zum Aufstieg durch Lehre muß der Lehrer nicht einen höheren Grad haben als der Schüler - selbst ein Anfänger kann einen Meister einen Effekt lehren, den dieser nicht kennt! Wegen der nötigen Übung, die der Schüler nach dem Lehren noch braucht, dauert das Lernen eines Effekts immer mindestens einen Monat, unabhängig von der Schwierigkeit des Effekts. Als Richtwert für Effekte höheren Grads kann 2 Tage pro Grad angesehen werden – ab einem Grad von 16 dauert das Lehren also länger als einen Monat.

Voraussetzungen für das Lehren: Wenige Weise können Effekte lehren, die an der Grenze ihres eigenen Verständnisses liegen. Jeder Weise kann Effekte lehren, die er kennt, die 7 oder mehr Punkte unter seinen FP für die Sphäre des Spruchs sind, unabhängig vom Grad des Schülers. Für jeden Punkt der anwendbaren Kulturpräferenz erhöht sich dieser Grad um 1, bis zu einer Präferenz von 7, wo Weise alles lehren können, was sie wissen.

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, braucht er in diesem Fall nur die Hälfte der sonst nötigen FSP. 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.

Verfügbarkeit von Effekten und die Suche nach einem Lehrer: Magische Effekte können häufiger sein oder selten. Das hängt im allgemeinen von der jeweils anwendbaren Kulturpräferenz (Magie oder Religion), dem effektiven Grad und der Komplexität des Effekts und der magischen bzw. religiösen Tradition des Weisen ab. Effekte werden zu diesem Zweck in vier Häufigkeitsklassen eingeteilt: *Verbreitet* (2), *Ungewöhnlich* (1) *Selten* (0) und *Limitiert*. Man spricht von limitierten Effekten, wenn der Effekt nur auf genau definierten Wegen oder an genau definierte Gruppen weitergegeben wird. Die Verfügbarkeit beträgt dann immer 0%.

Für jede Tradition existiert eine Grundmenge an Effekten. Für Religionen besteht diese aus allen Effekten, über die die Gottheit verfügt, mit Ausnahme derjenigen, die sie durch ihren Status als Gottheit hat. Für Magier besteht diese aus allen Effekten, mit Ausnahme derer, die Kontakt zu einer Gottheit oder andere besondere Gegebenheiten erfordern, die nicht Teil des Weges der Magier sind. Alle Effekte außerhalb dieser Mengen gelten automatisch als limitiert und können nur unter besonderen Umständen oder auch gar nicht gelernt oder erforscht werden. Für jede Tradition existiert weiterhin eine

Tabelle, die für jeden Effekt der Grundmenge seine Häufigkeitsklasse angibt. Die Verfügbarkeit eines Effekts der Grundmenge berechnet sich wie folgt:

~~Ansonsten berechnet sie sich wie folgt:~~

$$\text{Verfügbarkeit (in Prozent)} = \text{Klasse} * 10 + \text{Präferenz} * 10 / \text{EffektiverGrad}$$

Wenn ein bestimmter Effekt gesucht wird, und es ist kein Lehrer vorhanden, kann einer gesucht werden. Die Chance, einen Lehrer mit diesem Effekt zu finden, hängt von der Verfügbarkeit des ab. Die Prozentchance ist *Verfügbarkeit + Grad*.²⁰

Die Verfügbarkeit von Sprüchen ist nur dann interessant, wenn ein Lehrer gesucht wird oder ein Weiser angestellt werden soll. Verfügbarkeitsproblemen kann am besten aus dem Weg gegangen werden, indem man selbst forscht.

²⁰ Die Grenzfälle dieser Berechnungen zeigen in etwa, wie die Regel wirkt: in einem Reich mit MP/RP 7 hat jeder Weiser ab dem Grad 10 im allgemeinen alle häufigen Effekte des Grades 1. In einem Reich mit Präferenz 1 hat ein Weiser des 10.Grads gerade mal 10% Chance, einen seltenen Effekt des ersten Grads zu kennen.

6.3 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.

Vorab gesagt: magische Forschung ist für unerfahrene Magier aus Reichen mit durchschnittlicher Magiepräferenz eine ausgesprochen langwierige Angelegenheit. Um zu einer akzeptablen Forschungszeit zu kommen, werden hohe Fertigkeitspunkte oder eine mehr als durchschnittliche Magiepräferenz gebraucht – oder beides. Fertigkeitspunkte, die 4 oder 5 über dem Minimum für den Effekt liegen, können bereits den Unterschied zwischen Monaten und Jahren in der Forschungszeit bedeuten. Forschung an der Grenze der eigenen Fähigkeiten ist selbst bei höchster Magiepräferenz eine Sache von mindestens einem Jahr.

Forschungspunkte, Herkunft: Die Erforschung neuer Zauber basiert auf dem Einsatz von Forschungspunkten (FSP). Forschungspunkte repräsentieren die Ressourcen, die ein Magier pro Mond in ein Forschungsprojekt stecken kann. Die verfügbaren Forschungspunkte sind die Summe aus folgenden Dingen:

Erstens **FSP aus eigenen Fähigkeiten** in Höhe von FP^2 , wobei FP die Fertigkeitspunkte in der Sphäre des zu erforschenden Effekts angeben. Dieser Wert wird multipliziert mit dem Forschungswert aus der Kulturpräferenz Magie (siehe Tabelle 2.3). Für durchschnittliche Reiche ist dieser Multiplikator 1. Es gilt dabei die Magiepräferenz des Reiches, in dem geforscht wird, *nicht* die des Herkunftslandes des Magiers.

Ein Beispiel: Shinaya von Arganthûr will den Effekt **Tor L1** (*Tore-19*) erforschen. Sie hat 25 FP in der Sphäre Tore, das ergibt 625 FSP. Sie forscht in einem Reich mit MP 5, d.h. die 625 werden mit 3 multipliziert. Das ergibt 1875 FSP. Ihre Fähigkeiten geben ihr also 1875 FSP pro Mond für die Erforschung von Tor-L1.

Die FSP aus diesem Abschnitt für jede Sphäre sind Bestandteil des Weisenprofils.

Zweitens **FSP aus einem Labor** geeigneter Größe (siehe unten). Ein Labor gibt einen FSP-Bonus pro Mond von 25%, im Beispiel 25% von 1875 = 468. Es ergeben sich also Gesamt-FSP pro Mond von 2343. Ein Labor geeigneter Größe hat einen Wert von mindestens 2000 GS pro Grad des Effekts. Überschüssige Laborkapazität kann von anderen Magiern genutzt werden.

Drittens, **FSP aus mystisch signifikanten materiellen Ressourcen**. Manche Effekte können wesentlich schneller erforscht werden, wenn eine zu dem Effekt passende seltene Komponente vorhanden ist (Ermessen des Spielleiters). Was eine solche Komponente sein könnte, kann der Weise durch einmonatiges Studium herausfinden. Eine Komponente kann die verwendbaren FSP um bis zu 500% erhöhen (Ermessen des Spielleiters). Einige Effekte können *nur* so erforscht werden.

Viertens, **FSP aus magischer Kultur**. Ein zum Thema passender Kulturbericht kann die FSP weiter beeinflussen (Ermessen des Spielleiters).

Forschungspunkte, Einsatz: Das Erforschen neuer Effekte geschieht, indem der Weise jeden Mond Forschungspunkte aus seinem FSP-Vorrat ~~einem oder mehreren Forschungsprojekten~~ dem aktuellen Forschungsprojekt zuweist. Voraussetzung dafür, daß

ein neuer magischer Effekt erforscht werden kann, ist eine genaue Beschreibung unter Heranziehung einer vorher ausgearbeiteten magischen Theorie. Jedem Forschungsprojekt muß eine durch den effektiven Grad des Zaubers definierte Mindestmenge an FSP zugewiesen sein, bevor eine Chance auf einen Erfolg besteht. Das ist die *Erfolgsschwelle*. Nachdem diese erreicht ist, besteht jeden Mond eine prozentuale Chance für einen Erfolg, die sich weiter erhöht, wenn dem Projekt weiterhin Forschungspunkte zugewiesen werden (siehe Beispiel). Die Erfolgswahrscheinlichkeit beträgt (*Forschungsmonde * Magier-FSP / Erfolgsschwelle*) – 1, d.h. die Erfolgchance wird 100%, sobald das doppelte der Erfolgsschwelle erreicht ist.

Die Erfolgsschwelle liegt bei $EG^2 * 20$ mit EG = Effektiver Grad des zu erforschenden Effekts. Tabelle 6.1 zeigt die Basis-FSP aus dem Absatz „Forschungspunkte, Herkunft“ oben sowie die Erfolgsschwelle für ein Forschungsprojekt nach FP des Magiers bzw. effektivem Grad.

Tabelle 6.1: Basis-FSP und Erfolgsschwelle in der magischen Forschung, abhängig von FP/EG.

FP/EG	FSP	Erfolg ab	FP/EG	FSP	Erfolg ab	FP/EG	FSP	Erfolg ab
1	1	20	18	324	6480	35	1225	24500
2	4	80	19	361	7220	36	1296	25920
3	9	180	20	400	8000	37	1369	27380
4	16	320	21	441	8820	38	1444	28880
5	25	500	22	484	9680	39	1521	30420
6	36	720	23	529	10580	40	1600	32000
7	49	980	24	576	11520	41	1681	33620
8	64	1280	25	625	12500	42	1764	35280
9	81	1620	26	676	13520	43	1849	36980
10	100	2000	27	729	14580	44	1936	38720
11	121	2420	28	784	15680	45	2025	40500
12	144	2880	29	841	16820	46	2116	42320
13	169	3380	30	900	18000	47	2209	44180
14	196	3920	31	961	19220	48	2304	46080
15	225	4500	32	1024	20480	49	2401	48020
16	256	5120	33	1089	21780	50	2500	50000
17	289	5780	34	1156	23120			

Ein Beispiel für den Fortgang eines Forschungsprojekts: Shinaya von Arganthûrs Forschungsprojekt „Tor L1“ erreicht nach vier Monaten seine Erfolgsschwelle. Im vierten Monat hat sie zum ersten Mal eine Chance auf einen Erfolg. Diese berechnet sich zu $4 * 2343 / 7220 - 1$, also 29%. Sollte sie in diesem Monat keinen Erfolg haben, und im nächsten Monat weiterhin 2343 FSP in das Projekt stecken, hat sie mit $5 * 2343 / 7220 - 1$ Erfolg, das sind 62%.

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 Erdkraft 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 braucht²¹, und nicht durch Meditation die Regeneration der PME beschleunigt.

²¹ Manche Magier umgehen diese Restriktion gern: ein kleines Labor hat durchaus auf einem Schiff Platz, und mit dessen Bewegung hat der Magier im allgemeinen nichts zu tun.

gen. Das Erforschen eines Effekts dauert immer mindestens einen Mond, und es nicht möglich, FSP auf verschiedene Projekte zu verteilen.

Forschungsprozeduren können für einen Mond unterbrochen werden, ohne daß die Chance auf einen Erfolg darunter leidet. Danach verliert das Forschungsprojekt jeden Mond 5% seiner FSP, solange, bis der Wert 0 erreicht oder die Forschungsarbeiten weitergehen. Wenn sich ein Magier eines Labors bedient, kann er die Forschung innerhalb eines Monats in ein anderes Labor verlagern, sofern die Zeit für den Transport zwischen den Laboren reicht. In diesem Mond gehen die Forschungsarbeiten nicht weiter.

Für Forschungsarbeiten gilt immer die Magiepräferenz des Reichs, in dem der Magier forscht.

Es sollte klargestellt werden, daß der Spielleiter bestimmen kann, daß eine brauchbare Chance auf einen Forschungserfolg bei fehlenden Kulturleistungen nicht besteht! Das Ausgeben von Gold für Forschungseinrichtungen sollte das Fehlen von Kulturleistungen nur sehr begrenzt ausgleichen können. Ein Magieschüler in einem kleinen Dorf, angesiedelt in einem Reich, in dem Magie alltäglich ist, hat vielleicht eine genauso große Chance, etwas Neues zu entdecken („Seht mal, Meister, was ich kann...!“ – „Äh...wie? Den kenne ich ja noch gar nicht? Hm, seltsames Ritual, ich wär nie darauf gekommen, an der Stelle dieses Wort einzufügen...ausgezeichnet! Deine erste Eintragung in die Forscherrolle. Nur weiter so!“), wie ein vereinsamter Hofmagier mit einer Riesenbibliothek in einem Reich, in dem sich ansonsten niemand um seine Forschungen schert („Diese elenden Ignoranten.... ich hab einfach keine Lust mehr... ich laß mir jetzt einen Becher Wein und ein gutes Essen bringen, danach sehn wir weiter... war das wieder anstrengend.... grmpf..... schnarch“)

6.4 Der Aufstieg

Das Wissen und die Kompetenz jedes Weisen wird durch die Anzahl seiner Studienpunkte angegeben. Alle Handlungen, die ihn in der Ausübung seiner Kunst weiterbringen, werden spieltechnisch durch die Vergabe einer bestimmten Anzahl von Studienpunkten simuliert. Wenn der Weise eine bestimmte Anzahl von Studienpunkten erreicht hat (siehe Tabelle 6.2), steigt er spätestens zum nächsten Jahreswechsel in einen neuen Grad der Meisterschaft auf.

Die Handlungen, für die Studienpunkte vergeben werden, unterscheiden sich, je nachdem, welchen Weg der Weisheit der Weise wählt. Die ~~untenstehende~~ nebenstehende Tabelle gibt eine unvollständige Übersicht.

Zu beachten: Wenn der SL der Meinung ist, daß eine bestimmte Handlung nicht sinnvoll gewesen ist, kann er entscheiden, dafür keine Studienpunkte zu vergeben. Ab einem Grad der Meisterschaft von 10 ist es nicht mehr möglich, öfter als einmal im Jahr aufzusteigen.

Studienpunkte, vergeben für Handlungen der Weisen:

Einsatz eines Effekts	1-5 SP
Erfolgreiche Improvisation eines Effekts	2-6 SP
Lernen von einem anderen Weisen	1 SP
Erforschen eines verbreiteten Zaubers (M) SP	(2 * Basisgrad)
Entwickeln eines seltenen Zaubers (M) SP	(3-5 * Basisgrad)
Erforschen einer neuen Variante (M)	(Eff. Grad) SP,
Studium bei einem höheren Weisen (MP)/10) SP	(Grad x

pro Mond

Förderung der magischen/religiösen Kultur	5-50 SP
Arbeiten zur magischen Theorie/Theologie	5-50 SP

Tabelle 6.2: Studienpunkte

Grad	Studienpunkte
1	10
2	30
3	60
4	100
5	150
6	210
7	280
8	360
9	450
10	550
11	660
12	780
13	910
14	1050
15	1200
16	1360
17	1530
18	1710
19	1900
20	2100
21	2310
22	2530
23	2760
24	3000
25	3250
26	3510
27	3780
28	4060
29	4350
30	4650

Bekämpfung Schwarzer Magie (D,P)	5-50 SP
Gewinn eines Duellum Arcanum	(2 x Grad des Gegners) SP
Beenden eines besonderen Projekts	variabel

Wenn ein Weiser aufsteigt, erhält er sofort 12 FP, die er auf seine Sphären verteilen kann. Wenn ein Weiser bei einem anderen Weisen studiert, um Studienpunkte für den Aufstieg zu erlangen, muß der Lehrer einen Grad der Meisterschaft haben, der dem zu erreichenden Grad des Schülers +1 entspricht (also 2 über dem vorherigen Grad des Schülers). Es ist nicht möglich, einen Schüler auf den eigenen Grad zu erheben.

Vereinfachte Aufstiegsregelung für NSC-Weise:

Insbesondere in Reichen mit vielen Weisen gibt es immer solche, deren Handlungen von den Spielern nicht im Detail beschrieben werden. Hierzu zählen die meisten NSC-Weisen. Für diese werden keine Studienpunkte verwaltet, stattdessen besteht für sie pro Mond eine Chance, daß sie aufsteigen, von (15-Grad)%. Es ist (wie man sieht) nicht möglich, auf diese Weise einen höheren Grad der Meisterschaft als 15 zu erreichen. Der Spielleiter kann bestimmen, daß alle Weisen, die nicht von einem Spieler geführt werden, nach dieser Regel aufsteigen.

6.5 Aufnahme von Externen ME

Einmal im Jahr kann ein Weiser, der über die Fähigkeit verfügt, XME einzusetzen, durch ein besonderes Ritual Mana aus seiner externen Quelle (Land, Gottheit etc.) aufnehmen. Das geschieht an dem Ort, wo er sich zu dieser Zeit befindet. Da es nicht möglich ist, dieses Ritual zu verschieben, werden Weisen großen Wert darauf legen, zu dieser Zeit an einem Ort zu sein, der ihnen die Möglichkeit gibt, möglichst viel XME zu den geringstmöglichen Kosten aufzunehmen.

Kostenlose Aufnahme von XME: Bis zu einer bestimmten Grenze ist die Aufnahme von XME kostenlos. Der Weise muß nur das Ritual ausführen – das kann ein paar Tage dauern – und verfügt ab sofort über die XME. Die Grenzen der kostenlosen Aufnahme sind sehr verschieden und abhängig von Eigenschaften des Gebiets. Siehe dazu die Beschreibung der einzelnen Wege in Kapitel 3.

Mehr XME aufnehmen (kostet Gold): Jeder Weise, der mehr XME verwenden kann (siehe Tabelle 3.1) als er kostenlos aufnehmen kann, hat die Option, auf seinem Weg entsprechende Weise mehr XME aufzunehmen. Zu Details siehe Kapitel 3. Allen Weisen gemeinsam ist, daß diese Aufnahme über das hinaus, was kostenlos ist, standardmäßig 2 GS pro Punkt XME kostet. Die Grenze liegt bei der Aufnahmekapazität des Weisen (Tabelle 3.1) oder der Größe seiner Schatztruhe.

Diese Art, ME aufzunehmen, ist sehr belastend für den Geist des Weisen. Priester können während des darauf folgenden Jahres den Einflußbereich des Tempels, in dem sie XME aufgenommen haben, nicht verlassen, und Magier verlieren für ein Jahr die Fähigkeit, neue magische Effekte zu erforschen.

Kapitel 7: Kampf

7.1 Kämpfe zwischen Weisen und Heeren

Man mag es mögen oder nicht – manche Weise sind mächtig genug, allein gegen ein ganzes Heer anzutreten – und zu gewinnen. Bisher lag der Schaden, den ein Heer einem solchen Weisen zufügen kann, im Ermessen des Spielleiters, und favorisierte meist den Magier, weil dieser schwerer zu ersetzen ist als ein Heer. Dieser Abschnitt formalisiert den Kampf zwischen Weisen und Heeren und macht eine Risikoabschätzung für Heere und Weise möglich.

Grundlage dieses Abschnitts ist die Annahme, daß – von seltenen Ausnahmefällen abgesehen – ein Magier, der ein Heer bekämpft, auf Kampfentfernung an dieses herankommen muß~~dieses in seiner Sichtlinie haben muß~~, und folglich von ihm gesehen und mindestens zu einem gewissen Grad bekämpft werden kann. Es wird ferner angenommen, daß fliegende Weise, um genau zielen zu können und wegen der Reichweite mancher Zauber, sich so nah an das Heer heranzubewegen müssen, daß sie in Geschosreichweite sind.

Der Kampfspielzug eines Weisen:

Kämpfe zwischen Weisen und Heeren werden wie der Kampf zwischen Heeren in Kampfunden ausgetragen. In einer Kampfunde kann ein Weiser maximal einen Zauber in einer Landherrschafts- bzw. Avatarvariante einsetzen sowie eine beliebige Anzahl von Zaubern in ihren Basisvarianten, solange die PME reichen. Der Kampfspielzug besteht in einer Liste der Zauber, die der Weise in jeder einzelnen Kampfunde einsetzt.

Kampfattribute:

Jeder Weise hat eine Anzahl Trefferpunkte in Kriegeräquivalenten, die der Summe aus seinem Grad der Meisterschaft und seinen Gutpunkten, falls vorhanden, entspricht. Das ist wenig! Geeignete Schutzzauber können diesen Wert auf ein Vielfaches erhöhen.

In jeder Runde hat der Weise eine konventionelle Kampfstärke, die der Summe des von seinen Zaubern angerichteten Schadens in dieser Runde entspricht, multipliziert mit drei²². Dieser Wert wird für die Bestimmung der Effektivität des Heeres benutzt und ist sonst ohne praktische Bedeutung, da der angerichtete Schaden durch die eingesetzten Zauber bestimmt wird.

