

MAGIE

Jeder Charakter kann Magie erlernen, manchmal aber auf Kosten von Spezialtalenten (z.B.: Krieger-Bonuswaffen)
Die Art der Magiewirkung wird in folgende Kategorien unterteilt:

- „spontane“ Magie (Paktierer, Beschwörer, Chaosmagier...),

Der Zauberspruch eines Spontanmagiers soll mindestens 5 Silben / Stufe enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden. Ein Spontanmagier kann keine Magietheorie oder Ritualkunde erlernen, auch Kurzrituale sind unmöglich.

- „gelernte“ Magie (Gilden-Magier, Hexen...)

Der Zauberspruch eines „akademischen“ Magiers soll 8 Silben / Stufe enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden. Die Voraussetzung ist Magietheorie, es sollen Aufzeichnungen bzw. ein Zauberbuch mitgeführt werden.

- „indirekte“ Magie (Barde, Derwisch, Schamane...)

nach 30 Sekunden Gesang (oder etwas anderem) setzt die Zaubewirkung ein. Der Zauber kostet nur 1 MP, egal welche Stufe er hat.

Bereiche der Magie

Magie wird in 7 Bereiche (Schulen) unterteilt. Jeder Bereich hat 3 potentiell entgegengesetzte Bereiche (Gegenschulen), aus diesen wählt man als Spezialist seine 2 Gegenschulen (siehe unterhalb).

Magische Sprüche können auch in mehreren oder gar allen magischen Bereichen vorhanden sein, diese werden als *universelle Zauber* (Allgemeinmagie) extra angeführt.

Magische Spezialisierung (Vorteil, 0 GP)

Ein Charakter kann aufgrund seiner Erfahrung magische Sprüche bis zu einer gewissen Stufe erlernen. Wenn sich der Charakter auf einen Bereich der Magie spezialisiert, kann er die Sprüche des eigenen Bereiches besser lernen (andere Bereiche jedoch schlechter bzw. gar nicht).

Ein solcher **SPEZIALIST** wählt bei seiner Charaktergenerierung eine Richtung der Magie und definiert 2 der 3 daraus resultierenden Schulen als seine „Gegenschulen“

Dafür erhält er früher Zugriff auf mächtigere Sprüche – ab wann hängt davon ab, wie intensiv sich der Charakter mit dem **Fertigkeitsbereich Magie** beschäftigt hat (siehe Magie-GP in der Liste)

ALLGEMEIN-MAGIEWIRKER	Magie GP	max. Spruchstufe alle Schulen		
Zauberlehrling	Mehr als 0	1		
Magiergeselle	40+	1 und 1 Zauber der 2. Stufe		
Magier	80+	2		
Erzmagier	Meister	3		
SPEZIALIST	Magie GP	Max. Stufe (Eigene)	Max. Stufe (Andere)	Max. Stufe (Gegenschule)
Adeptus Minor	Mehr als 0	1	0	0
Adeptus Major	40+	2	1	0
Magister	80+	3	2	0
Erzmagister	Meister	4	2	1 (als 2. Stufe)

Persönliche Spruchlisten

Jeder magiebegabte Charakter muss (zumindest auf seinem Charakterblatt) eine Liste an Sprüchen führen, welche er beherrscht. Für die Zusammensetzung solcher Spruchlisten gilt:

Die Anzahl aller Sprüche einer Stufe darf nicht größer sein als die Anzahl aller Sprüche der darunterliegenden Stufe.

Beispiel - Spruchlisten

Qasimodo hat 1 drittstufigen, 3 zweitstufige und 3 erststufige Sprüche in seinem Zauberbuch stehen.

Wenn er nun einen weiteren zweitstufigen Spruch lernen will, muss er vorher einen erststufigen Spruch dazulernen. Er kann aber ohne zusätzliche Sprüche zu lernen, einen Spruch der Stufe 3 lernen.

Magiepunkte (MP)

Um Magie zu wirken, benötigt der Charakter die Stufe des Spruches an Magiepunkten. Maximal 100 MP sind „erlernbar“. Die Generierungskosten für Magiepunkte sind von ihrer Anzahl abhängig:

Magiepunkte	Kosten	=+ MP / Summe	Magiepunkte	Kosten	=+ MP / Summe
01 bis 10	E * 2	+20 / = 20	51 bis 60	E * 12	+120 / =420
11 bis 20	E * 4	+40 / = 60	61 bis 70	E * 14	+140 / =560
21 bis 30	E * 6	+60 / = 120	71 bis 80	E * 16	+160 / =720
31 bis 40	E * 8	+80 / =200	81 bis 90	E * 18	+180 / =900
41 bis 50	E * 10	+100 / =300	91 bis 100	E * 20	+200 / =1000 (max.)

Beispiel - Magiepunkte:

Magister Quasimodo hätte gerne 25 Magiepunkte. Die Kosten dafür belaufen sich auf:

$$GP = E * (10 * 2 \text{ (MP 1 bis 10)} + 10 * 4 \text{ (MP 11 bis 20)} + 5 * 6 \text{ (MP 21 bis 25)})$$

$$= E * (20 + 40 + 30) = E * 90$$

Da Quasimodo eine Essenz von '2' hat, belaufen sich die Kosten für 25 Magiepunkte auf 180 GP!

Regenerieren von MP

Jede Periode regeneriert der Held seine MP abhängig davon, wie lange er durchgehend schlafen konnte:

Schlafdauer	MP Regeneration
6 Stunden oder mehr	Alle (vollständig)
3 – 6 Stunden	Hälfte
weniger als 3 Stunden	Keine

Zusätzlich kann der Held durch die Fertigkeit **Meditation** Magiepunkte regenerieren:

Stufe	MP Regeneration	
Meditation 1	2 MP pro 15 Min.	Unterhaltungen verhindern die Regeneration durch Meditation! Meditation muss dargestellt werden! Hier kann eine passende Auspielung - mit Räucherwerk, rituellen Gesängen, oder konzentriertem Lernen aus dem Zauberbuch - viel zu Flair, Stimmung und Glaubwürdigkeit des Charakters beitragen.
Meditation 2	4 MP pro 15 Min.	
Meditation 3	6 MP pro 15 Min.	
Meditation 4* (Meister)	8 MP pro 15 Min.	

Wirken von Magie

Um Magie zu wirken, muss der Charakter für die komplette Zauberdauer **ungestört** sein. Er darf sich **weder bewegen** noch darf seine Umgebung **laut** sein, noch darf er **berührt** werden. Erst danach beginnt die Magie zu wirken.

Sollte der Charakter während der Zauberdauer gestört werden (z.B. durch ein lautes Wort), so gilt der Zauber als misslungen und die MP als verbraucht.

Ein Held mit der Fertigkeit „Konzentration“ kann auch unter folgenden Störungen seine Magie wirken:

Konzentration 1: Die Umgebung darf laut sein

Konzentration 2: und der Magier darf sich im Schrittempo bewegen

Konzentration 3: Der Magier wird nur gestört, wenn er verletzt wird (oder läuft, etc.). Berührung ist egal.

Konzentration 4: er darf parieren und bringt den Spruch auch **verletzt zu Ende, fällt aber danach bewusstlos um.**

Spruchkomponenten

Das *Anwenden von Spruchkomponenten ist dringend empfohlen*, da es oft zum besseren Verständnis beiträgt – denn wer von einem Softball, Reis oder einer Schnur getroffen wird, reagiert darauf viel eher als auf einen gekreischten Befehl aus der letzten Schlachtreihe.

Bei manchen Zaubern (wo dies häufiger vorkommt) sind spezielle Effekte bei Nutzung ohne Komponente angeführt.

Persönliche Zauberkomponenten unterstützen nicht nur den eigenen Stil, sondern auch den Wiedererkennungswert – wenn der „Magische Suche“ Zauber immer mit Pendel durchgeführt wird, bereichert dies das Flair ungemein. Wenn sich jemand für den Gebrauch von Spruchkomponenten entscheidet, dann soll er diese auch konsequent einsetzen, d.h. jedes Mal, wenn er zaubert.

WICHTIG! Spruchkomponenten müssen auf jeden Fall **ungefährlich** sein! MEHL oder andere „Pulver“ dürfen auf keinen Fall geworfen werden – sie können zu leicht in die Augen oder Lunge geraten! Pulver kann man stattdessen mit Reis darstellen.

Improvisierte Magie / Rituale

Magieanwender mit Ritualkunde können, abhängig von ihrem Wissen, mächtige „improvisierte“ Wirkungen erzielen. Besprich den gewünschten Effekt mit der SL, diese teilt mit ob das Projekt machbar ist oder nicht, bzw. welche Stufe das Ritual hat. Einen Zauber rituell „nachzuahmen“ kostet normalerweise 5 MP / Zauberstufe.

Ritualstufe	Mindestens eingesetzte MP	Wirkung	Mindestdauer
1	10	Einfach	15 Min
2	20	Schwierig	30 Min
3	30	Komplex	45 Min
4* (Meister)	Höher	Weitreichend	60 Min

Erforschen neuer Sprüche

Neue, *selbstgenerierte* Sprüche können nur direkt auf einem Spiel durch entsprechende Rituale erforscht werden. Der Charakter benötigt dafür mindestens Stufe 1 in Ritualkunde sowie Magietheorie (bzw. passendes Äquivalent), des weiteren 15 Minuten pro Stufe ungestörter Forschung, und 3 MP pro Stufe des Spruches.

Wenn die Erforschung glückt (SL, CodexIII-Verwaltung), darf man den Spruch seinen Aufzeichnungen hinzufügen.

Anwenden kann er den Zauber allerdings regulär erst, wenn er ihn auch OT mit GP gekauft hat.

Manche SL lassen diesen „Rohzauber“ zu x2 MP-Verbrauch mit Nebenwirkungen zu - dann ist der Kauf mit den nächsten erhaltenen GP aber verpflichtend. Der Spruch ist genau zu definieren und einzureichen (Spielbalance)

Stille Magie

Stille Magie kann nur von manchen **Meistern der Magie** erlernt werden und muss für jeden Spruch extra gelernt werden; um einen Spruch still zu wirken muss man die **doppelte Anzahl an MP** ausgeben, sowie mindestens **2 Minuten pro Stufe des Spruches** voll konzentriert sein. Eine genauere Beschreibung findet sich auf Seite 41.

Magie widerstehen und Magieduell

Ein Magier kann Magie widerstehen (bzw. es zumindest versuchen), wenn sie von einem spontanen, gelehrten oder indirekten Magier kommt. Hierfür muss er den Spruch **„Schutz vor [Magieschule]“** beherrschen und anwenden.

Er kann NICHT einem Klerikerwunder oder vergleichbaren Kräften widerstehen, da diese keine „Magie“ anwenden.

Wenn sich ein „Zauberopfer“ gegen einen speziellen Spruch wehrt (z.B. Dämonen), kommt es zu einem Magieduell. Die Beteiligten setzen abwechselnd MP ein. Sobald ein Teilnehmer aufgibt, steht der Sieger fest.

Die bis dahin eingesetzten MP beider Teilnehmer gelten als verbraucht!

Bei Gleichstand gilt der Spruch als abgewehrt/fehlgeschlagen.

Beispiel - Magieduell

Edgar wirkt den Zauber „Kommando“ (2MP) auf Quasimodo, einen Magier, welcher darauf den Zauber „Schutz vor Beeinflussung“ wirkt (2+1MP) und dies mit „Ich widerstehe durch meine Magie!“ bekannt gibt.

Edgar lässt jedoch nicht locker. Zornig ruft er „Diene mir!“ und fügt etwas leiser hinzu: „3 Magiepunkte“.

Quasimodo blockt mit einer Abwehrgeste ab und schreit: „Niemals“!

Dadurch verliert er weitere 3 MP. Edgars Zorn kennt nun keine Grenzen mehr. Langsam geht er drohend auf Quasimodo zu (da er Konzentration 2 beherrscht) und meint: „Mir entgehst du nicht! 8 Magiepunkte!“.

Quasimodo wird blass. Er besitzt nur mehr 6 MP und kann dadurch keinen Widerstand mehr leisten.

Mit einem leisen Stöhnen wird er Edgars Willen unterworfen...

Der Zauber hat Edgar somit insgesamt 13 MP (2+3+8) und Quasimodo 6 MP (3+3) gekostet.

Magie und Rüstung

Rüstung behindert das Wirken von Magie **nicht**. Manche Hintergründe können Vor- bzw. Nachteile generieren (z.B.: Kriegsmagier: *Rüstung I* ist verpflichtend zu können und zu tragen, Druiden: niemals Metallrüstungen, usw.). Dies wird aber selten GP erbringen sondern eher Flair.

Machtwörter

Machtwörter können nur von manchen **Meistern der Magie** erlernt werden. Es sind Zauber, die persönlich angepasst so perfektioniert und verfeinert wurden, dass sie ohne Komponenten mit nur einer kurzen Formel gewirkt werden.

Die Formel für alle Machtwörter eines Charakters hat mindestens fünf Silben, gefolgt von „*Machtwort*“ & *Spruchnamen* (zB. *Per Ars Magica– Machtwort: Lähmung*).

Die *Stufe eines Machtwortes* ist + **zwei Stufen** höher als der Originalspruch. Es muss gesondert gelernt werden – und kostet in der Anwendung 2x MP. (also ein Machtwort 1. Grad = als 3° zu lernen, kostet 6 MP anzuwenden).
Machtwörter können nicht mit Chaosmagie kombiniert werden.

Chaosmagie (Nachteil, -15 oder -20 GP)

Charaktere mit dem Nachteil Chaosmagie können sich nicht auf ihre Magie verlassen - die Auswirkungen sind oft zufällig. Diese Unsicherheit wird am besten mit einem Satz Karten simuliert oder markierten Steinen in einem Beutel, etc. Der „Magier“ muss eine **Mindestanzahl von 9 Sprüchen pro Stufe** „beherrschen“ ehe er Sprüche der nächsten Stufe lernen kann, und diese wie aus folgender Tabelle ersichtlich auf 10 Karten (9+ 1 „Niete“) verteilen.

Der Chaosmagier muss das *Zauberziel* **vor** dem Spruch definieren. Er wirkt den Spruch (5 Silben pro Stufe), zieht danach ein Karte - und ärgert sich, wenn er die „Niete“ zieht (= misslungen), ansonsten

- bewirkt einen der darauf vermerkten Sprüche.
- oder unterdrückt die Magie um die **doppelten** Spruchkosten.

Nachteil	Zauber pro Karte	Fehlschläge (Nieten)	Sprüche pro Stufe	GP pro Spruchstufe
-15 GP	2 der gleichen Stufe	1 pro 10 Karten	9	E * 4 GP
-20 GP	Nur 1 Spruch	1 pro 10 Karten	9	E * 4 GP

Anmerkung: wenn 2 Sprüche auf einer Karte vermerkt sind, sollen sie aus verschiedenen Magieschulen stammen.

Ein Chaosmagier kann durchaus ein **Magiespezialist** sein, denn er kann sehr wohl steuern, welchen Zauber er **lernt**. Er kann nur nicht steuern, welchen er **spricht**.

Beispiel für Chaosmagie:

Quasimodo deutet auf ein Ziel, wirkt seinen Spruch der 3. Stufe und zieht eine Karte aus dem Set „3. Stufe“, auf welcher sich nun 2 Sprüche befinden. Er wählt einen der beiden aus und wirkt diesen (3MP), oder unterdrückt die Magie um 6 MP.