

ZAUBEREI

Magieregeln für Rollenspiele

von

Jörg Hertzwich und Stefan Szädler

G&S Verlag

SAGA Reihe

Zauberei – Magieregeln für Rollenspiele 2nd Edition

Copyright © 1990 und 1995 (erweiterte Neuauflage) by

Gessnitzer & Städtler-Ley Verlag, Zirndorf

Alle Rechte vorbehalten – keine Haftung für Schäden aus mißglückten Zaubern

ISBN 3-925698-58-2

geb. VK 16,80 DM / 12,- SFR / 120,- ÖS

1. Auflage 1995

Ideen und Konzeption von Jörg Hertwich, Ausarbeitung von Stefan Städtler

Cartoons von Beatrice Ley; Pentagrammzweige von Christine Winkler

Satz, Design und Endbearbeitung von *sagasatz*

Belichtungen: Fotosatz Helmke und Koob, Nürnberg

Druck und Bindung von Gruner Druck GmbH, Eltersdorf

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier

Bezugsadresse für CREATOR MAGICI und DAS SPIEL DER ZAUBERER:

G&S Verlag – K.Zimmermannstr. 41 – 90513 Zirndorf

Vos? Du bissa Maachier? – No, denn maach hier mol a bissl saubä!
 Der Wirt Yanisch Hopka,
 kurz vor seiner endgültigen Verwandlung

1	Der Herr Yanisch Hopka, ein alter Mann, war ein sehr guter Mensch.	1	Der Herr Yanisch Hopka, ein alter Mann, war ein sehr guter Mensch.
2	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	2	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
3	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	3	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
4	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	4	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
5	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	5	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
6	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	6	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
7	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	7	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
8	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	8	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
9	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	9	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
10	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	10	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
11	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	11	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
12	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	12	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
13	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	13	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
14	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	14	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
15	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	15	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
16	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	16	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
17	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	17	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
18	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	18	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
19	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	19	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.
20	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.	20	Er war ein sehr guter Mensch, ein sehr guter Mensch.



Inhalt

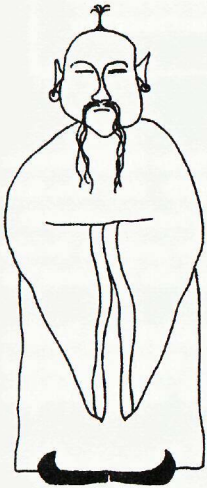
INHALT.....	4
EINFÜHRUNG.....	5
FÜR DEN SPIELER.....	13
DER MAGIEBOGEN.....	20
DIE GEHEIMEN KAPITEL DER MAGIE.....	23
DAS PENTAGRAM.....	45
HISTORISCHE BEISPIELE.....	83
BRUDERSCHAFTEN, HEXENBÜNDE UND SCHULEN.....	97
KOMBINATIONEN, SPRÜCHE, MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND ORTE.....	103
DIE TRAKTATI PRO PLEMS.....	113
DAS ERSTE TRAKTAT.....	114
DAS ZWEITE TRAKTAT.....	127
LISTEN UND TABELLEN.....	156
NACHWORT.....	189



Einführung

Lieber Leser, dies ist sie nun, die komplett überarbeitete, erheblich erweiterte, und natürlich verbesserte Jubiläumsausgabe der SAGA-Zauberei. Es handelt sich um ein außergewöhnliches Magiesystem für Rollenspiele – nicht einfach für den Spielleiter zu handhaben, gefährlich für den Charakter und anspruchsvoll für den Spieler. Aber es belohnt mit einem ganz neuartigen Spielgefühl für die Magie, die in anderen Systemen oft leider nur die Rolle der Feuerwaffen im Fantasy-Setting übernommen hat.

Die SAGA-Zauberei ist anders. Der Spieler muß tatsächliches Wissen haben, um sie ausüben zu können. Der Lernprozeß seines Charakters ist real – und nicht zuletzt wird sich kein SAGA-Zauberer als Geschößschleuder mißbrauchen lassen. Fantasie und Kreativität ist gefragt – und das ist, was uns doch den Spaß bei unserem Hobby beschert, oder? In diesem Sinne: Viel Spaß beim Zaubern!



Grundlagen des SAGA-Systems

Das SAGA-System basiert auf einer Einteilung in Qualitäten von Handlungen und Aktionen. Es bestimmt keine Auswirkungen! Ein gewünschter Effekt wird durch den Spieler beschrieben, und durch den Qualitätsvergleich (s.u.) wird ermittelt, ob dieser Effekt eintritt. Mit anderen Worten: im SAGA-System wird das Element des Spielens und des Erspielens von Situationen in den Mittelpunkt gestellt. Der Dialog zwischen Spielern und Spielleiter steht im Vordergrund, weil durch den Würfelwurf nicht *was passiert* festgelegt wird, sondern *ob* etwas in der vom Spieler gewünschten Art geschieht!

Qualität

Handlungen, Gegenstände, Anforderungen, Rüstungen, Zauber usw. werden mit einer Qualitätsstufe belegt, die jeweils entweder durch eine Handlung erreicht werden muß, oder etwa die Machart eines Gegenstandes beschreibt. Charaktere verfügen für ihre Fähigkeiten über eine sogenannte Qualitätsverteilung auf einem W20.

Regel 1: Qualitätsstufen

Es gibt die Qualitätsstufen *nicht*, *ungeschickt*, *geschickt*, *gut*, *brillant*.

Qualitätsvergleich

Um nun Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion im Rollenspiel feststellen zu können, verwendet SAGA den Qualitätsvergleich zwischen der geforderten Qualität und erreichter (= erwürfelter) Qualität der Handlung.

Uns interessiert der Qualitätsvergleich an dieser Stelle natürlich im Zusammenhang mit der Zauberei. Es läßt sich leicht vorstellen, daß ein Zauber, der eine geschickte Qualität aufweist, dann gelingt, wenn die



Handlung mit der er durchgeführt wird, eben auch geschickt ist. Der Qualitätsvergleich vergleicht also die Qualität einer Handlung mit der geforderten und festgelegten Qualität einer (Zauber-) Aktion.

Prinzipiell gilt dabei zudem: ist die Handlung um eine Qualitätsstufe schlechter ausgefallen, als es der, in unserem Fall, Zauber erforderte, tritt der gewünschte Effekt nur abgeschwächt ein, und der Zaubernde bekommt eine Prellung ab (die nach dem benutzten Kampfsystem wie ein Faustschlag zu bewerten ist). Erreicht die Qualität der Handlung die geforderte, tritt der Effekt wie gewünscht ein; und ist die ausgeführte Qualität gar höher, erlaubt dies dem Ausführenden in den meisten Fällen eine genauere Spezifikation.

Im SAGA-System werden also *keine* Effekte bestimmt, die werden beschrieben (!), sondern lediglich, ob ein gewünschter Effekt eintritt.

Regel 2: Qualitätsvergleich

Der Qualitätsvergleich ist die Gegenüberstellung von der geforderten und festgelegten Qualität einer Aktion (Zauber) mit der (erwürfelten) Qualität der darauf bezogenen Handlung.

Die 7 Stufen

Das SAGA-System kennt nur 7 Stufen, die für alle Charaktere gleiche Werte aufweisen. In jeder Stufe ist eine Wahrscheinlichkeitsverteilung für die oben genannten Qualitäten innerhalb einer 20er-Skala vorgegeben. Oder einfacher ausgedrückt: Mit einem W20 gewürfelt, ergibt sich eine bestimmte Qualität.

Die 7 Stufen umfassen einen Erfahrungsstand vom Anfänger (1. Stufe) bis hin zu jemandem, der eine bestimmte Tätigkeit problemlos als Beruf ausführen könnte (7. Stufe), ohne sich andauernd mit Reklamationen herumschlagen zu müssen.

Stufen können im SAGA-System für jede Spezialfähigkeit vergeben werden, also auch für die Zauberei. Umgekehrt kann natürlich auch nur eine einzige Fähigkeit mit diesen Regeln benutzt werden und ansonsten ein anderes System. So kann die Zauberei problemlos in jedem Spiel nach SAGA-Regeln gespielt werden, ohne das eine oder andere einzuschränken.

Die Qualitätsverteilung für eine Fähigkeit auf (z.B.) 6. Stufe sieht so aus:

nicht	ungeschickt	geschickt	gut	brillant
1	2-8	9-17	18-20	–

Es wird auch sofort deutlich, daß bei der Benutzung des SAGA-Systems die Würfelwürfe auf ganz andere Art und Weise in das Spiel eingebunden werden, denn es spielt keine Rolle, ob jemand eine 12 oder eine 15 gewürfelt hat – er oder sie hat eine vorher genannte Handlung oder Aktion »geschickt« durchgeführt. Wie bereits erwähnt: das SAGA-System bestimmt keine Effekte, sondern die Ausführung. Gerade bei der Zauberei wird das von ganz enormer Bedeutung sein.

Eine Tabelle mit der Qualitätsverteilung der 7 Stufen findet sich auf Seite 158.

Doch sehen wir uns zunächst einmal an, wie sich im SAGA-System Fähigkeiten weiterentwickeln.



Höhere Grade

Entwickelt ein Charakter eine Fähigkeit über die 7. Stufe hinaus, sprechen wir im SAGA-System von *Meistergraden*. Jetzt beginnt eine individuelle Entwicklung, die ganz unterschiedliche Richtungen einschlagen kann. Die Numerierung wird weitergeführt, es folgt also auf die 7. Stufe der 8. Grad.

Bei jedem Erreichen eines neuen Grades, gilt folgende Regel:

Regel 3: Individuelle Entwicklung

Beim Erreichen eines neuen Grades darf ein Qualitätsbereich um 1
nach unten erweitert werden.

Dabei gilt lediglich die Einschränkung, daß jeder Qualitätsbereich erhalten bleiben muß.

Zur Verdeutlichung hier die sich ergebenden Möglichkeiten, wenn ein Charakter den 8. Grad erreicht, zusammen mit ein paar erklärenden Worten (damit klar wird, daß nicht die Zahlen, sondern die Begriffe wichtig sind).

Die Werte der 7. Stufe:

nicht	ungeschickt	geschickt	gut	brillant
I	2-7	8-17	18-20	—

In erzählenden Worten bedeutet dies, daß in lediglich 5% der Fälle eine beabsichtigte Handlung bezüglich der bestimmten Fähigkeit dieser Stufe vollkommen fehlschlagen wird. Ungefähr in einem von drei Fällen ist die Ausführung ungeschickt (was bei hohen Anforderungen natürlich nicht ausreichen wird), und die Hälfte der Aktionen wird geschickt sein, und damit jeder normalen Anforderungen genügen. In 10% aller Fälle wird die Ausführung sogar gut sein, und da kann schon ein kleines Meisterstück gelingen. Aber zur Entwicklung eigener Methoden, oder für die Kenntnis geheimer Tricks der Zukunft, hat es noch nicht gerreicht.

Für seinen weiteren Weg kann sich der Charakter nun entscheiden, die Fähigkeit grundsolide weiter auszubauen. Ihm liegt in erster Linie daran, das Handwerk (oder im Falle der Zauberei wohl eher das Geistwerk!) unter Normalbedingungen ordentlich auszuführen, weniger Fehler zu machen. Er wird den Geschick-Bereich vergrößern:

nicht	ungeschickt	geschickt	gut	brillant
I	2-6	7-17	18-20	—

Dadurch hat sich der Ungeschickt-Bereich verkleinert, die Fehlerquote bei durchschnittlicher Anforderung sinkt.

Der etwas Ungestümere strebt vielleicht schneller zu neuen Erkenntnissen, vernachlässigt aber die Grundlagen ein wenig.

nicht	ungeschickt	geschickt	gut	brillant
I	2-7	8-16	17-20	—



Durch das Vergrößern des Gut-Bereiches, steigt die Wahrscheinlichkeit für herausragende Leistungen, aber trotz mancher Überraschung, bleibt es (zunächst) bei der gleichen Häufigkeit eher ungeschickter Aktionen.

Und zuletzt wäre da noch die Möglichkeit, brillant einzuführen:

nicht	ungeschickt	geschickt	gut	brillant
1	2-7	8-17	18-19	20

Das ist der »faule Meisterschüler«: manchmal bringt er etwas zustande, daß nahezu unglaublich ist, aber oft macht er Flüchtigkeitsfehler, wie ein Stufe-7-Charakter.

Natürlich können nacheinander alle Bereiche geändert werden. Es gibt keine Vorschrift für Reihenfolge oder Prioritäten. Viel wichtiger ist, daß die Änderung auf den Charakter abgestimmt ist! Daher die »Beschreibungen« oben. In den höheren Graden entwickeln sich im SAGA-System also individuelle Charaktere, deren Verhalten im Endeffekt ihre Werte bestimmt! Oder zumindest bestimmen sollte; es ist einfach unglaublich, wenn der vorsichtige, dauernd lernende und bedächtige Zauberer beim Erreichen des 8. Grades Brillant einführt.

Die einzige Einschränkung die es gibt, lautet, daß jeder Qualitätsbereich erhalten bleiben muß, woraus sich eine maximale Qualitätsverteilung ergibt, die so aussieht:

nicht	ungeschickt	geschickt	gut	brillant
1	2	3	4	5-20

Das dauert allerdings ein paar Jährchen ...

Eine weitere Grundregel, das SAGA-Mörfie-Gesetz, die über allem steht, durch keine Modifikation außer Kraft gesetzt werden kann, und ganz einfach das »aus irgendeinem Grund geht es genau dann schief, wenn man es am wenigsten verkraften kann« darstellt, ist:

Regel 4: Die Nicht-Regel

Nicht bleibt immer nicht.

Und es bedeutet im Endeffekt, daß eine gewürfelte 1 immer heißt, daß die beabsichtigte Aktion fehlgeschlagen ist. Nichts und niemand kann das außer Kraft setzen.¹

Erfahrung im SAGA-System

Ein ganz besonders heikles Thema. Erfahrungspunkte, welcher Art und Weise auch immer, haben immer den Makel, daß sie schlichtweg unnatürlich sind. Das Hinarbeiten auf bestimmte Punktegrenzen, um dann

¹ Also, ich könnte das natürlich, einfach weil ich diese Regel erfunden habe, aber es würde ÜBERHAUPT keinen Sinn machen. Nun behaupten allerdings die meisten Leute, daß alles was ich tue ÜBERHAUPT keinen Sinn macht, aber das steht auf einem ganz anderen Blatt (d.Autor)



Fähigkeiten zu verbessern, hat mit sich natürlich entwickelnden Charakteren nichts zu tun. Andererseits steht da natürlich die Anforderung an eine Rollenspielsystem, daß es irgendwie geregelt sein muß, wie sich die Spielfiguren im Laufe der Zeit verbessern.

Das SAGA-System schlägt einen gangbaren Mittelweg ein. Es gibt keine Erfahrungspunkte, sondern sogenannte *Abenteuertage*. Damit wollen wir, neben dem Effekt, daß keine abstrakten Punkte gezählt werden müssen, auch erreichen, daß die Tatsache, daß man »aus Schaden klug wird« angemessen berücksichtigt wird. Wann man von einem Abenteuertag spricht, wird im Spielleiter-Kapitel ab Seite 34 näher erläutert und eine Tabelle mit den Zeiträumen für das Erreichen weiterer Stufen oder Grade findet sich auf Seite 158.

Die SAGA-Zauberei

Nachdem wir uns im vorangegangenen Abschnitt mit ein paar allgemeinen Grundlagen des SAGA-Systems vertraut gemacht haben, sollen jetzt einige maßgebliche Begriffe, die speziell mit dem Magiesystem zu tun haben, vorgestellt werden.

Nun, die SAGA-Magie und ihr System zur rollenspieltechnischen Handhabung, ist durch einige wichtige Dinge aus der Masse der anderen Systeme herausgehoben.

Zunächst einmal ist da der Grundsatz, daß ein magiebegabtes Wesen¹ grundsätzlich in der Lage ist, die Energien der Welt zu nutzen. Ein Zauberer kann zaubern, egal, ob er erschöpft, kraftlos, überanstrengt oder sonstwas ist. Er hat *das Wissen* – und daher kann er zaubern, was er will. Je nun, jedenfalls theoretisch ...

Regel 5: Pannta Magickorum²

Ein magiebegabtes Wesen kann theoretisch immer alles zaubern.

Es gibt im SAGA-System keine Zauberpunkte, keine zeitlichen Beschränkungen, keine Sprüche, die man andauernd vergißt, und was es alles an Gerüchten und Verschleierungen die wahre Magie betreffend gibt. Und nichts anderes als Tarnung sind diese Dinge, obwohl die Wahrheit in vielen Zauberschulen bis in die allerhöchsten Grade geheimgehalten wird, so daß selbst erfolgreiche Zauberer nicht um die wirklichen Gegebenheiten wissen. Damit ist jetzt Schluß. SAGA legt die Wahrheit offen.

Der wahre Grund für all' diese Beschränkungen, Einschränkungen und Verbote ist nämlich die Gefahr! Es ist *gefährlich*, Magie zu benutzen. Und es bleibt selbst für den Klasse-Magiker ein Rest Gefahr, der niemals auszuschließen ist. *Der operste Gruntsads aper pfuehr den Magicker isset es, NICHT zu zaubern*, sagt Erebrandt von Halfass, immerhin wurde der Gute 80 Jahre alt, was man von ungestümmen Kollegen nicht behaupten kann.

Und wie weiter oben bereits erklärt, wird diesen Wahrheiten im SAGA-System Rechnung getragen, indem eben keine Effekte bestimmt werden. Der SAGA-Zauberer formuliert seinen gewünschten Effekt – der Würfelwurf entscheidet lediglich darüber, ob er gelingt oder welche Folgen (wie auch immer ...) die Aktion hat.

