

Herstellung von magischen Gegenständen

Aus MeisterDerMagie Wiki

Auf Ganthor existieren inzwischen zahlreiche magische Gegenstände und Artefakte. Jedes dieser Objekte für sich wurde zu einem bestimmten Zweck geschaffen. Einige dieser äußerst nützlichen Gegenstände können sogar über Jahrhunderte ihre magische Fähigkeit speichern und sind so Generationen von Nutzen.

Grundsätzlich ist zwischen magischen Gegenständen und magischen Artefakten zu unterscheiden. Bei einem magischen Gegenstand handelt es sich um mit Magie belegte, für sich genommen nicht magische, natürliche Materie. Im Gegensatz hierzu sind Artefakte Objekte aus nahezu reiner Magie, die bei ihrer Erschaffung Materie ausbildet. Diese magisch erzeugte Materie ist viel besser geeignet, um beispielsweise einen Zauber zu speichern.

Inhaltsverzeichnis

Herstellung magischer Gegenstände

Um einen Gegenstand zu verzaubern -also dauerhaft mit einem Zauber zu belegen-, benötigt der Zauberwirker die Zauber "Magiestruktur erkennen" und "Magische Falle". Der Zauber "Magiestruktur erkennen" befähigt ihn, auf Magischer Sicht eine "Magische Falle" mit dem Gegenstand zu verbinden und ihn dort zu binden.

Alleine für die "Magische Falle" werden 80 MP benötigt. Die Magische Sicht in Kombination mit "Magiestruktur erkennen" kostet je Grad des Zaubers, der auf die Falle gelegt werden soll, mehr. Grundsätzlich wird für die andauernde Magische Sicht eine Probe auf Geist verlangt, die mit dem Grad des eigentlichen zu speichernden Zaubers immer schwieriger wird. Die Einbindung von Sprüchen aus dem 3. und 4. Grad in die "Magische Falle" ist derart aufwändig, dass sich die Kosten des eigentlichen Zaubers sogar verdoppeln. Versuche, diese langsame Prozedur zu umgehen, endeten bislang meist mit schweren Hirnschlägen.

Grad	Magiestruktur erkennen	Magische Falle	eigentlicher Zauber
1	3 Erfolge / 80 MP	80 MP	+ Zauberkosten
2	4 Erfolge / 100 MP	80 MP	+ Zauberkosten
3	6 Erfolge / 160 MP	80 MP	+ doppelte Zauberkosten
4	8 Erfolge / 220 MP	80 MP	+ doppelte Zauberkosten

Regeneration von magischen Gegenständen

Ein verzauberter Gegenstand besitzt von sich aus nie die Möglichkeit, sich selbst mit Macht aufzuladen, um so einen bereits zur Wirkung gelangten Zauber ein zweites Mal zu entfesseln. Wird der magische Gegenstand allerdings zusätzlich mit einer Machtquelle versehen, regeneriert diese den Zauber des Gegenstandes nach und nach, bis der Zauber wieder wirken kann.

Magiern ist es allerdings jederzeit möglich, mit nur geringem Aufwand (Magische Sicht) kurzzeitig eine magische Verbindung zu dem Gegenstand aufzubauen und ihm so eigene MP zukommen zu lassen. Auf

diese Weise werden magische Gegenstände regelrecht "nachgefüllt", um sie wieder benutzbar werden zu lassen.

Herstellung magischer Artefakte

Um ein magisches Artefakt herzustellen, benötigt der Zauberwirker den Spruch "Magiestruktur erkennen". Er erschafft nach und nach aus großen Mengen reiner Macht ein Objekt. Diese Prozedur zieht sich in jedem Fall über einige Tage hinweg und fordert von dem Magier äußerste Konzentration bei langen Phasen auf Magischer Sicht. Grundsätzlich gilt: Die Erschaffung von 1 Gramm Materie kostet 3 MP (1 MP für die Magische Sicht, 2 MP für die Materie an sich) und dauert ca. 5 Minuten.

Die Rohform der neu erschaffenen magischen Materie gleicht einer matten goldenen Perle, was in der Regel jedoch noch kein praktisch nutzbarer Zustand ist. Die exakten Kosten der Weiterverarbeitung dieser Materie, die nur auf magischem Wege erfolgen kann, werden vom Spielleiter in Absprache mit dem Spieler bestimmt. Aufgrund dieser hohen weiteren Kosten sind magische Artefakte häufig schlicht gehalten, es ist jedoch auch üblich, aus magischer Materie Kunstwerke von umso höherem Wert zu schaffen, wie z. B. herrschaftliche Kronen mit zusätzlichen magischen Fähigkeiten. Rahmenbeispiele für die Verarbeitungskosten: Für einen goldenen Ring fallen ca. 140 MP an, für einen Dolch 450 MP und für ein Schwert mindestens 1000 MP (jeweils in schlichtester Ausführung, also als unverziertes, mattes Metall).

