

WON   
WELLS OF NANDORAS RPG

# MAGIE GRUNDREGELWERK

v1.4 |©P| | SEP. 2020

## Inhaltsverzeichnis

MAGIETHEORETISCHES .....	2
Was ist Magie und woher kommt sie?.....	2
Der Magiekreis - Anordnung der Elemente im Kosmos.....	3
Zuordnung der Magischen Elemente zu den Attributen.....	4
Kategorisierung der Elemente und der Motor des Seins.....	4
Leben - Tod .....	5
Schöpfung - Zerstörung.....	5
Ordnung - Chaos.....	5
Akademische (Hermetische) Magie vs. Wilde Magie.....	5
Der Rat der Magier.....	5
Magielinien und Magische Knoten.....	5
Magie und das Seelenalter.....	6
Magiedilettanten.....	6
Wilde Magie oder auch Alte Magie.....	6
SPIELTECHNISCHES .....	8
Kompetenzstufen.....	8
Fremde Elemente.....	9
Gesten und Formeln.....	10
Die Seelenfrequenz.....	10
Zauber Kategorien.....	11
Einsatz von INI Punkten - Magische Spezialfertigkeiten.....	11
Magieresistenz.....	11
Natürliche Resistenzen.....	11
RITUALE UND BESCHWÖRUNGEN .....	13
FLÜCHE.....	13
ARTEFAKTE.....	14
ZAUBERKONSTRUKTION.....	15
Abkürzungen.....	16

Einleitung

TBD

Stichworte und Brainstorming:

## MAGIETHEORETISCHES

### Was ist Magie und woher kommt sie?

TBD

Stichworte und Brainstorming:

Wie häufig ist sie?

Wie mächtig ist sie?

Was gilt alles als Magie?

## Der Magiekreis - Anordnung der Elemente im Kosmos

Das Wort "Kosmos" wird in der Welt von Nandoras als Begriff für das All oder das Große Unbekannte hinter allen erforschten und dokumentierten Grenzen verwendet. Die physikalischen Gesetze sind größtenteils gleich wie die uns bekannten, aber der Faktor Magie kann all jene auch außer Kraft setzen, verstärken oder verändern.

Man geht allgemein davon aus, dass es "mehr gibt als das uns Bekannte", und versucht, begreifbare Regeln und Strukturen für das Messbare und Nicht-Messbare aufzustellen.

Die Magiephilosophie hat ganze Sammlungen an Abhandlung zum Thema Kategorisierung der Kosmischen Elemente verfasst. Wir wollen hier aber nur die Thesen zusammenfassen, die sich allseitiger Akzeptanz aller Akademischen Richtungen erfreuen.

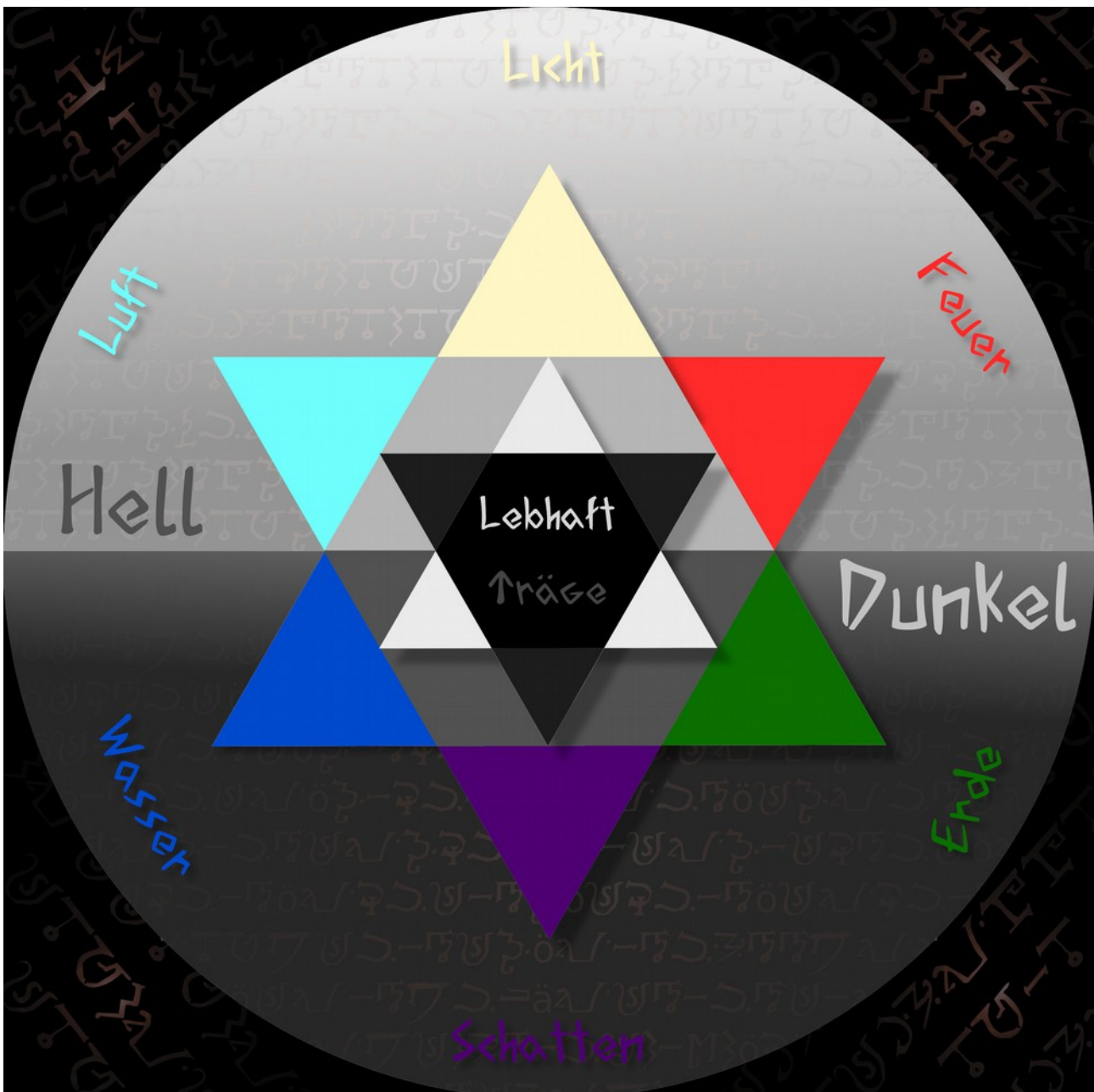


Abbildung 1: Aufteilung der Elemente im Magiekreis

## Zuordnung der Magischen Elemente zu den Attributen

Jedes Element ist gleichzeitig auch die fleischgewordene Repräsentation eines Attributs. Ein Magier muss nicht unbedingt nur klug sein, um Magie zu wirken. Geist hilft bei Vielem, das ist wahr, aber oft reicht eine herrische Dominanz, eine körperliche Widerstandsfähigkeit und Überlegenheit, oder das Glück der Unwissenden aus, um ein Element so lenken zu können, dass das gewünschte Ergebnis eintritt.