¹ Ausnahmen bilden hier Wesen, denen eine ganz bestimmte Art der Magie angeboren ist – diese sind aber wiederum nicht magiebegabt im eigentlichen Sinne!

² Alt-Adramilisch: Alles ist zum Zaubern



So gilt der Kernsatz des SAGA-Systems auch hier:

Regel 6: SAGA bestimmt Folgen

Das SAGA-System bestimmt nur die Folgen einer (Zauber-) Aktion.

Nun könnte man glauben, ein Zauberer, der alles zaubern kann, was ihm einfällt, ist schlichtweg unbesiegbare, und ein derart übermächtiger Charakter sollte doch jedes Spiel uninteressant machen, oder? Natürlich ist dem nicht so. Und wir werden auch auf den folgenden Seiten nicht müde werden, immer wieder zu betonen, daß die Einschränkung des SAGA-Zaubersystems in den unermesslich großen Gefahren liegt, in den wirklich scheußlichen Dingen, die einem Magikus zustoßen können, wenn er sich »verzaubert«. Die Folge davon ist, daß die Magiker ungern wirklich zaubern – und ehrlich, wer hat sich nicht schon mal gefragt, warum die allermeisten Zauberer in der bekannten Fantasy-Literatur, die oft wirklich machtvoll sind, nicht einfach zaubern, um all' ihre Gegner zu Staub werden zu lassen? Das SAGA-System erklärt es: selbst für einen nahezu gottgleichen Zauberer bleibt ein Rest Gefahr. Um genauer und im System zu sprechen: es bleibt jeweils eine 5%ige Chance des völligen Mißlingens (wir erinnern uns: *nicht bleibt immer nicht und keine Qualität darf ganz verschwinden!*) und bei hochgradigen Zaubern sogar noch weitere Qualitätsstufen, die zum Mißlingen führen. Und die Folgen können schrecklich sein! Noch einmal zusammengefaßt (denn das Verständnis für die Mechanismen des Systems sind wichtig): das SAGA-Magiesystem läßt dem Magiker jede Freiheit, je nach Setting, persönlichem Werdegang, Ausbildung, eigener Fantasie usw., kann der Zauberer die magischen Energien nutzen, wie er will. Ein nicht ausgebildeter Magikus wird aber bald an den Folgen mißglückter Zauber sterben¹. Und jetzt kommt's. Es ist reales Wissen notwendig, um als Zauberer im SAGA-System bestehen zu können. Kein »Ich benutze den Spruch Soundso«, kein »Ich hab' noch 7 Zauberpunkte, mit denen führe ich den Zauber Diesundas aus«! Will der Zauberer möglichst am Leben bleiben, muß er *wissen*, wie die magischen Energien zusammenhängen. DAS ist das geheime Wissen der Magier, und ihr innerstes Mysterium. Es ist das Wissen um das magische Pentagramm ...

Pentagrammos

Das Pentagramm, der fünfzackige Stern, ein uraltes magisches Symbol in allen Welten im Multiversum. Leider haben die meisten keine Ahnung, was er eigentlich bedeutet. Wie weiter oben schon erwähnt, wissen selbst die meisten Magier nicht, was es eigentlich damit auf sich hat. Und viele Zauberschulen, magische Glaubensrichtungen, verschleiern die wahren Zusammenhänge der Magie absichtlich selbst vor den eigenen Anhängern bis in die höchsten Grade hinein.

Im Pentagrammos aber werden die Zusammenhänge und Strömungen der magischen Energien aufgezeichnet. Aus dem Pentagramm kann der Eingeweihte ablesen, welche Aktionen schwierig und gefährlich sind, und welche relativ harmlos durchzuführen wären.

Ein schematisches Pentagramm befindet sich auf Seite 159 und ein kunstvoll gestaltetes Pentagramm ist diesem Buch beigelegt.

Das Pentagramm besteht aus 5 Zweigen, diese aus zwei oder drei Ästen, und jene wiederum aus einem oder mehreren Blättern in verschiedener (Grund-) Qualität. Außerdem gibt es für jeden Zweig einige hauptsächliche Modifikanten. Auf die Regelfragen diesbezüglich gehen wir später genauer ein.

¹ Was noch eine der angenehmeren Folgen ist – es gibt weitaus schlimmeres ...



Ein vollständiges Pentagramm, wie es diesem Buch beiliegt, ist ein unbeschreiblich wertvolles Kleinod! Die meisten Zauberer besitzen überhaupt keines, nicht einmal einen Teil, sondern nur Wissen über einzelne Blätter. Spezialisierte Magiekundige kennen vielleicht einen ganzen Zweig, und nur wirklich hochgradige Meistermagier kennen ganze Pentagramme (die allerdings oftmals Fehler aufweisen ...) – und auch dann kann man davon ausgehen, daß sie genaue Zusammenhänge (die berühmten Formeln zur Berechnung der Qualität eines Zaubers) höchstens in zwei Zweigen kennen und beim Zaubern in anderen Zweigen schätzen müssen. Doch zu alledem später mehr.

Grundsätzlich gilt:

Regel 7: Im Pentagramm steht alles

Jeder beliebige Effekt kann mit den »Blättern« des Pentagrammes erreicht werden.

Die Sphären der Magie

Die Sphären der Magie haben mit der letztendlichen Qualität eines Zaubers zu tun, und beeinflussen die drei Ebenen der Konzentration eines Magiers. Es gibt die Sphäre der geschickten Zauber, der guten Zauber und der brillanten Zauber.¹ Je nachdem, in welcher Sphäre gezaubert wurde, wird die Konzentration, der Psi-Ko-Logik-Wert des Magiers in diesem Bereich beeinflußt.

Regel 8: Sphären

Je nach Qualität eines Zaubers, werden unterschiedliche Sphären der Magie benutzt.

Psi-Ko-Logik-Wert

Ein Magiker hat grundsätzlich in jeder Ebene der Konzentration (auch hier gibt es, korrespondierend zu den Sphären der Magie, eine geschickte, eine gute und eine brillante Ebene) einen maximalen Psi-Ko-Logik-Wert in Höhe seiner momentanen Stufe, aber maximal 7. Wie sich dieser Wert ändert und regeneriert, wird im Regelteil erklärt (Seite 21). Je niedriger der Wert, desto gefährlicher ist ein Zaubern in dieser Sphäre der Magie, und desto verhängnisvoller sind die möglichen Folgen beim Mißlingen!

Regel 9: Psi-Ko-Logik

Der Psi-Ko-Logik-Wert eines Zaubers hat einen Ausgangs-Wert in Höhe der Stufe des Zaubers, aber maximal 7.

Der *aktuelle* Psi-Ko-Logik-Wert bestimmt die Schwere der Folgen mißglückter Zauber.

Meditation

Meditation ist für jede Zauberei notwendig, daher wird sie bei den meisten Pentagrammdarstellungen im Zentrum gezeigt. Sie muß nicht bei jedem Zauber extra bestimmt werden, kann aber als eigener Zauber

¹ Theoretisch gibt es auch eine Sphäre der ungeschickten Zauber, aber diese ist vergleichsweise unwichtig, weil die Folgen von Konzentrationsmangel in diesem Bereich eher vernachlässigbar sind.



ausgeführt werden, um die zu zaubernde Qualität zu senken. Hat also ein Magiker genügend Zeit, sich intensiv auf einen Zauber vorzubereiten, so kann er die Zauberqualität vereinfachen.

Mißglückte Zauber

Wie man aus dem bisher gesagten bereits entnehmen kann, gilt im SAGA-System: solange der Zauber gelingt, ist alles in Ordnung. Es gibt keine Beschränkungen für den Magier, kein Ausbrennen seiner Magiefähigkeit, kein wirkliches Schlechterwerden seiner Fähigkeit. Aber wehe, wenn ein Zauber mißglückt! Befindet sich dann auch noch der Psi-Ko-Logik-Wert in der entsprechenden Sphäre auf einem niedrigen Niveau, kann es ganz schön haarig werden!

Regel 10: Mißglückter Zauber

Ein Zauber mißglückt, wenn die erwürfelte Qualität der Ausführung um zwei Qualitätsstufen unter der Qualität des Zaubers liegt.
Ein Zauber mißglückt immer, wenn die Qualität Nicht gewürfelt wird.

Nach dieser kurzen Einweisung in die Terminologie des SAGA-Systems wollen wir uns jetzt dem eigentlichen Regelwerk zuwenden.

Die Regeln sind in zwei Hauptkapitel unterteilt: den Regeln für die Spieler und dem geheimen Wissen für den Spielleiter. Wenn ein Spielleiter sich sehr genau mit den SAGA-Magieregeln auskennt, muß der Spieler nur sehr wenig über die eigentlichen Regeln und Zusammenhänge wissen. Er wird sich das reale Wissen um das Pentagramm im Laufe des Spiels tatsächlich aneignen.



Für den Spieler

Jaja, mein lieber Zauberer! Das hat nichts mehr mit dem zu tun, was einem sonst so als Magiesystem verkauft wird, was? Hier bist du ganz auf dich allein gestellt, jeden Zauber wirst du dir selbst überlegen müssen, das Risiko mußt du abschätzen, und die Zweige des Pentagrammes mußt du langsam erforschen. Dein Lohn wird das Wissen um die wahre Magie sein.

Was ist ein Magiker?

Ein Wesen, das die Gabe hat, wie man sagt, ist in der Lage, seltsame, mysteriöse Energieströmungen zu benutzen, um damit materielle Dinge anzustellen. So könnte man jedenfalls sagen. Ohne Ausbildung ist ein solcher Begabter aufgeschmissen, ohne das Wissen um die Querverbindungen im Pentagramm, wird er oder sie sich bald selbst vernichten. Wir werden in erster Linie von Zauberern sprechen, von Magikern also, die eine spezielle Lehre durchgemacht haben, später aber in einem eigenen Kapitel auf verschiedene Organisationsformen von Magikern eingehen (ab Seite 96).

Doch zunächst einmal wollen wir von den Einschränkungen reden, die ein Magiker hinnehmen muß.

Ein Zauberer darf *keine andere Fähigkeit* über seine Zauberkraft steigern, ab dem 10. Grad der Magie dürfen *körperliche Fähigkeiten* (auch der Kampf) nicht mehr als die Hälfte des Magiegrades haben¹ (was auch bedeutet, daß bei Magiegraden oder -stufen unter 10 keine körperliche Fähigkeit über 5 gesteigert werden darf) (Siehe auch die Umrechnungstabelle auf Seite 181)²

Regel 11: Einschränkungen für andere Fähigkeiten

Zauber-Fähigkeit muß immer die am höchsten entwickelte Fähigkeit sein. Körperliche Fähigkeiten dürfen die 5. Stufe, bzw. die Hälfte der Magie-Stufe (oder Grad) nicht überschreiten.

Außer durch das Zaubern selbst kann dein Psi-Ko-Logik-Wert auch durch Krankheiten und schwere Verletzungen beeinträchtigt werden. Das erhöht dein Risiko beim Zaubern! Drogen, Gifte haben oft den Nebeneffekt, daß sie die Konzentration vermindern. Du solltest sie meiden, denn unter den Zauberern gibt es immer wieder Neider, die nur auf einen Moment der Schwäche warten.

Natürlich gibt es auch die *Heiteren Brüder Jans*, die fröhlich jeden Tag seltsame Kekse essen, die obskure Kräuter beinhalten, von denen die Brüder behaupten, daß sie die Zauberkraft steigern. Es stimmt zwar, daß die Brüder manchmal erstaunliche Dinge (magisch) auf die Beine stellen, aber es ist genauso eine Tatsache, daß sie oft haltlos kichernd in ihren Kultstätten sitzen, wobei sie sich gegenseitig lustige Bildchen zeigen, und überhaupt ziemlich unaufmerksam sind. Dieser Bund besteht mit Sicherheit nur noch, weil die Brüder einfach nicht gefährlich sind – aber unterschätzen sollte man sie auch nicht ...

Viele andere, rituelle Beschränkungen wie Abstinenz, Vegetarismus, Zölibat usw. sind immer nur kultischen Charakters, und haben eher damit etwas zu tun, daß ein besoffener Magier einfach angreifbarer

¹ Aufrunden! Bei Magie 11. Grad, dürfen körperliche Fähigkeiten Stufe 6 haben.

² Hier handelt es sich übrigens um eine der wenigen wirklichen Änderungen zur 1. Auflage! Es hat sich im Spiel gezeigt, daß wirkliche Klasse-Charaktere durchaus passabel mit dem Schwert umgehen können. Beispiele dazu gibt es in der klassischen Fantasy-Literatur genug, daher haben wir uns zu dieser Änderung entschlossen.



und weniger vorsichtig ist als ein nüchterner, und daher ein leichteres Opfer für seine Gegner. Seine Zauberfähigkeit ist nur insoweit beeinflusst, als daß er das Pentagramm vielleicht doppelt sieht und sich gehörig verschätzt.

Regel 12: Konzentrationsminderung durch Verletzungen

Extreme physische Schwächen erschöpfen auch die Konzentration eines Zauberers und senken seinen Psi-Ko-Logik-Wert.

Das elementarste Gebot für einen Magier aber ist ständiges Forschen! Die Magie ist kein festgefügt System, sondern verhält sich wie ein Lebewesen: sie wächst und verändert sich. Jeder große Magier findet neue Wege im Pentagramm, neue Begriffe, neue Modifikanten für spezielle Anwendungen – und das alles hält er natürlich streng geheim.

Du wirst ständig alle erreichbaren Quellen erforschen müssen. Besonders am Anfang deiner Karriere geht es in erster Linie um Pentagramm-Wissen. Und es sein nochmal ausdrücklich betont: dieses reale Wissen hat nichts mit deiner Fähigkeit zu zaubern zu tun! Du kannst in allen Zweigen des Pentagrammes zaubern, auch in solchen, die du nicht kennst – aber kannst du dort dein Risiko abschätzen? Weist du welche Grundqualität dein angewendetes Blatt hat, welche Modifikanten wirken (und vor allem wie), erahnst du die *Formeln*, die zur Berechnung notwendig sind?

Wissen ist Macht – und das gilt für den Magier ganz besonders. Einen Begriff wie »Auslernen« streichst du am besten gleich aus deinem Gehirn.

So, und wie sieht das jetzt tatsächlich im Spiel aus?

Ein Zauberer entsteht

Wir gehen davon aus, daß du kein *wilder Magiker* bist. Jene, die die Gabe besitzen, nie ausgebildet wurden, aber trotzdem irgendwie überlebt haben. Meistens handelt es sich um gefährliche Psychopathen, die dem Druck seelisch einfach nicht gewachsen waren, und für sich und ihre Umwelt eine ziemliche Gefahr darstellen. Solche Spezialfälle können im Spiel zwar durchaus interessant sein, aber doch wohl eher als Nichtspielercharakter. Nein, du bist in irgendeiner Weise ausgebildet worden, und zwar in einer Schule, die die wahren Zusammenhänge von Anfang an lehrt (auch das muß nicht so sein!)

Du beginnst also mit den Werten der Stufe 1. Das bedeutet, irgendjemand hat dir gesagt, wie man die magischen Energien benutzt, wie man *zaubert*. Du weißt, daß jeder Zauber durch die gleiche Methode hervorgerufen wird. Und du weißt auch, daß die Zusammenhänge und Wechselwirkungen der magischen Strömungen niedergelegt sind im *magischen Pentagrammos*. Niemand hat je ein vollständiges Pentagramm gesehen, aber in jeder Zauberschule existieren Modelle, die praktisch jeden Zauber beschreiben können.

Du weißt, daß Zauber *Qualitäten* haben und auch, daß deine Konzentration sinkt, wenn du zauberst, und damit dein Risiko bei einem Mißlingen steigt. Daher hast du wahrscheinlich auch von den 3 Sphären der Magie gehört.

Du mußt nicht unbedingt etwas wissen über den Qualitätsvergleich, wie Folgen bestimmt werden usw. – das sind Regelfragen! Außerdem kann es sein, das hängt von deiner Herkunft und deiner Vorgeschichte ab, daß kein einziger der genannten *Begriffe* benutzt wird! Die Reiterschamanen von Bookllamindtas sprechen vom *finzackigen Perfekot* und dem *Reißen eines der magischen Sattelturte*, und meinen damit das Pentagramm und das Risiko in den Sphären der Magie.



Regel 13: Startwissen

Ein Zauberer der Stufe 1:

kann zaubern; weiß, daß es das Pentagramm gibt; kennt den Begriff von Qualitäten; ist informiert über den Zusammenhang von Konzentration (Psi-Ko-Logik-Wert), Risiko und den 3 Sphären

In manchen Gegenden ist es üblich, daß Lehrlinge bei ihrem Eintritt in die Schule einen magischen Gegenstand erhalten oder einen kleinen Zauberspruch. Auch hier ist die Herkunft ausschlaggebend und nicht irgendeine Regel.¹

Im übrigen gibt es im SAGA-System keine Regeln für die Charaktererschaffung; spielen sollt ihr!

Keine Regeln ...

Hier sollten nun eigentlich die Regeln stehen, mit denen es dir möglich sein soll, im Rollenspiel deinen Magier darzustellen – äh, ... Es *gibt keine Regeln* für den Spieler! Eigentlich mußt du nichtmal wissen, wie man würfelt – aber es ist im Spiel eben ein schönes Ritual, und deswegen solltest du es ruhig selbst ausführen. Ein Blick auf deine Wertetabelle zeigt dir dann, welche Qualität deine Zauberation hatte.

Vorher hast du deine Aktion *genau* beschrieben (Dauer, Intensität usw.). Wir sprechen dabei von der *Formulierung*. Wenn du dich im Pentagramm auskennst, nennst du dem Spielleiter Zweig, Ast und Blatt, das du zu benutzen gedenkst; wenn nicht, mußt du blind zaubern – was niemals ratsam, manchmal aber leider notwendig ist.

