

W6 Magiesystem

Aus MeisterDerMagie Wiki

Wie der Name dieses Rollenspiels schon andeutet, kommt dem Magiesystem von MEISTER DER MAGIE eine besondere Rolle zu. In den folgenden Abschnitten werden die Grundlagen und Regeln des Magiegebrauchs erläutert. Die einzelnen Zauber werden im „Buch der Magischen Formeln“ beschrieben.

Inhaltsverzeichnis

Magie und Magiebegabung

Obwohl die Magie eine Kernkomponente des Spiels darstellt, sind tatsächlich nur sehr wenige Bewohner Ganthors magiebegabt. Die Magiebegabung ist die Fähigkeit, Macht, die auf der astralen Ebene ganz Ganthor überströmt, zu sammeln, in sich zu bündeln und geformt freizugeben. Sie ist somit die Grundvoraussetzung für das Zaubern. Doch sie reicht bei weitem nicht allein, ein zukünftiger Magier muss diese Fertigkeit frühzeitig schulen. Er kann mit steigender Erfahrung seine Aufnahmefähigkeit erhöhen und durch neues Wissen neue Formen erlernen, die Magie zu bündeln und anzuwenden.

Aufnahme, Speicherung und Abgabe von Macht

Ein Magier nimmt Macht unbewusst in seinen Körper auf und kann diese bis zu einer gewissen Kapazität speichern. Gespeicherte Macht wird in Machtpunkten (MP) ausgedrückt. Will der Magier die Umgebung magisch manipulieren (z. B. einen Zauber wirken), so muss er dazu die gespeicherte Macht bündeln, in eine Form bringen und abgeben. Die MP, die er hierfür aufwendet, werden von seinem Machtvorrat abgezogen und erst mit der Zeit wieder regeneriert.

Wahrnehmung und Manipulation der Magie

Die Grundlage für die Magie als Wissenschaft ist das Wahrnehmen des magischen Machtgefüges. Hierzu schließt ein Magiekundiger die Augen und konzentriert sich: Nun nimmt er Ansammlungen von Macht wahr, das heißt magische Gegenstände, Artefakte, Zauberknoten oder andere Magier, nicht jedoch Einzelheiten wie bestimmte Zauber, mit denen ein Gegenstand verzaubert wurde. Diese besondere Sinneswahrnehmung wird als Magische Sicht bezeichnet. Die Magie erscheint jedem Zaubernenden als eine Ansammlung golden leuchtender Stränge, die in wundersame, unfassbare Formen gewoben sind. Je intensiver diese Stränge leuchten, desto stärker ist die Macht. Besonders starke magische Felder können einem Magiebegabten sogar Schmerzen zufügen, wenn er sie zu lange betrachtet.

Magische Sicht kostet mindestens 1 MP.

Bleibt ein Magier längere Zeit auf Magischer Sicht, hat er die Möglichkeit, die Stränge der Magie nach seinen Wünschen zu manipulieren. Dies kann ein „Umbauen“, sogar bis hin zur Zerstörung der Magiestruktur sein; es bleibt dem Magier überlassen, wie er vorgehen will. Um eine Manipulation der Magiestruktur vorzunehmen, muss der Magier weitere Machtpunkte aufwenden, um länger auf magischer Sicht zu bleiben, und eine Probe auf seinen Magie-Wert ablegen. Machtkosten und Höhe der Probe liegen im Ermessen des Spielleiters. Mit dieser Methode kann ein Magier beispielsweise eine magisch verschlossene Tür öffnen, ohne das magische Lösungswort zu kennen.

Magieschulen

Die magische Welt wurde von den Gelehrten in sechs Magierrichtungen eingeteilt, die so genannten Magieschulen. Die Magieschulen sind im Einzelnen: Neutralmagie, Lebensmagie, Naturmagie, Chaosmagie, Hexermagie und Todesmagie.

- Übersicht der magischen Schulen

Hauptrichtung und Nebenrichtungen

Jeder Magier hat eine Magierrichtung, auf die er sich während seiner Ausbildung spezialisiert hat. Die favorisierte Magierrichtung wird in der Regel vom Lehrmeister oder der Akademie, die der Magier besuchte, bestimmt. Der Spieler vermerkt die gewählte Richtung auf dem Heldenbogen unter „Fertigkeiten“ und gibt ihr zu Beginn des Spiels bis zu zwei Punkte. Diese Fertigkeit kann wie alle anderen Fertigkeiten auf fünf Punkte ansteigen, sei es durch besondere Ereignisse, intensives Studium, die Hilfe eines Lehrmeisters oder andere Vorfälle. Ein Magier kann sich nur auf eine Richtung spezialisieren.