Demnach ist der typische Feuermagier auch ein sehr präziser, vielleicht sogar penibler Mensch, der typische Wassermagier bewegt sich mit Schnelligkeit und Eleganz. Nach einem Schattenmagier drehen sich die Köpfe bereits wenn er den Raum betritt, meist gefolgt von verhaltenem Gemurmel. Der Lichtmagier besticht durch einen klaren Geist und eine rasche Auffassungsgabe, während der Luftmagier sich eher vom Schicksal treiben lässt, als dass er an seinem Fünf-Jahresplan feilt. Und der Erdmagier ist oft ein asketisches und ausdauerndes Wesen, manchmal vielleicht gar ein stiller, muskelbepackter Hüne.

Element	Kürzel	Primärattribut
Licht	GT	Geist
Feuer	PR	Präzision
Erde	KÖ	Körper
Schatten	CH	Charisma
Wasser	GE	Gewandtheit
Luft	GL	Glück

*Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen*

Ein Magier muss nicht unbedingt Lesen und Schreiben können, um einen Erdsturz auf die Köpfe seiner Verfolger niederprasseln zu lassen. Aber natürlich wäre es von Vorteil, wenn man sein Wissen und seine Erfahrungen für die Nachwelt aufzeichnen will.

An den Akademien wird den Schülern immer auch ein gewisses Maß an Allgemeinwissen vermittelt - wenn man allerdings ein Leben als Druide in freier Natur führt, dann hat man das vielleicht nicht.

## Kategorisierung der Elemente und der Motor des Seins

Selbstverständlich haben sich kluge Männer und Frauen den Kopf zerbrochen, eine gewisse Struktur zumindest in der Gildenmagie aufzubauen. Das einfachste Modell hierbei ist durch den "Magiekreis" beschrieben, den akademische Adepten bereits im ersten Semester verinnerlicht haben müssen. (siehe *Abbildung 1 - Aufteilung der Elemente im Magiekreis*)

### **Die Helle Seite (Seite des Bewusstseins) und die dunkle Seite (Seite des Unterbewusstseins):**

Lichtzauber, Luft- und Feuerzauber sind die Zauber der hellen kosmischen Seite, der Seite des Offensichtlichen und des Bewusstseins.

Schattenzauber, Wasser- und Erdzauber gehören zur dunklen Seite des Kosmos, der Seite des Verborgenen und des Unterbewusstseins.

### **Die Träge und die Lebhaftige Seite:**

Feuerzauber sind die schnellsten Zauber, gemeinsam mit Schatten- und Luftzaubern. Sie werden auch die "Lebhaften Elemente" genannt.

Erd-, Wasser- und Lichtzauber dauern länger. Diese werden auch die "Trägen Elemente" genannt.

### **Die Kosmischen Gegensätze:**

Die Elemente stellen immer paarweise Gegensätze der Kosmischen Urkräfte dar und müssen immer ein gewisses Gleichgewicht halten. Mal gewinnt eine Seite, mal die andere - dieses Hin und Her wird von Magiephilosophen als der Motor des Seins betrachtet. In welchem Maße der sogenannte Pegel nach oben oder unten hin ausschlagen darf, ist umstritten. Alle Weisen sind sich allerdings einig, dass niemals der absolute Stillstand eintreten darf.

Als Kosmische Gegensätze werden jene Energieformen bezeichnet, die sich gegenseitig auslöschen, wenn auf beiden Seiten ein absolutes energetisches Gleichgewicht eingetreten ist.

Die kosmischen Gegensätze sind folgendermaßen kategorisiert:

## Leben - Tod

Die Lichtmagie wird dem Leben und die Schattenmagie dem Tod zugeordnet.

## Schöpfung - Zerstörung

Die Wassermagie wird der Schöpfung, und die Feuermagie der Zerstörung zugeordnet.

## Ordnung - Chaos

Die Erdmagie wird der Ordnung, die Luftmagie dem Chaos zugeordnet.

Zwischen den Kategorien herrschen bestimmte Wechselwirkungen, sodass auch beim Eintritt des absoluten Gleichgewichts zwischen Ordnung und Chaos beispielsweise der Kampf zwischen Leben und Tod wieder Unruhen auslösen und das Gleichgewicht der anderen Kategorien zerstören kann.

Die Weisen sind sich einig, dass der Motor des Seins derzeit nicht in Gefahr ist, stehenzubleiben.

## Akademische (Hermetische) Magie vs. Wilde Magie

TBD

Stichworte und Brainstorming:

Welche Akademien gibt es? Historisches, Leiter, Struktur?

Welche Regeln und Ziele haben sie, wie geht es dort zu?

## Der Rat der Magier

TBD

Stichworte und Brainstorming:

Wer sitzt da drin?

Was wird dort beschlossen?

Gerichtsbarkeit und Erstellung neuer Gesetze

## Magielinien und Magische Knoten

Das Magische Netz durchzieht weite Teile des Landes seit lange bevor der letzten Apokalypse. Wer begonnen hat, es zu bauen, ist unbekannt, mal ist es dichter, mal sind die Lücken grösser. Sicher ist, dass jede neue Generation von Gildenmagiern an dem Magischen Netz weiterarbeitet. Man kann davon ausgehen, dass ein Magierturm oder eine Magische Akademie immer zumindest an einer Kreuzung oder an einem Magischen Knoten erbaut wurden.

Magier können sich das Magische Netz unter bestimmten Voraussetzungen nutzbar machen und:

- Seelenalter < 15: Von Knoten zu Knoten reisen: Anfangspunkt und Endpunkt sollten allerdings bekannt sein, sonst kann es geschehen, dass man mitten in der Tiefsee oder in einem Vulkan landet
- Seelenalter < 20: Die Magielinien für die eigenen Zauber nutzen und quasi gratis zaubern)
- Seelenalter < 25: Magie an einer Kreuzung oder einem Knoten mithilfe eines Artefaktzaubers permanent in Objekte oder Gebiete binden
- alle: Ihre WI mit 2d10 pro Stunde Meditation regenerieren

Wildmagier und Magiedilettanten können das magische Netz nicht nutzen.

## Magie und das Seelenalter

Ein Hermetischer Magier braucht Seelenalter  $< 40$ , wenn er das Magische Netz nutzen will, noch weniger.

Darüberhinaus wurde ein Magier wurde von einem Meister oder einer Akademie ausgebildet. Wenn nicht, wird einer der folgenden Fälle eintreten:

- Er stirbt.
- Er wird zum Wilden Magier.
- Oder er wird zu einer der bedauernswerten verrückten Sklavenkreaturen, die von einem anderen Magier unterjocht und am Leben erhalten werden, der sie kontrollieren kann.

## Magiedilettanten

Falls man keinen Magier spielen will, aber doch ein kleinwenig Magiefuchteln will, dann zieht man am Besten den Magiedilettanten in Erwägung.

Voraussetzung für den Magiedilettanten ist Seelenalter  $< 50$ .

Der Magiedilettant kann das magische Netz nicht nutzen. Er ist keiner Gilde angehörig oder verpflichtet, dafür kann er aber auch keinen Schutz derselbigen erwarten. Die magischen Anlagen eines Magiedilettanten sind relativ unscheinbar, sodass er bei einem "magischen Scan" möglicherweise gar nicht gefunden werden kann.

Der Magiedilettant kann maximal drei Level 1 Sprüche bis Kompetenzstufe Kundiger erlernen. Diese müssen nicht alle vom selben Element sein (sogar gegensätzliche Elemente sind möglich!), und sie müssen nicht aus dem hermetischen Katalog der Magiergilden stammen, da sie nicht an einer Akademie erlernt wurden, sondern wahrscheinlicher von einem Meister erlernt wurden.

Die maximal drei Sprüche können auch auf dem Ausrüstungsblatt unter "Sonstiges", zusammen mit dem aktuellen Prozentwert vermerkt werden.

Der Magiedilettant ist nicht fähig, Wilde Magie oder das magische Netz (Linien und Knoten) zu nutzen.

## Wilde Magie oder auch Alte Magie

Es gibt Magierklassen, die immer noch dem sogenannten "Alten Pfad" folgen. Diese Art der Magienutzung stammt aus Urzeiten, und definiert sich dadurch, dass sie nie analysiert, entschlüsselt, optimiert oder dokumentiert wurde. Sie wird noch genauso praktiziert wie in den Zeiten vor den Großen Drachenkriegen, und wird stückweise von Mutter zu Tochter, von Lehrer zu Schüler, von Baum zu Spross weitergegeben. Vieles geht dabei verloren, aber dafür werden neue Techniken im Laufe des Leben eines Wildmagiers entwickelt.

Die einzige Gemeinsamkeit aller Zauber des Alten Weges ist: Sie haben nichts miteinander gemeinsam.

Während ein Wandernder Ursus (ein Bärenschamane) sein nächtliches Lagerfeuer durch Pusten, Gurren und Pfeifen beschwört, wird eine Hexe ihr Lagerfeuer vielleicht mit einer Prise Glitzerpulver, brüchigem Katzenjammer-Singsang und einem Fingerschnippen entfachen, während ihre Tochter statt dem Singsang ein Wiegenlied singt und denselben Effekt erzielt.

Zu den verbreitetsten Wildmagiern zählen Schamanen, Druiden, Hexen, Kobolde, Dryaden, Sylphen, Undinen, Salamander, und manche Geister- und Dämonenarten.

TBD, Stichworte und Brainstorming:

### Pfade der Wilden Magie

Beim Zaubern ist ein Wildmagier nicht gebunden an ein Element, sondern an die Natur seines Wesens.

Einige Zauber sind so nützlich, dass sie keine bestimmte Persönlichkeit erfordern, aber andere brauchen eine gewisse Gesinnung, um sich durch den Wildmagier manifestieren zu können.

Da der Wildmagier bereits während der Pubertät seinen Pfad unbewusst wählt, muss er sich folgende Fragen nicht mehr

stellen. Da der Pfad im späteren Leben allerdings nicht mehr gewechselt werden kann, sollte sich zumindest der Spieler beim Charakterentwurf folgende Fragen stellen und für sich beantworten:

Beschäftigt sich der Wildmagier lieber mit dem Körper und realen Dingen, die um ihn herum oder mit ihm passieren, oder mit theoretischen Fragen, Kunst und Psyche?

Hat der Wildmagier eher eine aggressive oder beschützende Natur?

Hat er einen Hang zur Zerstörung?

Ist er neugierig und will alles wissen oder nimmt er das Leben wie es kommt? Will er andere dazu bringen, das zu tun, was er sagt, oder will er lieber in Ruhe gelassen werden? Ist er der Beschützer oder der Kämpfer? Ist er auffällig oder unauffällig?

Aus den Antworten wird sich einer der folgenden Pfade als der Plausibelste ergeben, und diesen muss der Wildmagier dann im Laufe seines Lebens vielleicht bis zur Ende des Weges beschreiten.

Leben / Seele / Geist

Körper

Elemente / Wasser / Luft / Erde / Feuer

Totes / Stoffe / Objekte

Natur / Pflanzen / Tiere /

Körper: Natur, alles Lebendige, Tiere Pflanzen

Unbelebtes: Feststoffliches, Objekte, Geräte, Flüssigkeiten

Seele: Geist, Wille, Vorstellungskraft, Emotionen

Essenz: Elemente: Feuer, Wasser, Erde, Luft, Licht, Schatten

Schöpfung

Beobachtung

Zerstörung

Manipulation

Eine Primärkombination muss anhand der Gesinnung definiert werden. Die Gegensätze davon können NICHT erlernt werden.

Jede Kombination muss separat gesteigert werden.

### **Formeln und Gesten:**

Die Wilde Magie beherrscht man nicht mit Machtworten oder Gesten, wie man sie auf einer Magierakademie beigebracht bekommt. Stattdessen verlässt man sich auf die Resonanz der eigenen Seele, die das energetische Zentrum des Körpers ist (vgl. Kapitel "Die Seelenfrequenz"). Die Seelenfrequenz ist beispielsweise ein Ton, der das eigene Energiemuster in Schwingung versetzen kann. Reiht man nun andere Töne sequentiell hinter den angestimmten Seelenton, so kann auch damit ein arkanes Muster erzeugt werden, der in der realen Welt einen Effekt auslöst.

Wir sprechen hier also von "Gesungenen" oder "Gesummen" Zaubern, die völlig ohne Worte der Macht auskommen. Gesungene Zauber wirken subtiler als Gildenzauber, und es gibt keinerlei Spontanmagie wie etwa Kampfzauber, die gesungen werden. Dafür allerdings können auf diese Weise teils mächtige Langzeiteffekte oder gar permanente Effekte erzielt werden, vor allem, wenn mehrere Wildmagier parallel oder harmonisch in den gesungenen Zauber miteinstimmen.

Um hier ein Beispiel zu nennen: Der Schamane eines Stammes der stolzen Tadak'Than bewegt seinen Medizinstab mit den vielen klackenden Knöchelchen langsam über den Leib des schwer verwundeten Jägers. Während er vor sich hin summt und rasselt, schließen sich die Wunden des jungen Mannes, und er erlangt das Bewusstsein zurück.

Und ein anderes Beispiel: Seit Beginn der Seefahrt vermeiden Schiffe die Heimatgebiete der Sirenen, auch wenn es Wochen an Umweg bedeutet, und das mit gutem Grund. Eine Sirene mag schwach sein, und auch wenn es sich um einen Fleischfresser handelt, kann sie gegen einen gut gezielten Harpunenschuss nichts ausrichten. Aber ein Sirenenschule (oder auch ein Clan) kann durch die Vereinigung vieler magischer Stimmen die Seemänner einer ganzen Kriegsflotte derart bezaubern, dass sie sich nichts sehnlicher wünschen, als dass ihnen von den vermeintlich lieblichen Geschöpfen das Fleisch von den Knochen gerissen wird.

Wildmagier können weder Magielinien noch Knotenpunkte nutzen, und daher auch nicht im magischen Netz reisen.





# SPIELTECHNISCHES

## Kompetenzstufen

Die sogenannten Kompetenzstufen beschreiben in Etappen, wie gut der Magier diesen bestimmten Zauber beherrscht. Auf dem Zauberblatt wird der Startwert mithilfe der beiden Bezugsattribute errechnet und in einer Prozentzahl niedergeschrieben, und dieser Prozentwert befindet sich sodann in einer der folgenden Kategorien:

bis 20%	Amateur
bis 40%	Novize
bis 60%	Adept
bis 80%	Experte
bis 100%	Meister

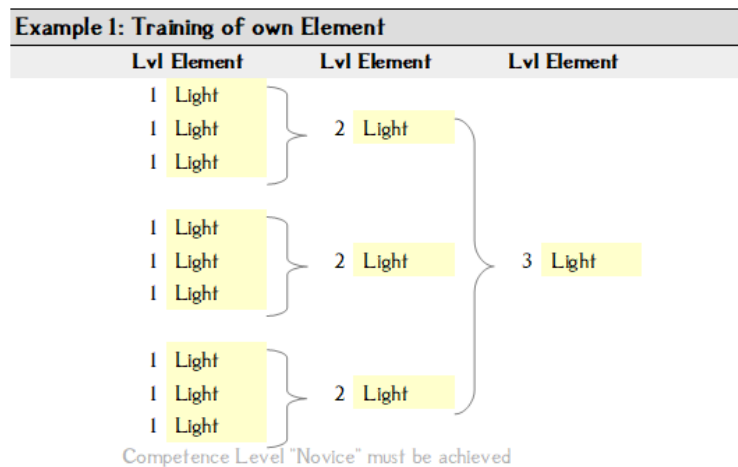
*Tabelle 2: Kompetenzstufen*

Grob gesagt bedeutet die Kategorie "**Amateur**", dass man die Thesen des Zauberspruchs gerade erst in einem Buch gelesen hat oder den Spruch von einem Meister demonstriert bekommen hat, und man nun selbst zu üben beginnt. Der **Novize** hat den Zauber an seiner Akademie gelernt und eine mehr oder weniger erfolgreiche Prüfung zum Semesterende darüber ablegen müssen. Der **Adept** hat über die Pflichtkenntnisse hinaus bereits Erfahrungen in der praktischen Anwendung sammeln können. Der **Experte** beschäftigt sich viel und gerne mit diesem Zauber. Er hat ein Gefühl dafür bekommen und ihn für sich optimiert. Der **Meister** hat die Natur des Zaubers zweifelsfrei durchschaut und begriffen. Er ist nicht nur bestens dafür geeignet, den Spruch seinem Schüler weiterzugeben, sondern er kann nun auch versuchen, mit dem Zauber zu experimentieren und Derivate oder Hybriden davon abzuleiten.

### Folgende Regeln gelten für das Erlernen von neuen Zaubern:

Magier können neue Zauber aus Büchern oder von einem Lehrer erlernen (eine Woche Vollstudium Initial. Danach wird pro Tag Selbststudium und pro Stunde Studium unter Anleitung eines Lehrers ein Steigerungsversuch ausgelöst). Einige der Zauber werden ihnen dabei mehr liegen als andere, und einige Zauber begreifen sie erst, wenn sie ein paar andere grundlegende Zauber verinnerlicht haben. Dieser Gedanke zugrundeliegend, ergibt sich die im Folgenden und im Kapitel "*Fremde Elemente*" beschriebene Struktur. Zum besseren Verständnis der angeführten Beispiele sollte nochmals die *Abbildung 1: Aufteilung der Elemente im Magiekreis* zurate gezogen werden.

Magier können Zauber ihres eigenen Elements zwar vom Rang her unbegrenzt erlernen, aber mit folgenden quantitativen Einschränkungen, siehe *Abbildung 2: Beispiel 1: Erlernen des eigenen Elements*.

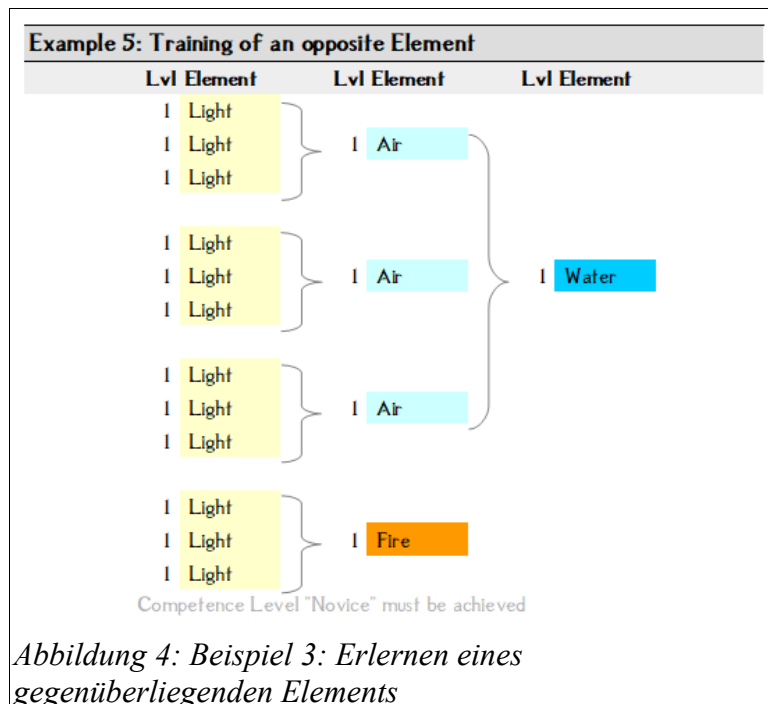
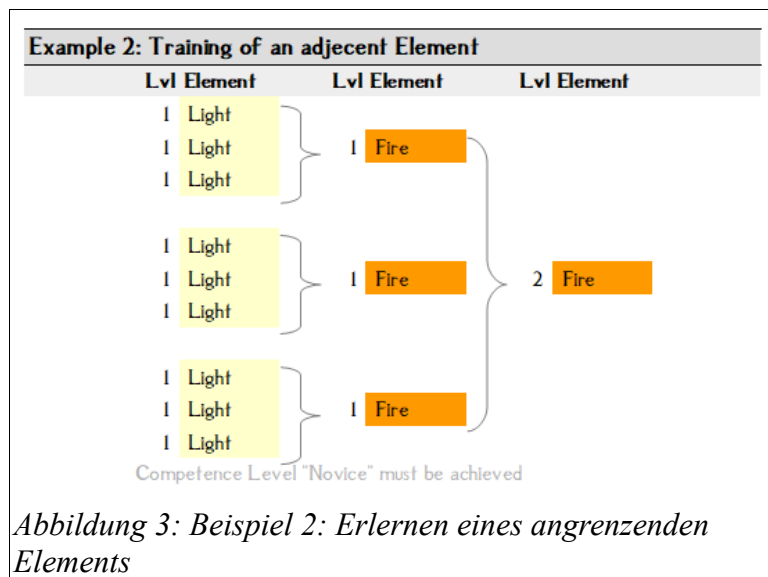


*Abbildung 2: Beispiel 1: Erlernen des eigenen Elements*

- Sie dürfen erst einen Level 2 Zauber erlernen, wenn sie 3 Level 1 Zauber auf mindestens Kompetenzstufe "Kundiger" erlernt haben.
- Sie dürfen erst einen Level 3 Zauber erlernen, wenn sie 2 Level 2 Zauber auf mindestens Kompetenzstufe "Kundiger" erlernt haben.
- Wenn sie einen zweiten Level 3 Zauber erlernen wollen, dann brauchen sie insgesamt 6 Level 2 Zauber und 18 Level 1 Zauber auf Kompetenzstufe "Kundiger".

## Fremde Elemente

Zudem können Magier eines Elements auch die Zaubersprüche anderer Elemente lernen, aber nur mit Einschränkungen, siehe *Abbildung 3: Beispiel 2: Erlernen eines angrenzenden Elements* und *Abbildung 4: Beispiel 3: Erlernen eines gegenüberliegenden Elements*.



- Um einen Level 1 Zauber der angrenzenden Elemente zu lernen, brauchen sie 3 Level 1 Zauber des eigenen Elements auf mindestens Kompetenzstufe "Kundiger".
- Um einen Level 1 Zauber eines gegenüberliegenden (nicht gegensätzlichen!) Elements zu lernen, brauchen sie 3 Level 1 Zauber des angrenzenden Elements auf mindestens Kompetenzstufe "Kundiger".
- Um einen Level 2 Zauber der angrenzenden Elemente zu lernen, brauchen sie 3 Level 2 Zauber des eigenen Elements auf mindestens Kompetenzstufe "Kundiger", und 3 Level 1 Zauber des angrenzenden Elements auf Kompetenzstufe "Kundiger".
- Sie können weder Level 3 Zauber eines angrenzenden Elements erlernen, noch Level 2 Zauber eines gegenüberliegenden Elements.
- Sie können nicht, unter KEINEN Umständen, einen Zauber des entgegengesetzten Elements lernen.

Mit diesem System wird sich ein Magier früher oder später entscheiden müssen, in welche Richtung er gehen will. Ist er ein Lichtmagier mit strengem, analytischen Gemüt oder ist er lebensfroh und voller Anteilnahme? Ist er ein Wassermagier mit Tendenz zur dunklen oder zur hellen Seite der Magie? Oder möchte er sich in beide angrenzenden Richtungen strecken, verzichtet dafür aber auf die stärkeren Zauber der gegenüberliegenden Elemente?

### Beispiel:

Ein vom Licht Erwählter kann:

- Sämtliche hermetischen Lichtzauber nach den Regeln in Kapitel "*Kompetenzstufen*" lernen.
- Er kann theoretisch einige Level 1 und Level 2 Feuer- oder Luftzauber lernen.
- Er kann theoretisch einige Level 1 Erdzauber und Wasserzauber erlernen, ABER
- er ist nicht fähig, Schattenzauber zu lernen.

## Gesten und Formeln

In der Hermetischen Magie wird gelehrt, dass das "Aussprechen der Formel die Magie anruft" und die "Gesten die Magie in der Realität manifestieren und binden".

Laut Magiephilosophen kann das aber nur zum Teil richtig sein, mit der Begründung, dass es Völker gibt, die weder Stimmbänder noch Hände oder Finger besitzen, die aber ebenso mächtige Zauberer hervorbringen. Auch Wildmagier kommen ohne Gesten und Formeln aus (*vgl. Kapitel Wilde Magie oder auch Alte Magie*).

Der Einsatz von bestimmten Handbewegungen, oder das Rezitieren bestimmter Formeln scheint also nicht unbedingt nötig zu sein, aber beides unterstützt das Weben eines Zaubers tatsächlich enorm.

Sobald ein Zauberspruch allerdings auf Adeptenrang verinnerlicht wurde, kann er theoretisch auch ohne Gesten und Worte gewirkt werden, allerdings zehrt das mehr an der Substanz des Magiers und er muss sich deutlich stärker konzentrieren.

Spieltechnisch kostet ein Zauber, der stumm gewebt wird, doppelt so viele WI wie angegeben. Ab Expertenrang gibt es hierbei aber keinen Malus mehr.

Und ohne den Einsatz von unterstützenden Gesten dauert der Zauber doppelt so lange wie angegeben. Ab Meisterrang gibt es hierbei keinen Malus mehr.

Manche Völker, wie etwa die intelligenten Meervölker oder auch tierische Drachen, haben weder geschickte Finger noch eine eloquente Sprache. Sie wirken ihre Magie völlig ohne Zauberformeln, da ihnen die "richtigen Töne" bekannt sind, um das Arkane Netz zu weben und denselben Effekt zu erzielen wie ein akademischer Spruch. Stattdessen singen oder pfeifen sie vielleicht ihre Zauber, und statt Gesten benutzen sie möglicherweise Bewegungen, die an einen Tanz erinnern.

## Die Seelenfrequenz

Oft wird in magischen Büchern und Zauberanleitungen von der "Seelenfrequenz" gesprochen. Der Text lautet so oder so ähnlich: "Er schließt die Augen und erzeugt einen gleichbleibenden summenden Ton, der (hoch oder tief) seiner Seelenfrequenz entspricht, bis er seinen Ruhepol und Anker gefunden hat."

Hierzu sei erwähnt, dass ein junger Adept bereits im ersten Semester seines Studiums lernt, was seine Seelenfrequenz ist und wie er sie benutzen kann, um seine Konzentration zu erhöhen und Zauber zu kanalisieren. Dieses "Einstimmen auf den Kosmos" muss immer dann erfolgen, wenn die Machtworte der Zauberformel selbst nicht stark genug sind, um

sofort in die Welt gerufen zu werden und dabei einen Effekt zu erreichen - wie etwa bei den machtvollen Kampfzaubern - und wenn ein Mantra, also ein immerwährendes Wiederholen der Formel - nicht das gewünschte Ergebnis erzielen würde.

Das Einstimmen auf die Seelenfrequenz machen sich auch Priester bei ihren Gebeten zunutze, um eine Kommunikation mit ihren Göttern aufzubauen, und auch in der Wilden Magie ist das Anstimmen des Seelentons eher üblich als das Aussprechen von Machtworten.

## Zauberkategorien

Jeder Zauber wird auf eine bestimmte Art hergestellt, und wirkt für eine bestimmte Dauer in der Realität. Daraus ergeben sich drei Kategorien:

BUR	Eruptions- oder Spontanzauber	(Burst) Diese Zauber treten sofort in Kraft, entfalten ihre Wirkung einmalig und verpuffen dann wieder.
CHA	Kanalisierte Zauber	(Channelled) Diese Zauber treten nach der angegebenen Zauberdauer in Kraft und müssen aufrechterhalten werden, indem pro definiertem Intervall weitere WI investiert werden. Wenn sie nicht mehr gespeist werden, kollabieren sie.
WEB	Manifestierte oder gewebte Zauber	(Web) Diese Zauber treten nach der angegebenen Zauberdauer in Kraft und gelten danach als permanent in der Realität manifestiert.

*Tabelle 3: Zauberkategorien*

Rückstände von misslungenen Zaubern können noch eine ganze zeitlang Splitter, Fäden und Scherben in der Realität hinterlassen, die Magiefähige mit der Fertigkeit "Magische Wahrnehmung" spüren können.

## Einsatz von INI Punkten - Magische Spezialfertigkeiten

Mit dem Einsatz von Punkten aus dem INI Pool können Zauber verstärkt, die Kosten gesenkt, mehrere Zauber auf einmal aufrechterhalten oder die Zauberdauer verkürzt werden, um nur einige Anwendungsmöglichkeiten zu nennen. Für nähere Informationen ziehe das Dokument "Magische Spezialfertigkeiten" zurate.

## Magieresistenz

Die Magieresistenz des Ziels schwächt jeden Zaubererfolg um die entsprechenden Punkte ab.

Das bedeutet im schlimmsten Fall, dass ein Zauber, den man auf Expertenrang beherrscht, plötzlich um 25% reduziert wird und das Ziel nurmehr auf Adeptenrang trifft.

Die Magieresistenz ist von der Willenskraft und von GT abhängig. Eine schlafende oder volltrunkene Person hat kaum Magieresistenz, außer es ist geschützt.

Es gibt Möglichkeiten für den Magier, die Magieresistenz des Ziels zu umgehen mittels Artefakten oder dem Initiative (INI) Pool, siehe Dokument "Magische Spezialfertigkeiten".

## Natürliche Resistenzen

Da Magier Geschöpfe und Herren eines bestimmten Elements sind, kann ihnen dasselbe nicht sehr viel anhaben. Auch wenn das nicht heißt, dass sie völlig unbeeindruckt von den tobenden Naturgewalten sein müssen, so sieht das Element die Magier als ihre Kinder an und wird versuchen, diesen nicht zu schaden.

Spieltechnisch bedeutet das, dass jeder Schaden des eigenen Elements prinzipiell halbiert wird, wenn er nicht vermieden werden kann.

Ein Feuermagier sehr lange in einem brennenden Haus sein, und die Flammen werden ihm nichts anhaben. Er stirbt erst, wenn es keine Luft mehr zum Atmen für ihn gibt.

Ein Wassermagier wird unter Wasser ohne Kiemen nach einiger Zeit ohnmächtig werden, aber er wird nicht ertrinken. Dafür wird er aber wenn möglich nach oben treiben und vom Meer an den Strand gespült werden. Das Element sucht den Magier zu beschützen.

Dasselbe gilt für einen Erdmagier, der verschüttet wird, und einen Luftmagier, der in einen Orkan gerät.

Zwei Magier derselben Gilde werden also im Normalfall kein magisches Duell auf Leben und Tod gegeneinander austragen, sondern mit vielerlei anderen Tricks ihre Kräfte messen, notfalls kratzen sie sich auch die Augen aus, arbeiten mit Ablenkungen oder anderen Elementen, die sie ebenfalls beherrschen.

# RITUALE UND BESCHWÖRUNGEN

TBD

Brainstorming

Am Besten an einer Kreuzung von Magielinien oder einem Knoten, da ansonsten permanente WI investiert werden müssen.

Außerdem braucht es für viele Rituale mehr als eine Person, bestimmte Gegenstände oder ein Opfer, einen bestimmten Ort oder eine bestimmte Zeit (wo zB gerade alle Monde am Himmel stehen o. ä.)

## FLÜCHE

Flüche gehören zum magischen Repertoire von Hexen und manchen Dämonenarten. Auch wenn es männliche Hexen gibt, wird im Folgenden die weibliche Form "Hexe" repräsentativ für die ganze Untergruppe der Fluchwirker verwendet.

### Die Verfluchung eines Gegenstands oder eines Gebietes

Objekte können verflucht werden und bei Berührung ausgelöst werden oder in einem Gebiet wirken (zB die Astmännchen aus Blair Witch mit Angstzauber, oder der Teufelswürfel, der Wünsche erfüllt, aber anderen gleichzeitig Schaden zufügt). Sobald die Objekte gefunden und zerstört werden, wird der Fluch aufgehoben. Der bereits verursachte Schaden muss auf natürlichem Wege heilen.

### Die Verfluchung von Personen, Personengruppen oder Tieren

Um eine Person zu verfluchen, braucht es immer etwas vom Körper oder vom Herzen, das für die Dauer des Fluchs im Besitz der Hexe bleiben muss (beispielsweise ein Ohr oder der Ehering). Verliert die Hexe den Gegenstand, wird er ihr gestohlen oder stirbt sie, bevor sie den Gegenstand etwa an eine Kollegin weiterschicken kann, so ist der Fluch beendet.

- personenbezogene Flüche wirken schnell oder langsam
- personenbezogene Flüche wirken auf die Person selbst oder ein Gebiet, das im Besitz einer Person ist.
- personenbezogene Flüche können auch an ein Ereignis gekoppelt werden (erst wenn du das und das tust oder nicht tust, wird dir das und das Böse widerfahren)

Ein Fluch ist niemals spontan und endgültig wie es ein Gildenzauber sein könnte, er kann sich aber bis zur Endgültigkeit hin entwickeln (zB Todesfluch).

Flüche selbst dürfen niemals von guter oder vergebender sein, auch wenn sie möglicherweise für eine andere Person Gutes bewirken (der prügelnde Ehemann wird in eine Ratte verwandelt).

Je nach Schwere des Fluchs kann man Flüche auch immer an bestimmten Omen ablesen. zB die Kühe geben saure Milch, die Kinder bekommen Warzen, die Hühner legen faule Eier, den Schafen fällt die Wolle aus, roter Nebel zieht auf, die Flammen des Herdfeuers in einem verfluchten Haus brennen grün, ein Verfluchter beginnt zu stottern oder zu niesen.

Ein Personenfluch braucht immer auch eine **definierte Kondition**, mit der er beendet werden kann, und zusammen mit der **Begründung** und dem **Inhalt der Verfluchung** muss diese Kondition auch laut ausgesprochen werden - allerdings muss das Opfer das alles nicht unbedingt hören.

Im Gegensatz zur Hermetischen Schattenmagie gibt es also in der Wilden Magie zwar vielleicht ungerechtfertigt harte Flüche, aber niemals einen vollkommen unbegründeten Fluch. Die Begründung des Fluches darf niemals eine Lüge sein, und der Inhalt des Fluches sollte gefühlsmäßig angemessen sein. Wird die Hexe nur mit einem Fluch beauftragt, so gilt sie nur als Mittelsmann, und muss nicht selbst für einen Verstoß zur Rechenschaft gezogen.

Sollte das oben beschriebene Gleichgewicht nicht gewahrt werden, so könnte sich der Fluch gegen die Hexe oder ihren Auftraggeber richten.

Ein paar Beispiele:

"Du bist ein eitler und selbstsüchtiger Mensch. Ich verfluche dich, solange ein sprechender Frosch zu bleiben, bis eine holde Maid sich in dich verliebt und das auch laut ausspricht, zusammen mit dem Wunsch, dass du dich wieder zurückverwandeln sollst."

"Weil du so ein rücksichtsloser und gieriger Bauer bist, verfluche ich deinen Hof. Heuschrecken sollen deine Ernte

fressen, und der Nachwuchs deiner Tiere soll tot zur Welt kommen. Niemand soll dir auch nur einen Silberstück leihen, bis du beginnst, anderen zu helfen, wann immer sie dich um Hilfe bitten."

"Du bist ein reicher Bürgermeister und kennst keinen Hunger, und trotzdem stiehlt du armen Leuten mit deinen viel zu hohen Steuern das Brot vom Teller. Ab heute sollst dich umso hungriger fühlen, je mehr du isst, und nur wenn du hungerst, sollst du dich satt und wohl fühlen. Sorge dafür, dass kein Mensch in deinem Dorf mehr Hunger leidet, oder werde immer dünner, bis du zu schwach zum Leben bist."

"Diese Nachricht ist von absoluter Dringlichkeit. Hier, nimm sie, und bring sie so schnell es geht dem Konservator in Yeelan. Wenn du trödelst, sollst du Bauchschmerzen und Durchfall erleiden, bis du wieder auf dem direkten Weg zu ihm bist. Wenn du die Nachricht abgegeben hast, bist du frei."

