

# Zauberwerkstatt

27.06.2023

Im Folgenden geht es um einige Punkte, die es magiebegabten Spielern erlauben sollen, ihre Helden mit mehr Zaubern, Gegenständen und anderen nützlichen Kram auszustatten.

Das Dokument ist in folgende Abschnitte unterteilt:

- **Entwicklung von Zaubern**
- **Schreiben von Spruchrollen**
- **Aufladen magischer Gegenstände**
- **Schutzformeln**
- **Stabzauber**
- **Gewänder**
- **Machinae**

Alle nachfolgenden Regeln sind mit Blick auf eine schnelle Spielumsetzung reduziert. Es steht dem DM ausdrücklich frei sie dem Flair oder einer guten Geschichte zu liebe mit Details aufzupeppen, die hier keine Berücksichtigung gefunden haben!

Jeder Zauberkundige hat die Möglichkeit im Laufe seiner Karriere Zaubersprüche zu entwickeln, bzw. Spruchrollen für den späteren Gebrauch zu schreiben.

Voraussetzung ist in erster Linie Geld und Zeit!

## *Entwicklung von Zaubern*

Gewöhnlich werden Zaubersprüche auf Abenteuern gefunden (Feinden entrissen), oder vielleicht sogar von anderen Magiern gekauft. Doch natürlich kann jeder Magier seine Zauberformeln auch selber erschaffen.

Hier setzen wir voraus, daß die eigentlichen Zauber bekannt sind, bzw. jeder Lehrling von ihnen gehört hat und ihre arkane Matrix grob kennt (anhand der Schule, zu der sie gehören).

Darum kann man für sich selbst diese Sprüche aus umfangreichen Quellen ableiten.

Diese Quellen wollen zunächst einmal zusammentragen werden. Dies geschieht in Form einer Bibliothek, die sich aus Büchern, Schrifttafeln und Pergamentrollen zusammensetzt. Im Wesentlichen bestimmt dann der Wert der Bibliothek den maximalen Zaubergrad, der entwickelt werden kann:

<b>Bibliothekswert in Goldmünzen</b>	<b>Grad des Zaubers</b>
2.000	1
4.000	2
8.000	3
14.000	4
22.000	5
32.000	6
44.000	7
58.000	8
74.000	9

Will ein Zauberer, der die 6. Stufe erreicht hat, zum Beispiel den Spruch Feuerball beherrschen, den er noch nicht gefunden hat, kann er das nötige Wissen dazu aus einer

Bibliothek im Wert von min. 8.000 GM ableiten. Welche Bücher dies im Einzelnen sind, sei aus Gründen der Spielbarkeit mal egal. Wir gehen von geeigneten Schriften aus.

- Steht keine eigene Bibliothek zur Verfügung, kann der Magier eine „öffentliche“ nutzen. Dies kostet 1/10 des erforderlichen Bibliothekwertes pro Woche. Grund für die Kosten können reine Gebühren sein, Bestechungsgelder oder was auch immer. Eine solche Einrichtung aufzusuchen klingt dennoch deutlich logischer, als sie mühevoll selbst anzulegen. Doch sind sie nur schwer zu finden und immer seltener, wenn Zauber ab dem vierten Grad aufwärts erforscht werden sollen. Außerdem kann ihre Entdeckung selbst schnell zu einem Abenteuer werden.

Als nächstes braucht der Magier ein **Labor/Arbeitszimmer**, in dem er arbeitet. Ein einfaches Herbergszimmer oder ein prunkvoller Salon wäre ungeeignet.

- Die Einrichtungskosten betragen 1W6x1.000 Goldmünzen. Die gesamte Ausstattung hat ein Volumen von 1000 Pfund!
- Pro geforschte Woche sind Laborkosten in Höhe von 1W6x100 Goldmünzen fällig.
- Gemietete Labore kosten 1W6x100 Goldmünzen +10 Goldmünzen pro Woche.
  - Dies ist natürlich auch eine Chance für einen SC-Magier Geld zu verdienen, indem er seine Räume vermietet, während er auf Abenteuer ist.

Erst jetzt kann er seine Arbeit beginnen.

Die **Forschungszeit** beträgt pro Zaubergrad eine Woche +1 Woche.

Also zwei Wochen für einen 1.-Grad-Zauber, drei Wochen für einen 2.-Grad-Zauber usw.

Läßt sich der Forscher ganz bewußt Zeit, weil er z.B. sehr umsichtig und behutsam arbeitet, kann eine **längere** Zeitspanne die Erfolgchance erhöhen:

Für jede vollendete Woche über dem o.g. Zeitraum hinaus um +2%, bis zu maximal +20% (Achtung – Laborkosten im Auge behalten!).

In dieser Zeit ist der Magier täglich 10 bis 12 Stunden ausschließlich mit Forschen beschäftigt, was seine übrige Zeit immens einschränkt. Er kann weder reisen, noch auf Abenteuer ziehen oder an anderen magischen Projekten arbeiten.

Am Ende der Forschungszeit wird der **Erfolg** ausgewürfelt.

Dabei spielt es eine Rolle, ob der Magier versuchte einen gänzlich neuen Zauber zu entwickeln, oder einen bereits bekannten (einen aus den Spielerhandbüchern).

Bereits bekannte Zauber mit neuen Parametern gelten als *unbekannte Zauber*!

Der **Basiswert** für *unbekannte Zauber* ist 10%, der für *bekannte Zauber* 30%.

Der Erfolg kann durch Zahlung von 2.000 Goldmünzen pro Zaubergrad je um 10% gesteigert werden. Dies symbolisiert zusätzliche Maßnahmen, Studium weiterer Quellen und dezidierte Versuche.

- Bei einem 3.-Grad-Zauber wären also 6.000 Goldmünzen (2000 x 3. Grad), zu zahlen, um die Chance um 10% zu erhöhen.
- 12.000 für 20% usw.

Zeit und Geld (Ressourcen) können erheblich zum Gelingen beitragen.

**Intelligenz** und **Stufe** des Magiers spielen eine weitere wichtige Rolle, ebenso die Fertigkeit **Zauberkunde**! Weitere Faktoren sind die Stufe des Zauberers, ggf. seine Spezialisierung und Zutaten (Teile von magischen Kreaturen).

Sind alle Werte bekannt, erfolgt die Berechnung der Erfolgswahrscheinlichkeit und ein %-Wurf, den entweder der Spieler oder der DM ausführt.

#### Errechnung:

- Grundchance 10% oder 30% für unbekannte/bekannte Zauber
- + Intelligenzwert des Magiers
- + Stufe des Magiers
- + 5% wenn ein Spezialist nach einem neuen Zauber seiner Schule forscht
- + Bonus für fantastische Zutaten (1-10%, Festlegung durch den Master)
- + pro Zuzahlung 10%
- + Zeitbonus (10x 2%)
- + 5% pro Fertigungspunkt in Zauberkunde
- 2x Grad des Zaubers
- = Erfolg bei gleich oder darunter!

**Die Erfolgchance kann in keinem Fall über 95% steigen.  
Will heißen, bei einem Wurf von 96-100% ist der Versuch fehlgeschlagen.**

Wenn der Zauber entwickelt ist, kann er in das Buch des Magiers übernommen werden und steht ihm fortan zur Verfügung.

Wie man Zauber ins eigene Buch überträgt steht in dem Dokument „Allgemeines zur Magie“.

## *Schreiben von Spruchrollen*

Das Auffinden einer Spruchrolle auf einem Abenteuer kann ein zufälliger Segen sein. Doch warum sollte man nicht eigene Rollen vorbereiten und so die Anzahl der eigenen Zauber erhöhen?

Das geht leichter und gelingt mit einer Basiswahrscheinlichkeit von 50% +X.

Doch: Sie können nur von *bekannten Zaubern* angefertigt werden.

Der Magier muß den Spruch also kennen und ihn in seinem Buch haben.

**Kleriker können keine Spruchrollen anfertigen!**

Jeder Versuch die göttliche Macht auf ein Stück Papier zu bannen, führt zum endgültigen Ausschluß aus der Kirche, durch direkte göttliche Intervention...

## Zaubertinte

Magier mit der Fertigkeit *Alchimie* können selbst Zaubertinte herstellen:

Zeitaufwand 1 Woche pro Portion, Kosten 20 Goldmünzen, Modifikator 0.

Ein Labor ist notwendig!

#### **Kosten (im freien Handel)**

Zaubertinte wird gewöhnlich von Alchimisten gehandelt und kostet pro Grad des Zaubers (Portion) 50 Goldmünzen.

Eine Rolle Papier (5 GM), oder Pergament (1 GM) oder Papyrus/Rinde/Tonscherben (5 SM). Qualitativ machen die Materialien einen Unterschied für die Erfolgswahrscheinlichkeit, aber auch im Rollenspiel, da sie ggf. empfindlich für Umwelteinflüsse und Transportmöglichkeiten sind.

### Zeitaufwand für das Scheiben einer Spruchrolle

1 Tag pro Zaubergrad (mit 10-12 Stunden ungestörter Arbeit). Auch hier kann längere Arbeit den Erfolg sichern! Je 3 weitere Tage steigern die Chance um 3% bis zu einem Maximum von 30%.

Sind alle Werte bekannt, erfolgt die Berechnung der Erfolgswahrscheinlichkeit und ein %-Wurf, den entweder der Spieler oder der DM ausführt.

#### Errechnung:

Grundchance	50%
+ Stufe des Magiers in	%
+ Spezialist*	5 %
+ Spezielle Feder	5 % (nach Entscheidung des DMs, kann mehrfach genutzt werden)
+ Zeit	X %
+ pro FP Zauberkunde	2 %
+ Papier	5 %
Pergament	0 %
- Papyrus	-5 %
- pro Grad des Zaubers	-1 %
= Erfolg gleich oder tiefer	

\* Der Zauber muß natürlich von der spezialisierten Schule des Magiers sein!

### **Die Erfolgchance kann niemals über 95% liegen!**

Der Spielleiter würfelt verdeckt die Erfolge aus!

Schlägt die Beschriftung der Spruchrolle nämlich fehl, ist sie **verflucht** und kann dem Anwender um die Ohren fliegen!

Der Zauber *Fluch brechen* vernichtet solche Spruchrollen (sie zerfallen zu Staub), aber jeweils nur eine pro Anwendung.

Die fertige Rolle kann ausschließlich von ihrem Erschaffer problemlos gelesen werden, da sie in seiner persönlichen Form geschrieben wurde. Andere Magieanwender müssen erst *Magie lesen* auf die Rolle wirken, bevor sie sie nutzen können.

Nichtsdestotrotz kann es ein einträgliches Geschäft sein Spruchrollen an andere Zauberer zu verkaufen. Einen festen Wert gibt es nicht, aber als Verhandlungsbasis können 1.000 GM pro Grad angemessen sein.

### **Magische Gegenstände wieder aufladen**

Helden powern ihre magischen Wundergegenstände gerne mal leer, haben sie dann aber so sehr zu schätzen gelernt, daß sie sie wieder aufladen möchten. Da wo dies möglich ist, helfen hochbezahlte Spezialisten gern. Doch auch ein versierter Held kann das übernehmen.

Grundvoraussetzung ist zunächst die Fertigkeit *Zauberkunde*.

Außerdem kostet es wieder ein Heidengeld und die Berechnungsbasis ist der EP-Wert der Gegenstände (siehe HSL).

### **Alle Brüche werden aufgerundet!**

Außerdem muß der Magier ein Labor (s.o.) oder eine andere arkane Basis im Wert eines Labors haben.

Natürlich können nur Magier (hier allerdings auch alle Mischklassen) magische Gegenstände aufladen. Gegenstände religiöser Art können von Klerikern des entsprechenden Glaubens aufgeladen werden.

Pro Ladung, die aufgefrischt werden soll, sind Materialkomponenten in Höhe von EP:10 **Goldmünzen** pro Ladung nötig (ein Mietmagier verlangt gewöhnlich das Doppelte für seine Mühe).

Es **dauert** EP:1000 Tage einen Gegenstand aufzuladen (mindestens ein Tag). Dabei ist unerheblich, wie viele Ladungen tatsächlich aufgefrischt werden.

Um den Gegenstand erfolgreich aufzuladen ist ein Fertigkeitwurf gegen Zauberkunde für jede Ladung nötig. Der Wurf wird mit einem Malus belegt, der EP:1000 beträgt. Wird eine natürliche 20 geworfen ist der Gegenstand zwar nicht kaputt, aber alle Ladungen verpuffen mit einem lauten *Pffffffft* und das Ding ist komplett leer.

Bei einem meisterlichen Wurf kann der DM bestimmen, ob sich die Kosten nachträglich halbieren, eine zusätzliche Ladung hergestellt wurde, oder was ihm passend erscheint.

#### Beispiel:

Ein *Stab des Feuers* soll wieder aufgeladen werden. Es fehlen vier Ladungen. Der EP-Wert beträgt laut Spielleiterhandbuch 4.500.

Es dauert EP:1000, also  $4,5 = 5$  Tage den Stab aufzuladen

Es kostet EP:10, also  $450 \times 4$  Ladungen = 1.800 Goldmünzen

Der Fertigkeitwurf wird um -5 erschwert (EP:1000 = 4,5 aufrunden!)

Für jede Ladung wird ein Wurf durchgeführt.

## **Schutzformeln**

Die Welt des Ewigen Kodex kennt eine ganze Reihe von Schutzformeln, die ihren Leser vor sehr spezifischen Auswirkungen bewahren. Sie sind mächtig, teuer und von ihrer Herkunft her uralte. Glücklicherweise, der sie findet. Doch man kann sie auch selbst schreiben.

Die uralten Zauber der Schutzformeln sind, den Göttern sei Dank, allgemein bekannt.

Schutzformeln können von Magiern und Klerikern hergestellt werden. Wobei die der Kleriker wieder nur bei **gläubigen Kirchenmitgliedern** wirken. Diese müssen dafür nicht *lesen und Schreiben* können. Sie zerreißen die Rolle einfach, was dann die Macht entfaltet.

Für alle anderen gilt:

Voraussetzung für **Magier-Schutzformeln** ist die Fähigkeit *Lesen und Schreiben*!

Die Vorgehensweise bei der Herstellung ist die gleiche, wie bei Schriftrollen, allerdings bestimmt der EP-Wert die **Grundchance**. Diese errechnet sich EP:100.

Bei einer *Schutzformel gegen Feuer* also  $2.000 : 100 = 20\%$

Einheitlich **dauert** es eine Woche eine Spruchrolle herzustellen und kostet EP:1000 Portionen Zaubertinte (min. eine).

### Chancen für die Herstellung von Schutzformeln

Grundchance	X%
+ Stufe des Magiers in	%
+ Spezielle Feder	5 % (nach Entscheidung des DMs, kann mehrfach genutzt werden)
+ pro FP Zauberkunde	2 %
+ Papier	5 %
Pergament	0 %
- Papyrus	-5 %
= Erfolg gleich oder tiefer	

**Die Erfolgchance kann nicht über 95% steigen!**

Den Erfolgswurf führt der Spielleiter verdeckt durch.

Schlägt die Beschriftung der Spruchrolle nämlich fehl, ist sie **verflucht!**

Der Zauber *Fluch brechen* kann Schutzformeln nicht unschädlich machen!!! Man wird die Wirkung erst sehen, wenn man sie benutzt.

War der Hersteller erfolgreich, darf er sich den EP-Wert gutschreiben. Da sie verflucht sein könnte erst bei ihrer Anwendung.

Falls eine Schutzformel im **Handel** erhältlich ist, wird sie mindestens ihren EP-Wert in Gold kosten. Sie kann aber deutlich teurer sein.

**Kleriker** können Schutzrollen nur in einem Tempel herstellen. Auch sie sollten Lesen & Schreiben können. Wichtiger hierbei ist aber vor allem die Zeit des inbrünstigen Gebetes.

Sie müssen EP:100 Tage beten (aufrunden) und Opfer im Werte von EP:10 Goldmünzen erbringen.

Die Güte des Papier ist bereits mit den Opfergaben abgegolten, spielt demnach keine Rolle. Ob der göttliche Segen aufs Papier gebannt werden konnte, entscheidet ein Weisheitswurf des Kleriker, erschwert um EP:1000 (aufrunden). Geht der Wurf daneben zerfällt die Rolle sofort zu Staub.

## *Stabzauber*

(abgeguckt bei DSA)

Für gewöhnlich brauchen Zauberer, Kampfmagier und Kleriker zwei freie Hände, um ihre Magie beschwören zu können. Für einen Kampfmagier oder Kämpfer/Magier o.ä. kann es ziemlich unangenehm sein, sich von seiner Waffe trennen zu müssen, um einen Zauber zu wirken und anschließend die volle Runde auszuschöpfen, um die Waffe wieder aufzunehmen. Klerikern und Magiern stellt sich bisweilen das gleiche Problem. Für letztere kommt erschwerend hinzu, daß sie für Nahkämpfe grundsätzlich zu schwach bewaffnet sind (so soll es ja auch sein). Magier jeder Ausrichtung können einen Gegenstand derartig für diesen Fall verzaubern.

**Kleriker, oder Mischklassencharaktere aber nicht!**

Ein Magier hat nun die Möglichkeit, seinen Stab oder Dolch speziell zu präparieren. In exotischen Fällen, kann der Stab auch durch andere Gegenstände ersetzt werden. Die Magier aus Ethengar ziehen z.B. ihre Zeremonienschwerter heran, Wiccass könnten ihre Keulen oder

eine Totemrassel nehmen. Traditionsgemäß nimmt man aber eben den Stab, wie in unseren Beispielen.

In jedem Fall muß der Magier über die Fertigkeit *Zauberkunde* verfügen! Die nachfolgenden Zauber können beliebig auf den Stab gelegt werden. Einzig die **Einstimmung** muß als erstes erfolgen! Zwischen den Ritualen muß jeweils ein halbes Jahr vergehen, sonst löst sich die vorhergehende Bezauberung und man kann von vorne anfangen.

Das Material des Gegenstandes muß ein besonders sein. Altes Blutulmen-, Steineichen- oder Kristalltannenholz, besondere Edelmetalle, Elfenbein, seltene Ziersteine, Federn von sagenhaften Flugtieren oder Fell- oder Hautfetzen mystischer Kreaturen müssen schon an dem Stab dran sein.

Wenn der Magier den Stab seines Geschmackes gefunden und hergerichtet hat, beginnt er mit der *Einstimmung*, dem ersten Zauber.

In jedem Fall muß der Magier einen Wurf auf **Zauberkunde** schaffen (manchmal sogar mit Malus). Bei dessen Scheitern Zeit und Geld futsch ist, die Ausdauerpunkte aber erhalten bleiben.

Wenn nicht anders angegeben, dann **dauert** die Aktivierung eines Stabzaubers 1 Woche pro investierten Ausdauerpunkt!

Jede Stufe der Verzauberung verwebt die **Lebenskraft des Magus** mit dem Stab. Dies wird dadurch symbolisiert, daß er **Ausdauerpunkte** in den Stab stecken muß, damit die Kräfte aktiv sein können. Diese Investition wird für jede Stufe einmalig durchgeführt.

Ein Magier hat so viele Ausdauerpunkte, wie er Konstitution hat, oder 3x so viele, wenn er über die Fertigkeit *Ausdauer* verfügt.

Die investierten Punkte werden permanent von der Ausdauer abgezogen. Dadurch kann ein Magier auf die Dauer zwar ein mächtiger Spruchwirker werden, aber er ist zugleich wahrscheinlich sehr kurzatmig, denn für alle künftigen Ausdauer-Proben wird der reduzierte Wert herangezogen!

## **Die Einstimmung**

Der Magier zieht sich an einen abgeschiedenen Ort zurück, zeichnet ein Pentagramm auf den Boden und erleuchtet den Raum nur mit Kerzen, die für Beschwörungen gedacht sind. So dann setzt er sich in das Pentagramm, umfaßt den Stab und schließt die Augen. Die nächsten 24 Stunden wird er ohne Pause, Essen oder Schlafen den Stab mit seinen Händen ertasten und alte arkane Beschwörungsformeln, singen, rezitieren und am Ende stammeln. Zum Abschluß muß er den Namen, dem er dem Stab gibt, ausrufen und damit das Ritual beenden. Der Name ist sehr wichtig, da der Stab seine Kräfte nur entfaltet, wenn der Magier ihn zumindest im Geiste nennt.

**Jeder andere Magier kann den Stab übernehmen, wenn er dessen Namen kennt!**

Logisch, daß man deshalb nicht damit hausieren geht... (Der Versuch durch *Gedanken lesen* an den Namen zu kommen sollte vom Spielleiter mit hohen Aufschlägen verbunden sein. Bezauberungsformeln werden sofort gebrochen, wenn man nach dem Namen des Stabes fragt!). Die Beschwörungskerzen werden so langsam abbrennen, daß sie erst bei erfolgreichem Abschluß der Beschwörung ausgehen. Dann ist für den Magier eine Probe auf *Zauberkunde* fällig, bei dessen Gelingen der Stab auf ihn eingestimmt ist.

Das gute Stück kann nun fast nicht mehr zerstört werden. Es ist immun gegen natürliches Feuer, Kälte und die Auswirkungen von Wasser und Witterung. Nur Wesen mit Stärke von 19 oder höher können den Stab zerbrechen, wie auch nur extreme Zerstörungsmagie den Stab bersten lassen kann. Die Magie wird nach dem Tod des Magiers noch 1 Jahr pro Stufe (im Augenblick seines Dahinscheidens) im Stab bleiben. Danach wird er zu einem gewöhnlichen Gegenstand.

Die Materialkosten für diese Beschwörung betragen 2.000 GM.

Damit die Einstimmung wirkt, muß der Magier **1 Ausdauerpunkt** in den Stab investieren!

## Die Wandlung

Durch dieses Ritual ist der Magier in der Lage seinem Stab ein anderes Aussehen zu geben. Der Stab kann auf ein Drittel seiner Größe, Masse und Gewichtes schrumpfen oder um je das Doppelte zunehmen. Er kann auch eine andere Form annehmen und ist dann nur mittels Zauber wie *Wahrer Blick* als das zu sehen, was er wirklich ist. Als anderer Gegenstand muß er aber aus demselben Material bestehen, wie als Stab. Dabei dient er allein der Zierde. Man kann ihn daher nicht in einen Bogen verwandeln und mit ihm auf die Jagd gehen.

Gewöhnlich dient dieser Zauber dazu, den Stab zu tarnen oder eine Falltür offen zuhalten.

Die Tarnung hält *Stufe des Magiers* in Tagen an.

Um seine anderen Fähigkeiten nutzen zu können, muß man ihn erst wieder zurück verwandeln. Die Verwandlung kann beliebig oft durchgeführt werden, dauert aber mindestens eine Runde. Ohne Rücksicht auf die Stufe des Anwenders wird ein *Magie bannen*, direkt auf den Stab gelegt, die Verwandlung sofort beenden!

Die Wandlung stattet den Zauberstab außerdem mit der Fähigkeit aus, einen Lichtzauber auf seiner Spitze zu aktivieren! Das Licht kann 3x pro Tag aktiviert werden und wirkt wie von einem Magier der 6. Stufe gesprochen.

Es wird Material im Wert von 2.000 GM verbraucht und der Magier muß **1 Ausdauerpunkt** permanent opfern.

## Die Aufnahme

Auch hierbei muß sich der Magier zurückziehen und steht vor einer schweren Aufgabe: Er muß sich einen Zauber des **ersten** Grades aussuchen, den er permanent in den Stab legen will. Der Zauber kann einmal täglich ausgelöst werden, aber nie wieder geändert werden und wirkt von seinen Eigenschaften her nach der Macht des Magiers zum Zeitpunkt der Aufnahme!

*Magie bannen* kann diese Wirkung nur für den einen Tag auslöschen.

Das Ritual verschlingt Material im Wert von 2.000 GM und kostet den Magier **1 Ausdauerpunkt** permanent und verlangt eine erfolgreiche Zauberkunde-Probe.

## Die Waffe

Mittels eines Befehlswortes kann der Zauberer seinen Stab in eine Waffe verwandeln und wie einen Kampfstecken handhaben. Die magische Waffe wird 1W4 Schadenspunkte anrichten +1 pro Stufe des Magiers (maximal aber nur 1W4+10). Stärkeboni werden für den Treffer- und für den Schadenswurf normal addiert.

Die Waffe kann Wesen verletzen, die sonst nur durch +2 Waffen zu verletzen sind. Sie bleibt eine Runde pro Stufe des Magiers bestehen und kann nur einmal am Tag beschworen werden.

Bei der Erschaffung muß der Magier ein Element wählen, aus dem die Waffe bestehen soll: Feuer, Wasser, Luft, Erde. Die Wahl ermöglicht es ihm doppelten Schaden gegen Wesen anzurichten, die aus dem unterlegenen Element sind.

Ein direktes *Magie bannen* beendet die Zauberwirkung. Bei jeder Verwandlung muß dem Anwender eine Zauberkunde-Probe gelingen. Versagt er, wird sich sein schöner Stab verändern. Würfeln mit W20:

1. **1:** Der Stab wird zu einem gewöhnlichen Schwert (1W8) oder vielleicht zu einer anderen banalen Waffe (DM-Entscheidung) und verliert alle Energie!
2. **2-5:** Der Stab verliert die Anwendungen *Aufnahme* und *Wandlung* permanent und kann nur noch bei einem Zauberkundewurf -3 zur Zauberwaffe werden. Alle anderen Eigenschaften funktionieren normal.
3. **6-10:** Der Stab verwandelt sich für *Stufen des Magiers* in die elementare Form, welche er als Waffe hatte und ist in keiner Weise brauchbar. Danach dient er wieder als Stab.
4. **11-15:** Der Stab verschmilzt für *Stufe des Magiers* in Tagen mit Boden, Wände, Decke oder einem unverrückbaren Gegenstand in der Nähe und kann für diese Zeit weder bewegt, noch benutzt werden.
5. **16-19:** Der Stab tanzt wild herum und fügt dem Anwender 1W20 Schadenspunkte zu. Für ein Jahr kann der Stab nicht mehr in eine Waffe verwandelt werden. Alle anderen Eigenschaften funktionieren normal.
6. **20:** Die Waffenfunktion erlischt auf der Stelle und kann für *Stufe des Magiers* in Wochen nicht mehr genutzt werden. In diesem Zeitraum aber kann der Stab zwei weitere Zauber (siehe Aufnahme) aufnehmen. Das kostet weder Geld noch Ausdauerpunkte.

Beim Bezaubern des Stabes muß eine große Menge des Elementes der Klinge vorhanden sein. Der Stab muß 24 Stunden damit in ständiger Berührung sein.

Die Materialkosten betragen 4.000 GM und der Magier muß **1 Ausdauerpunkt** permanent opfern. Ein Wurf auf Zauberkunde entscheidet über das Gelingen des Rituals.

## Der Zauberspeicher

Als Zauberspeicher kann der Stab Sprüche seines Besitzers aufnehmen und auf Befehl auslösen. Der Stab kann  $\frac{1}{2}$  soviel Grade an Zaubern speichern, wie der Magier Stufen hat (**abrunden!**). Ein Magier der neunten Stufe könnte 4 Zauber des ersten Grades speichern, oder einen des zweiten und zwei des ersten Grades, oder jede andere Kombination. Die Zauber bleiben maximal eine Woche im Stab. Danach können sie neu hineingewirkt werden.

Die Macht der Zauber entfaltet sich entsprechend der Stufe, die der Magier bei ihrer Einlegung hatte. Steigt der Magier auf, dann kann auch der Stab mehr Zauber aufnehmen. Das Ritual muß also nur einmalig gewirkt werden.

Zauber mit permanenter oder unbestimmter Wirkungsdauer kann der Stab nicht speichern. Es lassen sich nur solche Zauber hineinwirken, die der Magier auch selbst beherrscht. Er kann sie in beliebiger Reihenfolge auslösen. Wenn jemand den Namen des Stabes kennt, kann er die Zauber (nur in der Reihenfolge ihrer Einwirkung) herauslassen.

**Dafür muß der Finder selbst kein arkanes Geschick haben!**

Ein *Magie bannen* auf den Stab selbst kann alle Zauber sofort löschen (für jeden einzeln würfeln)!

Um aus dem Stab einen Zauberspeicher zu machen, muß sich der Anwender eine Woche zurückziehen und einmalig Materialkosten in Höhe von 5.000 GM aufbringen, sowie einmalig **4 Ausdauerpunkte** permanent opfern.

Außerdem muß eine Zauberkunde-Probe -2 gelingen.

## Die Verbindung

Eigentlich müßte man seinen Stab ja jederzeit bei sich tragen. Durch die *Verbindung* wird das aber unnötig. Gleich einer *fehlerlosen Teleportation* kann der Stab von jedem Ort der Existenzebene, auf der sich auch sein Herr befindet, herbeigerufen werden. Der Transport nimmt 1W6 Runden in Anspruch und betrifft nur den Stab! Um ihn zu rufen muß der Magier aber eine ziemlich genaue Vorstellung davon haben, wo er ihn gelassen hat und hoffen, daß er noch da ist. Wurde der Stab zwischenzeitlich bewegt, funktioniert der Ruf nicht.

Es verschlingt Materialkosten in Höhe von 5.000 GM, so wie **2 Ausdauerpunkte** permanent und natürlich den Wurf gegen Zauberkunde, um den Stab so herzu richten.

## Eid

Diese Fähigkeit steht nur Magiern zu, die eine rechtschaffene Gesinnung haben. Sie legen eine Kraft in den Stab, die es ihnen erlaubt, eine mächtige Bezauberung über ein williges Wesen zu legen. Ist jemand bereit die Hand auf den Stab zu legen und auf diesen einen Eid zu sprechen, dann wird der Magier jedes Mal sofort davon erfahren, wenn die Person den Eid bricht!

Hierbei ist allerdings der genaue Wortlaut des Eides wichtig und der Umstand, daß der Magier nichts erfährt, wenn der Eidbrecher seinen Schwur bricht, während er auf einer anderen Existenzebene als der Magier ist.

Auf dem Stab können nie mehr als 3 Eide gleichzeitig ruhen. Der Magus kann sie von sich aus immer lösen, doch wird dies der, der den Eid ablegte, sofort spüren.

Diese Kraft in den Stab zu legen kostet den Magus 3.000 GM und **2 permanente Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde.

## Zweites Gedächtnis

Der Stab kann für den Magier Erinnerungen aufzeichnen. Und zwar kann er alles speichern, was der Magier sieht, hört und fühlt, wenn dieser den Befehl gibt und die ganze Zeit hindurch körperlichen Kontakt zu dem Magier hat.

Das zweite Gedächtnis kann 6x 1 Phase aufnehmen. Jede weitere Aufzeichnung löscht die jeweils älteste! Der Magier und jeder, der den Namen des Stabes kennt, kann die Aufzeichnung sehen, wenn er Kontakt zu dem Stab hat. Der wahre Vorteil besteht darin, daß der Magus einen Bonus von +5% auf seine Forschungswürfe erhält, wenn er den Stab so präpariert, da davon ausgegangen werden darf, daß er ihn für seine Arbeit als optimales Notizbuch einsetzt.

Das *Zweite Gedächtnis* kostet 4.000 GM und **1 Ausdauerpunkt** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde.

## Zauberbrecher

In dieser Variante fungiert der Stab als Instrument der Bann-Magie: Er erleichtert alle Versuche des Magiers Zauber zu bannen, in dem er diesen bei der Berechnung der Chance als ein 3 Stufen höheren Magier erscheinen läßt.

Die fokussierende Kraft des Stabes kostet den Magus 5.000 GM und **2 Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde -2.

## Analysator

Durch ein langes Ritual wird der Stab in die Lage versetzt magische Tränke in kürzester Zeit zu analysieren. Dazu wird nur noch ein Tropfen des Trankes auf die Spitze des Stabes aufgetragen und der Magier erfährt nach einer Stunde, um was es sich handelt.

Die Ausrichtung des Rituals kostet 5.000 GM und **3 Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde.

## Arkaner Panzer

Es gibt zwei Arten des arkanen Panzers, die auch separat erworben werden müssen: Die erste gewährt dem Magier einen RW-Bonus von +2 auf Zauber, Stäbe, Stecken, Ruten, Todesmagie und Verwandlung. Dies kostet 5.000 GM und **6 Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde -2.

Die zweite Form stattet den Magus mit einer Magieresistenz von 20% aus! Der Magus kann aber die Magieresistenz unterbrechen, um Zauber auf sich selbst zu wirken. Diese MR addiert sich mit keiner anderen Form auf. Es ist also eine Entweder-oder-Entscheidung. Dies kostet 6.000 GM und **8 Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde -4.

Beide Fähigkeiten wirken nur, wenn der Magus den Stab in Händen hält. Und zwar solange er dies tut. Achtung: Die Magieresistenz wird auch Schutzzauber der eigenen Seite unterbrechen.

## Arkaner Wächter

Hat ein Stab bereits den *arkanen Panzer*, kann er diese Kraft nicht mehr aufnehmen. Und umgekehrt.

Der *arkane Wächter* richtet sich gegen physische Gefahren und verbessert die RK des Magiers um 2 Punkte, solange er den Stab in Händen hält! Gleichzeitig erleidet er durch jeden körperlichen Angriff 2 Schadenspunkte weniger.

Der Preis beträgt 6.000 GM und **8 Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde -2.

## Zauberschloß

Der Magier kann seinen Stab zu einem Schlüssel machen. Auf Berührung wird der Stab alle Zauberschlößer entriegeln, welche der Magier selbst gewirkt hat. Er kann aber auch einmalig eine Tür mit Schloß schaffen, die sich nur mit seinem Stab öffnen läßt und sonst gar nicht – höchstens mit einem Wunsch.

Das Ritual kostet 4.000 GM und verschlingt **2 Ausdauerpunkte** +2 weitere bei der Erschaffung der einmaligen Tür!

## Hammer des Magus

Ähnlich wie das *Zauberschloß* eignet sich diese Kraft zum öffnen von Türen, auch dort, wo vorher noch keine waren...

Wendet der Magier seinen Stab als Hammer an, was nur gegen unbelebte, nicht magische Materie geht (Rüstungen, in denen Krieger stecken gelten nicht, wohl aber Waffen, welche in der Hand gehalten werden), dann wird sein Schlag gewertet, als habe er Stärke 18 (+3 auf Treffer und Schaden) +1W6 + Stufe des Magus!

Durch diese Stärke erhält der Zauberer eine Wahrscheinlichkeit von 17 in 20 normale Türen aufzubrechen und von 1-8 in 20 magisch verschlossene Türen zu zerstören.

Die Fähigkeit kann nur 1x am Tag eingesetzt werden.

Das Ritual kostet 3.000 GM und **2 Ausdauerpunkte** und natürlich einen Wurf auf Zauberkunde -1.

## Dämonenbann

Diese Wirkung ist viel allgemeiner, als der Name es vermuten läßt. Sie gleicht genau genommen dem Zauber *Fortschicken* (5. Grad). Der Magus kann mit seinem Stab ein Wesen von der materiellen Ebene fortschicken, wenn es ihm gelingt, es mit seinem Stab zu berühren (Trefferwurf). Hierin liegt wahrscheinlich die eigentliche Schwierigkeit...

**Diese Kraft wirkt nicht gegen *Fürsten der Hölle*,  
*Wahre Dämonen* oder *Elementarherren*!**

Die Wesen werden auf ihre Ebene zurückgeworfen, ohne daß, wie bei dem genannten Zauber, deren Magieresistenz überwunden werden muß, oder ihnen Rettungswürfe zustehen.

Es gibt Gerüchte, es gäbe Zauberstäbe, die auf anderen Ebenen erschaffen wurden und somit Kreaturen von dort fort zu schaffen.

Ein Wesen kehrt durch diesen Stabzauber immer in seine Heimat zurück und es kann niemals aus seiner Heimatwelt fortgeschickt werden!

Ist der Erwerb dieses Zaubers auch preiswert (8.000 GM und **2 Ausdauerpunkte**, Zauberkunde -4), so ist ihr Einsatz allerdings teuer: Bei jeder Anwendung verliert der Magier permanent **1W3 Ausdauerpunkte** permanent.

Fällt seine Ausdauer auf Null oder darunter, stirbt er!

## Der finale Schlag

Wenn alles am Ende ist, kann der Magus seinen Stab zerstören – mit eigenen Händen! Er setzt dabei alle Magie frei, die in seinem Stab gesammelt war. Der Schaden beträgt 1W10 Schadenspunkte (ggf. Strukturschaden) pro aktueller Stufe des Anwenders. Eine Druckwelle arkaner Magie wird 30 Meter in jede Richtung freigesetzt und schadet jedem Wesen. Auch solchen, die von anderen Ebenen stammen oder nur durch Magie zu verletzten sind. Jedem Opfer steht ein RW gegen Todesmagie zu, um den Schaden zu halbieren (**Magieresistenz** wirkt nicht!). Der Magier selbst geht leer aus, außer daß er so viele TP permanent verliert, wie er Ausdauerpunkte in den Stab gesteckt hat! Gegen umherfliegende Trümmer ist er natürlich auch nicht gefeit.

Um den Stab hierauf einzuschwören benötigt der Magier einen Monat Zeit und Material im Werte von 6.000 GM und muß **4 Ausdauerpunkte** permanent opfern und die Zauberkunde -4 erfolgreich schaffen.

**Alle Kräfte und ihre Ausdauerkosten auf einen Blick:**

Einstimmung	1 Punkt
Wandlung	1 Punkt
Aufnahme	1 Punkt
Waffe	1 Punkt
Zauberspeicher	4 Punkte
Verbindung	2 Punkte
Eid	2 Punkte
Zweites Gedächtnis	1 Punkt
Zauberbrecher	2 Punkte
Analysator	3 Punkte
Arkaner Panzer	6 oder 8 Punkte
Arkaner Wächter	8 Punkte
Hammer des Magus	1 Punkt
Zauberschloß	2 Punkte
Dämonenbann	2 Punkte + weitere!
Finaler Schlag	4 Punkte

## Gewänder

Kleider machen Leute und einen Magus wird man häufig an seinem Gewand erkennen. Es ist zwar für keine Form der Magieausübung zwingend nötig ein besonderes Gewand zu tragen, doch haben sich besondere Kutten und Mäntel im Erscheinungsbild der Magier etabliert.

Dabei geht es gar nicht mal um den Wiedererkennungswert!

Die Gewänder sind nämlich keine gewöhnlichen Kleider, sondern gewissermaßen *Verstärker*. Man erkennt sie an arkanen Zeichen und Mustern, die in sie hinein gewoben oder genäht wurden. Diese wiederum helfen dem Träger sich auf seine Magieanwendung besonders gut zu konzentrieren.

Man könnte lapidar behaupten, die Zauberer würden sich darin einfach cooler fühlen und selbstsicherer agieren, was ihre Effizienz erhöht.

Allerdings ist die Wirkung jedes Gewandes auf eine bestimmte Schule der Magie begrenzt. Eine Illusionisten-Kutte könnte als nur die Zauber aus der Schule der Illusionen und Hirngespinnste verbessern. Die anderen nicht.

Wenige besondere Gewänder können zwei oder sogar drei Schulen fördern (das Maximum). Ihr Preis ist dann aber auch jeweils zwei- bzw. dreimal so hoch.

Die Herstellung ist dann auch entsprechend länger.

Die Roben bestehen immer aus allerbestem Material und sind Anfertigungen von Meisterhandwerkern.

Es dauert 3W4 Wochen eine anzufertigen. Sie wiegen 6 Pfund und sind allesamt nicht magisch.

Da sie aus Stoff bestehen, sind sie sehr anfällig für Beschädigungen und Umwelteinflüsse.

Roben sind nicht an ihren Träger gebunden, können also von jedem Zauberkundigen genutzt werden.

Die Modifikatoren durch die Roben addieren sich ggf. mit anderen auf. Werden aber nur berücksichtigt, wenn der Zauberer einen Spruch der entsprechenden Schule wirkt.

Es kann *natürlich* immer nur eine Robe getragen werden.

**Zu jeder Schule der Magie gibt es passende Kutten, Mäntel und Überwürfe.  
Sie alle erschweren die Rettungswürfe der Opfer.**

Diese einfachen Stücke, *Robe der Adepten* geheißen, kosten 1.000 Goldstücke. Sie können allerdings nur von Magiern der dritten und höheren Stufe genutzt werden und erschweren die RW um -1.

Verbesserte Exemplare heißen *Robe der Meister* und erschweren die RW um -2. Sie kosten 2.000 Goldstücke und können nur von Magiern der sechsten und höheren Stufe genutzt werden.

Schließlich gibt es noch die *Robe der Erzmagier*, welche die RW um -3 erschwert. Sie kostet 4.000 Goldstücke und kann nur von Magiern der 10. und höheren Stufe genutzt werden.

Sadistisch veranlagte Spielleiter können weitere Kleidungsstücke wie spitze Hüte mit ähnlichen Boni ausstatten um Spieler zu verlocken, ihren Helden wie eine Comic-Figur aus den 80er Jahren aussehen zu lassen. Man kann das gleiche aber auch mit cooleren Varianten machen und den Flair der Magier so erhöhen und sie gleichzeitig dazu bringen sich der Welt als das zu offenbaren was sie sind: Meister arkaner Mächte!

Etablierte Magier, etwa die aus Akademien, werden in ihrem Zuhause immer solche Kleidung tragen. Treffen die Helden auf einen unfreundlichen Gastgeber, dann sollten sie mit immensen RW-Abzügen rechnen – was dann auch dem DM wieder hilft, seine Gruppe einzuhegen, wenn sie der Meinung ist, die feindlichen Magier hätten nichts drauf.

## Machinae

Machinae sind komplizierte, maschinenähnliche Konstruktionen, die man einer Vielzahl verschiedener Kreaturen nachempfunden hat.

Der mechanische Apparat dieser Konstruktion ist so angelegt, daß sie die Fähigkeiten ihrer Vorbilder nachahmen können.

Es heißt, es wären mal wieder die alten Nithier gewesen, die diese Technik entwickelt hätten, um die Gräber ihrer Könige zu bewachen.



Um so ein Konstrukt zu bauen sind mindestens **zwei Fertigkeitspunkte** für **Zauberkunde** notwendig.

Und auch dann noch ist der Erfolg noch längst nicht garantiert. Entweder beherrscht der Konstrukteur selbst die Fertigkeit **Alchimie**, oder er muß noch bei einem Alchimisten eine Unze *Aqua Vitae* (ca. 1.000 Goldmünzen) kaufen, zusätzlich zu den später genannten Kosten!

Entsprechendes Werkzeug und eine Werkstatt sind natürlich ebenfalls Bedingung. Deren Einrichtungskosten betragen min. die Hälfte vom Wert des Machinae, welches hergestellt werden soll.

Der genannte Zeitaufwand und die Erfolgswahrscheinlichkeit kann verbessert werden, wenn dem Konstrukteur noch ein fähiger Handwerker zur Seite steht. So z.B. Bildhauer, Feinschmiede oder spezielle Gelehrte. Doch diese Fachkräfte müssen ebenfalls separat bezahlt werden.

Sie reduzieren ihrerseits den Zeitaufwand auf die Hälfte und erhöhen die Erfolgswahrscheinlichkeit um 10%.

Alle *Machinae* werden ihren Schöpfer als Herrn anerkennen und ihm absolut loyal gehorchen. Sie alle können nicht durch normale Waffen, normales Feuer und Kälte betroffen werden. Sie sind immun gegen Gase und Gifte und gegen alle Arten von Illusionen.

Bei ihrer Erschaffung müssen ihnen drei Befehle genannt werden, die sie später erfüllen sollen. Diese Befehle müssen sehr eindeutig sein und dürfen jeweils nicht mehr als je fünf Worte enthalten.

Sie sind grundsätzlich von absolut neutraler Gesinnung.

Der Zeitaufwand für den Bau einer *Machinae* beträgt 2 Wochen pro 5 TP.

Die Erfolgswahrscheinlichkeit liegt bei 55% +Stufe des Konstrukteurs in %.

Folgende *Machinae* gehören zur *Allgemeinbildung* der Magier und können ohne besondere Bücher, Aufzeichnungen oder Forschungen gebaut werden:

**Eisernes Pferd** (Kosten: 10.000 GM, TP: 30)

RK: 6

TW: 8

APR: keine

S: keinen

G: M

BF: 18

ETW0: ---

Besonderheit:

Das eiserne Pferd ist einem Reitpferd nachempfunden und kann deshalb nur zum Reisen und Lastentransport genutzt werden.

Es kann ohne Einschränkungen 5000 Pfund tragen, bis zu einem Höchstwert von 9000 Pfund, wodurch sein Bewegungsfaktor aber rapide bis auf 3 sinkt.

**Eiserne Kobra** (Kosten: 15.000 GM, TP: 30)

RK: 4

TW: 6

APR: 1 Biß oder Spucken

S: 1W8 + Gift oder Gift

G: K (60 cm)

BF: 6

ETW0: 17

Besonderheit:

Die eiserne Schlange kann grundsätzlich jedem Schlangentyp nachempfunden sein, doch die Kobra scheint das beliebteste Modell zu sein. Jede dieser Schlangen kann entweder 20x beißen oder durch spucken ihr Gift bis zu 3m weit abgeben.

Das entsprechende Gift muß extra besorgt werden und kann nachgefüllt werden.

Eine Abart diese *Machinae* ist die **Würgeschlange** (Kosten: 10.000 GM, TP: 30), die bis zu 180cm lang ist und anstelle von Gift ihren Leib einsetzt und damit ein Opfer für 1W12 SP pro Runde zerquetscht.

Beide Varianten werden gerne als Wächter sehr privater Orte ihrer Schöpfer eingesetzt, oder um Gefangene einzuschüchtern.

**Eiserne Spinne** (Kosten: 20.000 GM, TP: 30)

RK: 4

TW: 4

APR: 1 + Gift

S: 1W8

G: M (90 cm)

BF: 9

ETW0: 17

Besonderheit:

Dieses Konstrukt kann ein bis zu 10qm großes Netz aus stählernen Drähten spinnen und damit z.B. Gänge blockieren. Sie kann mit halbem BF an Wänden entlanglaufen, jedoch nicht an der Decke!

Um ihrem Biß mehr Würze zu verleihen, kann man sie mit genug Gift ausstatten, das sie bis zu 20x einsetzen kann.

Eine Abwandlung ist der eiserne Skorpion (Kosten: 17.000 GM, TP: 30).

Sein Stachel richtet ebenfalls 1W8 SP an und kann auch mit zu 20 Dosen Gift gefüllt werden. Natürlich kann er kein Netz spinnen und auch nicht an den Wänden laufen. Dafür hat er zwei Zangen mit denen er angreifen kann und je 1W6 SP verursacht.

**Das geflügelte Pferd** (Kosten: 25.000 GM, TP: 40)

RK: 7

TW: 8

APR: keine

S: keinen

G: M

BF: 12 / 18 Fliegen

ETW0: ---

Besonderheit:

Diese statuenhafte Konstruktion ist tatsächlich in der Lage zu fliegen. Um dies aber nutzen zu können, benötigt der Reiter die Fertigkeit *Reiten in der Luft!*

Sinken die TP des Pferdes auf 30, so stürzt es ab, bzw. kann gar nicht erst starten.

Geflügelte Pferde können insgesamt nur 300 Pfund tragen.

Sie kämpfen nie.

**Der eiserne Drachen** (Kosten 50.000 GM, 50 TP)

RK: 3

TW: 12

APR: 1 Biß, 2 Klauen und 1 Odem

S: 1W10, 2x 1W8 und Odem

G: G (2,70 m)

BF: 9 / 18 fliegend

ETW0: 9

Besonderheit:

Der Drache kann dreimal einen Feuerkegel von 12m Länge und 4m Breite (am Ende) speien.

Dieser richtet 10W6 Schadenspunkte an. Ein RW gegen Drachenodem halbiert den Schaden.

Wenn der Odem verbraucht ist, müssen brennbare Chemikalien im Wert von 600

Goldmünzen nachgefüllt werden. Bei sehr alten Drachen kann es sein, das diese Chemikalien eingetrocknet und unbrauchbar geworden sind.

Um dem Drachen flugfähig zu machen sind noch einmal Kosten in Höhe von 10.000 Goldmünzen nötig. Sinken seine TP auf 40 ab, ist er nicht mehr in der Lage, sich in der Luft zu halten.

Es sind weitere Machinae denkbar, So z.B. welche, die als reine Baumaschinen dienen und Verliese ausbauen, oder bei der Errichtung von Magiertürmen helfen. Andere könnten in Zwergenstädten Abwassertunnel reinigen und von Ungeziefer befreien. Bedenkenswert ist immer, daß sie gegen Golems oder andere Konstrukte anmuten, wie Handpuppen.

\*\*\*