Und da haben wir doch schon eine Regel ...

Regel 14: Spielabfolge

Zuerst gewünschten Effekt beschreiben, dann würfeln.

Zaubern besteht zu 90% aus Bluff, sagte schon Scholar Selbern, immerhin einer der anerkanntesten Magier seiner Zeit. Was er damit aussagen will, ist folgendes. Du wirst schnell merken, oder man hat es dir sogar gesagt, daß die einfachsten Zauber im Pentagramm Illusionen und Levitationen sind (natürlich ist es wegen der ungeheuren Modifikationen trotzdem schwierig, ein Haus hochzuheben ...). Darauf wirst du dich am Anfang beschränken – das ist *keine Regel*, wohl aber gesund.

Selbstverständlich kannst du auch als Anfänger schon einen komplexen, schweren Zauber wagen. Wenn es gelingt, bist du der Held und wahrscheinlich ein gemachter Mann, was dein Karriere als Magier angeht. Wenn es mißlingt, bist du wahrscheinlich tot. Besonders, wenn deine Konzentration in der benutzten Sphäre sowieso schon gemindert war.

Groben Schätzungen zufolge sind über 85% aller spontan benutzten Magie einem der beiden oben genannten Blätter zuzuordnen.

Beim SAGA-Zaubersystem mußt du die Magie erlernen, du mußt die Zusammenhänge begreifen, um sicherer zu zaubern und das Risiko besser abschätzen zu können. Scheue dich nicht, einen Zauber abzulehnen, den deine Gefährten jetzt gerne hätten, nur weil sie sagen, daß das doch eine Kleinigkeit wäre.

¹ Obwohl wir selbst keine Freunde solcher Methoden sind – das SAGA-Zaubersystem hat seine Stärke im freien Zaubern! Warum sollte man das einschränken?



Mit dem Erreichen der 4. Stufe solltest du einen Zweig des Pentagrammes in einem relativ guten Modell (wie dem beigelegten, nicht mit allen Formeln!) kennen – es bleibt allerdings dem Spielleiter überlassen, wie er das arrangiert. Er kann dir im Laufe der Zeit immer mal wieder ein paar alte Aufzeichnungen zuspielen, oder ein NSC gibt dir einige Informationen (was die elegante Methode ist), oder er gibt dir eben beim Erreichen der neuen Stufe einen Zweig des Pentagrammes in die Hand (was die weniger elegante Methode ist, aber durch akzeptabel, wenn keine Kampagnen, sondern nur Einzelabenteuer gespielt werden). Jedenfalls solltest du jetzt irgendwie einen Zweig des Pentagrammes kennen.

Regel 15: Ende der Lehrzeit

Mit Erreichen der 4. Stufe kennt der Zauberer einen Zweig des Pentagrammes.

Entweder spezialisiert du dich nun auf den dir bekannten Zweig der Magie – eine solche Entscheidung hat meist kultische Gründe – oder du erforscht, wie die theoretischen Magier der *Akademia Magicae*, das ganze Pentagramm weiter. Irgendwann wirst du dann einen Überblick über das gesamte Geflecht der okkulten Energien haben, und einen reichen Schatz eigener Erfahrungen. Erst ein solcher Magier ist wirklich groß zu nennen.

Also, haben wir zuviel versprochen? Keine Regeln. Du mußt keine Zu- und Abschlüge auswendig lernen, keine Modifikationstabellen nachschlagen. Du mußt Zusammenhänge erarbeiten: da heißt es überlegen, ausprobieren, schnell *und* präzise handeln (denn natürlich kannst du in einer brenzigen Situation nicht erst lange nachschauen, was jetzt günstig zu zaubern ist). Ein bißchen pokern muß man natürlich auch ... Wenn du deinen Magiebogen selbst benutzt (manche Spielleiter händigen ihren Zaubernern keinen Magiebogen aus, um den Spieler gänzlich ohne Regelwerk zu lassen – seine Werte kann er sich im Laufe der Zeit selbst zusammenreimen, indem er gewürfeltes Ergebnis mit der mitgeteilten Qualität vergleicht – auch reizvoll, aber viel Arbeit für den Spielleiter), wenn du also selbst die Kontrolle über deinen aktuellen Psi-Ko-Logik-Wert behältst, mußt du auch noch die Regeln kennen, die im Kapitel über den Magiebogen (Seite 19) beschrieben werden.

Zauberbuch und Pentagramm

Fast wichtiger als deine wirklichen Werte für deine Zauberkraft¹, sind deine eigenen Erfahrungen bei der Verwendung der Magie. Rückschläge, zu geringe Wirkung, Gefahren, erlittene Folgen und Erfolge solltest du unbedingt notieren. Setze sie immer in Zusammenhang mit der erwürfelten Qualität. All diese Dinge solltest du dir, möglichst geordnet, in deinem *Zauberbuch* protokollieren. Es ist soviel Blödsinn über Zauberbücher geschrieben worden. In Wirklichkeit bestehen sie fast alle aus solchen theoretischen Aufzeichnungen – was für den täglichen Bedarf auch notwendiger ist, als Sprüche usw. Kein Wunder auch, daß alle Magici ihre Zauberbücher eitel hüten, ist doch ihr ganzes, oft mit Schweiß, manchmal auch mit Blut erkaufte Wissen darin!

Erfolgreiche Zauberkraft solltest du gesondert aufschreiben, damit du sie jederzeit parat hast. Aber auch, wenn dir der Spielleiter Qualitäten von Zaubern nennt, solltest du dies niederschreiben, auch Mißerfolge können aufschlußreich sein (wenn man noch ein Gehirn besitzt, das Schlüsse ziehen kann ...)

Ein typischer Eintrag in ein Zauberbuch könnte so aussehen:

¹ Fast! Natürlich gibt es einen Unterschied, zwischen einem Zauberer der 3. Stufe und einem Erzmagier mit 30. Grad.



In 5m Entfernung Bierkrug gehoben (2kg) und langsam hergeholt (2min).

geschickt erwürfelt – erfolgreich

Also:

Bewegen bis 2kg, bis 2min, langsam = geschickter Zauber

In 30m Farbe der feindl. Standarte von Grün auf Orange verändert (Dauer 1b)

gut erwürfelt –

ist nur Gelb geworden für 10min + eins auf die Finger ...

Also:

Farbe ändern bis 1kg(?), 1b, Grün/Orange (Ausmaß nach Spektrum bestimmt?!) = brillant

Farbe ändern nur sehr nah und sehr kurzzeitig ausführen!

Besser wäre Illusion gewesen

Teile des Pentagrammes kannst du natürlich auch im Zauberbuch aufzeichnen, aber gerade das Pentagramm ist ganz gewiß eine beliebte Möglichkeit für den Spielleiter, um hübsche Handouts zu benutzen. Aber für alle realen Pentagrammenteile, die du in deinem Besitz hast, gilt natürlich auch, was für deine anderen Aufzeichnungen gilt: du weißt nie, ob sie wirklich korrekt sind ...

Das Zauberbuch stellt die Grundlage deiner Zauberei dar. Fast alle Zaubereffekte übernimmst du aus diesem Zauberbuch. Natürlich erweiterst du im Laufe der Zeit dein Wissen und variiert hie und da Entfernung, Ausmaß usw., die daraus resultierenden weiteren Informationen werden natürlich genauestens niedergelegt!

Neue Effekte solltest du, wenn möglich, schon zu Hause vorbereiten und zumindest ihre genaue Formulierung festlegen, damit der Spielleiter rasch die Qualität ermitteln kann.

Natürlich kannst du trotzdem in Situationen kommen, in denen du völlig improvisieren muß!

Komplexe Magie

Wie steht es aber mit wirklichen Zaubersprüchen, magischen Gegenständen, Zauberstäben und den vielschichtigen Zaubern, die offensichtlich mehrere Blätter in einem Effekt vereinen? Diese Gebilde nennt man *komplexe Magie* und sie werden dir am Anfang deiner Karriere wahrscheinlich nicht in ihrem Zusammenhang verständlich sein. Vielleicht kommst du aber auch aus einer eher theoretisch ausgerichteten Schule, und dann wirst du vielleicht schon von Kombinationen, Sprüchen und anderem gehört haben. Daher folgt nun ein kurzer Abriß über das, was ein »neuer« Zauberer von diesen Themen wissen kann.

Wir haben bereits besprochen, *wie* gezaubert wird. Wenn man *es* kann, ist man theoretisch in der Lage, jeden beliebigen Effekt auf magische Art und Weise hervorzurufen. Einziger Hinderungsgrund ist das eigene Risiko. Lohnt sich der Einsatz? Ist genügend Zeit, um verschiedene Effekte mit verschiedenen Blättern des Pentagrammes hintereinander zu zaubern? Oder gibt es noch andere Möglichkeiten?

Es gibt sie – und egal in welcher Form, die Beschäftigung mit dieser Materie hat immer etwas wissenschaftlich-akademisches an sich. Es geht um Formeln und Verstrickungen, um Meditation und – natürlich – Magie.

Es gibt Effekte, zu deren Durchführung mehrere Zauber notwendig sind:



Zum Beispiel das Schleudern einer Feuerkugel

1. Muß die Feuerkugel hergestellt werden¹
2. Muß die Kugel dann bewegt werden

Selbst bei einem akzeptablen Risiko/Nutzen Verhältnis, kann die Durchführung schlicht zu lange dauern. Das war ein Problem, dem sich die Zauberer der Frühzeit schon gegenüber sahen. Bis sie verschiedene Effekte ausgesprochen hatten, beschäftigte sich der Säbelzahniger meistens schon mit ihrem Knochenmark.

Durch verschiedene Methoden, die dir als Stufe I Magier definitiv nicht bekannt sind, können solche Kombinationen verwoben werden, damit sie zukünftig mit *einer* Aktion durchgeführt werden können. In den geheimen Kapiteln der Magie ist mehr darüber zu erfahren.

Eine solche Kombination ist noch kein Zauberspruch im engeren Sinn. Auch wenn es für den Laien so aussehen mag. Im Gegenteil haben Zaubersprüche viel mehr mit magischen Gegenständen zu tun, als mit Kombinationen. Beides, Sprüche und Gegenstände, sind Thema der beiden Traktati Pro Plems, und gehören sicher auch nicht zu dem allgemein zugänglichen Wissen. Grob gesagt, speichert ein magischer Gegenstand in irgendeiner Form Magie (Oh Mann, das ist wirklich *grob* gesagt ...) – und ein Zauberspruch ist ein magischer Gegenstand ohne dingliche Materie (aber an ein Ritual gebunden).

Aber es gilt natürlich trotzdem, daß jeder Effekt, der unter Verwendung von Sprüchen oder Gegenständen erzielt wird, auch durch die Wege des großen Pentagrammes durchgeführt werden könnte – allerdings meist mit erheblich größerem Risiko, es wird ziemlich kompliziert sein, lange dauern und viele Einzelzauber verlangen.

Die meisten Schamanen, Hexen und Kultzauberer (Bei den Hexen kann man sich nicht so sicher sein, ob sie nicht nur andere Begriffe verwenden!) besitzen nur sehr rudimentäres Wissen um die wirklichen Grundlagen der Magie. Sie sind aber oft im Besitz von machtvollen, seit Generationen vererbten Gegenständen und/oder Sprüchen.

Das Spiel der Zauberer

Eine Besonderheit ist das *Spiel der Magier*, ein Gebilde, das überall im Multiversum auftaucht und erstaunlich genug ist, um ihm hier ein paar Zeilen zu widmen.

Das Spiel der Zauberer ist ein Mandala, ein Meditationsspiel, nicht etwa, wie man glauben könnte, ein magischer Gegenstand. Trotzdem haben ihn viele Zauberer dabei und es existieren eine ganze Reihe von unterschiedlichen Interpretationen und auch Geschichten um das Spiel. Grundsätzlich besteht es aus Drahtbögen und Perlen, die auf so geschickte Art und Weise angeordnet sind, daß sich das Spiel in eine Vielzahl von unterschiedlichen Formen bringen läßt: Röhren, eine flache Scheibe, die Blütenform und einige mehr. Für die Zauberer gibt es natürlich 5 grundsätzliche Formen, die mit den 5 Zweigen des Pentagrammes korrespondieren. Man findet 28 Halbbögen und 2 Ringe aus Draht im Spiel der Magier, die für die 29 Blätter und die Meditation stehen. 14 Holzkugeln erinnern an die 13 Äste (+Meditation, die sowohl als Ast, wie auch als Blatt angesehen werden kann). So ist das Spiel der Magier eine Art Eselsbrücke, eine attraktiv und geheimnisvoll aussehende Gedächtnisstütze – und ein hübscher, kleiner Gimmick beim Spiel. Manche verwenden es auch zur Einstellung des Psi-Ko-Logik-Wertes.

¹ Wie auch immer, soll jetzt dahingestellt sein; es gibt unzählige Möglichkeiten



Um das schamlose Produkt-Placement auf die Spitze zu treiben, wollen wir nicht verschweigen, daß man handgefertigte *Spiele der Zauberer* (von ISOLA) aus Bronzedraht und Holzperlen über den Verlag bestellen kann (Näheres im Impressum ganz vorn im Buch)

Zusammenfassung

Fassen wir nochmal kurz zusammen, was du dir merken solltest.

1. Als magiebegabtes Wesen kannst du im Prinzip alles zaubern , was dir einfällt.
2. Beschränke dich anfangs am besten auf Levitationen und Illusionen
3. Besorge dir reales Wissen und Informationen über die Zusammenhänge im großen Pentagonogramm
4. Probiere aus¹
5. Notiere deine Erfahrung
6. Würfle gut ...

Für diejenigen, die glauben, man »kann am Anfang ja garnix« sei folgendes Beispiel gegeben für die Situationsbewältigung mit einfacher Magie. Denke daran, auch als wirklicher Könnner wirst du im SAGA-System immer lieber einen kleinen, ungefährlichen Zauber realisieren, als einen, der selbst dir beim nie auszuschließenden Mißlingen den Kopf vom Hals katapultieren kann. Spar dir deine Konzentration in den hohen Sphären der Magie lieber auf!

Der Zauberlehrling Hasfandir wurde in der Schenke *Zum blauen Affen* von einem stadtbekannten und sehr kräftigen Schläger bedroht. Durch eine kleine Illusion, die sein altes Rapiert für die zwielichtige Gestalt wie ein glänzendes Schwert erscheinen ließ, an dessen Schneide bläuliche Flammen entlangzügelten, als er es aus der Scheide zog, konnte er sich schließlich ohne Handgreiflichkeiten aus der Situation retten.

Wie man leicht erkennt, kommt es bei der SAGA-Zauberei auf Enfallsreichtum und schnelle Auffassungsgabe an. Eigenverantwortlich und kreativ muß der Magier sein. Jetzt wird dir, mein lieber Möchtegern-Zauberer, nichts mehr vorgekaut: keine Sprüche, die man für Erfahrungspunkte kaufen könnte und so! Das ist mit diesem System vorbei. Jetzt heißt es: ran an die wahre Magie!

Einige wichtige Informationen für den Spielablauf erhältst du im Kapitel über den Magiebogen. Den solltest du dir noch ansehen. Ansonsten war's das jetzt, wenn sich dein Spielleiter mit diesem System gut auskennt.

Denke immer daran, was der große Hyperphollodorus Erakktam sagte:

*Man muß nicht zaubern können, um ein großer Magier zu sein –
man muß sich nur gut verkaufen!*

¹ Möglichst ohne dich in die Luft zu sprengen



Der Magiebogen

Vergleichsweise knapp fällt der SAGA-Magiebogen aus – verständlich, wenn man daran denkt, daß das Spielwissen des Magier-Charakters mit wenigen Werten anschaulich dargestellt werden kann. Das konkrete Wissen des Magiekundigen ist in seinem Zauberbuch – und seinem Gedächtnis – hinterlegt. Ein Magiebogen zum Kopieren ist auf Seite 183 zu finden. Der Magiebogen ist in vier Abschnitte unterteilt:

Persönliches

Hier wird Name und Rasse eingetragen, das Alter und die »Verfassung«. Letzteres ist ein grobes Maß für die physische Konstitution, und bezieht sich in ihrer Aussage auf Menschen. Die Verfassung (auf den alten Magiebögen als »sieht aus wie ... « angegeben) wird als zweites Alter notiert. Das heißt ein Zauberer kann 40 Jahre alt sein, wegen der erlittenen Folgen einiger mißglückter Zauberei aber wie 60 aussehen – und, was wichtiger ist, sich auch so fühlen! Auch wird hier die physische Belastbarkeit nichtmenschlicher Wesen berücksichtigt. So mag ein elbischer Magier tatsächlich vielleicht 500 Jahre alt sein und ist dennoch leistungsfähig, wie ein 35-jähriger Mensch. In diesem Fall würde man also die 35 unter *Verfassung* eintragen.

Zauberwerte

In die Kästchen unter *Zauberei* werden Stufe des Magikus, sowie die Bereiche für die einzelnen Qualitäten eingetragen.

Risiko-Tafel

Die *Risiko-Tafel* dient zur sicheren Kontrolle über die drei wichtigen Psi-Ko-Logik-Werte in den drei Sphären der Magie (s.u.)

Notizen

Magische Gegenstände und Besonderheiten können hier eingetragen werden. Bei den Gegenständen muß die Wirkungsweise, wenn vorher mit dem Spielleiter besprochen, nicht offen notiert sein.

Benutzen des Magiebogens

Der Magiebogen soll dir helfen, den Überblick über die wichtigen Spieldaten eines SAGA-Magiers zu behalten: deine Werte der Fähigkeit Zaubern und deinen Psi-Ko-Logik-Wert in den drei Sphären der Magie. Gegenstände magischer Art sollten nur eingetragen sein, damit man weiß, was sich in deinem Besitz befindet – die Wirkungen eines solchen Gegenstandes notierst du höchstens in deinem Zauberbuch. Allerdings muß das mit dem Spielleiter natürlich abgestimmt sein.

Die *Verfassung* ist ein Wert, der in Menschenjahren angegeben ist, und er stellt nur einen Richtwert dar, der beinhaltet, in welchem allgemeinen körperlichen Zustand sich der Charakter befindet. Ein hundertjähriger Zwerg mit Verfassung 25 ist also ein junger Mann, wie sagt man doch, »in der Blüte seiner Jahre«.

Vorzeitiges Altern ist nämlich ein häufiger Effekt bei mißlungenen Zaubern ...



Bevor wir uns mit dem wichtigsten Instrument auf dem Magiebogen, der Risiko-Tafel, beschäftigen, wollen wir aber noch ein paar Sätze an die Heimwerker unter uns richten:

Für Bastler

Bewährt hat sich für die Psi-Ko-Logik-Wert Überwachung das SAGA-Board. Man nimmt eine stabile Pappe (A4, der Länge nach geteilt, ist nicht schlecht) und schneidet 6 Sichtfenster, jeweils zwei untereinander, hinein. Dann fertigst du dir passend 3 runde Pappscheiben, für jede Sphäre eine, die in 7 Abschnitte unterteilt werden, entsprechend den 7 möglichen Psi-Ko-Logik-Werten. Dann beschriftest du die Pappscheiben so, daß im oberen Fenster jeweils der Psi-Ko-Logik-Wert, deine Konzentration also, ablesbar ist, und im unteren Fenster die Seite dieses Buches, auf der die für diesen Psi-Ko-Logik-Wert gültigen Folgen beschrieben sind (Das ist vor allem dann nützlich, wenn der Spielleiter dieses Board benutzt). Dann befestigst du die Scheiben so, daß man sie drehen und die Werte und Querverweise lesen kann. Sinnvolle Beschriftungen, wie z.B. welche Scheibe welche Sphäre darstellt, wären auch von Nutzen.

Psi-Ko-Logik

Natürlich handelt es sich bei den automatischen Abzügen von soundsoviel Punkten, dem Grenzwert von 7 und der strikten Trennung der Sphären der Magie um *künstliche Regelmechanismen!* Andererseits sind Psi-Ko-Logik und eben die Sphären Begriffe, mit denen Zauberer arbeiten. Natürlich nur die eher konventionellen und theoretischen Magici. Die Priester von Moog sprechen von den *Farben des magischen Weißbrotes in den drei Backröhren der Zauberei* (Moog ist bekannt für seine Mehlspeisen). Scherz beiseite: der Rang der Konzentration, die Sphären der Magie und die Abhängigkeit der Konsequenzen eines fehlgeschlagenen Zaubers von diesen Dingen, sind unbestreitbar. In der Realität sind die Übergänge aber fließend und weniger klar abgegrenzt. Die von uns angewandte Methode im Rollenspiel beruht auf empirisch gewonnenen Daten aus einer ganzen Reihe von Welten, und gibt den tatsächlichen Sachverhalt sehr genau wieder. Wir haben uns bemüht, in den Tabellen für fehlgeschlagene Zauber durch ein oder zwei Extremfolgen pro Psi-Ko-Logik-Wert die reale und natürliche Unwägbarkeit darzustellen. Diese Simulation erreicht insgesamt eine sehr hohe Realitätsnähe, wie jeder wirklich Magiebegabte bestätigen wird.

Eine häufig gestellte Frage möchten wir an dieser Stelle auch beantworten: Warum beeinflussen sich die Sphären der Magie nicht? Warum sinkt die gute Sphäre nicht, wenn die brillante eigentlich unter 0 fallen müßte? Dazu muß man verstehen, daß die Psi-Ko-Logik oder Konzentration, nicht das Maß zur Ausführung eines Zaubers ist, sondern zur Einschränkung von Fehlern! Wenn ich die Fähigkeit *Schreiben* beherrsche, weiß ich wie man *Urpelmörg* schreibt. Bei mangelnder Konzentration schreibe ich aber vielleicht *Urpellmörg*, was eine ganz andere Bedeutung hat, und wenn mir jetzt sogar die Konzentration fehlt, um das ganze nochmal durchzulesen und den Fehler zu finden, dann kann das schlimme Folgen haben, die ich wegen mangelnder Konzentration nicht beherrschen kann.¹ Mit anderen Worten: mit sinkender Konzentration steigt mein Risiko.

¹ Dazu sollte vielleicht gesagt werden, daß *Urpelmörg* bei den wilden Bergvölkern im südöstlichsten Teil Adramils »Ich bitte um deine Gastfreundschaft« heißt, während *Urpellmörg* »Ich will deine Frau, deine Tochter und dein Geld« bedeutet.

Das Beispiel wurde gewählt, weil die Folgen dieses Patzers ähnlich final sein könnten, wie beim Zaubern.



Wie sich Konzentrationsverlust und -regeneration regeltechnisch fassen lassen, ist in den folgenden Regelsätzen erläutert:

Regel 16: Konzentrationsverlust

Ein brillanter Zauber senkt den Psi-Ko-Logik-Wert in der brillanten Sphäre um 4.

Ein guter Zauber senkt den Psi-Ko-Logik-Wert in der guten Sphäre um 2.

Ein geschickter Zauber senkt den Psi-Ko-Logik-Wert in der geschickten Sphäre um 1.

Regel 17: Regeneration des Konzentrationswertes

Jeweils 1 Punkt regeneriert sich ...

... in der brillanten Sphäre in einer Woche

... in der guten Sphäre in einem Tag

... in der geschickten Sphäre in einer Stunde

So, mehr muß der Spieler wirklich nicht wissen – z.B. geht es dich garnix an, was in den Tabellen für fehlgeschlagene Zauberei steht. Ungefähr kannst du dir es schon denken, oder? Stimmt! Verdammt oft tauchen dort Wörter wie *Schattendimension*, *um Jahre altern*¹, *tja, das war's* usw. auf, aber du solltest nicht wissen, daß es »vorteilhaft ist, wenn ich jetzt einen 5er würfeln, die Folge ist nicht so schlimm«. Genau solche Sachen wollen wir ja verhindern. Es gibt Spielleiter, die wählen die Folge anhand der letzten Ziffer auf ihrer Digitaluhr aus, und diese Idee ist auch nicht übel.

Und was jetzt noch in diesem Buch steht, lieber Zauber-Adept, ist eigentlich nicht mehr so richtig für dich bestimmt. Genauer gesagt ist die folgende Seite mit einem hochklassigen Zauberspruch belegt (Für uns ist das keine Schwierigkeit, schließlich haben wir das System erfunden, und wir können zaubern, was wir wollen. Das ist eine Regel! – oder?) Wenn du sie (die Seite, nicht die Regel) als Spieler eines Magiercharakter umblätterst, wird ein Fluch auf alle Würfel, die du je benutzen wirst, fallen, der dir unverhältnismäßig oft 1er und Fehlschläge einbringen wird. Aber immer gerade noch nicht oft genug, damit dir niemand glaubt, daß tatsächlich wir an deinem Pech Schuld sind und du eigentlich nochmal würfeln dürftest. Schließlich wirst du wegen dieser Sache wahnsinnig werden ... hähähä – – – !!! Und dann aargh! ... „Äh – —————“²

Benutze deine Macht mit Weisheit und Vorsicht – du wirst sonst nicht sehr alt! Oder zu schnell genau das.

(Magnus Andarion)

¹ Das geflügelte Wort, nachdem man in Sekunden um Jahre altern könne, hat seinen Ursprung natürlich in der Magie – das kann nämlich TATSÄCHLICH vorkommen!

² Der Rest des Manuskriptes des vorliegenden Buches mußte unter großen Schwierigkeiten aus einer Heilanstalt in der Nähe des Verlagssitzes geschmuggelt werden. Wie gesagt, die Beschäftigung mit der Magie ist gefährlich. d. Verl.



Die

geheimen

Kapitel der

Magie



Die Spieler beginnen zu zaubern

Was nun, Herr Spielleiter?

Ja, wie denken die sich das eigentlich? Was soll ich denn jetzt machen? Der zaubert einfach drauflos – und wie soll ich entscheiden, wie's weitergeht? Ich werd' sowieso schon die ganze Zeit angemacht. Da! Der Barbar hat schon wieder diesen Blick ... Nachher beim Heimgehen werden sie mich in den Park zerren und sich wegen meiner angeblichen Willkürentscheidungen an mir rächen. Oh Mann! Es gibt doch so viele schöne Hobbies: Briefmarken oder Kronkorken sammeln, Gedichte auf fingernagelgroße Stückchen Papier schreiben ...

Nein, lieber Spielleiter, trotz aller Offenheit sind Zauber im SAGA-Magiesystem eindeutig zu bestimmen. Natürlich mußt du lernen, wie man Zauber einordnet – dazu mußt du die Formeln des Pentagrammes verstehen. Bald wirst du sogar Zaubereffekte auf die du selbst nie gekommen wärst, in ihrer Qualität richtig einschätzen können.

Weil der (gewünschte) Effekt bei unserem Zaubersystem vom Spieler beschrieben wird, gilt als oberster Grundsatz:

Regel 18: Umtauschverbot

Zauber sind vom Umtausch ausgeschlossen.

Im Spiel ist also folgendes *nicht* erlaubt:

Spieler: *Gut, ich schleudere einen echten Blitz auf den alten Mann, der ihn geböhrig versengen wird!*

Spielleiter: *Der Alte wirft in diesem Augenblick seinen Mantel zurück, darunter kommt das blaue Gewand eines Giff-Zaubererlords zu Vorschein, der Mann hebt seine Hand und ...*

Spieler: *Oh, neinein! Dann mache ich erst mal eine freundliche Begrüßung!*

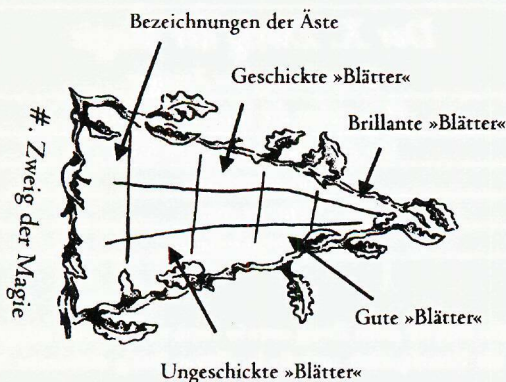
Sowas ist absolut nicht drin!

Um Zauber bestimmen zu können, mußt du die regeltechnische Funktionsweise des großen Pentagrammes kennen.

Das Pentagramm

Nachdem ein Zauber ausgesprochen ist, mußt du ihn, egal welche Worte der Spieler gebrauchte, im universellen Pentagramm lokalisieren. Wir werden im nächsten Kapitel (Seite 82) einige Beispiele, anhand derer du das Verfahren lernen kannst, behandeln. Jetzt solltest du dich erst einmal mit den Prinzipien des Pentagrammes vertraut machen.





Im Zentrum der Magie und des Pentagrammes steht die *Meditation*. Das Pentagramm selbst besteht aus *fünf* Zweigen. Jeder Zweig umfaßt eine Art des magischen Einwirkens:

- Wirkt ein Zauber auf irgendeine Art anderer Magie, gehört er in den ersten Zweig.
- Bewirkt ein Zauber eine äußerliche Kraft auf andere Dinge, stammt er aus dem zweiten Zweig.
- Wird Materie durch den Zauber in ihren Eigenschaften oder ihrem Aufbau geändert, wirkt der Zauber über den dritten Zweig.
- Ist der Zauber auf die Gedanken (auch unbewußte Hirnfunktionen) eines Wesens gerichtet, dann hat er seinen Ursprung im vierten Zweig.¹
- Und im fünften Zweig sind diejenigen Zaubere lokalisiert, die magische Energien aufbauen.

Jeder Zweig besteht aus *zwei oder drei Ästen* (insgesamt 13). In den ausführlichen Beschreibungen (ab Seite 44) sind dann schließlich die 29 *Blätter* der Magie beschrieben.

Noch einmal weisen wir deutlich darauf hin: Die Blätter sind keine Zaubere, sie haben an sich keine definierte Wirkung, es handelt sich nur um spezielle Arten, wie Magie eingesetzt werden kann!

Ein weiterer Teil des Pentagrammes sind die *Modifikanten*. Sie bestimmen über die *Formeln*, wie sich ein Zauber, abhängig von der Art, wie er wirken soll, ausgehend von der Grundqualität des Blattes, in seiner Qualität verändert.

Natürlich ist auch das Pentagramm, wie wir es angeben, nicht der Weisheit letzter Schluß. Später werden wir noch einmal auf nicht explizit genannte Modifikanten und das Handling des Pentagrammes in Grenzfällen eingehen.

Die Pentagrammbeschreibungen sind (sinnvollerweise ...) nach Zweigen geordnet und sehen so aus:

¹ Natürlich gibt es immer wieder theoretische Streitigkeiten, ob das Hervorrufen von Angst nicht vielleicht doch ein materielles Einwirken auf bestimmte Drüsen sein könnte, die dann ein bestimmtes Hormon ausschütten usw. – aber wir wollen hier die klassische Magie behandeln, sonst verzetteln wir uns vollkommen.



Der X. Zweig der Magie

Bezeichnung des Zweiges

Hier stehen die Namen der Äste

Hier findest du die ungeschickten Blätter

Hier die geschickten

Hier die guten

Und hier die brillanten

Die Modifikationsformeln sind für jeden Zweig extra in Form von Tabellen angegeben.

Du findest also leicht die Grundqualität und die in diesem Zweig wirksamen Modifikanten mit ihren Formeln.

Vorgehen des Spielleiters

Grundqualität des Zaubers bestimmen

Die 29 Blätter des Pentagrammes schließen (wirklich) alle magischen Anwendungen und Effekte ein. Zur Bestimmung des Zaubers fragst du dich als erstes, welcher Zweig benutzt wird, dann welcher Ast und am Ende welches Blatt den gewünschten Effekt am ehesten beschreibt. Du kannst allerdings davon ausgehen, daß ein nicht lebensmüder Magier dir sagt, wie er den Effekt herstellt, etwa in der Art: »Ich benutze das Blatt Soundso, um Diesunddas zu zaubern«. Das sollte der Standard sein, ist aber keine Vorschrift.

Grundsätzlich wichtig ist natürlich die Bestimmung des Zweiges, vor allem auch weil die Modifikanten zweigspezifisch sind! Dafür kannst du folgende Aufstellung benutzen:

Regel 19: Zweigbestimmung

Magie wirkt auf Magie → 1. Zweig
 Magie wirkt auf Materie → 2. Zweig
 Magie verändert Materie → 3. Zweig
 Magie wirkt auf Wesen → 4. Zweig
 Magische Energien → 5. Zweig

Hast du das wirksame Blatt gefunden, steht die Grundqualität des Zaubers fest.

Modifikationen bestimmen

In dieser Grundform werden die Blätter des Pentagrammes aber nur selten angewendet. Das liegt an den Modifikanten. Die Grundqualität gilt nur mit bestimmten Voraussetzungen, was Dauer, Entfernung usw. angeht – diese Modifikanten sind von Zweig zu Zweig verschieden. Es gibt Formeln, welche die Grundqualität verändern können. Sie sind in Form von Tabellen bei den jeweiligen Zweigen angegeben.

Wie stellst du nun die wirkliche Qualität eines real durchgeführten Zaubers fest?



Anhand der Formeltabellen im festgestellten Zweig kannst du sehen, in welchem Rahmen das Blatt unmodifiziert wirkt (nämlich da, wo die Modifikationen ± 0 gelten). Ein Blatt kann durch Modifikationen nur erschwert werden!

Regel 20: Keine Erleichterung ...

Grundqualitäten können sich nur nach oben verändern.

Das bedeutet, selbst ein ganz »kleiner« Effekt eines Blattes mit z.B. der Grundqualität *gut*, ist immer noch gut zu zaubern, selbst wenn die Berechnung der Modifikationen einen negativen Wert ergibt.

Alle in dem Zweig wirksamen Modifikations-Formeln werden der Reihe nach durchgesehen und ihre Ergebnisse addiert. Man schaut also nach, wie weit entfernt der Zauber wirken soll, welche Ausmaße er haben soll usw. In den Formeltabellen der einzelnen Zweige kannst du dann ablesen, welche Modifikation sich daraus ergibt. Gegebenenfalls mußt du beim Spieler nachfragen, wenn er den Zauber nicht vollständig beschrieben hat.

Alle so ermittelten Modifikationen addierst du, dann wird abgerundet, und positive Ergebnisse erhöhen die Qualität ausgehend von der Grundqualität. Eine Modifikation von 1 erhöht die Grundqualität um eine Stufe.

Regel 21: Berechnung der Modifikation

**Alle Modifikationen werden addiert, Ergebnis abrunden.
Je +1 Modifikation erhöht sich die Grundqualität um eine Stufe.**

Wenn du also eine Modifikation von $+1\frac{1}{2}$ für eine geschickte Grundqualität berechnest, hat der Zauber *gute* Qualität ($+1\frac{1}{2}$ gerundet gleich 1; geschickt + 1 = gut).

Ein weiteres Erhöhen über brillant hinaus bedeutet, daß zweimal brillant gewürfelt werden muß! Ein solcher Zauber wird auf der Risiko-Tafel wie ein brillanter Zauber behandelt, er spielt sich in der brillanten Sphäre ab. Ein solcher Zauber mißlingt bereits, wenn zweimal gut gewürfelt wird – das sind nämlich insgesamt zwei Qualitätsstufen zu schlecht! Natürlich läßt sich das beliebig steigern – es gibt vielfach brillante Zauber!

Regel 22: Mehrfach brillante Zauber

Mehrfach brillante Zauber müssen mehrfach durch entsprechende Würfelwürfe bestätigt werden!



Sehen wir uns zu einem solchen Zauber ein Beispiel an. Die Hexe Salsara, bekannt wegen ihrer märchenhaften Gemeinheiten, hat dies gezaubert:



Was ist geschehen? Ihr Zauber wirkte auf die Eigenschaften von Materie ein, ist also im dritten Zweig zu finden. Suchen wir im Ast Aufbau, werden wir das Blatt Zu-Etwas-Ändern finden. Dieser Zauber hat die Grundqualität gut.

Die relevanten Modifikanten sind Ausmaß, Entfernung, Masse und Dauer. Das Ausmaß ist ganz schön groß, +1 wird angemessen sein¹. Die Entfernung beträgt weniger als 5 Meter (± 0), als relevante Masse (Ausgangsobjekt weniger als 1 Kilogramm, Zielobjekt etwa 40 Kilogramm) nehmen wir (+1) 20 Kilogramm. Die Dauer wurde auf zweieinhalb Tage begrenzt, das ergibt +2½.

Insgesamt wird der Zauber mit +4½ modifiziert, das wird auf +4 gerundet. Gut +4 ergibt einen vierfach brillanten Zauber! Ohne Gegenstand oder Spruch selbst für einen Hochklassezauberer ein gewisses Risiko!

Auswirkungen feststellen

Zunächst einmal ist es wichtig, herauszufinden, ob der Effekt, so wie ihn der Spieler beschrieben hat, auch eintrifft. Hierfür wird der Qualitätsvergleich eingesetzt: wie ist die Qualität der Zauberhandlung im Vergleich zur Qualität des Zaubers?

Regel 23: Qualitätsvergleich

Die gewürfelte Qualität ist:

höher als die Qualität des Zaubers → Zauber gelingt vortrefflich
gleich der Qualität des Zaubers → Zauber gelingt

¹ Mehr nun auch wieder nicht, wenn man bedenkt, was noch alles möglich ist!



1 Qualitätsstufe schlechter als der Zauber → Zauber gepatzt
 2 oder mehr Qualitätsstufen zu schlecht → Zauber ist mißlungen

Die Möglichkeiten werden nun genau erläutert:

Die gewürfelte Qualität ist genau gleich der bestimmten Qualität des Zaubereffektes

Klar, der Zauber gelingt in genau der Form, wie ihn der Ausführende gewünscht hat.

Die gewürfelte Qualität ist um eine Qualitätsstufe schlechter, als die Qualität des Zaubers¹

Der Zauber gelingt noch, aber abgeschwächt, oder besser gesagt: unscharf. Die erhofften Folgen treten schon ein, aber eben nicht ganz so. Daß mußt du als Spielleiter entscheiden. Ein solcher *verpatzter Zauber* muß schon noch funktionieren, du darfst ihn keinesfalls so verändern, daß er nutzlos wird – der Magier hat sich aber leicht »verzaubert«, das kommt in den besten Familien vor. Er oder sie steht nun nicht wie der große Magier da, aber es ist schon noch alles klar.

Regel 24: Wirkung verpatzter Zauber

Ein *verpatzter Zauber* darf vom SL nicht nutzlos gemacht werden²

Der nicht kanalisierte Rest der magischen Energie trifft den Zauberer als Rückstoß. Eine Prellung muß ausgewürfelt werden. Die gibt es in jedem System. Die Stärke sollte einen Faustschlag nicht übertreffen und darf maximal bis zu 10% der Lebensenergie kosten.

Regel 25: Rückstoß bei verpatzten Zaubern

Wenn der Zauberer patzt, erleidet er eine Prellung.

Es ist erlaubt, pauschal 5% der Lebensenergie abzuziehen³

Für das SAGA-System gilt:

nötig gewesen wäre ...	Prellung
geschickt	W20
gut	W20+5
brillant	W20+10

Die gewürfelte Qualität ist um eine oder mehr Qualitätsstufen über der Qualität des Zaubers

Wichtig ist auch hierbei, daß die direkten Auswirkungen der Magie nicht nachträglich (auch hier gilt das Umtauschverbot) verändert werden dürfen. Sonst würden diese Schlingel doch glatt dauernd nur Billig-Zauber machen und im Nachhinein, wenn der Würfelwurf besser sein sollte, die Wirkung erhöhen! Nicht mit uns!

¹ Dran denken! Nicht ist IMMER nicht!

² Dies ist eine Spielleiter-Regel!

³ In der ersten Ausgabe haben wir 10% empfohlen. Es hat sich aber gezeigt, daß, wenn man einen Mittelwert finden will für alle Sphären der Magie, dieser Wert einfach zu hoch ist. Daher diese offizielle Regelrevision.



Nein, es dürfen nur die äußeren Umstände verbessert werden! Wir sprechen von *vortrefflichen Zaubern*. Zielgenauigkeit, vor allem aber äußere Erscheinung sind die Stichpunkte. Einem Anfänger solltest du da zunächst Hilfestellung geben, indem du ihm mitteilst, daß bei dieser Ausführung blaue Flammen an seinem Finger entlangzügelten oder eben ähnliches mehr, was die Laien beeindruckt und fälschlicherweise immer für Magie gehalten wird. Zur Unterstützung deiner Arbeit sind in den Beschreibungen der Grundzauber die Dinge angegeben, die beim vortrefflichen Zaubern verbessert werden dürfen.

Bei brillanten Zaubern ist das natürlich nicht möglich. Sie sind *per se* ziemlich beeindruckend und dürfen Ausschmückungen enthalten, ohne daß diese gesondert gezaubert werden müssen.¹

Die gewürfelte Qualität der Aktion ist um 2 Qualitätsstufen schlechter als die Qualität des Zaubers

Tja, der Zauber ist mißlungen. Das ist er natürlich auch, wenn für die Zauberation die Qualität nicht festgestellt wird.

Bei sehr schweren Zaubern, die mehrfach brillante Würfe verlangen, muß addiert werden. D.h.: ein zweifach brillanter Zauber ist sowohl dann mißlungen, wenn einmal brillant und einmal geschickt gewürfelt wird, als auch dann, wenn zweimal gut fällt.

In diesem Fall ziehst du die Tabellen für mißglückte Zauber (ab Seite 164) zu Rate. Dort kannst du anhand der Konzentration des Zaubers, also seines jeweiligen Psi-Ko-Logik-Wertes in der benutzten Sphäre der Magie, eine Tabelle mit möglichen Folgen finden. Diese Folgen sind nur exemplarisch und sollten, wenn du das System beherrscht durch eigene, auf die benutzte Welt und die Spielsituation zugeschnittene Folgen ergänzt werden. Es sind immer 6 Folgen angegeben, damit du mit einem W6 eine zufällig bestimmen kannst, Platz für weitere 4 haben wir gelassen, du darfst aber auch nur die Schwere der Folge bestimmen (zweite Spalte der Tabelle) und dir selbst etwas ausdenken (beachte immer 10-20% statistische Ausreißer). Die Benutzung der Tabellen wird später noch ausführlich erklärt.

Bei sogenannten schwerwiegenden Zauberverfehlern mußt du außerdem noch die Auswirkungen auf den Geisteszustand des Magiers beachten². Über den Geisteszustand der Magier mußt du insgeheim Buch führen. Die Spieler sollten ihre »Werte«³ als Zahlen gar nicht kennen. Der Geisteszustand reicht von *normal* bis *völlig plemplem* (Erklärung in der Tabelle auf Seite 161) Jede Stufe hat fünf Punkte. Am besten legst du dir eine Reihe mit Kästchen an und streichst jedesmal eines durch, wenn der Geisteszustand des Magiers angegriffen wird. Ein schwerwiegender Zauberverfehler liegt vor, wenn ein brillanter oder guter Zauber mißlingt (Qualität Nicht gewürfelt). Der Geisteszustand kann sich außerdem durch Sucht, Gifte oder Krankheiten und direkte magische Angriffe darauf verschlechtern (mit äußerster Vorsicht zu gebrauchen!) Tja, Magie ist eben ein Geschäft, das immer haarscharf am Abgrund des Wahnsinns verläuft⁴.

¹ Mit dieser Realitätsnähe ist wieder einmal eindrucksvoll bewiesen, wie genau die SAGA-Magie-Simulation die Tatsachen zu beschreiben vernagt!

² Keine dummen Witze über den Geisteszustand der Autoren ...

³ Gemeint sind natürlich die Werte des Charakters ...

⁴ Man fragt sich nur auf welcher Seite ...



Regel 26: Geisteszustand

Jeder *Geisteszustand* hat 5 Punkte, von denen im Falle eines negativen Einflusses 1 abgestrichen wird. Dem Spieler wird nur mitgeteilt, wie er sich zu verhalten hat, keine Punkte!

Die Punkte des Geisteszustandes sind permanent verloren. Sie können nur durch besondere Behandlung und nur sehr begrenzt wieder zurückgewonnen werden. In der ersten Auflage wurde sogar behauptet, der Geisteszustand regeneriere sich überhaupt nicht mehr. Das hat sich als nicht ganz zutreffend erwiesen und wird hiermit berichtigt.

Regel 27: Regeneration des Geisteszustandes

Geisteszustandspunkte können 2× im Leben (!) zurückgewonnen werden: jeweils 2W6. Dauer, egal ob magisch oder durch Sanatoriumsaufenthalte, 1 Woche pro regeneriertem Punkt.

Du solltest als Spielleiter sehr vorsichtig damit sein, Geisteszustandspunkte aus anderen Gründen als Zauberfehlern abzuziehen, außer ihr spielt ein gewisses Horrorrollenspiel, bei dem allein der Anblick gewisser, ungenannter Monstrositäten ausreicht, um verrückt zu werden. Keinesfalls verliert man Geisteszustandspunkte, wenn man mal einen über den Durst trinkt.¹

Abwehr und Resistenz

Wenn ein Zauber gelingt – unabhängig davon, ob er vollständig oder vortrefflich gelingt oder gar gepatzt wurde – mußt du eventuelle Nebenwirkungen berücksichtigen (diese sind unter 2. bei jedem Blatt angegeben) und, wenn der Zauber gegen eine Person (oder Wesen) gerichtet war, die Möglichkeit zur Abwehr oder Resistenz. Ein Zauber ist übrigens dann gegen ein Wesen gerichtet, wenn er auf Körper oder Geist eines Wesens einwirkt – nicht aber wenn die Magie z.B. auf die Kleidung zielt².

Es gibt 3 Abwehrmöglichkeiten: magisch durch Gegenzauber, physisch durch Ausweichen und Resistenz gegen Zauber. Ob und welche Abwehrmöglichkeit gegeben ist, steht in der Beschreibung der Blätter unter 3.

Die Resistenz kennt 7 Stufen (Tabelle Seite 162) und wenn sie zur Anwendung kommt, wird einfach Zauberaktion gegen Resistenz verglichen. Ist die Resistenz-Qualität geringer als die der Zauberaktion, ist die Resistenz wirkungslos (wie man sieht, nützt sie nix gegen hohe Magie).

Regel 28: Resistenz

Resistenz-Qualität kleiner Zauberqualität bedeutet:
Resistenz nicht wirksam

¹ Viel wahrscheinlicher verliert man dabei den Geldbeutel oder andere wertvolle Gegenstände.

² Das erinnert uns doch an den alten Witz pubertierender Zauberschüler an der *Academya de Ibaumatik*, wo die gutaussehende Hexe Flamina y Rhussulan lehrte ...



Ausweichen muß, wenn es beim entsprechenden Blatt erlaubt ist, anhand der benutzten Bewegungsregeln oder, was häufig der Fall ist, mit einer Fernkampfsimulation entschieden werden. Wenn also der Zauberer magisch einen Krug schleudert, muß das Ausweichen eben so gehandhabt werden, als wenn er den Krug geworfen hätte (ach was!).

Regel 29: Ausweichen

Ausweichen nach Bewegungs- oder Fernkampfregeln bestimmen

Magisch ist natürlich die wirkliche Abwehr. Magische Abwehr versteht sich als ein Gegenzauber durch Brechen, Ablenken oder Schwächen eines Zaubers. Natürlich kann jeder Zauber auf diese Weise verhindert oder beendet werden. Sogar sehr gute Zauber kann man relativ leicht beenden. Und wo ist der Haken? Ganz einfach, ergibt sich von selbst, sozusagen: im SAGA-System muß ein Zauber *formuliert* werden – wie soll das geschehen, wenn man keine Ahnung hat, wie der gegnerische Zauber beschaffen ist? Es ist fast immer ein Analysieren notwendig, bevor man erfolgreich magisch gegensteuern kann. Aber das ist doch wiederum viel zu umständlich. Ein Zauberer kann aber sehr wohl einen gegen ihn gerichteten Zauber ohne Formulierung abwehren. Dazu ist in der Realität der Aufbau von sogenannter amorpher *Anti-Magie* notwendig. Bei Zusammentreffen mit normaler Magie neutralisieren sich beide. Die Schwierigkeit ist, daß eine Neutralisierung ganz oder gar nicht stattfindet. Es muß nämlich exakt die Qualität des Zaubers mit der Anti-Magie erreicht werden. Und daran kann man leicht sehen, daß es gegen hochklassige Zauber und vor allem gegen Sprüche, sehr schwer werden kann. Ein Zauberer kann übrigens die Qualität eines Zaubers erkennen, wenn er Anti-Magie beschwören will. Zur Simulation der tatsächlichen Gegebenheiten, daß nämlich der Magikus Anti-Magie hervorruft, bis er spürt daß der gegnerische Zauber »aufgesogen«, bzw. den Vorgang abbricht, weil ihm das Risiko zu hoch wird, kann man sehr schön simulieren,, wenn man vor dem Würfeln den Zauberer-Spieler gegen den Spielleiter »bieten« läßt:

Spieler: »Ich beschwöre Anti-Magie, um den mentalen Angriff abzuwehren. Ich baue ungeschickt auf.«

Spielleiter: »Zuwenig.«

Spieler: »Geschickt?«

Spielleiter: »Langt nicht.«

Spieler: »Gut???«

Spielleiter: »Nee ... «

Na, und so weiter, bis der Spielleiter zum Würfeln auffordert oder der Spieler den Vorgang (ohne zu würfeln) abbricht. Wenn die Qualität dieser Aktion die Qualität des Zaubers mindestens erreicht, ist der Zauber verschwunden, ist die Qualität aber geringer, bleibt der Zauber uneingeschränkt wirksam!¹ Im Gegensatz dazu etwa ein abgelenkter Zauber, der nach wie vor seine Wirkung entfaltet, nur nicht an seinem eigentlichen Zielort. Die Regelung der ungerichteten Abwehr stellt in dieser Form eine Regelerweiterung dar.

¹ Das hat etwas mit den Sphären der Magie zu tun, und liegt an den seltsam verschlungenen Flußrichtungen magischer Energien.



Regel 30: Magische Abwehr

Zur magischen Abwehr eines Zaubers ist es entweder möglich, ein Blatt aus dem 1. Zweig zu benutzen
oder
Durch den Aufbau von Anti-Magie in gleicher Qualität wie der Zauber, jenen zu absorbieren

So, das war das mit den Auswirkungen. Als nächstes mußt du als Spielleiter den ...

Psi-Ko-Logik-Wert anpassen

Die Konzentration eines Zauberers muß für die Sphäre, in der gezaubert wurde, verringert werden. Dabei gilt die Qualität, die es bedurft hätte, damit der Zauber ordentlich funktioniert, nicht etwa die tatsächliche Qualität der Zauberhandlung (des Würfelwurfes)! Mit diesem Konzentrationsverlust, wir betonen es noch einmal, sinkt nicht etwa die Zauberkraft des Magikus, *sein Risiko erhöht sich!*

Regel 31: Psi-Ko-Logik Änderungen

Der Psi-Ko-Logik-Wert ändert sich laut untenstehender Tabelle beim Zaubern und Regenerieren in den verschiedenen Sphären.

Sphäre	Psi-Ko-Logik-Wert Abzug	Regenerationsdauer für 1 Punkt
geschickt	-1	1 Stunde
gut	-2	1 Tag
brillant	-4	1 Woche

Die »Verwaltung« der Konzentration ist eine wichtige Aufgabe des Spielleiters. In eingespielten Gruppen, wenn es den Spielern auf das Spiel ankommt und nicht auf das Beschummeln des Spielleiters (also so, wie es sein sollte), wird diese Pflicht aber oft vom Spieler wahrgenommen.

Regel 32: Maximaler und minimaler Psi-Ko-Logik-Wert

Der Psi-Ko-Logik-Wert steigt nicht über die Stufe des Zauberers
oder über 7 (Maximalwert).
Der Psi-Ko-Logik-Wert sinkt nicht unter 0.

Der Maximalwert der Konzentration beträgt, regeltechnisch gesehen, 7 und entspricht immer der Stufe des Magiers. Das trifft auch für hochgradige Zauberer zu, denn auch ein 19-Grad Erzmagiker hat, so gesehen, Stufe 7.

Andererseits sinkt die Konzentration nicht unter 0, weniger wie nix geht nicht. Dabei ist es egal (!), wie oft noch gezaubert wird. Der Magiker befindet sich, besonders in den höheren Sphären, in höchstem Risiko für Leib und Leben. Und natürlich kann es Situationen geben, in denen man gezwungen ist, auf Teufel-komm-raus (wie wahr, wie wahr ...) zu zaubern. Sehr bald wird ein Spieler, der unter diesen



Bedingungen einen Magier spielt, *begreifen*, warum man in den bekannten Geschichten die wirklich großen Magier nicht dauernd zaubern sah, um alle Probleme zu lösen – irgendwann fragt sich jeder, ob das Risiko noch lohnt, und ob es nicht einfacher wäre, die Tür zu knacken, statt das Schloß zu verzaubern. Damit ist, im Normalfall die Behandlung eines Zaubereffektes abgeschlossen. Eine Zusammenfassung findest du in der Regelcheckliste auf Seite 156, die du dir vielleicht kopieren solltest, um sie immer bei der Hand zu haben.

Noch Fragen?

Abbruch eines Zaubers?

Der Magiker kann einen eigenen Zauber jederzeit und sofort beenden, auch wenn die Formulierung eine längere Zauberdauer vorsah! Dies bezieht sich natürlich nicht auf gespeicherte Zauberei!

Regel 33: Abbruch

Eigene Zauberei können während der Zauberdauer sofort abgebrochen werden.

Wie geht das mit der Erfahrung?

Die Sache mit der Erfahrung ist wirklich eine schwierige Sache. Erfahrungspunkte sind für uns indiskutabel. Daher geht das SAGA-Erfahrungssystem von zwei Prämissen aus:

1. Der Mensch (bzw. das Wesen) lernt durch Ausführung.
2. Eine Tätigkeit beständig, täglich ausgeführt, verbessert sich ganz selbstverständlich.

Natürlich gibt es auch eine theoretische Ausbildung für nahezu alle Berufe, die sich aber in einem Rollenspiel vernachlässigen läßt, da niemand so etwas ausspielt, und die durch den Startlevel oder Stufenerhöhungen ohne Spiel dargestellt werden.

Einer der ganz großen Vorteile des SAGA-Magiesystems ist es nun, daß der theoretische Teil des Wissens *tatsächlich* dem Spieler überlassen werden kann! Ausgestattet mit bestimmtem Grundwissen über das Pentagramm, wird die wirkliche Erfahrung während des Spiels das Wissen um die magischen Zusammenhänge mehren! Der Spieler muß aktiv werden! Die regeltechnische Verbesserung der Fähigkeit kann daher, ausgehend von bestimmten Zeitspannen, lediglich von der Dauer der Anwendung abhängig gemacht werden. Also anders gesagt: wenn jemand eine Tätigkeit mit einer gewissen Regelmäßigkeit ausführt, wird er sie nach bestimmten Zeitspannen besser beherrschen¹.

Wenn Kampagnen gespielt werden, liegen diese Zeitspannen einfach fest. Das einzige, worauf du als Spielleiter vielleicht ein wenig achten muß, ist, daß die entsprechende Fähigkeit (in unserem Fall die Zauberei) auch wirklich ziemlich regelmäßig benutzt wird. Das muß, besonders im Falle der Zauberei nicht täglich sein! Ein Zauberer kann durchaus z.B. auf einer Reise in seinem Zauberbuch schmökern, theoretische Forschungen durchführen usw.

Beim Spielen von Einzelabenteuern verwendet SAGA das System der *Abenteuertage*. Als solcher wird (für einen Zauberer) ein Tag bezeichnet, an dem ein Lehrling (bis Stufe 3) einen geschickten Zauber, Adepten

¹ Uns ist auch klar, daß es sich hierbei um ein regeltechnisches Hilfskonstrukt handelt, natürlich lernt der eine schneller, der andere langsamer, dieser Kompromiß zwischen Regelnotwendigkeit und wirklichkeitsnaher Simulation erscheint uns akzeptabel – v.a. hinsichtlich so manch anderer Regelungetüme.



und Zauberer (ab 4. Stufe) einen guten Zauber erfolgreich ausführen. Der Zauber muß diese Qualität haben, nicht die Ausführung! Es genügen also auch gepatzte und sogar mißlungene Zauber! Auch aus Schaden wird man klug!

Regel 34: Abenteuerage¹

Ein Abenteuertag liegt vor bei der Ausführung eines ...
 ... geschickten Zaubers für Magier bis Stufe 3
 ... guten Zaubers für Magier ab Stufe 4.
 Erfolg oder Mißerfolg spielt keine Rolle.

Was sind Prellungen und Verletzungen?

Das SAGA-System unterscheidet zwischen *Prellungen*, *Verletzungen* und *kritischen Treffern*. Grundsätzlich verfügt jeder Charakter über 20 Gesundheitspunkte, die entsprechend der Qualitätsverteilung für die Gesundheitsstufe (Normalerweise Stufe 1, außer sie wird explizit verbessert) eingeteilt ist. Aber natürlich soll das SAGA-Zaubersystem auch zusammen mit anderen Regelwerken Verwendung finden, daher wollen wir zur Verdeutlichung und weil Prellungen beim Zaubern eine besondere Rolle spielen, die drei Arten möglicher »Beschädigungen« kurz beschreiben.

Eine *Verletzung* ist in erster Linie schmerzhaft, aber zunächst mal besteht keine Gefahr. Eine Verletzung verringert sofort den Gesundheitswert des Betroffenen und mehrere Verletzungen werden gefährlich.

Kritische Treffer beenden in der Regel sofort den Kampf und setzen den Betroffenen außer Gefecht, bis hin zu tödlichen Folgen.

Prellungen spielen im Zaubersystem eine große Rolle, weil unkontrollierbare Magie bei gepatzten Zauern dem Magiker wie eine Prellung zusetzt (vgl. Seite 29, Wirkung verpatzter Zauber). Eine Prellung ist im schlimmsten Fall ein blauer Fleck. Erst mehrere Prellungen führen zu einer Beeinträchtigung. Im SAGA-System werden Prellungen mit dem W20 bestimmt. Und für jeweils 15 *Prellpunkte* innerhalb eines Tages gibt es eine Gesundheitsminderung um 5%. Um nicht irrwitzige Rechnungen durchführen zu müssen (Dieser Prellpunkt ist von vor 10 Stunden, der andere ist schon 25 Stunden her, der wird jetzt gelöscht), werden alle Prellpunkte durch einen mindestens vierstündigen Schlaf gelöscht.

Auch für die »Verwaltung« der Prellpunkte und Gesundheit (im SAGA-System) bietet sich die Sache mit den Pappscheiben an (Für Bastler auf Seite 21).

Regel 35: Prellungen

Prellungen werden mit dem W20 bestimmt
 15 »Prellpunkte« pro Tag bedeuten eine Gesundheitsminderung um 5%²
 Prellpunkte werden durch einen mindestens 4-stündigen Schlaf gelöscht

¹ In der ersten Auflage des Magiebuches wurde mißverständlich geschrieben, es müßte »geschickt« gezaubert werden. Damit war natürlich gemeint, es müßte ein geschickter Zauber durchgeführt werden!

² Gilt für alle Systeme. Abzug = 5% der Gesundheitspunkte (Maximalwert für den Charakter)



Wie funktionieren Zauberhilfen?

Nahezu alle hohe Magie bedient sich irgendwelcher Zauberhilfen. Ihre innere Struktur, ihr Aufbau und auch ihre Funktionsweisen werden an späterer Stelle erklärt. Hier soll veranschaulicht werden, wie Zauberhilfen im Spiel wirken können. Es lassen sich 3 grundsätzliche Wirkungsweisen unterscheiden:

1. Modifikationserleichterung
2. Konzentrationserleichterung
3. Machtpot

1. Magische Gegenstände können durch das Wabern von ungerichteter Energie mit der richtigen Formulierung den Fluß, den der Magier beim Zaubern in Gang setzt, verstärken. Das heißt, Modifikationen können »umsonst« sein. Solche Gegenstände können in den allermeisten Fällen $\frac{1}{2}$ bis 1 bei der Modifikationsformel abziehen (Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel). Oft wirken sie nur in einem Zweig des Pentagrammes.

2. Sehr häufig helfen Gegenstände bei der Konzentration. Sie sind verhältnismäßig einfach in der Herstellung (sie enthalten ja keinen Spruch, sondern »nur« eine Art Meditation) und können die Gefahr erheblich vermindern. Die Spannbreite ihrer Wirkung ist beträchtlich: von schnellerer Regeneration des Psi-Ko-Logik-Wertes in der geschickten Sphäre, bis hin zu konzentrationsverlustlosem (also keine Änderung des Psi-Ko-Logik-Wertes) Zaubern im brillanten Bereich, ist alles möglich.

3. Das ist die Abteilung der großen Gegenstände, machtvollen Artefakte – obwohl es auch hier einige hübsche kleine Sachen gibt. Der klassische Zauberstab, der Macht gespeichert hat, oder der magische Gegenstand, der einen bestimmten Zauber oder einen Spruch von selbst zaubern kann, gehören in diese Abteilung. Gespeicherte Macht wird durch Würfelmodifikationen simuliert (Nicht bleibt nicht!), Gespeicherte Zaubereffekte können entweder durch einen einfachen Zauber ausgelöst werden oder durch irgendein Ritual. Doch dazu später mehr.

Natürlich gibt es »Mischformen«. *Die Linse Vorfaars* zum Beispiel war ein echtes magisches Kleinod von unschätzbarem Wert. Lenkte ein Magikus einen Zauber durch sie hindurch, wirkte die Magie, als ob der Zielpunkt nur halb soweit entfernt wäre! Nun könnte man meinen, dieses Artefakt gehöre in die erste Gruppe, weil es Modifikationen erlaubt, die nicht die Qualität verändern (die Entfernung). In Wirklichkeit ist Wirkweise aber viel zu spezifisch *formuliert*, als daß man so etwas mit ungerichteter Magie erreichen könnte. In der Linse Vorfaars wirkt ein eigener Spruch, mit allen zugehörigen Selbstauflademechanismen – auch dazu später mehr. Im ersten Traktat Pro Plems wird darauf eingegangen (ab Seite 112)

Konzentrationsänderungen durch andere Einflüsse – wann?

Die Psi-Ko-Logik-Werte eines Magikers können sich auch durch Krankheit, Drogensucht oder schwere Verletzungen verändern!¹ Die Änderungen sind aber so von den Umständen abhängig, daß wir keine Regel aufstellen können. Du als Spielleiter mußt hier mit viel Fingerspitzengefühl vorgehen. Denke daran, ein Zauberer weiß, wie man zaubert und wird dies auch wegen einer Verletzung nicht vergessen. Es könnte aber sein, daß hohes Fieber oder der Schock durch einen schweren Treffer das Risiko des Zaubers sehr

¹ Es gibt eine ganze Reihe von Drogen, die die Konzentration zunächst einmal erhöhen – bei vielen Naturvölkern und ihren Schamanen sind diese Mittel sehr beliebt, auch wenn sie meistens einen furchtbaren Kater verursachen.



wohl erhöhen (= Absenken der Psi-Ko-Logik-Werte). Ein Süchtiger ist natürlich sowieso mit seinen Gedanken schon bei der nächsten Petehl-Nuß.

Viele Zauber, die man aus anderen Spielen kennt, müßten aus verschiedenen Zweigen kombiniert werden. Wie geht das vor sich?

Ein ganz großer Vorteil des Pentagramm-Modells der Magie ist die unendliche Vielfalt der Möglichkeiten. Um einen bestimmten Effekt zu erzielen sind viele Wege im Pentagramm offen. *Nur die eigene Unzulänglichkeit beschränkt den wahren Magikus* (Herladus Medito). Aber für viele bekannte Effekte sind mehrere Blätter notwendig. Sie werden wie Einzelzauber gehandhabt und müssen einzeln ausgeführt (erwürfelt) werden. Im Kapitel ab Seite 96 werden wir uns damit beschäftigen, wie man *Kombinationen aus Erfahrung* und sogar Sprüche herstellen kann.

Regel 36: Mehrere Blätter benutzen

Effekte, die aus mehreren Blättern kombiniert werden, benötigen einen Zauberkosten für jeden Effekt.

Die Sache mit der Abwehr

Wichtig erscheint uns auch, nochmal darauf hinzuweisen, daß es zwei grundsätzlich verschiedene Arten der magischen Abwehr gibt: wir sprechen von der *Reflexabwehr* und der wirklichen *Zauberabwehr*. Erstere ist das ungerichtete Beschwören von Anti-Magie, die einen Zauber absorbieren soll, letztere das aktive Benutzen eines Pentagrammblattes (meistens des ersten Zweiges). Der Vorteil der Reflexabwehr ist die Spontaneität, die Schnelligkeit. Die Gefahr liegt auf der Hand: ein gut vorbereiteter Zauber hat meistens eine hohe Qualität und ist aus dem Stegreif nicht ungefährlich zu absorbieren. Jede Benutzung eines Zaubers aus dem ersten Blatt verlangt die Kenntnis des Zielzaubers, was natürlich nicht immer gegeben ist, kann aber ebenfalls vorbereitet werden und es daher auch mit hochklassigen Angriffen aufnehmen.

Immer noch Fragen?

Charakterportierung und die Erstellung hochrangiger (Nichtspieler-) Charaktere

Die individuelle Entwicklung eines Charakters ohne vorgeschriebene Werteveränderung, macht eine Charakterportierung, bzw. das Erstellen eines hochrangigen NSC naturgemäß ein wenig schwierig. Daher möchten wir an dieser Stelle eine Reihe von Hinweisen geben, die es dir, dem Spielleiter, erleichtern sollen, diese »Operationen« durchzuführen.

Lassen wir zunächst einmal beiseite, daß die allermeisten anderen Zaubersysteme spruchbasiert sind¹, darauf gehen wir weiter unten nochmal ein, und kümmern uns zunächst um die ...

Stufenportierung aus anderen Systemen

Das SAGA-System kennt nur 7 feste Stufen und dann folgen die individuell gestalteten Grade, bis hin zur höchstmöglichen Qualitätsverteilung. So weit, so gut. Wenn das schon alles wäre! Aber im SAGA-System besitzen komplexe Charaktere eine ganze Reihe von Stufen und Graden – beginnend bei der Lebensergiestufe, die zwar normalerweise immer die Stufe 3 (für einen Menschen) aufweist, jedoch

¹ Was natürlich nichts mit wahrer Magie zu tun hat ...



auch gesteigert werden kann, über das allgemeine Erfahrungslevel, über das alle »normalen« Proben gewürfelt werden, bis hin zu den verschiedenen Spezialfähigkeiten, die durchaus unterschiedliche Stufen und Grade haben können und natürlich immer besser entwickelt sind als die allgemeine Erfahrung.

Dies alles zusammen macht die Portierung eines Charakters ins SAGA-System nicht einfach, und wir wollen an dieser Stelle dir, dem Spielleiter ein paar Hilfen an die Hand geben. Bei der komplexen Individualität der SAGA-Charaktere können dies natürlich keine Regeln im eigentlichen Sinn darstellen.

1. Feststellen der zentralen Stufe/Grad

Als zentrale Stufe wollen wir die Fähigkeit betrachten, die der Charakter zu wirklicher Meisterschaft getrieben hat oder sie dazu bringen will. In unserem Zusammenhang ist das natürlich die Zauberei. Wir berechnen den maximalen Grad, den der Charakter haben sollte über einen Dreisatz, bzw. einfache Prozentrechnung:

Nimm die maximale Anzahl der Stufen, die im ursprünglichen System möglich sind, als 100% und berechne den Prozentanteil der momentanen Stufe. Übertrage dies ins SAGA-System und nimm dabei 50 als maximalen Grad an (=100%) an. Das ist zwar nicht richtig, aber wegen der Einschränkungen beim Erhöhen von Fähigkeiten sinnvoll.

Beispiel:

In einem System mit Stufe 100 als Maximalzahl besitzt ein Charakter Stufe 24. Das entspricht 24%. 24% von 50 sind 12. Bei den folgenden Berechnungen gehst du von dem 12. Grad bei der zentralen Spezialfähigkeit aus.

2. Festlegen von weiteren Spezialfähigkeiten

Bestimme, wieviele und welche Spezialfähigkeiten der Charakter im ursprünglichen System hat.

Beispiel:

Unser Beispielcharakter soll natürlich ein Zauberer sein. Er hat, außer der Zauberei, seiner zentralen Fähigkeit, noch die Fähigkeiten Reiten sowie Bogenschießen. Außerdem ist er bewandert in alten Schriftzeichen (Lesen antiker Schriftzeichen). Er hat somit 4 Spezialfähigkeiten.

3. Erhöhe die Stufe und Grade bis zum Maximalwert aus Schritt 1

Bis zur 3. Stufe steigen alle Fähigkeiten gemeinsam an. Daher mußt du vom ermittelten Maximalwert der zentralen Fähigkeit 3 abziehen und dann gemäß den Regeln so oft erhöhen. Erhöchst du andere Spezialfähigkeiten oder die allgemeine Stufe oder die LE-Stufe zu oft, mußt du dies von der zentralen Fähigkeit abziehen. Kompliziert, was?

Also, folgender Tabelle kannst du entnehmen, wieviele Fähigkeiten man erhöhen darf, wenn man die entsprechende Zahl an Abenteuertagen hinter sich gebracht hat und eine neue Stufe erreicht. Sollte man sich entscheiden, die allgemeine Erfahrung oder die Lebensenergiestufe (Standard für einen Menschen = 3) zu erhöhen, zählt dies auch als Spezialfähigkeit. Im Nahkampf sind Angriff und Abwehr 2 Fähigkeiten. Aber jetzt sind wir schon mitten in den Feinheiten des SAGA-Systems und wollen doch nur einen Zauberer portieren ...

Anzahl	zu erhöhen	Anzahl	zu erhöhen	Anzahl	zu erhöhen
2	1	6	4	10	6
3	2	7	4	11	7
4	2	8	5	12	8
5	3	9	6	je +1	je +1



Beispiel:

Unser Beispielzauberer besitzt 3 Spezialfähigkeiten und Maximalstufe 12. Ab der 3. Stufe konnte er seine Fähigkeiten 9× verbessern. Und zwar jeweils 2 Fähigkeiten. Außerdem gilt es, die Einschränkungen für Magier zu beachten (Seite 13). Zunächst geht man davon aus, daß die Zentralfähigkeit den Maximalwert 12 behält. Es verbleiben also 1×9 Steigerungsmöglichkeiten; jeweils 2 sind möglich und eine davon wurde zunächst immer für die Zauberei verwendet). Erhöhen wir also Reiten von 3 auf Stufe 6, und Bogenschießen von 3 auf 5. Dadurch sind insgesamt 5 Steigerungsmöglichkeiten verbraucht. Das Lesen antiker Schriftzeichen soll auf Stufe 7 erhöht werden, was erlaubt ist, weil es sich nicht um eine körperliche Fähigkeit handelt und somit die Einschränkung, daß nur die Hälfte der Zauberei-Stufe erreicht werden darf, nicht gilt. Damit sind alle 9 Steigerungsmöglichkeiten verbraucht. Es soll nun aber auch die allgemeine Erfahrung noch auf Stufe 4 gesteigert werden. Um dies zu bewerkstelligen, muß ein Grad von der Zauberei abgezogen werden! Reiten ist noch immer auf Stufe 6 möglich, da abrunden erlaubt ist. Der Charakter hat also folgende Werte:

Zauberei 11. Grad / spez. Lesen 7. Stufe / Reiten 6. Stufe / Bogenschießen 5. Stufe / allgemeine Erfahrung 4. Stufe / (LE 3. Stufe)

Erschaffung eines hochgradigen Charakters

Die Neuerschaffung eines hochgradigen Charakters verläuft wie die Portierung in den oben aufgeführten Schritten. Nur mußt du jetzt natürlich, statt die Spezialfähigkeiten aus dem ursprünglichen System zu übernehmen, dir selbst welche überlegen.

Obwohl das SAGA-System keine Einschränkung in der Anzahl der Spezialfähigkeiten kennt und sogar Fähigkeitengruppen zuläßt (Fernkampf als Gruppe mit den Verästelungen Kurzbogenschießen und Armbrust z.B.), raten wir dazu, nicht mehr als ein halbes Dutzend Spezialfähigkeiten zu verwenden, um dem Spielfluß nicht zu schaden. Die Fähigkeit *Aufstehen, ohne Hinzufallen*, als Unterfähigkeit der Gruppe *Rasches Reagieren Vormittags* ist nicht mehr sinnvoll ...

Festlegen der Werte im Gradebereich

Die Wahrscheinlichkeitsverteilung im Bereich der Grade wird im SAGA-System individuell bestimmt. Um aber endlose Prozeduren zu vermeiden, sollte man standardisiert vorgehen. Einfach der Reihe nach einmal den geschickten Bereich vergrößern, das nächste mal den guten, dann den brillanten, dann wieder den geschickten usw.

Eine wesentlich elegantere Methode ist es natürlich, unser Zauberwerte-Generierungsprogramm *Creator Magici* für Windows zu verwenden, das quasi zum Selbstkostenpreis beim Verlag zu bestellen ist. Damit kann man manuell oder automatisch (zufällig) die Zauberwerte für jede beliebige Stufe/Grad einstellen. Natürlich kann man auch ausprobieren und die beste Werteverteilung (mit Prozentangabe für die Wahrscheinlichkeit jeder Qualität) in aller Ruhe aussuchen.

Wie lernt ein potentieller Magier zaubern?

Eher selten kommt es im Spiel vor, daß ein potentiell Zauberfähiger erst lernen muß, die magischen Energien zu benutzen. Trotzdem darf man auch diesen Fall nicht ganz übersehen! Nur ganz selten gelingt es Wesen ohne Ausbildung Magie zu benutzen, die Chance ist nicht höher als 5%. Diese *Wilden Magiker* sind äußerst gefährlich und nahezu immer leidet ihr Geisteszustand schon bald erheblich. Außerdem leben sie meistens nicht lange genug, als daß man von ihnen hören könnte – außer dem spektakulären Knall, mit dem sie sich ein Ende bereiten ... In der Regel wird ein latenter Zauberer jedoch die *Magie lernen*.



Zum Erlernen der Zauberei in diesem Sinne ist ein Lehrer oder eine Lehrerin notwendig, die den Magiebegabten mit den Grundregeln der Zauberei vertraut macht, und ihm beibringt, wie diese seltsame Energie, die er spürt zu *benutzen* ist. Dabei gilt es zuallererst das Zentrum der Magie zu begreifen, die Meditation.

3 geschickte Meditationen (Stufe 1) innerhalb einer Woche (maximal) sind notwendig, bevor der Lehrling seinen ersten eigenen Zauber wirken kann. Beim ersten Mal spürt er die magische Energie materiell (meistens stellen sich die Haare auf). Bei der zweiten erfolgreichen Meditation erfährt der Einzuweihende diesen Energiestrom zum ersten Male als greifbar, es scheint *etwas materielles* da zu sein. Das ist das Erkennen der Dimension der Magie (Energia 5, oder kurz E5). Bei der dritten Meditation schließlich macht der Lehrling die neuartige Erfahrung diesen Energiestrom *tatsächlich greifen* zu können und kann ihn dann auf irgendetwas materielles lenken und ihn steuern.

Ab jetzt ist zum Zaubern keine extra Prozedur für die Meditation mehr notwendig (natürlich kann sie jetzt als Zauber angewendet werden!). Effekte können direkt mit der magischen Energie hervorgerufen werden. Über die Hinweise auf die Gefährlichkeit dieses Tuns muß an dieser Stelle nicht gesondert verwiesen werden – das Buch ist voll davon.

Die Grundausrüstung eines Zaubersers

Die Grundausrüstung eines Magiers ist ein schwieriges Thema. Naturgemäß neigen die Spieler dazu, sehr viel mehr zu wollen, als der Spielleiter zu geben bereit ist. Noch mehr gilt das natürlich für das SAGA-System, wo komplexe Zauber etc. fast nur – oder jedenfalls nur dann relativ gefahrlos – durchzuführen sind, wenn man entsprechende Gegenstände oder Sprüche besitzt. Beides ist aber sehr selten! Dazu kommt außerdem, daß konkretes Wissen, die Weitergabe von Gegenständen und Sprüchen und all' diese Dinge ganz extrem von der Herkunft des Magikus abhängen! Natürlich hat ein Aluk-Priester aus dem Hinterland Toiungs keine Ahnung vom Pentagramm an sich. Der Aluk-Kult stellt aber dennoch mit Hilfe uralter, tradierter Formeln und Riten relativ wirkungsvolle Zauberkünste her (die sogenannten Alukkus), die *jeder* Adept als Ausgleich für die eher schmerzhaften Initiationsriten erhält. Die Schamanen der Barobar verfügen über einige nicht zu unterschätzende Sprüche und sind trotzdem der festen Überzeugung, daß alle Magie in stinkendem Pferdemist mit Stutenmilch vermischt und mit *seltsamen* Pilzen der Steppe gewürzt, ihren Ursprung hat.

Doch uns soll an dieser Stelle weniger die Folklore der exotischen Bewohner aller möglichen Welten interessieren, sondern der für ein Rollenspiel sinnvolle Mittelweg. Auch hier wollen wir keine *Regeln* aufstellen, sondern dir Entscheidungshilfen an die Hand geben. Abweichungen sind im Spielinteresse und für interessante Charaktere ausdrücklich erlaubt!

Wieviel Pentagramm-Wissen?

Das allerheikelste Thema zuerst. Ein Zauberlehrling bis zur 3. Stufe weiß definitiv nichts über das Pentagramm. Selbst in einer Schule, in der theoretische Magick betrieben wird, wissen solche Anfänger bestenfalls, daß es das Pentagramm gibt, aber nicht, wie es funktioniert. Einzelne Blätter sind bekannt, die eine oder andere Modifikation, aber nicht der Zusammenhang.

Ein Zauberer der 4. Stufe sollte über einen Zweig des Pentagrammes einigermaßen Bescheid wissen. Ob er das jetzt wirklich *einen* Zweig des Pentagrammos nennt oder *ein Horn der magischen Mißgeburt*, ist dabei gleichgültig.

Weiteres Wissen um das Pentagramm kann nicht über den Spielleiter erworben werden (außer durch *Handouts* vielleicht)! Jede Vertiefung des Pentagrammwissens muß allein im Spiel geschehen. Viele



Magicker werden sich niemals magische in andere Bereiche des Pentagrammes wagen, weil sie sich aus rituellen oder religiösen Gründen verweigern werden. Andere werden forschend versuchen, jedes Blatt zu erkunden. Hier sind die Spieler gefordert.

Kombinationen

Schon Lehrlinge verfügen oft über die eine oder andere Kombination – zu oft haben sie Übungen mit Kerzen oder schwebenden Ringen machen müssen, als daß z.B. in letzterem Fall noch getrennt eine Levitation und ein Bewegen gezaubert werden müßte. Ältere Zauberer mögen durchaus auch schwierigere Kombinationen beherrschen. Die Prozedur einer Kombinationsherstellung muß bekannt (siehe Seite 103) sein, damit man selbst eine herstellen kann. Diese Prozedur ist kein absolutes Geheimnis, aber welcher Magicker gibt schon gerne seine Erkenntnisse preis?

Ob ein Zauberer über das Wissen zur Kombinationsherstellung verfügt, solltest du als Spielleiter vor dem Spiel klarstellen.

Für Regel-Freaks: würfelt mit einem W20 auf die Stufe des Zauberers. Ist der Wurf kleiner oder gleich der Stufe/Grad, kennt er oder sie die Prozedur. Bei hochrangigen Zauberern darf man getrost davon ausgehen, daß sie die Methoden beherrschen.¹

Sprüche

Echte Zaubersprüche sind ein verdammt rares Gut! Es gibt hochrangige Magicker, die über keinen echten Spruch verfügen! Andererseits hat jeder Zwergenmagier 1. Stufe den Spruch *Metallsucher* parat, der besondere Berühmtheit bei der berüchtigten Suche nach der Nadel im Heuhaufen erlangte.

Bis auf ganz wenige, exotische Ausnahmen hat kein Zauberer mehr als drei oder vier Sprüche. Viele Zauberschulen geben ihren Angehörigen aber irgendeinen kleineren Spruch mit, der sie als Mitglied auszeichnet, und auch viele Hexenzirkel verfügen über solche Sachen. Dabei handelt es sich zumeist um relativ unwichtige Geschichten, die blaue Flamme der Hankas, der Besenritt der Hexen von Molk, das lodernde Schwert der Giff-Zaubererlords usw. – Sachen also, die eigentlich nichts mit der Magie zu tun haben, sondern eher dazu dienen, den Laien vorzugaukeln, was Magie sei. Showeffekte sagt man dazu wohl auf Neudeutsch. Ein echter Spruch ist für einen SAGA-Zauberer mehr Belohnung als es 1000 »Eps« irgendeines anderen Systems je sein könnten!

Natürlich können alle Sprüche anderer Systeme konvertiert und benutzt werden – aber ganz im Ernst: warum bleibt ihr dann nicht gleich bei den langweiligen anderen Zauberregeln?

Gegenstände

Für Gegenstände gilt prinzipiell das gleiche wie für Sprüche. Die großen magischen Gegenstände sind außerordentlich selten! Legendäre Zauberstäbe, die Stürme beschwören, das Land aufreißen, Legionen von Dämonen herbeirufen können, sind der Traum (oder Alptraum) eines Magikers! Relativ häufig (häufiger als Sprüche jedenfalls), sind aber kleine magische Gegenstände, Ringe, die die Zauberei unterstützen, Stäbe, die als Konzentrationshilfen dienen, Fetische, die den Regentanz vereinfachen, Amulette, die gegen fremden Zauber schützen usw. Fast in jeder Ausbildung steht am Ende die Übergabe eines solchen (spezifischen) kleinen Gegenstandes. Und die meisten großen und offiziellen Zauberschulen besitzen große Gegenstände als Wahrzeichen für die Würdenträger ihrer Hierarchie. Am bekanntesten ist wohl der Stab der Götter der Moog-Priester, der eine hypnotische Macht ausstrahlt, die ganze Heere freudig direkt in die Hölle marschieren ließe.

¹ Die meisten können nicht mal sich selbst beherrschen ... (d.Setz.)



Man kann also davon ausgehen, daß ein Zauberer irgendeinen kleineren Gegenstand mit magischer Macht besitzt. Um einen wirklichen Zauberstab zu haben oder gar einen selbst zaubernden Ring, ein singendes Schwert, das nach Blut dürstet oder ähnliches, muß man aber schon herumgekommen sein, und eine verdammte glaubwürdige Geschichte aufbieten können ...

Wann gebe ich dem Spieler Teile des Pentagrammes?

Wie bereits erwähnt: bis einschließlich der 3. Stufe gibst du dem Spieler überhaupt nichts. Muß er sich alles selbst notieren. Nur in ganz wenigen Schulen wird von Anfang an das Pentagramm gelehrt – und wer spielt das schon aus?

Beim Übergang zur 4. Stufe sollte der Spieler einen Zweig des Pentagrammes (der mehr oder weniger korrekt ist ...) von dir erhalten. Achte aber darauf, daß dies im Spiel geschieht, und schaffe eine dementsprechende Möglichkeit. Die Idee der SAGA-Zauberei würde zunichte gemacht, wenn du einfach eine Kopie eines Zweiges beim Ausbessern der Werte auf dem Magiebogen überreichen würdest.

Alles weitere Wissen muß erspielt werden! Deine Aufgabe ist es, den Spieler mit der Möglichkeit zu Informationen zu versorgen. Jeder SAGA-Zauberer hat seinen eigenen Erfahrungsschatz in seinem eigenen Zauberbuch niedergelegt. Du solltest aber schon dafür sorgen, daß – als Belohnung ... – schon mal auch dementsprechende Aufzeichnungen zugänglich werden. – Aber nicht zuviel davon!

Regel 37: Pentagrammwissen

Mit dem Erreichen der 4. Stufe erhält der Magier das Wissen über einen Zweig des Pentagrammes.

Weiteres Wissen und Erkenntnisse müssen erspielt werden.

Wirklich abgedrehte Sachen

Anfangs werden die meisten Zauberer die Blätter relativ eng benutzen. Aber früher oder später wirst du mit Zaubern konfrontiert sein, die dir zunächst einmal nur Kopfschütteln entlocken. Du hast keinen blassen Dunst, welche Blätter verwendet wurden, und wie man sie modifizieren muß, ist nicht zu erkennen.

Wenn der Spieler den Zauber zu Hause vorbereitet hat und sich Gedanken gemacht hat, ist an einer solchen Stelle ein kleines *Time-Out* erlaubt. Halte kurz Rücksprache, laß dir die benutzten Blätter mitteilen und überprüfe, ob die Modifikationen korrekt gesetzt worden sind. Vernünftige Spielrunden sollten in der Lage sein, das Problem so zu lösen.

Es kann aber auch anders sein. Der Zauberer hat in Panik¹ irgendwas vollkommen Abgedrehtes gezaubert. Der Zweig läßt sich vielleicht noch bestimmen, aber es gibt kein Blatt, das paßt und irgendwie müßten auch Dinge modifiziert werden, die gar nicht angegeben sind. Was nun?

Also erstens sind im Pentagramm nicht alle möglichen Modifikationen genannt, sondern nur die häufigsten! Wenn die Dauer bei einem Zauber des ersten Zweiges definitiv eine Rolle spielt, dann benutze die Dauer-Modifikation des 2. oder 5. Zweiges (also immer der angrenzenden). Existiert eine notwendige Modifikation nicht, schätze sie im Bereich des extremsten Modifikanten dieses Zweiges ab! Und

¹ Oder während des zauberer-üblichen Anfalls



schlußendlich darf ausdrücklich auch folgende Notregel verwendet werden. Obwohl es höherstufige Zauber definitiv gibt, hat sich experimentell erwiesen, daß ein Zauber unbekannter Herkunft kaum jemals besser als 5× brillant sein wird (die Formulierung in der Sphäre der Magie fällt schwer, seine Materialisierung im magischen Äther – sozusagen). Nimm dies als Obergrenze für seine extremste Auswirkung und schätze die tatsächliche Qualität ab. Diese Regel sollte nur in ganz außergewöhnlichen Fällen Anwendung finden. Die Erfahrung hat gezeigt, daß nahezu alles mit der Pentagramm-Theorie erklärt werden kann!

Regel 38: Außergewöhnliche Modifikationen

Es gibt in Ausnahmefällen nicht explizit genannte Modifikanten.

Falls vorhanden, benutze den entsprechenden Modifikanten aus einem Nachbarzweig.

Existiert kein passender Modifikant, modifiziere im Bereich des extremsten Modifikanten des entsprechenden Zweiges.

In Ausnahmefällen darf die Qualität im Bereich zwischen ungeschickt und 5×brillant geschätzt werden.¹

Genaues Zaubern

Dem Magier ist es immer erlaubt, durch Hinzufügen von Modifikationen den Zauber genauer, treffsicherer etc. zu machen. Die unspezifische Modifikation erlaubt keine Veränderungen im eigentlichen Sinn, also bei den eigentlichen Auswirkungen des Zaubers, es können dadurch aber Effekte hinzugefügt oder Verbesserungen in der »Exaktheit« erlaubt werden. Solche Modifikationen sollten +1½ nicht überschreiten.

Regel 39: Unspezifische Modifikation

Um einen Zauber allgemein zu verbessern oder typisch magische Effekte hinzuzufügen, kann jeder Zauber mit einer unspezifischen Modifikation verbessert werden, die +1½ nicht überschreiten sollte.