### Fluchkategorien

- Verlockung (schlechtes Benehmen soll herausgefordert und dann bestraft werden - zB der Teufelswürfel)
- Vergeltung und Strafe (Es gibt einen in der Vergangenheit liegenden Anlass, und die Bestrafung dafür tritt sofort in Kraft. zB eine Warze auf der Nase für einen Mann, der fremdgegangen ist. Oder dass eine eitle Frau immer ein Monster statt ihrem eigenen Spiegelbild sieht)
- Hinderung (Der Fluch tritt erst ein, wenn eine bestimmte Aktion durchgeführt, zB Schluckauf, wenn man an eine andere Frau als die eigene denkt. Oder Schmerzen im Rücken, wenn man eine bestimmte Schatztruhe öffnet.)
- Seuche und Leid (Eine ganze Gruppe von Personen oder Tieren wird verflucht, allerdings darf dies nicht sofort eintreten, sondern muss sich entwickeln und zum schlechteren verlaufen. Und die Auswirkungen sind auch nicht lückenlos und permanent - also es gibt Individuen, die dem Fluch entgehen, und es gibt Zeiten, in denen der Fluch wie weggeblasen erscheint. zB Lykanthropie, Kornfäule jedes zweite Jahr, Ausbruch der Pest in jenen Familien, die der Verbrennung einer Hexe zugesehen haben)
- Zwang und Tod (Flüche, die verhängt werden und solange aktiv werden und schlimmer werden, bis ein Ereignis eingetreten ist. zB Wenn ein Dieb solange sein Essen nicht mehr schmecken kann, bis er das Diebesgut zurückgibt. Oder der klassische Todesfluch, der dann endet, wenn der Verfluchte tatsächlich stirbt.)

## ARTEFAKTE

Generell können alle Zauber der Kategorie CHA (Channelled - Kanalisierte Zauber) in ein Artefakt gebannt werden, und ersetzen damit für den Magier die laufenden Kosten des Aufrechterhaltens des Zaubers. Eine Ausnahme sind Zauberstäbe, in die vorab eine bestimmte Anzahl von Zaubern der Kategorie BUR (Burst - Kampfzauber) geladen werden, die danach kostenlos entladen werden können. Je nach Materialien und Mächtigkeit des Zauberstabs kann er auch wiederaufgeladen werden oder mehr Ladungen speichern.

### Die Herstellung von Artefakten

Diese ist ein langwieriger und mühsamer Vorgang, der oft sämtliche Kräfte aufzehrt oder sogar einen permanenten Energieeinsatz verlangen.

Artefakte können nur über einer magischen Kreuzung oder einem Knoten hergestellt werden unter Einsatz eines passenden Zaubers.

#### Passende Zauber sind:

Objekt segnen (Licht)

Magie in Objekt bannen (Erde)

Artefaktmagie (Wasser)

### Beispiele für weit verbreitete Artefakte

**Magierstäbe:** Können den Wirkungseffekt eines Zaubers um eine Kompetenzstufe erhöhen

**Fokuskristalle:** Können Zauberdauer verkürzen oder die Kosten senken, wird oft mit einem Magierstab kombiniert

**Der Speicherkristall:** Gesprochenes und auch Bilder können von diesem Artefakt aufgenommen und später zu Beweis Zwecken abgerufen werden. Wird gerne von der Magischen Polizei, dem OCD eingesetzt. Da die Aufzeichnungen aber auch manipuliert werden können, sind sie vor weltlichen Gerichten erst nach Prüfung durch einen Konservator als Beweismittel zugelassen.

**Die Wunderlampe:** Was Dschinns haben, haben Gildenmagier schon lange! Mit dem Magischen Wohnkubus. Ein kleines Artefakt, in das der Magier bei Berührung teleportiert wird und darin ein geräumiges Wohnhaus mit allen

Schikanen findet. Der Würfel wird von einem Leibwächter transportiert, während der Magier darin ein Bad nimmt.  
**Amulette, Ringe, Rüstung und Waffen:** Beinhalten einen Zauber der Kategorie CHA (Kanalisierte Zauber), und können auch von Nichtmagiern getragen werden, wenn sie nicht extra aktiviert oder deaktiviert werden müssen  
**Zauberstab:** Geladen mit einer Anzahl von Kampfzaubern, die auch von Nichtmagiern mit der korrekten Handbewegung abgefeuert werden können.  
**Gegenstände,** in die ein Kanalisierungszauber gebannt wurde, der mit einem kleinen magischen Funken (Investition von 1 WI aktiviert und auf Wunsch wieder deaktiviert werden kann).

Wildmagier können keine Artefakte herstellen, auch wenn Schamanen sich gerne einer Knochenkeule und Hexen sich ihrer Runen und Karten bedienen. Beides sind aber keine verzauberten Objekte, sondern dienen nur der mentalen Unterstützung des Besitzers während des eigentlichen Wirken eines Zaubers.

Verfluchte oder von einem Priester durch ein Gebet gesegnete Objekte gelten nicht als Artefakte im eigentlichen Sinn.

---

---

## ZAUBERKONSTRUKTION

---

---

TBD

Stichworte und Brainstorming:  
Einen Hilfsbogen erstellen



---

---

## Abkürzungen

---

---

ATT = Attacke

BUR = Burst, eine Zauberategorie (siehe Tabelle 3: Zauberategorien)

CH = Charisma, ein Attribut (siehe Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen)

CHA = Channelled, eine Zauberategorie (siehe Tabelle 3: Zauberategorien)

GE = Gewandtheit, ein Attribut (siehe Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen)

GL = Glück, ein Attribut (siehe Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen)

GT = Geist, ein Attribut (siehe Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen)

INI = Initiative (siehe Kapitel "Einsatz von INI Punkten - Magische Spezialfertigkeiten")

KÖ = Körper, ein Attribut (siehe Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen)

KR = Kampfrunde

MR = Magieresistenz (siehe Kapitel "Magieresistenz")

RÜ = Rüstung

PA = Parade

PR = Präzision, ein Attribut (siehe Tabelle 1: Zuordnung der Primärattribute zu den Elementen)

SF = Spezialfertigkeit (siehe auch Kapitel "Einsatz von INI Punkten - Magische Spezialfertigkeiten")

WEB = Web, eine Zauberategorie (siehe Tabelle 3: Zauberategorien)