Sichtung eines Weisen durch ein Heer:

Einer der größten Vorteile eines Weisen im Kampf ist, daß er als Einzelperson leicht verstecken kann – von eventuellen Unsichtbarkeitszaubern ganz zu schweigen. Solange ein Weiser nichts tut, ist er, abgesehen von ganz besonderen Umständen, nicht aufzuspüren – ganz ähnlich wie ein Spion.

Zaubert der Weise, besteht eine Chance, daß er von einem Heer gefunden wird. Diese Chance beträgt 1% pro 100 Krieger, 50 Reiter oder 1 Schiff, die im gleichen KF spähen (Es gilt nur die Anzahl, Kampfstärken oder Gutpunkte werden nicht berücksichtigt). Wenn der Weise Landherrschafts- bzw. Avatarvarianten einsetzt, erhöht sie sich auf das

²² Der Multiplikator wird eingesetzt, damit für die Heeresseite die normale Kampftabelle benutzt werden kann – ausgehend davon, daß ein durchschnittlich ausgehender Kampf zwischen zwei gleich starken Heeren ein Drittel Verluste für beide bedeutet.

Doppelte, wenn der Weise unsichtbar ist, reduziert sie sich auf ein Viertel. Für das Spähen in entfernten KF gilt 25% des Werts für das eigene KF. Wird nicht gespäht, bleibt der Weise verborgen, bis erstmalig die Wirkung seiner Zauber spürbar wird – im allgemeinen nach der ersten Kampfrunde.

Sichtung durch Magie: Ist bei dem Heer ein Weiser, der den Zauber Magie entdecken auf das gesamte Kleinfeld wirken kann, wird der angreifende Weise spätestens nach der ersten Kampfrunde mit absoluter Sicherheit in jeder weiteren Kampfrunde entdeckt.

Ablauf einer Kampfrunde:

Jede Kampfrunde läuft in folgenden Schritten ab:

1. Bestimmen, ob der Weise entdeckt wird, sofern noch nicht geschehen. Ist er erst einmal entdeckt, gilt er für alle weiteren Kampfrunden als entdeckt, solange nicht besondere Umstände eintreten. Wenn das Heer nicht späht, kann der Weise vor Ablauf der ersten Kampfrunde nicht entdeckt werden.
2. Berechnen der Wirkung der Zauber des Weisen, der nominellen Kampfstärke des Weisen und der Kampfstärke des Heeres.
3. Abzug der Verluste von beiden Seiten. Beim Heer wird der Schaden abgezogen, den die Kampfzauber des Weisen machen, beim Weisen wird ein Prozentsatz seiner nominalen Kampfstärke entsprechend der Kampftabelle *von seinen Trefferpunkten*²³ abgezogen, nicht von seiner Kampfstärke!. Hat der Weise zusätzliche Trefferpunkte aus Schutzzaubern, werden diese zuerst abgezogen.

Zu beachten: während einer Kampfrunde ist es für keine Seite möglich, sich zurückzuziehen. Zwischen den Kampfrunden ist der Rückzug für den Weisen möglich, sofern er einen geeigneten Sonderbefehl erhalten hat.

Ergebnisse des Kampfs für den Weisen:

Werden dem Weisen während einer Kampfrunde alle seine Trefferpunkte einschließlich der aller seiner Schutzzauber abgezogen, ist er tot!

Wird dem Weisen während einer Kampfrunde mindestens einer seiner Basistrefferpunkte (diejenigen Trefferpunkte, die nicht aus Gutpunkten oder Schutzzaubern kommen) abgezogen, besteht eine Chance von (Anzahl abzogener Basistrefferpunkte * 2%) für einen kritischen Treffer. Wirkungen von kritischen Treffern können beliebig sein, solange der Weise dabei nicht sofort stirbt. Beliebte Beispiele sind Gefangenschaft, Entfernung sämtlicher Schutzzauber, temporäre Unfähigkeit, Landherrschafts- bzw. Avatarvarianten zu nutzen, geistige Verwirrung, magische Versetzung an einen anderen Ort etc. etc. Details entscheidet der Spielleiter.

Wirkung einiger bekannter Zauber:

Es gibt einige für den Kampf besonders nützliche Zauber, die Weisen das Überleben erleichtern. Die häufigsten habe ich hier zusammengefaßt:

Tabelle 7.1: Wirkung einiger Zauber im Kampf

Zauber	Wirkung
Unsichtbarkeit	Eigene Schäden um 75% reduziert. Entdeckungswahrscheinlichkeit reduziert
Teleport	Jede Runde muß der Weise neu entdeckt werden.
Schutzmantel	Zusätzliche Trefferpunkte

²³ Der Unterschied ist extrem wichtig! Im Gegensatz zum Kampf zwischen Heeren ist es nämlich möglich, daß dem Weisen in einer Kampfrunde mehr Trefferpunkte abgezogen werden, als er hat!

Wand aus Wind	Wehrt Geschosse ab. Eigene Verluste um 25% reduziert, nicht kumulativ mit der Wirkung von Unsichtbarkeit.
Wand aus Kraft	Beliebt, aber nutzlos: läßt die eigene Magie nicht durch
Kraftraub	Regeneration von Basistrefferpunkten zwischen Kampfrunden
Schild der Verborgenheit	Entdeckung durch Magie nicht möglich
Fliegen	Kein Angriff im Nahkampf möglich. Eigene Schäden um 75% reduziert. Auf See nur um 50%. Feindliche Gutpunkte aus Bauwerken nutzlos.
Verbergen	Entdeckung durch Magie erschwert

Wirkung von Gutpunkten und Elitestufen:

Gutpunkte des Weisen erhöhen seine nominelle Kampfstärke und reduzieren also die maximal möglichen Verluste. Dennoch sind sie hier von geringerer Bedeutung als im Kampf zwischen Heeren. Gutpunkte oder gar Elitestufen des Heeres hingegen können den Weisen leicht zu einer fatalen Fehleinschätzung der feindlichen Kampfstärke verleiten.

Besondere Bedingungen:

1. Ist der erste Zauber des Weisen eine Basisvariante, kann er nicht entdeckt werden, bevor dessen Wirkung eingetreten ist, außer durch Magie.
2. Schiffe haben nur 25% ihrer normalen Kampfstärke gegen fliegende Weise – ihre Geschosse sind zu schwerfällig. Transportierte Heere haben die normale, durch das Fliegen des Weisen um 50% reduzierte Kampfstärke (siehe Tabelle 7.1). Nur Kriegsschiffe und die von anderen Schiffen transportierten Heere können überhaupt gegen fliegende Weise kämpfen. Besondere Ausrüstung etwa in Reichen mit hoher Technikpräferenz kann diese Werte verändern.
3. Gegen Effekte mit Wirkungsbereichsparameter, die auf das ganze KF gewirkt werden, ist auf See keine Verteidigung möglich – der Weise kann außer Geschützreichweite bleiben.
4. *Magie bannen* kann einen *Schutzmantel* aufheben (und natürlich auch andere Zauber)!
5. *Magie erkennen* hebt die Wirkung von *Unsichtbarkeit* auf.

7.2 Duellum Arcanum (das Zauberduell)

Grundlagen: Das Duellum Arcanum ist als ein formalisierter Kampf zwischen Weisen zu verstehen. Er ermöglicht den Weisen, andere Weise zu bekämpfen, ohne die Umgebung in Mitleidenschaft zu ziehen und mit geringerem Risiko, dabei zu sterben. Diese Form des Kampfes hat sich in geschichtlicher Zeit entwickelt, da Weise, die zuviele Unschuldige in ihre Kämpfe einbezogen, sich sehr schnell die Feindschaft aller anderen gesellschaftlichen Gruppen zuzogen, und weil die Gilden und Orden irgendwann feststellten, daß zuviele Weise in Kämpfen starben, und zuviel magisches Wissen dadurch zerstört wurde. In beiden Fällen war das endliche Ergebnis ein Macht- und Ansehensverlust der Weisen insgesamt, vielfach verbunden mit Pogromen und der Ausrottung ganzer Gilden durch Rachefeldzüge und dergleichen. Das Duellum Arcanum ist eine allgemein akzeptierte Art und Weise, in magischem Wettstreit einen Sieger zu bestimmen.

Ein Duellum Arcanum geht folgendermaßen vor sich: Die beteiligten Weisen treffen sich an einem Ort ihrer Wahl und umgeben sich mit einem für Materie und Magie un-

durchlässigen Krafftom. Dieser kann nur vom Sieger aufgelöst werden und nur, wenn eine Entscheidung gefallen ist - d.h. es gibt aus einem Duellum Arcanum keinen Rückzug, nachdem es einmal begonnen hat. Innerhalb dieses Krafftoms bekämpfen sich die Weisen mit Zaubersprüchen ihrer Wahl. Dabei kann nur persönliche ME eingesetzt werden. Das Duell ist zu Ende, wenn

1. *einer der Beteiligten nicht mehr zaubern kann*
2. *einer der Beteiligten aufgibt*
3. *einer der Beteiligten stirbt*

Der Sieger kann mit dem Verlierer nun eines von mehreren Dingen tun:

1. *Der Der Sieger bannt den Verlierer für ein Jahr aus dem GF, in dem das Duell stattfand.*
2. *Der Sieger entnimmt dem Geist des Verliers das Wissen um bis zu fünf Zauber.*
3. *Der Sieger nimmt dem Verlierer einen Grad der Meisterschaft und führt ihn sich selbst zu.*

Der Sieger steigt nur dann einen Grad auf, wenn er dem Verlierer einen Grad nimmt, und auch dann nur, wenn der Verlierer mindestens den gleichen Grad hatte wie der Sieger (sonst reicht die Energie nicht, um ihn hochzuschieben). Wenn der Sieger das tut, lernt er keine Zaubersprüche vom Verlierer, und wenn er sich entscheidet, Zauber des Verlierers zu lernen, dann kann er ihm keinen Grad der Meisterschaft mehr nehmen. Wenn der Sieger den Verlierer verbannt, kann er weder einen Grad gewinnen noch Zaubersprüche lernen.

Der Verlierer hingegen verliert nicht automatisch einen Grad, sondern nur dann, wenn der Sieger ihm diesen nimmt. Wenn Sieger die Zauber des Verlierers lernt, verliert dieser nicht die Kenntnis von Sprüchen.

Diese Regelungen ermöglichen ein zielorientiertes Zauberduell: Wenn es mein Ziel ist, meinen Gegner auf Dauer zu schwächen, dann werde ich ihm einen Grad nehmen. Wenn ich Duelle führe, um Zaubersprüche zu gewinnen, dann werde ich die Zauber meiner Gegner lernen. Außerdem vergrößert diese Regelung das Risiko für Weisen höheren Grads, gegen Weise niederen Grads im Duell anzutreten. Wie weiter unten beschrieben und in vielfältiger Praxis bewiesen, gibt es immer eine Chance, daß selbst ein Weiser 3.Grads gegen einen des 10.Grads gewinnt, und der kleinere trägt das geringere Risiko, denn der größere wird eher seine Zauber lernen, als ihm einen Grad zu nehmen, von dem er ja nichts hätte - hingegen wird der größere mit hoher Wahrscheinlichkeit als Verlierer einen Grad verlieren, denn viele seiner hohen Zauber kann der kleinere nicht anwenden, und ein schnell gewonnener Grad ist viel Wert!

Vereinfachtes Duell: Als alternative Form des Zauberdueells ist das bereits aus der alten Regel bekannte gegenseitige Schwächen anzusehen, bei dem die Gegner sich gegenseitig PME entziehen. Diese Form kann im Notfall noch praktiziert werden, gilt als geächtet. Die Anwender werden mindestens schief angesehen! Der Vollständigkeit halber ist diese Alternative am Ende dieses Abschnitts noch einmal vollständig beschrieben.

Der Duellspielzug: wünschenswert wäre es, ein Duell zwischen Weisen auf einem Treffen auszuspielen, oder mit zwei Telefonen zu arbeiten. Das ist jedoch nicht immer möglich. In diesen Fällen reichen die Teilnehmer am Duellum Arcanum dem Spielleiter eine Liste derjenigen Zauber ein, die sie für Angriff bzw. Verteidigung bevorzugt benutzen. Der Spielleiter wickelt das Duell dann eigenständig ab, wie unten beschrieben.

Abwicklung: Ein Duellum Arcanum wird in Kampfrunden abgewickelt. Die Initiative für die erste Runde hat stets der Weise mit dem kleineren Grad. Bei Gleichheit wird gelost. Eine Kampfrunde besteht aus folgenden Aktionen:

1. Auswahl des Angriffsspruchs. Der Angreifer wählt einen Zauber aus, den er in dieser Runde anwenden will, und beginnt mit dem magischen Ritual. Improvisation ist erlaubt.
2. Erkennen des Angriffsspruchs. Der Verteidiger hat eine Chance, während des Rituals zu erkennen, um welchen Zauber es sich handelt. Die Berechnung dieser Chance ist weiter unten erklärt.
3. Gegenaktion. Wenn der Verteidiger den Angriffsspruch nicht erkennt, kann er nach Belieben auswählen zwischen den Aktionen Ausweichen, Gegenangriff und Blocken - ob das aber jeweils richtig ist, kann er nicht wissen, denn er hat ja den Angriffsspruch nicht er-kannt.

Wenn der Verteidiger den Angriffsspruch erkennt, kann er ebenfalls wählen, ob er Ausweichen will (wenn der Spruch auf ein begrenztes Areal wirkt), einen Gegenangriff ausführen (wenn er weiß, daß der Angriffsspruch ihm nicht oder nur wenig schaden kann), oder den Spruch blocken (einen Verteidigungszauber sprechen).

4. Bestimmen des Ergebnisses. Wenn der Verteidiger, mit welcher Methode auch immer, der Wirkung des Angriffs entkommen konnte, dann werden die Rollen getauscht, und der vorherige Verteidiger darf nunmehr angreifen. Wenn der Angriff durchgekommen ist, erleidet der Verteidiger augenblicklich den Schaden, der für den Angriffsspruch üblich ist. Wenn er danach immer noch zaubern kann, kann das Duell mit vertauschten Rollen weitergehen (wie oben) - und wenn er nicht mehr zaubern kann, hat er das Duell verloren.

Erkennen: Die Chance, einen Angriffsspruch zu erkennen, kann auf verschiedene Art und Weise bestimmt werden. Wenn verschiedene Methoden anwendbar sind, zählt der höhere Wert:

Wenn der Verteidiger den Zauber kennt, besteht eine Chance von 95%, daß er das Ritual erkennt. Die restlichen 5% zählen für Aufregung, Konzentrationsunfähigkeit, Stolpern etc.

Wenn der Verteidiger den Zauber nicht kennt, dieser aber Bestandteil eines allgemein zugänglichen Sprucharsenals ist, besteht eine Basischance von 60%, daß er das Ritual erkennt. Addiert werden die eigenen FP in der Sphäre des Spruchs, der Grad des Effekts und der Kulturmodifikator, und subtrahiert wird der Grad des Gegners.

Wenn der Verteidiger den Zauber nicht kennt und dieser kein Bestandteil eines allgemein zugänglichen Sprucharsenals ist, reduziert sich die Basischance auf 30%. Die Modifikatoren bleiben dieselben.

Wenn der Angreifer den Spruch improvisiert, zählt er für die obigen Regelungen wie ein bereits existierendes Spruch mit vergleichbarem Ergebnis. Wenn es keinen vergleichbaren Spruch gibt, beträgt die Basischance 30%.

Ein Beispiel: Scaith mac Luand(12) bekämpft Thorun von Aum(11). Beihe haben ihre FP gleichmäßig auf alle Sphären verteilt. Scaith hat sich ausgiebig mit magischer Theorie beschäftigt (Kulturmodifikator 30), während Thorun ihre Studien ein wenig vernachlässigt hat (KM 0). Thorun greift mit einem klassischen Lähmen (G3) an - wenn der durchkommt, kann

ihr Gegner nicht mehr zaubern. Scaith kennt den Spruch selbst und hat also eine Chance von 95%, zu erkennen, daß Thorun ihn lähmen will. Er würfelt 78, erkennt ihn also. Er weiß, daß er den Spruch auf keinen Fall durchkommen lassen darf, also ist ihm Ausweichen und Gegenangriff zu riskant. Er beschließt, den Spruch durch Erschaffung einer Wand aus Kraft (G5) abzublock-

ken. Der Lähm-zauber prallt an der Kraftwand ab. Scaith startet nun seinen eigenen Angriff mit Wort der Stille (G7), der ihm, wenn er durchkommt, einen einzelnen Zauber ermöglichen würde, der nicht abge-wehrt werden kann - eine gute Chance für einen Sieg. Thorun kennt diesen Spruch nicht, hat aber schon davon gehört, da er in vielen Abhandlungen über Magie erwähnt wird. Sie hat eine Basischance von $60\% + 11$ (ihre FP in Luft) $+ 7$ (Grad des Ef-fekts) $- 12$ (Scaiths Grad) $+ \text{macht } 66\%$. Sie würfelt 66, hat ihn also gerade noch erkannt, und be-schließt zu blocken, indem sie sich durch einen Sprung (G4) an einen anderen Ort innerhalb des Kraft-doms begibt (zählt als Blocken, weil Zauber keine Möglichkeit haben, dem Ziel durch den Sprung zu folgen). Jetzt ist Thorun wieder Angreiferin und beschwört eine Hand der Erde (G6), einen Zauber, den sie in einem obskuren Zauberbuch fand, das ihr bei einer Reise in die Sümpfe von Thalion in die Hände fiel. Jetzt hat Scaith nur eine Basischance von $30\% + 12$ (eigene FP in Erde) $- 11$ (Tho-runs Grad) $+ 6$ (Grad des Ef-fekts) $+ 30$ (Kulturmodifikator), macht 67% , nicht schlecht für so ei-nen unbekanntem Zauber - leider würfelt er 85, erkennt also nicht, was da auf ihn zukommt. Er beschließt auszuweichen,

macht einen ganz unspirituellen Sprung zur Seite, und die Steinhand, die dort aus dem Boden schießt, wo er gerade noch gestanden hatte, greift ins Leere! Glück gehabt - wäre der Angriffsspruch ein Spruch gewesen, der auf Personen (anstatt auf ein Areal) wirkt, hätte das Ausweichen nichts genützt. Auf der anderen Seite hat er jetzt die ME für den Gegenzauber gespart! Die steckt er in seinen nächsten Angriff, mit Versteinern (G6). Thorun kennt diesen allgemein bekannten Spruch nicht - ihre Chance ist $60\% + 11 - 12 + 6 + 0 = 65\%$, und sie würfelt 71, hat ihn also nicht erkannt. Sie beschließt, auszuweichen. Pech gehabt! Versteinern wirkt auf Wesen! Mitten im Sprung erwischt sie der Spruch, mit einem hörbaren Knacken wird ihr Körper zu Stein. Scaith nimmt ihr Wissen in sich auf, lernt nebenbei den Spruch, den er vorher nicht erkannt hatte (Aha!), löst den Kraftdom auf und geht. Es bleibt zu hoffen, daß dem-nächst einer von Thoruns Freunden vorbeikommt und die Versteinern aufhebt, sonst schmückt sie ab jetzt die Landschaft als Statue... Hätte sie bloß ihre Studien nicht vernachlässigt, dann hätte sie erkannt, daß der Versteinern durch Ausweichen nicht zu begegnen ist!

Strategien im Duellum Arcanum:

ME sparen: Eine mögliche Strategie ist es, seinen Gegner so lange mit Zaubern niedrigen Grads einzudecken, die wenig kosten, bis dieser seine ME durch aufwendige Abwehrzauber erschöpft hat. Das empfiehlt sich, wenn die Wahrscheinlichkeit, alles, was der Gegner aufzubieten hat, ME-sparend abwehren zu können, recht groß ist. Abwehrzauber gibt es viele, sichere Abwehrzauber sind aber erst in höheren Graden zu finden. Zum Beispiel hat Magie bannen (G3) eine Chance von $50\% - 5\%$ pro Grad Unterschied der Weisen, zu gelingen - das ist nicht gerade viel. Die Kraftwand aber kostet mehr ME...

Ausweichen: Wann immer es geht, ausweichen - das verbraucht keine ME, ist aber ein unkalkulierbares Risiko, wenn man den Angriffsspruch nicht kennt.

Gegenangriff: Empfiehlt sich manchmal bei Zaubern, die begrenzten Schaden verursachen, etwa Magiegeschoß (G1). Wenn ich weiß, ich kann den Schaden einstecken, kann ich meinerseits einen Angriff starten, und mein Gegner kann ihn nicht abwehren, weil er beschäftigt ist. Der Gegenangriff ist auch eine gute Wahl, wenn man nur noch ME für einen einzigen Zauber hat. Kann man den Schaden wegstecken - selbst dann, wenn man nur gerade noch überlebt, und hat einen Lähmen-Zauber parat, dann hat man trotzdem gewonnen...Wenn man den Grad des Gegners nicht kennt, kann man allerdings böse Überraschungen erleben!

Zusammenarbeit: Niedrigere Weise können zusammenarbeiten, um einen mächtigen Geg-ner zu besiegen. Sie agieren dann, als wären sie ein einzelner Weiser mit ihren ad-dierten PME und allen Zaubersprüchen, die sie zusammen besitzen. Der neue Grad dieses Weisenblocks ergibt sich aus dem aufgerundeten Schnitt ihrer einzelnen Grade - ein Block hat unter Umständen einen kleineren Grad als der höchste Weise. An PME und Wissen um Zaubersprüche sind Weisenblöcke allerdings oft haushoch überlegen!

Die einzelnen Weisen eines Blocks können nur dann durch einen Sieg einen Grad gewinnen, wenn die Summe ihrer maximalen PME größer ist als die Summe aus der PME des Gegners und den maximalen PME eines Einzelnen Weisen vom Grad des Blocks: Wenn also 2 Weise(10) (PME420) gegen einen Weisen(17) (PME406) gewinnen, können sie dann einen Grad erlangen (dadurch, daß sie ihn dem Verlierer nehmen), wenn ihre PME (420) kleiner ist als $406+210$. Das ist in diesem Beispiel der Fall....

Vereinfachtes Duell - Gegenseitiges Schwächen: Für diese Form des Duells müssen sich die Weisen ebenfalls an einem Ort zusammenfinden. Es verläuft ebenfalls in Kampfzonen, wobei beide Weise ihrem Gegner abwechselnd eine bestimmte Menge PME entziehen. Eben-so wie beim Kampf mit Zaubern wie oben beschrieben findet das Duell in einem abgeschlossenen Kraftdom statt, den nur der Sieger öffnen kann.

Praktische Ausführung: Der Weise mit der Initiative (siehe oben) wirft 3W6 und addiert seinen Grad. Das Ergebnis wird dem Gegner abgezogen, der danach an der Reihe ist. Das wird wiederholt, bis einer der Weisen keine PME mehr hat. Dieser hat das Duell verloren.

Die Folgen des Duells sind die gleichen wie beim Bekämpfen mit Zaubern. Ebenso können Weise wie im vorigen Abschnitt beschrieben zusammenarbeiten.

7.3 Krieg der Weisen

Der Krieg der Weisen ist ein nicht formalisierter Kampf zwischen Weisen. Er wird meist dann geführt, wenn eine Seite den Tod des Gegners wünscht. Ein Krieg der Weisen unterscheidet sich vom Duellum Arcanum in folgenden Punkten:

Der Sieger kann dem Verlierer weder einen Grad nehmen noch seine Fähigkeiten erlernen, noch kann er ihn formell verbannen, es sei denn, er besitzt einen Zauberspruch, der einen dieser Effekte bewirkt, und wendet ihn erfolgreich auf den Verlierer an. Der Sieger kann in einem Krieg der Weisen keinen Grad hinzugewinnen.

Der Sieger kann mit dem Verlierer ansonsten alles tun, was er will. Keine Seite ist verpflichtet, den Krieg bis zum bitteren Ende durchzustehen - wer meint, am Rande seiner Fähigkeiten oder seiner ME angekommen zu sein, kann versuchen zu fliehen, ohne weitere Verpflichtungen einzugehen.

Da kein Kraftdom erschaffen wird, kann ein Krieg der Weisen die Umgebung in Mitleidenschaft ziehen, bis hin zur vollständigen Zerstörung von Bauwerken oder Entvölkerung von Gebieten - aus diesem Grund sind Weise, die oft Krieg führen, nicht beliebt!

Wenn eine Partei eines magischen Kampfes einen Krieg wünscht und die andere ein Duell, dann wird ein Krieg geführt, da man die Kriegspartei nicht zwingen kann, den Regeln eines Duells zu folgen.

Gegenseitiges Schwächen im Krieg der Weisen:

Dies verläuft genauso wie in 7.2 beschrieben – nur können beide Seiten XME verwenden. Auch hier kann der Gewinner weder Grad noch Fähigkeiten des Besiegten für sich gewinnen, noch kann einer den anderen zwingen, bis zum bitteren Ende anwesend zu bleiben. Hat einer der Beteiligten keine ME mehr, kann sein Gegner beliebige Zauberei auf ihn wirken – durch diese Drohung wurde schon mancher dazu gebracht, seinen Gegner dennoch einige Fähigkeiten zu lehren. Auch andere Vereinbarungen sind möglich – es ist jedoch niemand gezwungen, sich daran zu halten.

Kapitel 8: Die Magische Raumzeit

8.1 Magische Orte und Zeiten

Das Verhalten von Magie wird nicht nur vom Weisen, vom Land und den Göttern und Geistern beeinflusst, sondern auch von dem Ort und der Zeit, an denen der Weise sein Ritual ausführt. So kann es möglich sein, daß eine bestimmte Konstellation von Himmelskörpern, etwa einen Sonnenfinsternis oder eine Sonnenwende, oder auch ein bestimmter Ort, etwa eine besondere Bergspitze, ein Steinkreis oder eine Gemark mit sechs Quellen, alle oder bestimmte Magie besonders begünstigt oder behindert. Weise wissen, daß in bestimmten Fällen die Kombination von „richtigem“ Ort und „richtiger“ Zeit Effekte möglich machen, die zu jeder anderen Zeit und an jedem anderen Ort völlig unvorstellbar wären. Aus unzähligen Möglichkeiten hier einige ausgewählte Beispiele:

Eine Sonnenfinsternis halbiert den Widerstand gegen Schwarze Magie in den betroffenen Gemarken.

Der höchste Berg einer Gebirgskette reduziert den ME-Aufwand für Zauber der Sphären Heilen-und-Verbinden und Erkennen/Verbergen auf die Hälfte.

Im Jahr des Feuers benötigen alle Feuer-Zauber nur die Hälfte der ME.

Ein Steinkreis erhöht die verfügbare Erdkraft das ganze Jahr über um 50%, während einer Sommersonnwende aber um 100%.

Ich denke, sowohl Spielleiter als auch Spieler werden noch ausreichend viele Ideen für interessante magische Orte und Zeiten haben.

Wenn ein Ort eine Präferenz für Zauber bestimmter Sphären hat, hat er einen Magischen Aspekt. Wenn etwa auf einem Berg Erkennen-Zauber besonders gut funktionieren, hat er einen Erkennen-Aspekt. Weise, die sich auf der gleichen Gemark befindet, finden und erkennen diesen Ort mit einer Wahrscheinlichkeit von

Chance für Erkennen: $E\% = FP + MP * 10.$

Es zählen die FP in der Sphäre des Aspekts. Wenn eine Zeit einen bestimmten Aspekt hat, kann der Weise das mit gleicher Chance erkennen, wenn er sich während dieser Zeit darauf konzentriert. Das heißt, um einen günstigen Tag für seinen Zauber während eines Monats zu finden, muß er sich jeden Tag des Mondes mindestens einmal auf die Entdeckung konzentrieren. (Pech gehabt, wenn der günstige Zeitpunkt ein Sonnenaufgang ist, und der Weise macht sein „Ritual“ immer abends).

Andere Magische Orte und Zeiten können auf gleiche Weise wie oben beschrieben entdeckt werden, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von

Chance für Erkennen: $E\% = Grad + MP * 10.$

Verschiedene Zauber der Sphäre Erkennen/Verbergen können diese Chance erhöhen und magische Orte auch dann entdecken, wenn der Weise sich woanders befindet - sie können aber auch von einem Weisen benutzt werden, um einen ihm bekannten magischen Ort vor dem Entdeckt-werden durch andere Weisen zu schützen.

8.2 Weise im Dienst von Reichen

Das Anstellen von Weisen ist grundsätzlich für alle Reiche mit einer entsprechenden Kulturpräferenz von 1+ möglich. Die Fähigkeiten eines NSC-Weisen sind durch die Kulturpräferenzpräferenz des Reiches begrenzt, in dem der Weise dann arbeitet. Weise aus Reichen mit höheren Präferenzen sind im allgemeinen nicht bereit, in Reichen mit niedrigeren Präferenzen zu arbeiten.

Die Anstellung eines Weisen kostet den künftigen Arbeitgeber einen einmaligen GS-Betrag in Höhe der fünffachen ME-Menge, die der Weise pro Jahr verwenden kann (siehe Tabelle 3.1). Der Weise hat dann zum Zeitpunkt der Anstellung die entsprechende Menge ME (Kosten/5) zur Verfügung. Der Spieler beschreibt, wofür dieses Gold verwendet wird (etwa Anschaffung von Büchern, Einrichten eines persönlichen Labors etc.)

Jeder Weise verlangt von dem Reich, für das er arbeitet, einmal pro Jahr, zum Zeitpunkt seiner jährlichen ME-Aufnahme, einen Betrag in der Höhe von 2 GS pro ME, die er für das Reich aufnehmen soll. Davon erhält er selbst 2 GS pro ME, die er kostenfrei aus einem KF aufnehmen konnte. Der Rest entfällt auf die Infrastruktur, die zum Aufnehmen magischer Energie gebraucht wird (siehe Abschnitt 3.2).

Kapitel 9 Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind Gegenstände, die einem Weisen, in manchen Fällen auch einem Nichtweisen, die Nutzung bestimmter magischer Effekte ermöglichen oder magische Effekte, die er nutzt oder die ihn als Ziel haben, beeinflussen. Dieser Abschnitt befaßt sich mit ihrer Herstellung.

Wenn ein Zauber in einen magischen Gegenstand eingewoben wird, muß dieser ganz besondere Eigenschaften aufweisen, die im Einzelfall zu bestimmen sind. Der Gegenstand muß von bestmöglicher Verarbeitung sein und die bestmöglichen Materialien müssen zu seiner Herstellung verwendet werden. Wie schwierig das im Einzelfall ist und wieviel das kostet, kann hier nicht gesagt werden. Im allgemeinen sind die Kosten jedoch vernachlässigbar gegenüber der Beschaffung der Materialien und dem Zeit- und ME-Aufwand für das Einweben des Zaubers. Wenn die Materialien beschafft sind und der Gegenstand hergestellt ist, beginnt die eigentlich magische Arbeit des Einwebens der Magie in den Gegenstand. Die ME für den Zauber werden nach den Tabellen im Anhang berechnet - es muß beim Einweben bereits festgelegt werden, welche Größenordnung der Zauber haben soll. Dabei ist zu beachten: Zauber, die nicht permanent gemacht werden können (etwa Feuerball), können nur so oft benutzt werden, wie sie eingewoben wurden. Das Einweben von Zaubern dieser Art dauert nur einige Stunden, wenn keine Erdkraft benutzt wird, kostet aber doppelt so viel ME wie normalerweise. Wenn Erdkraft benutzt wird, dauert es

Zeit für Herstellung: 1 Mond pro effektiver Grad * 2/MP.

Das gleiche gilt für permanente Zauber, deren ME mit dem entsprechenden Zeitmodifikator berechnet werden muß. Das bedeutet, wenn Scaith mac Luand, anstatt immer selbst zu zaubern, seinem Heerführer stattdessen einen Gegenstand mitgeben will, der sein Heer vor Zombies schützt, dann würde ihn das 4000 ME kosten, und er könnte es nicht mehr allein. Nun sind die nötigen FP für den Zauber nicht besonders hoch, und er kann noch einen Kollegen des 12.Grads finden, der ihm helfen kann. Der Effekt ist effektiver Grad 12, und Rhyandi hat eine MP von 5. Das bedeutet, die benötigte Zeit für das Einweben des Zaubers wäre $12 * 2 / 5 = 6$ Monde, während der beide Weisen nichts anderes tun können als das Ritual fortsetzen. In Aurinia (MP 2) hätte das ein ganzes Jahr gedauert, während es in einem Reich mit MP 0 gar nicht möglich gewesen wäre. Bei MP 1 hätte es 2 Jahre gedauert - wäre aber immerhin möglich gewesen (wenn auch nicht lohnend).

Man sieht, die Nutzung magischer Gegenstände lohnt sich wegen des großen Zeitaufwands häufig nicht. Der besondere Vorteil ist, daß, da die ME für den Zauber bereits ausgegeben sind, der magische Effekt in Gebiete transportiert werden kann, in denen er sonst nicht möglich wäre, und daß der Weise, wenn er den Gegenstand erst einmal hat, sich beliebig von ihm entfernen kann. Der Heerführer im obigen Beispiel kann den Gegenstand an sich nehmen und sein Heer ist geschützt - der Weise kann sich an wichtigere Dinge machen.

Natürlich gibt es dann auch noch die ganz anderen Gegenstände - solche mit einer legendären Macht, denen alle Herrscher hinterherjagen würden, wenn sie wüßten, wo sie liegen. Diese entziehen sich jeder ` RegelA und können auch im Rahmen derselben nicht hergestellt werden.

Advice to Young Magicians
(Mercedes Lackey)

*The firebird knows your anger
and the firebird knows your fear,
for your passions will attract her
and your feelings draw her near.
But hate and fear and fury
only make her flame and fly.
You must rule your heart, magician,
or by her bright wings you die.*

*Now the cold-drake lives in silence
and he feeds on dark despair,
where the shadows fall the bleakest,
you will find the cold-drake there.
For he seeks to chill your spirit
and to lure you down to death.
Learn to rule your soul, magician,
ere you dare the cold-drake's breath.*

*And the griffon is a proud beast,
he's the master of the sky,
and no-one forgets the sight
who has seen the griffon fly.
But his will is formed in magic
and not mortal flesh and bone
and if you would rule the griffon's will
you must first control your own.*

*The kyree is a creature
with a soul both old and wise,
you must never think to fool him
for he sees through all disguise.
If you seek to call a kyree
all your secrets he shall plumb -
so be certain you are worthy
or the kyree - will not come.*

*For your own heart you must conquer
if the firebird you would call,
you must know the dark within you
ere you seek the cold-drake's hall.
Here is better rede, magician
than those books upon your shelf:
if you seek to master others
you must master first yourself.*