Neben der Hauptrichtung wählt der Magier noch bis zu drei weitere Nebenrichtungen, die er zu Beginn der Charaktererschaffung mit maximal einem Fertigkeitspunkt versehen kann. Eine dieser vier Richtungen muss die neutrale Magie sein, sie kann auch die Hauptrichtung sein. Kein Magier kann jedoch Lebens- und Todesmagie in sich vereinen. Zu Spielbeginn besitzt ein Magier ausschließlich Zauber aus den Magierrichtungen, in denen er mindestens einen Fertigkeitspunkt aufweist. Zauber aus den gewählten Magierrichtungen ohne Fertigkeitspunkt kann der Magier erst im Laufe des Abenteuerlebens erlernen. Theoretisch kann der Magier jede der gewählten Magierrichtungen nach und nach auf bis zu fünf Punkte steigern.

Magiegrad

Je effektvoller und intensiver ein Zauberspruch ist, desto schwerer ist es im Allgemeinen, ihn richtig anzuwenden und zu erlernen. In den einzelnen Magieschulen werden die Formeln daher in Magiegrade eingeteilt. Zaubersprüche über dem Magiegrad 5 sind weitestgehend unbekannt.

Studieren von Zaubern

Das Studieren von Zaubern ist äußerst zeitaufwändig. Ebenso erfordert es ein Höchstmaß an Konzentration. Demnach sollte es selbstverständlich sein, dass Zauberstudien nicht in unruhiger Umgebung durchgeführt werden können.

Während des Zauberstudiums stellt der Zauberer für jeden Studienabschnitt von Grad des Zaubers Stunden fest, wie viele Studierpunkte er sich in dieser Zeit erarbeitet hat. Die Studierpunkte sind hierbei die Erfolge, die er mit einem Wurf mit seinen Studierwürfeln erreicht. Für jeden Fertigkeitspunkt in der entsprechenden Magierrichtung darf er außerdem drei zusätzliche Würfel verwenden.

$\text{Studierwürfel} = (\text{WI} + \text{KE} + \text{MA}) : 3 + \text{Mod.}$
--

Hat der Zauberer (Grad des Zaubers) x 10 Studierpunkte erreicht, so steht das Studium unmittelbar vor dem Abschluss. Hierzu würfelt er wiederum mit seinen Studierwürfeln (und evtl. zusätzlichen Würfeln für die Fertigkeit) eine reguläre Zauberprobe für eben diesen Zauber. Gelingt diese abschließende Zauberprobe, so steht der Zauber in Zukunft zur Verfügung; misslingt sie, so darf der Zauberer sie nach einem weiteren Studienabschnitt von Grad des Zaubers Stunden wiederholen.

Findet das Studium beispielsweise in einer Bibliothek, einem Laboratorium oder einer Akademie statt,

liegen besondere Hilfsmittel vor oder wird es durch Experten unterstützt, so kann der Spielleiter Boni auf das Studium in Form von Verkürzung der Studienabschnitte, zusätzlichen Würfeln oder direkten Studierpunkten gewähren.

- Beispiel Zauberstudium: Klaus, ein irrsinniger Chaosmagier aus dem Volk der Rotbärte versucht endlich den Zauber Feuerball zu studieren. Nach einigen Tagen steht er kurz vor der Vollendung. Er hat in den letzten Tagen schon insgesamt 26 Erfolge erreicht und beginnt fieberhaft erneut drei Stunden lang zu studieren. (WI 10, KE 8, MA 14) : 3 ergeben echt gerundet 11 Studierwürfel. Zusätzlich 6 Studierwürfel durch zwei Punkte in der Fertigkeit Chaosmagie. Mit den insgesamt 17 Würfeln erreicht Klaus 5 Erfolge. Der Zauber steht demnach kurz vor der Vollendung. Klaus hat die Wahl: Entweder er zieht sich von den 17 Studierwürfeln 9 ab und versucht mit dem Rest mindestens zwei Erfolge zu schaffen, oder er muss eine Komplexe Probe auf 3 Erfolge sich selbst einteilen um den Zauber für immer in sein Buch zu schreiben...

Zauberformeln und Magieproben

Die Zauber sind tabellarisch aufgelistet. Damit die Übersicht bei einem Spruchkontingent von mehr als 180 Formeln nicht verloren geht, ist für jeden Spruch eine Tabelle mit einem Kopf und einem Textbereich angelegt.

Zauber wirken

Um einen Zauber zu wirken, ist Konzentration und oft auch eine bestimmte Geste oder ein bestimmtes Verfahren notwendig. Während manche Zauber augenblicklich wirken, gibt es auch andere Zauber, deren Vorbereitung und Ausführung mehr Zeit in Anspruch nimmt. Am Ende der Konzentrationsphase wird geprüft, ob der Zauberer seine Macht in der gewünschten Weise freisetzen kann. Hierzu legt er mit seinen Magiewürfeln eine Probe ab. Im Kampf steht dem Zauberer diese Anzahl Magiewürfel in jeder Kampfphase zur Verfügung. Da nahezu jede Handlung im Kampf den Einsatz von Kampfwürfeln erfordert, zieht der Zauberer pro Grad mindestens drei Kampfwürfel ab. Obwohl das Zaubern als überwiegend geistige Handlung zu bewerten ist, ist hierbei dennoch eine eventuelle Erhöhung des Abzugs möglich, z. B. durch erschwerte physische Bedingungen wie schlechtes Wetter oder der Zauberer möchte im Rennen einen Zauber wirken.

Außerhalb des Kampfes stehen dem Zauberer stets alle Magiewürfel zur Verfügung. Um einen Zauber zu wirken, würfelt der Spieler mit einer selbst gewählten Menge an Magiewürfeln. Dabei müssen pro Grad des Zaubers mindestens drei Magiewürfel zusätzlich abgezogen werden. Mithilfe einer Fertigkeit in der entsprechenden Magierichtung werden pro Punkt ebenso wie beim Zauberstudium drei Bonuswürfel gewährt. Diese Bonuswürfel stehen selbstverständlich auch während des Kampfes zur Verfügung. Wenn in der zweiten Probe mindestens zwei Erfolge erzielt wurden, gilt der Zauber als gelungen, und die in der Zauberbeschreibung genannten Kosten fallen an.

Misslingt die Zauberprobe, so konnte der Zauber nicht entfesselt werden, und der Zauberer verliert ein Viertel der MP, die durch den gelungenen Zauber anfallen würden, mindestens jedoch 1 MP. Es tritt keine Wirkung ein.

- Beispiel Zauber wirken: Klaus, überglücklich über seinen gerade erlernten Zauber Feuerball, probiert ihn im nächsten Kampf gegen eine gemeine Räuberbande gleich aus. Er investiert eine Handlung, zieht sich 9 KW ab (3. Grad) und muss dank seiner zwei Punkte in Chaosmagie nur eine Einbuße von drei Magiewürfeln hinnehmen (- 9 Grad, + 6 Fertigkeit). Er veranschlagt 16 MW und konzentriert das Zentrum inmitten der Gruppe Räuber, um den Flächenschaden des Zauberns möglichst gut auszunutzen.

Magiewiderstand

Bei jedem Zauber, der auf ein Wesen mit Magiewiderstand wirken soll, muss dieser Widerstand überwunden werden. Gelingt dem Zauberer die Zauberprobe, so hat der Bezauberte die Möglichkeit,

dem Zauber entgegenzuwirken. Dazu muss er mit seinen Widerstandswürfeln mindestens so viele Erfolge erwürfeln wie der Zauberer bei der Zauberprobe hatte. Unter Umständen kann es von vornherein unmöglich sein, einem Zauber zu widerstehen, wenn die Anzahl der Widerstandswürfel niedriger ist als die Zahl der vom Zauberer erreichten Erfolge. Falls mehrere Opfer betroffen sind, führen alle einzelne Proben aus. Gelingt die Widerstandsprobe, so entfaltet der Zauber gegen dieses Opfer nach Ermessen des Spielleiters nicht die volle Wirkung, kostet jedoch die Mindestkosten bzw. die vorher festgelegten Kosten. Misslingt die Widerstandsprobe, so wirkt der Zauber in der beschriebenen Weise.

- Am Beispiel: Mit seinen 16 Magiewürfeln hat Klaus 7 Erfolge erzielt, ein außerordentlich gutes Ergebnis. Der Feuerball war auf einen Räuber im Zentrum der Gruppe gezielt. Deshalb muss der Räuber mit seinen Widerstandswürfeln, die 8 betragen (5 vom Durchschnitt Intuition + Mut dazu ein Punkt in der Rassenspezifischen Fertigkeit "Eiserner Wille") 7 Erfolge schaffen, um dem Zauber zu widerstehen. Das - fast aussichtslose - Unterfangen misslingt, der Räuber schafft nur 3 Erfolge und der Feuerball entfaltet seine volle Wirkung. Hätte Klaus den Feuerball nur mit 3 Erfolgen gezaubert, hätte der Räuber die Wirkung des Feuerballs neutralisiert. Eine Möglichkeit, den Widerstand zu umgehen, wäre gewesen, den Feuerball auf ein freies Feld auf dem Kampfplan zu zielen - kein Opfer bedeutet keinen Widerstand. Da auf den entstehenden Umgebungsschaden kein Widerstand gewürfelt werden kann, hätten die um das Zentrum stehenden Räuber nichts gegen den Schaden unternehmen können. Allerdings hätte der Schaden im Zentrum ebenfalls keine Auswirkungen gehabt.

Fokuszauber

- Fokuszauber

Beschwörung Magischer Kreaturen

- Magische Kreaturen

Um eine Kreatur zu beschwören, wird eine Komplexe Probe mit den Beschwörungswürfeln gewürfelt. Dabei muss mit der ersten Probe eine Anzahl Erfolge nach Ermessen des Spielleiters erreicht werden, mindestens in Höhe des Grades der Kreatur. Die zweite Probe gilt als gelungen, wenn mindestens vier Erfolge erzielt wurden. Für jeden Punkt in einer passenden Fertigkeit erhält der Zauberer drei zusätzliche Beschwörungswürfel, die er vor der Ausführung der Komplexen Probe frei auf die einzelnen Würfe verteilen kann.

Beschwörungswürfel für die Komplexe Probe = Courage + Intellekt + Geist

Misslingt bei der Beschwörung die erste Probe, so kann die Kreatur nicht in diese Welt gerufen werden; dennoch fallen volle Kosten für die Beschwörung an. Gelingt jedoch die zweite Probe nicht, so kann der Beschwörer nur hoffen, dass die Kreatur ihm nichts Übles will, da sie nicht seiner Kontrolle unterliegt.

Beschwörer und Kreatur sind bei gelungener Probe mit einem feinen magischen Strang untrennbar verbunden, der jedoch lediglich auf Magischer Sicht erkennbar ist.

Achtung: Die Fertigkeit Chaosmagie erleichtert das Studium und das Aussprechen von Zaubern der Chaosmagie, nicht jedoch das Beschwören von Kreaturen derselben Richtung, oder gar allgemein für alle magische Kreaturen. Die richtige Fertigkeit sollte daher beispielsweise "Chaoskreaturen" lauten.

Zauberknotten

Zauberknotten sind besondere Stellen im Machtgefüge. Stellen wir uns vor, Ganthor sei mit einem Netz von unregelmäßigen Machtsträngen überzogen. Diese Stränge vereinigen sich stellenweise in größeren und kleineren Knotenpunkten. Durch bislang ungeklärte Phänomene können solche Knotenpunkte aufbrechen, was sich selbst für magisch nicht Begabte in vielfältiger Weise zeigt. Zu nennen wären hier die herrlichen Druidenhaine, die Schwefelebenen des Sichelgebirges oder aber der klagende Abgrund

nahe der Totenstadt Tarangesch. Dutzende weiterer, meist viel kleinerer Knoten sind über den gesamten Kontinent verteilt. Von allen strömt Macht aus, die Magiebegabte für sich nutzbar machen können. Hierzu wird in einem stundenlangen Prozess auf Magischer Sicht ein dauerhafter magischer Strang erschaffen, der die Machtströmungen zu ihrem Besitzer lenkt (die Kosten für den Prozess liegen im Ermessen des Spielleiters). Die Macht, die aus diesem Knoten hervortritt, wird teilweise zu der normalen Regeneration des Besitzers hinzuaddiert, zudem werden auch seine maximalen MP erhöht.

Wird ein Zauberknoten auf diese Weise gebunden, trägt der Besitzer fortan ein sehr deutliches Zeichen mit sich: Auf Magischer Sicht ist die Verbindung zwischen ihm und dem Knoten als feiner goldener Strang sichtbar. Je mächtiger der Knoten ist, desto dicker ist der Strang, und je intensiver die Färbung, desto geringer ist die Distanz zum Knoten. Andere magiebegabte Wesen werden demnach den Standort des Knotens selbst aus großer Entfernung bis auf wenige Meilen genau ausfindig machen können.

Zauberknoten sind mächtige Instrumente der wenigen Magier, die einflussreich genug sind, einen solchen Knoten für sich zu sichern. Nicht selten werden Zauberknoten bewacht oder von ihren Besitzern regelmäßig aufgesucht. Als Bewacher können einfache Söldner dienen oder auch die mächtigsten magischen Kreaturen Ganthors, daher kann man anhand seiner Bewacher die Mächtigkeit eines Knotens erahnen.

Die wenigen großen Knoten, die bislang unentdeckt geblieben sind, stellen eingebettet in ein Abenteuer früher oder später für jeden Magier eine große Herausforderung dar; kleinere Varianten finden unter mächtigen Magiern selten Beachtung, obwohl man sich ihrer Vorteile gerne bedient.

Von „http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Magiesystem“

Kategorie: Spielregeln W6

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 15. März 2008 um 17:46 Uhr geändert.
 - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .