

Alternative Magiesysteme

Das System, das hier beschrieben wird, ist das offizielle GURPS-Magiesystem. Aber Magie ist nicht der Realität unterworfen. Daher behandelt jeder Fantasyautor Magie ein wenig anders. Dieses System ist so entwickelt, daß alle bekannten literarischen Konzepte von Magie in einer spielbaren Weise umgesetzt sind.

Es behandelt Magie in einer etwas mechanischen Art und Weise. Ein Zauber verursacht normalerweise einen Effekt, und dieser Effekt wird der Spielbarkeit wegen sorgfältig in spieltechnischen Begriffen erläutert. Jedenfalls sind die Effekte mancher Zauber komplex und sehr unterschiedlich – und Fehlschläge können unvorhersehbare und katastrophale Folgen haben: Jeder kann zumindest ein wenig Magie erlernen, aber einige Leute scheinen dafür geboren zu sein und bauen ihre Kraft schnell und einfach aus. Angeborenes Talent, Intelligenz und lange Studien sind die wichtigsten Anforderungen für einen Zauberer; Stärke und Geschicklichkeit sind nützlich, aber nicht lebenswichtig. Die Zauber teilen sich in logische Gruppen, aber Magier sind nicht in ihrem Studium beschränkt.

Dieses System funktioniert so oder mit kleineren Änderungen in den meisten Fantasywelten. Allerdings ist es speziell darauf eingerichtet, nach Bedarf verändert zu werden.

Alternative Magiesysteme

Wenn man eine Kampagne auf den Werken eines Autors aufbauen will, dessen Magie sich stark von der hier dargestellten unterscheidet, kann man das System entsprechend modifizieren.

Um dies zu tun, sollte man damit beginnen, einige der oben genannten Grundregeln umzustoßen! Danach kann man neue Faktoren einbinden – »Farben« der Magie, astrologische Einflüsse oder was einem sonst noch einfällt. Dieses Buch enthält zahlreiche unterschiedlich detaillierte Vorschläge für alternative Magiesysteme.

Kapitel 4 enthält ein ganzes optionales System für die *Improvisation* von Zaubern, die der Zauberliste hinzugefügt werden können. In Kapitel 5 werden verschiedene »Theorien« der Magie und optionale Regeln diskutiert, darunter klerikale Magie. Kapitel 9 enthält Vorschläge für Systemveränderungen zur Begrenzung der Macht der Magie.

ZEREMONIELLE UND GRUPPENMAGIE

Normale Magie wird von einem einzelnen Zauberer gewirkt und ist relativ schnell. Zeremonielle Magie ist viel langsamer (da sie komplexe Rituale benötigt), aber sie erlaubt es anderen Magiern, dem Zauberer zu helfen. Dadurch können viel stärkere Zauber gewirkt und länger aufrecht erhalten werden. Zauber wie zum Beispiel Auferstehung werden eigentlich nur in Gruppen gewirkt. Abwehrzauber können *nicht* in einer Zeremonie gewirkt werden.

Benötigte Zeit: Wenn zeremonielle Magie verwendet wird, verzehnfacht sich die bei den Zaubern angegebene Zeit.

Energiekosten: Wie normal. Alle benötigte Energie wird *am Ende* der Konzentration, wenn der Zauberer seinen Wurf ausführt, bezahlt. Die Energie fließt immer in den Zauber, egal, ob der Wurf gelingt oder nicht.

Es gibt zwei Möglichkeiten bei zeremonieller Magie zu kooperieren:

Zirkel: Eine beliebige Anzahl von Magiern kann sich »verbinden«, um einen Zauber zu wirken, sofern sie *alle* den Zauber mit einem Fertigkeitswert von mindestens 15 beherrschen. Sie müssen in körperlichem Kontakt miteinander stehen, zum Beispiel sich an den Händen halten, ein gemeinsames Zentrum berühren usw. Jeder von ihnen kann als Zauberer fungieren und alle Würfe ausführen.

Die Kosten für den Zauber können die verbundenen Magier untereinander nach Belieben aufteilen. Wenn es zu einem Fehlschlag kommt, kann der SL ein gemeinsames Resultat festlegen oder für jeden einzeln würfeln. Ein Fehlschlag, der ein Dutzend Magier betrifft, kann in der Tat ein chaotisches Ereignis sein!

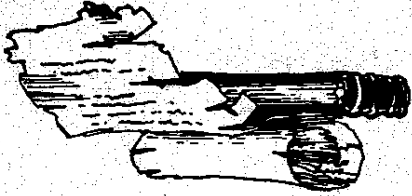
Wenn die körperliche Verbindung während des Wirkens unterbrochen wird, muß der Zauber von vorne begonnen werden. Wenn einer der verbundenen Magier verletzt wird, zählt dies so, als wenn der Zauberer selbst verletzt worden wäre (siehe S.8). Wenn einer der Magier bewußtlos geschlagen oder getötet wird, sind alle Magier im Zirkel *benommen*, und müssen gegen ihre IQ würfeln, um sich zu erholen.

Magier, die den Zauber nicht mit einem FW von 15 beherrschen, oder Nichtmagier, die den Zauber mit diesem FW beherrschen, können in geringerer Weise helfen. Sie können sich wie oben dem Zirkel anschließen und erleiden ebenfalls die gleichen Effekte, wenn der Zirkel unterbrochen wird. Aber jeder von ihnen kann nur drei Punkte Energie pro Zauber beitragen.

Zuschauer: Untalentierte Beobachter können bei zeremonieller Magie helfen, üblicherweise, indem sie singen, Kerzen halten usw. Jeder Zuschauer kann einen Energiepunkt pro Zauber beisteuern, aber auch nur genau einen, bis zu einem Maximum von 100 Punkten Energie durch Zuschauer. Aufrichtiger Glaube und der Wunsch zu helfen sind Voraussetzung – man kann keine Leute von der Straße als Zuschauer anwerben.

Wenn irgendein Anwesender gegen den Zauber *ankämpft*, werden jeweils fünf Punkte von der Energie, die von der Masse der Zuschauer beigetragen wird, *abgezogen* (bis zu einem Maximum von 100). Wenn das bedeutet, daß die Energie für den Zauber nicht reicht, muß der Zauberer (und/oder der Zirkel) mehr Energie beisteuern – möglicherweise aus der Konstitution oder den Zauber abbrechen und dabei alle eingesetzten Energiepunkte verlieren. Das ist ein Grund dafür, warum Glaubensgemeinschaften und Tempel ihre Zeremonien nicht in der Öffentlichkeit abhalten.



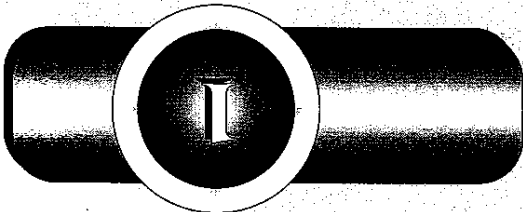


Magische Rituale, S. 10.
 Im allgemeinen kann man einen Zauber, der keine offensichtlich sichtbare Wirkung hat, geheim halten. Die Spieler können dem SL – falls erforderlich – unter vier Augen mitteilen, welche Zauber sie einsetzen. Magische Gefechte werden jedenfalls viel interessanter, wenn nur der SL genau weiß, welche Schutzzauber gewirkt wurden usw.
 Außerdem gibt es für Nichtzauberer keine Möglichkeit zu erkennen, welchen Zauber ein Zauberer wirft, nicht einmal dann, wenn sie ihn hören – es sei denn, es handelt sich um etwas Offensichtliches wie einen Feuerball. Daher kann Alfonso seinem Kumpel Bonzo erzählen, er wirke einen Schild-Zauber auf ihn, während er den armen Kerl in Wirklichkeit bezaubert ...

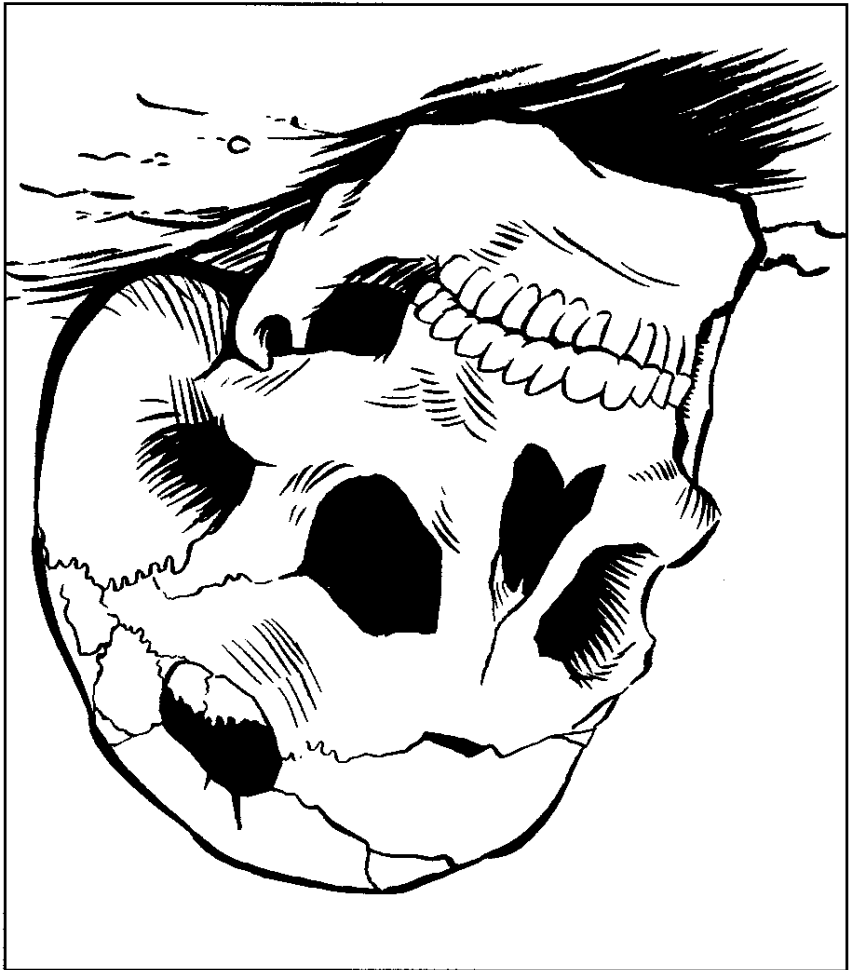
Geheime Zauber

Es gibt viele Gelegenheiten, bei denen die anderen Charaktere nicht wissen, welchen Zauber der Zauberer anwendet, insbesondere, wenn er ihn gut genug beherrscht, um ihn still zu wirken! Siehe *Magische Rituale*, S. 10.
 das sind nur neun. Finden Sie mehr?
 Grobian erschaffen, der sich darum kümmert ... ja, soll; Beschaffen, um es mit Sand zu ersticken; einen trampelt; jemanden bezaubern, der es ausmachen; ersten; einen Elefanten beschwören, der es aus Feuer zu begraben; Luft zerstören, um es zu Wasserelementar beschwören; Erde formen, um das Dutzend gezählt; Feuer löschen; Wasser erschaffen; ein, ein Lagerfeuer zu löschen? Wir haben über einen, Wie viele Möglichkeiten fallen *ihrem* Magier dasselbe Ziel mit verschiedenen Zaubern zu erreichen. Auch gibt es viele Möglichkeiten, wurde verzichtet. Manche sind sehr nützlich; manche sind vergleichsweise wertlos, aber auf völlig belanglose Zauber (nach Meinung des Autors) «realistisch». Manche Die hier vorgestellte Zaubertechnik ist ziemlich lang und kreativen Einsatz von Zaubern so weit wie möglich honoriert.
 Abenteuer kurzschließt im Übrigen sollte der SL den wendung eines Zaubers zulassen, die das gesamte der Unterhaltsamkeit. Niemand darf man eine An- gewicht im Spiel bewahren, niemals aber auf Kosten Die Regel lautet: Man sollte stets das Gleich- werden sie den Spielleiter überraschen!
 Zauber, je besser die Spieler sind, desto häufiger oder auch nur jede denkbare Anwendung für jeden Zusammenwirkung verschiedener Zauber durchführen vital und Phantasie. Kein Buch kann jede mögliche Der Spielleiter einer magischen Welt braucht Kreati-

Magie im Spiel



FW-Boni für Energie
 Wenn bei einer Zeremonie viel Energie zur Verfügung steht, erhält der Zauberer einen Bonus auf seinen Fertigkeitenswurf. Dies kann die Chancen eines normalen Zaubers verbessern (außer bei automatischen Fehlern). Weiterhin kann ein Vertheidigungs- zauber dazu befähigt werden, fast jedem Angriff zu widerstehen, ausgenommen ein Angriff durch einen gleich großen oder größeren Zirkel von Magiern.
 Zusätzliche Energie gibt einen Bonus auf den FW von +1 für 20 % mehr Energie, +2 für 40 % mehr Energie, +3 für 60 %, +4 für 100 % und weitere +1 für jede weiteren 100 % Energie. Diese Methode kann auch verwendet werden, um magische Gegenstände von größerer Kraft herzustellen (siehe Kapitel 2).



Anmerkungen zu zeremonieller Magie

Eine Gruppe hilft bei der Konzentration. Wenn ein Zauberer von zeremonieller Magie abgelenkt, jedoch nicht verletzt wird, muß ihm ein Willenswurf und nicht ein Willenswurf -3 gelingen, um weiterzumachen.
 Zeremonielle Magie ist schwerer zu koordinieren als normale Zauber. Bei einem Wurf von 16 schlägt sie automatisch fehl. 17 und 18 sind immer Fehlschläge, selbst wenn der Zauberer einen effektiven Fertigkeitenswert von 16 oder mehr hat. Wenn eine magische Zeremonie scheitert, wird die gesamte Energie dennoch ausgegeben.
 Ein Zirkel kann eine lange Zeit aufrechterhalten werden, während Zauberer hinzukommen und gehen. Sie dürfen dies nicht während des Zauberns tun, aber wenn ein Kreis bloß seine Zauber aufrechterhält, kann sich seine Zusammensetzung ändern. Also kann ein Zirkel einen Zauber unendlich lange aufrechterhalten – schließlich muß er niemals schlafen.
 Da zeremonielle Rituale nicht beschleunigt werden können, kann man weder mit einem hohen Fertigkeitenswert noch sonstwie die Kosten oder Zeit eines Zaubers reduzieren; dasselbe gilt auch für Dritte.
 Der Vorteil Glück oder Gesegnet kann nicht eingesetzt werden, um die Chancen des Zaubers bei zeremonieller Magie zu verbessern.