Gefahren bei der Herstellung

Das lange Verweilen auf Magischer Sicht hat schon häufig zu temporären Sehproblemen geführt. Unter Umständen ist es auch möglich, dass diese Auswirkungen von Dauer sind, selten führen sie sogar zu einer vollständigen Erblindung des gewöhnlichen Sehsinnes. Eine weitere Gefahr bildet eine geistige Verwirrung infolge eines abrupten Abbrechens der Magischen Sicht während des Erschaffungs- oder Formungsvorgangs (z. B. aufgrund einer Störung von außen). Hierbei kann es vorkommen, dass der Magier nicht ohne weiteres in den gewöhnlichen Sehsinn zurückfindet oder aber in Zukunft ständig unter schweren Kopfschmerzen leidet.

Regeneration von Artefakten

Jede neu erschaffene magische Materie besitzt die Fähigkeit, aus ihrer Umwelt Macht zu beziehen, ebenso wie die meisten magisch begabten Lebewesen, allen voran natürlich Magier, dies tun (s. Magie). Die Höhe der Regeneration hängt von der Sorgfalt bei der Herstellung ab; je genauer ein Artefakt gefertigt wurde, desto mehr Macht wird es regenerieren. Auf diese Weise ist es sogar möglich, einen einfachen Artefaktzauber mehrmals am Tag zu wirken. Wird das Artefakt ohne Zuhilfenahme einer zusätzlichen Machtquelle erschaffen, so regeneriert es pro 50 MP Verarbeitungskosten 1 MP täglich. Mithilfe einer zusätzlichen Machtquelle kann dieser Wert deutlich angehoben werden, ebenso wie ein Zauberer in ein Artefakt nahezu beliebig viel MP investieren kann, um einen Zauber schneller zu regenerieren.

Fassungsvermögen von Artefakten

Je komplexer ein Artefakt erschaffen wurde, desto mehr bzw. desto aufwändigere Zauber können in ihm gespeichert werden. Das Fassungsvermögen den MP, die für die Herstellung der Materie (nicht jedoch die Magische Sicht) verwendet wurden (also einfach die doppelte Grammzahl in MP). Meist haben Artefakte dadurch ein weit höheres Fassungsvermögen als eigentlich genutzt wird. Zauber können in einem Artefakt mittels einfacher "Magischer Falle" gespeichert werden. Es fallen keine zusätzlichen Kosten wie bei herkömmlichen magische Gegenständen an (vgl. oben Herstellung magischer Gegenstände).

Machtquellen

Einige Materialien haben sich für die Herstellung von Artefakten und auch magischen Gegenständen als äußerst nützlich erwiesen. Jede Machtquelle besitzt von sich aus die Fähigkeit, Macht in sich aufzunehmen; allerdings bleibt diese Fähigkeit ungenutzt, wenn die Machtquelle nicht mit einem Zauber belegt wird. Machtquellen finden auf zwei Arten Verwendung: Zum einen als Regenerationsmöglichkeit in magischen Gegenständen, zum anderen als Verstärkung der Regeneration in Artefakten.

Meteorsplitter

Vorkommen:

Nach Meteoriteneinschlägen wurde in den Senken großer Krater dieses Gestein gefunden. Dieses ist von rötlich-schwarzer Farbe und verbreitet leichte Wärme. Die Hauptvorkommen sind heute noch der nördliche Große Rücken, das Halblingreich sowie das Findlingsfeld westlich davon und eben Orte von weiteren kleineren Meteoriteneinschlägen.

Regeneration pro Einheit:

Ein taubeneigroßer Stein dieser Art regeneriert als magischer Gegenstand bis zu 18 MP/Tag. Wird er in einem Artefakt verarbeitet, regeneriert das Artefakt schon für 35 MP Verarbeitungskosten 1 MP täglich.

Besonderheit:

Entgegen den Erwartungen vieler Chaosmagier entsteht infolge des mächtigen Zaubers Meteoritenschlag kein magisches Metall.

Drachenherz

Vorkommen:

Seinen Namen trägt dieses Metall aufgrund der rötlich schimmernden Adern, die sein mattschwarzes Erz durchziehen. Laut den Eintragungen in den Bibliotheken zu Kalesch ist jedoch noch nie ein solcher Erzbrocken (geschweige denn ein Metallklumpen) in einem Drachen gefunden worden - tatsächlich ist diese Vorstellung von seiner Herkunft lediglich ein alter Mythos der Grauzwerge, der dem sehr seltenen Gestein besondere Bedeutung beimisst.

Regeneration pro Einheit:

Ein Kilogramm Metall (von der Größe eines Hühnereis!) regeneriert als magischer Gegenstand bis zu 20 MP/Tag, in Artefakten wird für 30 MP Verarbeitungskosten 1 MP regeneriert.

Besonderheit:

Aufgrund seiner äußerst hohen Dichte findet dieses Metall in den Waffen der Zwerge gerne Verwendung, da es sehr dünn ausgetrieben werden kann. Mit dieser Technik werden ganze Waffen oder Rüstungen mit dem Metall überzogen; eine Rüstung oder Waffe gänzlich aus diesem Metall wäre selbst für Zwerge unerträglich schwer und behindernd, abgesehen von den astronomischen Materialkosten.

Mithrill

Vorkommen:

Mithrill ist eine der seltensten Erzarten und zudem erst in Tiefen jenseits von einer Meile im Berg zu finden. Alle bekannten Minen befinden sich in zwergischer Hand.

Regeneration pro Einheit:

Ein Mithrillbarren (3 x 10 x 2 cm) wiegt 100 Gramm und regeneriert exakt 55 MP/Tag; in einem Artefakt wird für 15 MP Verarbeitungskosten 1 MP regeneriert.

Besonderheit:

Mithrill ist sehr leichtes und dennoch härter als jeder Stahl. Die besonderen Verarbeitungstechniken sind nur bei den Zwergen bekannt und werden ebenso wie die Minen bestens gehütet. Mithrill-Waffen und -Rüstungen sind seit jeher bei den Zwergen Zeichen für königliches Blut oder die Meisterschaft in einer der Hauptgilden.

Adamantium**Vorkommen:**

Auch als "Tränen der Schwarzen Drachen" bekannt. Da Adamantium bisher auch nur im Lebensraum dieser Drachen gefunden wurde, scheint es, als ob die Schwarzen Drachen Adamantium tatsächlich selbst herstellen können. Wofür sie es brauchen, ist bislang nicht bekannt. Rohes Adamantium ist ein höchst gefährlicher Schatz, da Schwarze Drachen rohes Adamantium auf bis zu 100 Meilen treffsicher aufspüren können. Wird es in den Adamantiumschmieden der Grauzwerge zu Würfeln weiterverarbeitet, können es die Drachen jedoch nicht mehr aufspüren.

Regeneration pro Einheit:

Ein Adamantiumwürfel mit einer Kantenlänge von 4 cm wiegt 500 Gramm und regeneriert 80 MP/Tag; in einem Artefakt wird für 10 MP Verarbeitungskosten 1 MP regeneriert. Besonderheit:

Nur sehr wenige Grauzwerge wissen um die Verarbeitung des Adamantium.

Mondperlen**Vorkommen:**

In Phytismuscheln jenseits 100 Schritt Meerestiefe, oder in magischen Seen auf dem Festland.

Regeneration pro Einheit:

Die Größe von Mondperlen variiert zwischen der Größe eines Stecknadelkopfs bis zu der einer Murmel. In Gegenständen werden 40 - 200 MP/Tag regeneriert, in Artefakten für 25 - 3 MP Verarbeitungskosten 1 MP.

Besonderheit: -**Baumkristall****Vorkommen:**

Da es sich bei Baumkristallen um das erstarrte Harz magischer Bäume handelt, ist ihr Vorkommen ähnlich wie das von Bernstein.

Regeneration pro Einheit:

Je Gramm regeneriert ein Baumkristall in Gegenständen 80 – 120 MP/Tag; in Artefakten wird für 20 – 5 MP Verarbeitungskosten 1 MP regeneriert.

Besonderheit:

Die Entstehung eines Baumkristalls dauert als natürlicher Vorgang mindestens 450 Jahre.

Verarbeitung von Machtquellen in magischen Gegenständen

Meist wird die Machtquelle unverarbeitet in den Gegenstand eingelassen und bildet damit den Kern desselbigen. Der oder die gewünschten Zauber werden anschließend auf die Machtquelle gesprochen und verleihen damit dem magischen Gegenstand die Fähigkeit, sich selbst zu regenerieren. Manche Machtquellen lassen sich weiterverarbeiten und kommen sogar in filigranen Gegenständen zum Einsatz.

Verarbeitung von Machtquellen in Artefakten

Der Magier überzieht die gesamte Machtquelle mit seiner geschaffenen magischen Materie. Hierbei verbindet sich die Machtquelle mit all ihren Eigenschaften mit der Materie und lässt sich unabhängig von ihrer Ausgangsform wie die magische Materie beliebig verformen. Die Machtquelle besitzt nach dem Umschließen mit magischer Materie kein Eigengewicht mehr, demnach fallen nach wie vor Verarbeitungskosten nur für jedes Gramm magische Materie an. Wird das Artefakt auf irgendeine Weise zerstört (z. B. durch den Zauber "Artefakt zerstören"), bleibt dabei die Machtquelle wieder in ihrer ursprünglichen Form vor der Verarbeitung zurück. Durch die Einbindung einer Machtquelle erhöhen sich die Regeneration und auch das Fassungsvermögen eines Artefaktes erheblich.

Beispiele

Von „http://atwilys.de/meisterdermagie/index.php/Herstellung_von_magischen_Gegenst%C3%A4nden“

Kategorie: Magie

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 23. März 2008 um 18:19 Uhr geändert.
 - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .