

# Die Magie

04.05.23

## Die Funktionsweise

Der Magie des Ewigen Kodex liegt das entsprechende System von AD&D 2<sup>nd</sup> Edition zugrunde. Näheres dazu erfährt man in den Handbüchern für Spieler und Spielleiter.

Es handelt sich um *Vancian Magic*, einer Form der Anwendung, die nach dem Autoren Jack Vance benannt worden ist und als Charakteristika den Umstand hat, einen Zauberspruch nach dessen Anwendung zu *vergessen*, bzw. erst wieder anwenden zu können, wenn man ihn neu gelernt hat. Eine solche Mechanik ist einerseits eine rein spielerische Entscheidung, wirft aber auch Fragen auf, warum Magie nun gerade *so* funktioniert. In der Rollenspielszene ist dies Anlaß für Kontroversen, Streitereien und wirren Bewertungen. Doch eins stimmt natürlich: Ein System kann sein, wie es will, wenn es sich irgendwie erklären läßt, anstatt daß man nur sagt „das ist eben so“. Oder mit anderen Worten: *Man kann machen, was man will. Man muß es nur erklären können.*

Unser Magie-System läßt sich grob so erklären:

In der Kosmologie unserer Spielwelt gibt es die Ur-Kräfte Materie (Erde, Feuer, Wasser, Luft), Willen, Energie, Zeit, Entropie und Magie. In der Anordnung kann man sich vorstellen, daß alles aus der Energie kommt und zum Endpunkt der Entropie zustrebt.

Die Materie und der Willen machen alles zwischen diesen beiden Punkten aus. Vom Kiesel bis zum Halbgott.

Zusammengehalten wird alles von einer Mischung aus Zeit und Magie. Beide Kräfte setzen einen äußeren Rahmen. Sie bestimmen somit einerseits die Fließrichtung der Realität zwischen Energie und Entropie, sie durchdringen aber auch gleichzeitig alles darin und sind untrennbar miteinander verbunden.

Dies manifestiert sich u.a. in der Wirkungskdauer und dem Zeitaufwand von Zaubern (siehe Spruchbeschreibungen). Also wie schnell kann man sie aufsagen/aktivieren und wie lange wirken sie. Die Macht eines Magiers (sein Wille und seine Erfahrung) hat hierauf zwar Einfluß, aber damit kann er den Zeitfaktor nur marginal verändern.

Die Magie fließt also mit der Zeit, oder *beide fließen zusammen*.

Das eine kann ohne das andere nicht sein. Oder auch: Magie ist zeitlos, immer, überall und nirgends. Nur die Zeit kann sie kanalisieren, in die Gegenwart bringen oder in der Realität halten.

Magie permanent oder wenigstens lang anhaltend zu machen erfordert großen Aufwand. Jeder weiß, daß magische Effekte rasch vergehen können. Um Magie in einem Objekt oder an einem Ort zu halten, sind enorme Anstrengungen nötig und meist Materie, wie besondere Metalle, die mit Ritualen aufnahmebereit gemacht werden (Spurenelemente von Magie sind auch in jeder Form der Materie). Man kann sich solche Rituale und Objekte wie Steine in einem reißenden Bach aus Magie vorstellen – sie verlangsamten, oder besser verorten sie. So kann man magische Gegenstände herstellen.

Ein Magier, der Zauber benutzen will, muß durch Meditation mit seinem Geist (Willen) in den Fluß der Magie eintauchen. Wie ein Trinkender kann er mit einer Hand Wasser aus einem Gewässer schöpfen und es in einer Hand halten. Trinkt er es, oder vergießt er es (er wendet Magie auf sich oder andere an), dann ist sie fort. Er gibt die Magie wieder ab, bzw. zurück ins System. Er *vergißt* es den Zauber, was eine nicht geschickte Formulierung dafür ist, die Magie wieder freizusetzen.

Ein starker Wille erlaubt dem Magier mehr und stärkere Magie zu schöpfen und wieder abzugeben. Da Magie eine rohe Kraft ist, muß der Wille sie bei der Aufnahme formen: *Der Magier lernt den Zauber.*

Er bringt die Magie in eine für sich nutzbare Variante, was von außen so aussieht, wie ein abgeschlossener Prozess.

Das ist er mitnichten. Jeder Zauberspruch, den ein Magieanwender lernt, wird in dem Moment da er ihn lernt, bereits gesprochen. Und zwar in seiner ersten Hälfte, die seine Funktion bereits festlegt – die rohe Magie zu einem Zauber formt. Wenn er sie anwendet, vervollständigt der Magier diesen Spruch. Was wir in der spieltechnischen Magieanwendung sehen, ist die zweite, die entscheidende Hälfte eines einzigen Aktes.

Die Zauber lagern im Geist des Magiers, wie abschußbereite Raketen, denen er bei der Aufnahme eine Bestimmung, aber noch kein Ziel gegeben hat. Man muß sich dabei klar machen, daß der Wille des Magiers in seinem Unterbewußtsein diese Zauber unter Kontrolle halten muß, da sich die Magie sonst verflüchtigt. Oder weniger martialisch: Er muß sich dieser Zauber gewahr sein; gegen ihren zeitlichen Verfall ankämpfen, wofür es diese ganze Erfahrung braucht, die ein Charakter ansammelt und was auch erklärt, warum Anfänger so schwach sind. Sie müssen all ihre innere Stärke aufbringen, um die wenigen Sprüche bis zur Auslösung zu erhalten. Darüber hinaus ist ihr Geist für ihre gesamte Karriere mehr gefordert, als ihr Körper und darum haben sie auch weniger Interesse, andere Ambitionen, als die Zauberei zu entwickeln.

Natürlich werden neue Fragen aufgeworfen: Ist Magie ohne Zeit denkbar? Ist sie eine Art Gegenwarts-Essenz, weil sie nur in dieser existieren kann, weil sie keine Vergangenheit oder Zukunft hat? Ist Magie von Zeit abhängig, oder umgekehrt? Läßt sich rohe Magie ohne den Einsatz des Willens einsetzen? Wie funktionieren magische Fähigkeiten von Monstern? Wie greifen Götter auf die Magie zu? Das sind Fragen, die in einer anderen Schrift vielleicht eine Antwort erhalten.

Vielleicht wurden so aber auch einige andere Dinge um die Magieanwendung deutlich, die wir mit der größten Selbstverständlichkeit hinnehmen: Mit Worten drücken Zauberer ihren Willen aus. Die Macht der Sprache gibt der Magie Form durch ihren Klang. Penibel gesprochene Silben und Sätze fungieren wie Blitzableiter, an denen die Magie sich in der Realität ausbreiten kann.

Mit Gesten und Materialkomponenten nutzen sie die Ur-Kraft der Materie als zusätzlichen Parameter. Ein Teil sind sie selbst – ein Teil kommt aus einem Objekt. Genauer gesagt beeinflußt die Materie mehr die Zeit, als die Magie selbst, was der Grund ist, warum magische Gegenstände oder Spruchrollen diese Ur-Kraft halten können – sie verankern.

Vergessen wir nicht: Zeit und Materie sind ordnende Kräfte. Magie ist etwas wildes, etwas chaotisches, die für ihren gezielten Einsatz gebündelt werden muß.

### Hierarchie der Magier

Die Fähigkeiten eines Magiers lassen sich so gut wie nie durch optische Merkmale erkennen. Und jedes Mal den stärksten Zauber zu präsentieren, den man hat ist keine geeignete Methode sich darzustellen. Magier benutzen darum Titel.

Titel richten sich danach, welchen Zaubergrad der Magier beherrscht. Und sie ordnen sich Gruppen zu, die ausdrücken sollen, welchen Einfluß auf die Magie sie haben. Dabei haben sich leider Begrifflichkeiten vermischt, die man wieder auseinanderklamüsern muß.

Ein *Magieanwender* ist jemand der einen oder mehr Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten benutzen kann. Magieanwender beschreibt somit eine sehr große, schwer abzugrenzende Menge von Personen und Kreaturen (darunter alle Folgenden). Einige können vielleicht nur einen Zauber wirken, der ist aber vom 5. Grad. Wieder andere sind in der Lage magische Gegenstände zu benutzen, die nur für bestimmte Klassen sind, ohne eine Ausbildung zu haben (so wie Diebe, die Spruchrollen lesen).

Etwas spezifischer ist der Begriff *Zauberkundige*. Damit sind solche gemeint, die Zauber erlernen und anwenden können, sie aber auch einstudieren müssen.

Dann gibt es die *Zauberer*. Das ist die Summe aller, die eine wie auch immer geartete Ausbildung durchlaufen haben, um Magie wirken zu können. Ein Zauberer kann jemand sein, der in einer primitiven Kultur ohne die Erfindung eines Schriftsystems lebt und seine Kunst durch mündliche und praktische Anleitung von einem Meister erlernte. In Humanoiden-Kulturen, wie bei Orks oder Hobgoblins heißen diese Individuen *Wicca*.

*Schamanen* sind übrigens Kleriker, die unter solchen und ähnlichen einfachen Bedingungen Karriere machen.

*Magier* sind solche, die in einem System mit Prüfungen, umfassenden Studien, Experimenten und einem oder mehr Meistern über Jahre hinweg die Anwendung von Zaubern erlernt haben und diese vorher immer wieder einstudieren müssen. Die Mehrzahl der Magier unterteilt sich in solche, die eine Akademie besucht haben, sog. Akademiker, und in jene, die meist nur einen Meister hatten und kein verschultes Ausbildungssystem genossen – die Hermetiker. Hermetiker zeichnen sich dadurch aus keine (oder nur in Einzelfällen) Materialkomponenten zu benötigen, da ihr Körper diese quasi ist. Sie leiten die Magier intensiver durch ihren eigenen Leib, als Akademiker dies tun. Beide Arten haben ihre Vor- und Nachteile. Und beide verwenden folgende Titel:

Geselle	Magier der Stufen 1+2
Erleuchteter	Magier der Stufen 3-6
Bewahrer	Magier der Stufen 7+8
Magister	Magier der Stufen 9-10
Großmagister	Magier der Stufen 11-13
Erzmagister	Magier der Stufen 13-20+

Naturgemäß behalten Zauberer ihre Ränge lieber für sich. Es reicht, wenn die Welt weiß, daß sie zaubern können. Untereinander tauschen sie sie je nach Situation neidisch oder respektvoll aus. In bestimmten Kreisen (Abenteurer) kann der Titel auch Grundlage für eine Soldverhandlung sein.

Um die Sache vollends konfus zu machen, seien noch die Ränge der Akademie-Magier erwähnt, die diese an Stelle der o.g. verwenden oder zusätzlich – wie es ihnen beliebt. Absolventen schwenken in aller Regel von ihrem Titel des Akolythen zu dem, der ihren aktuellen Fähigkeiten entspricht.

Die Vorstellung einer solchen Person könnte lauten: „*Gestatten, ich bin Galactius, Akolyth vom Zirkel des kämpfenden Stabes in Ozrada und Magister der Zauberei.*“

Man sieht, die Benennung von Zauberern ist ebenso vielfältig, wie die Magie selbst.

*Hexer* und *Hexenmeister* sind moralische Zuschreibungen (meist von außen), für Zauberer, die ihre Kunst für dunkle Zwecke oder ohne moralische Grenzen anwenden.

Eine *Hexe* wiederum ist eine eigene Charakterklasse.

### Zaubern

Ein Zauberspruch läßt sich, wie gehabt, durch das Aussprechen der Formel auslösen. Materialkomponenten werden nur in Ausnahmefällen benötigt. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter. Zuzüglich muß der Magieanwender die Hände frei haben, um die notwendigen Gesten ausführen zu können. Gegenstände, selbst magische, die in den Händen gehalten werden, verhindern die Wirkung des Zaubers.

**Materialkomponenten** kommen nur in solchen Fällen zum Einsatz, wo sie aus der Beschreibung des Zaubers als zwingend notwendig hervorgehen! Im Zweifel DM-Entscheidung. Ansonsten sind allein die *Akademiker* auf sie angewiesen.

#### Anzahl der Zaubersprüche

Es gibt **zusätzliche Zaubersprüche pro Grad**, die ein Magier täglich lernen kann. Für Spruchanwender ergibt ein hoher Intelligenz- oder Weisheitswert Vorteile:  
 Beträgt sein Intelligenzwert 16, so kann er pro Grad einen weiteren Spruch lernen.  
 Bei 17 sind es 2 und bei 18 schon 3 Sprüche.

*Ein Magier der 5. Stufe, mit Intelligenz 18 könnte also 7 Sprüche des ersten Grades, 5 des zweiten und 4 des dritten lernen. (Selbiges betrifft **Kleriker**, nur wird hier die Weisheit anstelle der Intelligenz gesetzt). Ist der Magier ein Spezialist, so erhält der kumulativ noch den Bonuszauber seiner Schule dazu. Es macht also Sinn, ein Attribut auf Kosten eines anderen aufzustocken, um an diese Vorteile zukommen, und unterstützt die allgemeine Einstellung, Magier seien zwar intelligent, aber schwächlich. Außerdem hilft es Spieler- und NSC-Magiern zu überleben.*

#### Erschwerte Bedingungen beim Zauberwirken

##### **Sprache**

Magie ist keine Frage von Verstohlenheit oder Taschenspielererei.

Es geht darum jene Kräfte zu beschwören, welche die Welt, die Ebenen und das gesamte Multiversum erschufen, durchströmen und zusammenhalten.

Um dies zu meistern, sich gewissermaßen in der Endlosigkeit des Seins Gehör zu verschaffen, muß ein Magier seine Stimme erheben.

Er muß nicht schreien, aber er muß deutlich sprechen (wenn in der Komponentenliste des Zauberspruches ein W für *Wort* steht).

So einen Spruch hört man, in einer Umgebung ohne Störgeräusche, 18m weit.

Der Magier kann versuchen seine Stimme zu dämpfen, so daß man ihn nur in 9m Entfernung hören kann. Dies gibt eventuellen Opfern aber einen Bonus von +2 auf die RW und erhöht die Zauberdauer um 1/3 (min. +1 Segment).

Schließlich kann der Magier so leise zaubern, daß man ihn nur 3m weit murmeln hört. Dies gibt Opfern aber einen Bonus von +4 auf RW und verdoppelt die Zauberdauer (min +1 Segment).

Ist der Magier in seiner Sprache eingeschränkt (durch Knebel oder Verletzungen und Krankheit) kann er nicht zaubern. Eine schwere Grippe, Reizhusten, Niesanfalle oder Heiserkeit können einen Magier völlig außer Gefecht setzen!

##### **Gesten**

Enthält eine Komponentenaufzählung ein G für Gesten, so muß der Magier über volle Bewegungsfreiheit seiner Hände und Arme verfügen, oder er kann den Spruch nicht wirken!

##### **Sicht**

Ein Magier, der sein Ziel(-gebiet) nicht sehen kann, also selber blind ist, kann keine Zauber anbringen, die es betreffen. Feuerbälle, Blitze oder magische Geschosse können z.B. nicht gewirkt werden.

Etwas anderes ist es, wenn man den Ausgangsort/Entstehungsort des Zaubers sehen kann, von wo aus sich die Wirkung entfaltet. So könnte man einen Feuerball vor sich entstehen lassen und ihn auf's Geratewohl in einen Tunnel schleudern. Gefährlich ist nur, wenn er auf ein Hindernis trifft und sich in seinem Wirkungsgebiet zum Anwender zurück entfaltet.

Ohne Sicht können auch keine Illusionen gewirkt werden, es sei denn, der Anwender wirkt sie ausschließlich auf sich selbst.

Magie, welche auf den Zauberer selbst wirkt, gelingt immer ohne Sicht. Ebenso solche, welche er durch Berührung auf ein Ziel überträgt.

### **Gehör**

Ein Magier, der nichts hört, kann nicht zaubern! Die kleinste Abweichung beim Aufsagen einer Formel garantiert ihr Scheitern. Die Worte in aller Deutlichkeit zu hören schafft bei der Magieanwendung eine Art Feedback in dem Zauberer, welches er braucht, um die Kraft zu entfalten und zu strukturieren. Und das muß klar und verständlich sein, da die Magie sonst keine Form annehmen kann.

Deshalb sind *Stille*-Zauber so nützlich.

Stumm oder taub zu werden, sind für Magier die absoluten Schreckensszenarios. Und für ihre Gegner die besten Methoden ihnen ihre Kräfte zu rauben.

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=wEV9xY7f-GE>

### **Konzentration**

Wer beim Zaubern selbst einen Rettungswurf verrißt, Schaden erleidet, geschubst, getreten oder gezwickt wird (gelungener Treffer), der verliert seinen Spruch! Dieser ist dann verloren. Die Fertigkeit *Konzentrationsfähigkeit* kann dies verhindern, weil dem Magier in diesem Fall ein Wurf gegen seine INT zusteht. Bei Gelingen kann er sich zusammenreißen und den Spruch dennoch aktivieren.

### **Bewegung**

Während des Zauberns kann sich ein Magier nur mit maximal der halben Bewegungsrate fortbewegen. Bewegt er sich schneller, wird das Wirken von Magie unmöglich!

Dabei geht es um die eigene Bewegung des Magiers. Solche auf Reittieren, Fahrzeugen und Flugobjekten (oder -tieren), sind nicht betroffen.

Dem DM steht aber immer frei das Zaubern zu erschweren oder den Zielen RW-Boni zu gewähren, wenn er der Meinung ist, die Bewegung erfordere von dem Magier mehr als Automatismen, etwa, wenn er sich auf die Aufrechterhaltung einer anderen magischen Wirkung konzentrieren muß.

### Der Zauberfokus

Ein Zauberfokus ist ein Gegenstand, traditionell der Stab eines Magiers, der ihm besondere Optionen öffnet und sogar die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten seines Trägers verbessert. Der Fokus muß kein Stab sein, was seine Erkennung für Außenstehende erschwert. Es könnte auch um einen Dolch, einen Krug, oder einen anderen Gegenstand handeln, den der Magier gemeinhin in der Hand halten möchte.

Der erste und wichtigste Vorteil des Fokus ist, daß er seinen Meister bei der Anwendung von Zaubersprüchen nicht im Wege steht. Beide sind so intensiv miteinander verbunden, daß der Magier gewissermaßen einhändig zaubern kann. Die Gesten, welche seine andere Hand ausübt, werden durch den Fokus kompensiert.

Das hat natürlich Grenzen: Hangelt er sich aber einhändig über ein Seil und hält in der "freien" Hand seinen Stab, kann er trotzdem nicht zaubern! Die Verzauberung der Stäbe oder anderen Gegenstände wird in einem anderen Dokument beschrieben.

Einige grundsätzliche Anmerkungen zu Zaubern und Effekten, die wir anders gestalten, als in den AD&D-Regeln:

### Verwandlungen

#### **Betrifft die Zauber *Selbstverwandlung* und *Andere verwandeln***

Zusätzlich zu den Charakteristiken dieser Sprüche gilt: Ein Magier kann ein Opfer nur in eine Kreatur verwandeln, die höchstens  $\frac{1}{2}$  so viele TW hat, wie er Stufen (Stufe-4-Magier = 2 TW), bzw. er kann sich selbst in kein Wesen verwandeln, das mehr TW als er Stufen hat. Die Ausnahme bilden Magier-Spezialisten, die *Wandler*. Sie können für ihr Opfer eine Kreatur wählen, die so viele TW wie sie selbst haben. Falls sie sich selbst verwandeln, dann in ein Wesen mit nicht mehr als das Anderthalbfache der eigenen Stufen in TW (aufrunden).

### Auflösung

Dieser mächtige Zauber verursacht bei einer Kreatur 30 Schadenspunkte, wenn sie ihren Rettungswurf nicht schafft (sonst  $\frac{1}{2}$ ) und/oder löst 3x3x3m Materie auf, wenn dieser auch kein Rettungswurf gelingt.

### Pirscher und Luftdiener

#### ***Unsichtbare Pirscher rufen***

Es besteht kein Problem darin sie zu beherrschen. Problematischer ist es, ihren Auftrag wasserdicht zu formulieren.

Sollte ihnen der Auftrag gegeben werden ein bestimmtes Wesen, zu dem der Magier nicht über einen Hellsichtzauber (oder magischen Gegenstand, o.ä.) Kontakt hat, zu ergreifen oder anzugreifen, so benötigt man einen persönlichen Gegenstand des Opfers.

*Persönlich* meint einen Gegenstand, bei dem der Besitzer, auf die Frage, ob er ihm gehöre, mit einem Brustton sagt: „Ja!“.

Der Gegenstand muß sich auch ein Jahr im Besitz des Opfers befunden haben und verbraucht sich als Materialkomponente. Heißt: Für einen weiteren Versuch kann er nicht benutzt werden.

Leichter ist es da, dem Pirscher einen Auftrag zu geben, wie: „Reise in die Ratskammer von Luln und töte alle Personen, die eine Tunika mit einem roten Löwen tragen!“ In der Hoffnung den richtigen zu erwischen...

Pirscher sind zwar exzellente Spurenleser, doch kann man sie durch Zauber wie *Teleportation* oder *Dimensionstor*, usw. leicht ablenken. Vom Punkt der Teleportation aus muß der Pirscher das Suchen anfangen und damit kann man ihn meist durch die Begrenzung der Wirkungsdauer loswerden (i.d.R. würde ein 20 bis 30 Meilen-Sprung ausreichen, um ihn abzuschütteln).

Die von Klerikern beschworenen *Luftdiener* sind da unkomplizierter (aber für den Anwender wesentlich gefährlicher!). Denn Luftdiener reisen zwar nicht auf andere Ebenen, lassen sich aber durch die o.g. Methoden nicht aufhalten. Sie finden ihr Ziel auch so!

### Erlernen von Zaubern

Das Memorieren von Zaubern setzt eine angemessene Ruhephase voraus, wie im Handbuch beschrieben, und dauert dann ungeachtet ihrer Anzahl und des Grades eine Stunde. Das mag nicht unbedingt logisch sein, vereinfacht aber den Spielfluß! Begründen läßt es sich weniger mit einem quantitativen Aufwand, als mehr mit dem Erreichen eines mentalen Zustandes.

Einmal am Tag kann ein Magier einen Spruch umlernen, was eine Stunde Meditation erfordert. Der neue Zauber muß von derselben Stufe sein, wie der Zauber, auf den der Magier dafür verzichtet. Es können nur Zauber ausgetauscht werden, die der Magier noch nicht verbraucht hat.

Will man neue Zauber erlangen, muß man sich diese besorgen, den sie fliegen einem nicht automatisch bei einem Stufenanstieg zu. Entweder man kauft sie von einem anderen Magier, findet sie oder erforscht sie (letzteres wird in einem anderen Dokument beschrieben). Beim Kauf oder Fund hält man i.d.R. eine Spruchrolle mit dem Zauber in der Hand. Das nützt einem noch nicht viel, denn jeder Magier hat seine ganz individuelle Art einen Zauber aufzuschreiben. Alles was man jetzt weiß ist: Hier steht ein Zauber. Diesen muß man durch Magie lesen zunächst für sich lesbar machen. Will man ihn nicht benutzen, sollte man ihn nun besser nicht aussprechen, sondern in das eigene Zauberbuch übertragen.

Erst wenn er darin steht, kann er nicht mehr ausgelöst, aber immer wieder neu memoriert werden.

Die Übertragung erfordert entsprechende Vorbereitung, Zeit und Geld: Pro Grad dauert es einen Tag hochkonzentrierter Arbeit, um den Spruch zu übertragen. Es kostet besondere Tinte im Werte von 50 GM pro Grad und erfordert Platz, im Umfang von einer Seite pro Grad, im Buch des Zauberers.

Auch hier zeigt sich erneut, das Materie und Zeit Magie in der Welt halten und sogar wiederverwendbar machen.

### Zauberbücher

Aufgrund ihrer Beschaffenheit (besonderes Papier und Einband) und der Art wie die Zaubersprüche eingetragen werden, dienen sie als Aufbewahrungsorte für Magie. Sie sind dabei sogar besser als kostbare Spruchrollen, da sie die Magie dauerhaft in sich aufnehmen. Zauberbücher sind der größte Schatz eines Magiers und wenn er seines verliert, ist das oftmals das Ende seiner Karriere. Deshalb werden umsichtige, erfahrene Zauberanwender im Laufe der Zeit verschiedene Exemplare anlegen! Sei es das sie die Stücke nach Themen, Aufgaben oder Zaubergaden sortieren. Dies bleibt jedem selbst überlassen.

Es gibt weder eine Standardgröße noch –form für ein Zauberbuch. Es kann ein Foliant sein oder eine Sammlung beschriebener Schieferplatten. Dies hängt vom Kulturkreis ab.

Die umfangreiche Herstellung dieser Bücher beinhaltet meist die Behandlung des wertvollen Papiers und Buchrückens mit alchimistischen Materialien gegen Würmer, Fäulnis und Schimmel und konserviert das Papier für Hunderte von Jahren und kann natürlich nicht bei einem x-beliebigen Papierschöpfer und Buchbinder erfolgen.

Als Maßgabe für's Spiel gilt:

- Standardwerke von Zauberbüchern enthalten bis zu 100 Seiten. Nie mehr.
- Sie wiegen pro angefangene 10 Seiten 1 Pfund
- Man muß sie gesondert herstellen lassen, da nur die beste Qualität und sorgfältigste Verarbeitung würdig genug ist Magie aufzunehmen. Solche Bücher kosten pro Seite 10 Goldstücke!
- Die Herstellungsdauer beträgt 1 Woche pro angefangene 10 Seiten

Mit der Zeit kommen bei einem Magier mehrere Bücher zusammen und es kann sinnvoll sein, die an einem sicheren Ort aufzubewahren, bzw. einfach auf ihren umständlichen Transport zu verzichten, wie in einem Wildnis- oder Verliesabenteuer. Dafür hat sich eine Unterform des Zauberbuchs durchgesetzt:

Reisezauberbücher stellen eine sinnvolle Alternative für Magier dar, die sich außerhalb des Schutzes ihrer Bibliothek bewegen und täglich neue Sprüche memorieren wollen. Für sie gelten aber einige andere Regeln

- Sie enthalten nie mehr als 50 Seiten
- Sie sind besonders widerstandsfähig, so das alle RW einen Bonus von +4 erhalten
- Wegen ihrer kompakten Verarbeitung wiegen sie nur 1 Pfund pro angefangene 15 Seiten

- Der Übertrag von Sprüchen verschlingt aber das Doppelte an Zeit, wegen der noch größeren Sorgfalt, welche der Zauberwirker auf dem engen Platz an den Tag legen muß
- Die Herstellungsdauer beträgt 1 Woche pro angefangene 5 Seiten

#### Priesterzauber für Ungläubige

Die Fähigkeit Zauber zu wirken gewähren die Götter ihren Priestern meist aus zwei Gründen:

1. Sie sollen sich/ihre Tempel und ihre Anhänger schützen
2. Ihr Wirken soll die Macht des Gottes demonstrieren und seine Anhänger so mehren

Die Energie erhalten die Götter wiederum von der materiellen Ebene, aus der quantitativen und qualitativen Stärke ihrer Gemeinden. Sie werden sie also nicht leichtfertig an Ungläubige vergeben.

Wenn also ein Priester einen Zauber auf einen Gefährten wirken will, muß er bedenken, für wessen Gott dessen spirituelles Herz schlägt.

Also: **Heil-** und **Schutzzauber** funktionieren nur bei bekennenden Anhängern und Personen mit identischer Gesinnung wie der Anwender.

Ist wenigstens die zweite Gesinnungskomponente identisch (gut, neutral, böse), dann wirken reine Heilzauber noch mit halber Kraft, alle anderen aber schon nicht mehr.

Schutzzauber eines guten Priesters nützen einem neutralen Charakter nicht mehr!!!

#### Segnen

Der Priester kann versuchen, bei seinem Gott eine Intervention zu starten, um Heil- und Schutzzauber auf die Ungläubigen auszudehnen. Dies geht nur einmal pro Tag und wird durch einen Wurf auf Charisma simuliert. Gelingt der Wurf, wirkt der Zauber normal. Mißlingt der Wurf besteht eine Chance von 5% pro verfehltem Punkt., dass der Zauber verpufft.

Gläubige Spielercharaktere können auch Waffen, Ausrüstung und sich selbst in einem Tempel segnen lassen.

Ein solcher Segen kostet 1000 Goldmünzen und hält eine Woche vor.

Ist der SC nicht wirklich ein Anhänger, aber stimmt die Gesinnung überein, kann dies im Zweifelsfalle reichen! Die Tempel werden dann aber 1500 Goldmünzen verlangen.

Segen können nicht aufaddiert werden.

Segen auf Waffen und Rüstungen wirken nicht auf magische Waffen.

Solche auf Personen können sich zu magischen Auswirkungen addieren.

Man kann immer nur eine Art von Segen erhalten. Bekommt man mehrere, so „verpuffen“ sie allesamt.

Ein solcher Segen kann nur in einem geweihten Tempel gesprochen werden.

Waffen – können durch den Segnen +1 auf Schaden und Treffer erhalten. Allerdings muß der Spieler angeben, gegen welche Art und Rasse der Segen wirken soll. Eine allgemeine Wirkung ist nicht möglich.

Ein Segen kann auf einen vollen Köcher gewirkt werden, sprich 12 Pfeile oder Bolzen.

Rüstungen erhalten –1 auf die RK.

Ein gesegnetes Wesen erhält +1 auf alle RW. Wird der Segen gezielt eingesetzt, also gilt er nur für einen RW, so verbessert er diesen um +2

\*\*\*