Zaubern gegen Leib und Leben

Der Zauberer in der von dir geleiteten Gruppe ist äußerst einfallsreich im Erfinden relativ einfacher, tödlicher Zauber – geht das wirklich so? »Ich lasse einen Kubikzentimeter seines Kleinhirns zu Stein werden« oder »Ich senke die Temperatur der Hauptkörperschlagader auf 1 Zentimeter Länge auf -5°C.« oder »Ich lasse ein Loch von 0,5 Zentimeter Durchmesser von der Brust direkt ins Herz entstehen«. Das sind lauter recht einfache Zauber mit ziemlich finaler Wirkung! Abgesehen von einigen seltsamen Kulte, denen jeglicher Moralanspruch abgeht², gibt es bei direkt lebensbedrohlichen Zaubern eine Art Sperre. Hier finden wir auch den Grund, warum magische Angriffe meistens eben doch mit einem Feuerball, einem physischen Stoß oder durch das magische Werfen von Gegenständen durchgeführt werden. Auch wenn hinter einem solchen Zauber eine klare Tötungsabsicht, wie der Staatsanwalt sagen würde, steht,

¹ Und bitte an uns schreiben! Vielleicht seid ihr auf ein neues Blatt gestoßen!

² Wir sprechen NICHT von politischen Parteien ...



wirkt der Zauber doch nicht direkt tödlich, sondern durch die Tatsache, daß ein Gegner sozusagen im Wege – oder wenn man so will: Ziel – steht. Effekte wie die oben angesprochenen aber wirken direkt todbringend, selbst wenn sie nicht aus dem 4. Zweig, Magie auf Wesen, stammen. In einem solchen Fall ist, aus bislang mit der Pentagramm-Theorie noch nicht ganz geklärten Gründen, mit erheblichen Aufschlägen zu rechnen. Die theoretischen Magici vermuten, daß Geist oder Seele, die ja auch eine Art magischer Energie darstellen, einem solchen Effekt aktiven Widerstand entgegensetzen können. Die Forschungen auf diesem Gebiet sind ausgesprochen schwierig, weil ausgedehnte Versuchsreihen mit dem Ableben ausgedehnter Reihen von Gefangenen verbunden sind, und selbst in Fantasy-Welten ist solches Vorgehen eher zweifelhaft. Die erwähnten Kulte sind auf diesem Gebiet besser bewandert, weil sie von solchen ethischen Überlegungen nicht behindert werden. Solche direkt wirkenden Zauber werden auch *schwarze Magie* genannt.

Regel 40: Tödliche Magie

Ein direkt tödlich wirkender Zauber hat immer *mindestens* brillante Qualität ($\frac{1}{2} \times W6$, gerundet)¹, selbst wenn die Formel weniger ergibt.

¹ Gewisse unaussprechliche Kulte sollen diesen Beschränkungen nicht unterliegen!



Das Pentagramm

Zweige, Äste, Blätter und die Qualität

Eine herausnehmbare Abbildung des Pentagrammes befindet sich am Ende dieses Buches. Hier werden die Zweige einzeln dargestellt, damit du die Funktionsweise dieses für die erfolgreiche Zauberei grundlegenden Gebildes verstehen lernst. Bei der Beschreibung jedes Zweiges findest du eine Abbildung, der du entnehmen kannst, welche Blätter in welchem Ast zu finden sind, welche Grundqualität sie haben und welche Modifikanten wirksam sind.

Wir weisen noch einmal darauf hin, daß die Blätter – manche der Theoretiker sprechen im *Erweiterten Pentagramm-Modell* davon, daß Blätter lediglich Modifikationen der Äste sind, aber das sind, wie gesagt, theoretische Spitzfindigkeiten – wie auch die Modifikationstabellen für die Formeln zur Qualitätsbestimmung nur als Hinweise für dich als Spielleiter eines Rollenspieles zu sehen sind! Wir transferieren damit das System der Magie in das Rollenspiel, machen es spielbar. Tatsächlich sollst du einmal in der Lage sein, im Spiel einen Zaubereffekt ohne Nachsehen richtig einschätzen zu können, wobei du natürlich bei komplexen Sachen dich immer mal wieder vergewissern mußt.

Jedes Blatt wird folgendermaßen beschrieben:

1. Wirkungsweise allgemein
 - a) vortrefflich gezaubert
 - b) Patzer
2. bemerkenswerte Risiken und Nebenwirkungen
3. Abwehrmöglichkeiten

Ein schematisches Pentagramm für den schnellen Überblick findest du auf Seite 159 im Tabellenteil dieses Buches.

Was ist das magische Pentagramm – und was ist es nicht?

Das von uns hier vorgestellte Pentagramm ist keine Sammlung fest definierter Zauber! Die von uns vorgeschlagenen Modifikationen sind Anhaltspunkte, anhand derer du das Verständnis für die verschlungenen Pfade des magischen Energieflusses erlernen sollst. Ziel ist es, daß du einmal jeden Zauber allein einschätzen kannst.

Das angegebene Modifikationssystem dient nur dazu, das System anfangs greifbar zu machen und kann daher auch nicht 100%ig vollständig sein. Es soll dir helfen die Qualitätsformel eines Zaubereffektes aufzustellen. Du sollst das System der Magie begreifen, der Zauberer-Charakter benötigt keine Rollenspielregeln, die dienen nur zur Unterstützung und Einführung für unsereinen, die wir in einer prosaischen Welt ohne Phantastik leben müssen.

Das hier vorgestellte Pentagramm ist Grundlage einer Modelltheorie, ähnlich wie das Rutherfordsche Atommodell. Da wissen wir auch, daß es keine farbigen Bälle sind, die als Elektronen um einen Kern auf bestimmten Bahnen schwirren. Eigentlich handelt es sich dabei um für uns vollkommen unbegreifliche Dinge, weit jenseits jeden sichtbaren Universums (allein schon, weil Lichtwellen in diesem Bereich echt groß sind). Jedenfalls stimmt dieses Modell also nicht – und erklärt trotzdem unwahrscheinlich viele Effekte, genauso verhält es sich mit dem Pentagramm-Modell. Wir wissen, daß es nicht so *ist*! Wir wissen, daß magische Energie *nicht* in einem Pentagramm mit Ästen usw. angeordnet ist. Und dennoch wird das



Pentagramm als umfassendste Theorie angesehen, denn es erklärt fast alle Effekte – im Gegensatz zu der schon erwähnten *Pferdemist und Stutenmilch-Theorie* der Barobab, die doch einige haarsträubende Ungereimtheiten aufweist.

Das Pentagramm hat im Zentrum der Magie die Meditation, womit ausgedrückt wird, daß sie zu jedem Zauber notwendig ist. Sie stellt keinen Zweig dar, weil sie nicht extra gezaubert werden muß und doch fließt alle Energie über sie. Angeordnet um die Meditation sind 5 Zweige, die in zwei oder drei Äste unterteilt sind. In diesen Ästen wiederum sind die Blätter der Grundzauber zu finden. Die Entfernung der Blätter vom Zentrum des Pentagrammes gibt die Schwierigkeit ihrer Grundqualität an. In den schematischen Darstellungen im folgenden werden die Qualitätsstufen eindeutig getrennt.

Außerdem gibt es für jeden Zweig Modifikationstabellen, denen sich die Formeln zur Qualitätsveränderung eines durch den Zauberer formulierten Effektes entnehmen lassen. Die Beschreibungen der Modifikationen, die Worte, sind manchmal nicht ganz passend für einen bestimmten Effekt; so kann *Geschwindigkeit* z.B. einmal *Bewegungsgeschwindigkeit* bedeuten, aber auch *Lautstärke von Tönen*. Eigentlich hätten wir Modifikationstabellen für jedes Blatt angeben müssen, weil aber die Grenzen für die Modifikationsformeln bei solchen ähnlichen Varianten gleich sind, haben wir uns im Sinne der Übersichtlichkeit entschlossen, diese Modifikanten zusammenzufassen. Du wirst das System in den Festlegungen bald erkennen, so daß es dir keine Probleme mehr bereiten wird – außerdem werden ja alle Blätter einzeln genau erklärt.





Meditation ist grundsätzlich zum Zaubern notwendig. Sie wird bei jedem Zaubern angewendet. Verstärkt und konzentriert durchgeführt, vermag sie durchaus selbst magische Wirkung zu erzielen: *sie wirkt dann auf zukünftige Zaubern*, macht sie einfacher, d.h. verringert ihre Qualität! Die Wirkung ist in erster Linie abhängig von der Dauer. Für wirklich große Zaubern wird jeder Magiker sich mit Meditation vorbereiten – und nicht zu knapp (Meditationstabelle auf Seite 160)!

Besondere Regeln für die Meditation:

Die *Grundqualität* der Meditation ist *geschickt*.

Die Meditation wird nicht modifiziert, außer wenn sie nicht vollkommen ungestört, sogar unter schwierigen Umständen, oder andererseits in vollkommener Abgeschiedenheit stattfindet. Es muß auch eine $+\frac{1}{2}$ Modifikation bei Zielzaubern der brillanten Sphäre berücksichtigt werden.

- Meditation beim Gehen: $+\frac{1}{2}$
- Mit Lärm oder unter Störungen: $+1$
- In vollkommener Abgeschiedenheit: $-\frac{1}{2}$

Ist einer dieser drei Faktoren eingetreten, muß für brillante Zielzaubern zuzüglich $+\frac{1}{2}$ modifiziert werden.



Allein die *Dauer* der Meditation bestimmt ihre Wirkung! Für je eine Qualitätsminderung um $\frac{1}{2}$ muß die Meditationsqualität (i.d.R. geschickt) erwürfelt werden (Zeitspannen siehe unten, bzw. die Meditations-tabelle auf Seite 160).

Ein Fehlwurf (notwendige Meditationsqualität um 2 Qualitätsstufen nicht erreicht) ist in diesem Fall ein Patzer und verringert die Modifikationsabzüge wieder um 1. Ein zweiter Fehlwurf macht die ganze Meditation zunichte. Eigentliche Patzer wirken so: ein Patzer ist erlaubt, zwei oder drei Patzer wirken wie ein Fehlwurf (Meditation wird wieder um 1 weniger wirksam sein), vier Patzer bedeuten einen Fehlschlag. Die Abzüge der Modifikationsformel ergeben sich so:

Meditationsdauer	Abzug
$\frac{1}{2}$ Stunde	$-\frac{1}{2}$
3 Stunden	-1
6 Stunden	$-1\frac{1}{2}$
1 Tag	-2
2 Tage	$-2\frac{1}{2}$
4 Tage	-3
8 Tage	$-3\frac{1}{2}$

usw. mit 16, 32, dann 64, 96 128, 160 Tagen.

Bitte darauf achten, daß der Magiker nicht verhungert.

Die Wirkung einer Meditation hält mehrere Tage an: bestimmen mit 1W6. Man kann sich also durchaus zunächst intensiv auf einen Zauber vorbereiten, und dann erst zum Ort des Geschehens wandern, um ihn auszuführen. Allerdings sollten während dieser Zeit »mentale Erschütterungen« des Magiers vermieden werden: keine großen Zauber, keine Orgien, keine Kampfhandlungen, sonst kann es zum Meditationsverlust kommen, was nach einem halben Jahr der Kontemplation ziemlich nervig sein wird.

Mit Meditation kann ein Zauber unter seine Grundqualität gesenkt werden! Dabei bleiben die Folgen allerdings bei der errechneten Qualität – sowohl wenn's klappt, wie auch, wenn der Zauber mißlingt. Ein doppelt brillanter Zauber mittels Meditation auf geschickt gesenkt, nicht gewürfelt, ist also mißlungen und ruft die Folgen eines mißlungenen brillanten Zaubers hervor. Die Konzentration vermindert sich aber in der gezauberten Sphäre!

Rekursive Meditation

Und jetzt noch etwas für die nimmersatten Theoretiker: die rekursive Meditation. Hier hat eine kleine Regeländerung stattgefunden! Offen gesagt haben wir den ursprünglichen Wortlaut selber nicht ganz verstanden. Nach ausgedehnten Meditationen darüber ist die Sache jetzt aber klar.

Meditation kann auf sich selbst angewendet werden, um Meditationswürfe auf ungeschickt zu senken. Auf jeweils maximal 5 Meditationswürfe (also eine angestrebte $-2\frac{1}{2}$ Modifikation) kann man sich mit *einer* weiteren Meditation vorbereiten. Dabei ist kein Abrunden erlaubt. Die angestrebte Modifikation beträgt also nur -1 (geschickt auf ungeschickt) und verlangt für sich wieder 2 geschickte Meditationswürfe.

Statt 5 geschickter Meditations-Aktionen sind nun nur noch 2 geschickte *und* 5 ungeschickte notwendig! Mit ein wenig Meditation ist das schon zu verstehen.



Der 1. Zweig der Magie

Magie wirkt auf Magie

Aufspüren

Beeinflussen

Verändern

- Analysieren
- Suchen

- Ablenken

- Brechen

- Schwächen

- Entziehen

Stärke des Zielzaubers / Stufe des Magikers / Resistenzstufe

Wert	ung. / 1	gesch. / 2	gut / 3	bril. / 4	2x bril. / 5	je weitere
Formelwert	- ½	±0	+½	+1	+1½	je +½

Entfernung des Zielzaubers bzw. Wert Ablenkung

Wert	Berührung	<5m	<20m	<50m / Reflexion	bis Sichtgrenze	keine freie Sicht
Formelwert	- ½	±0	+½	+1	+2	zusätz. +½

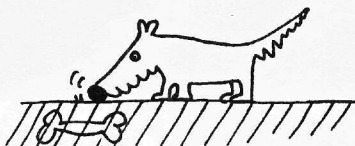
Der erste Zweig Magie wirkt auf Magie

Die Zauber dieses Zweiges wirken momentan und sofort. Sie gelten unmodifiziert für eine Entfernung bis zu 5 Metern und gegen geschickte Zielzauber.

In der Praxis ist darauf zu achten, daß das *Schwächen* eines Zaubers dessen Auswirkungen beeinflusst! Hier muß also anhand der gewünschten Modifikationsveränderung modifiziert werden. *Brechen* bedeutet die Vernichtung eines bestehenden Zaubers und ist nur anhand der Qualität des zu brechenden Zaubers zu modifizieren. Das *Entziehen magischer Kräfte* bezieht sich in erster Linie auf den direkten Entzug von Lebensenergie von Lebewesen, Seelen und Geistern! Nicht auf magische Ladungen wie z.B. die eines Zauberstabes. Das sind ja selbst wiederum Zauber und müßten gebrochen oder geschwächt werden.

Vergleiche zur Abwehr eines magischen Angriffes auch *Reflexabwehr* auf Seite 37.

Ast Aufspüren



Suchen von Zaubern/Magie	
Wirkung	Mit diesem Zauber wird fremde Magie aufgespürt, ohne sie zu beeinflussen. Bei korrekter Ausführung erfährt der Zauberende den genauen Standort innerhalb der gezauberten Entfernung. Allerdings können nur Zauber der Zielqualität erkannt werden! Auch die Anwesenheit von zauberfähigen Wesen (oder Dingen) wird erkannt, soweit diese ihre Macht nicht verhüllt haben. Die Zielgenauigkeit beträgt 10% der Entfernung. ¹
vortrefflich	Ungefähre Stufe/Grad (bei Magiefähigen) oder Qualität (bei Zaubern) können erkannt werden.
gepatzt	Fehlerquote für Standortbestimmung steigt bis 50% der Entfernung.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	Nur wenn Wesen oder Gegenstände verhüllt Macht besitzen: Resistenz ²

Analysieren von Magie	
Wirkung	Ein Zauber kann erst analysiert werden, wenn sein Standort einwandfrei geklärt ist! Das muß nicht durch einen Zauber geschehen sein! ³ Erfolgreiche Ausführung gibt Zweig, Ast und Blatt des analysierten Zaubers, bzw. Stufe/Grad der Magiefähigkeit an. Dabei muß

¹ Auf 5 Meter kann also mit 50 Zentimeter Genauigkeit Magie gefunden werden.

² Gegenzauber sind natürlich blödsinnig ...

³ Man kann es einfach wissen, es kann drauf geschrieben sein – Achtung! Hier Zauber – oder von jemandem erfahren.



	die tatsächliche Stärke des Zielzaubers durch die Modifikation mindestens erreicht worden sein! Bis 2 Qualitäten darunter gilt der Zauber von vornherein als gepatzt, ein dann noch gewürfelter Patzer führt zum Mißlingen. Noch geringere Zielzaubermodifikation bringt keine brauchbaren Ergebnisse.
vortrefflich	Zusätzliches Erkennen der Modifikationsformeln, Sprüche werden in ihrem Aufbau verstanden (welche Blätter wirken). Befähigung eines Magiekundigen (könnte er sich noch steigern?) wird erkannt.
gepatzt	Nur der Zweig kann erkannt werden – Fehleinschätzungen bei Stufe/Grad bis 20%.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch

Ast Beeinflussen

Um einen anderen Zauber beeinflussen zu können, muß der Zauber zumindest in Zweig und Ast bekannt sein! Im Spiel kann man davon ausgehen, daß Standardzauber (Effekte aus einem Blatt oder einfach bekannte Dinge), auch verbreitete Kombinationen oder Sprüche, von einem Magier *erkannt* werden können. Komplexe Gebilde, deren Effekte unter Umständen nicht gleich sichtbar sind, müßten jedoch vorher analysiert werden.

Ablenken von Zaubern	
Wirkung	Im Rahmen der gewählten Ablenkung schlägt der Zauber wie der Blitz in den Boden ¹ . Mit Modifikation +1 kann er direkt reflektiert werden. Ein reflektierter Zauber hat eine +½ Modifikation auf seine Stärke – er kann immer stärker werden, das Ablenken muß immer nur auf die Ursprungsqualität erfolgreich sein. Daraus können wahrhaft fatale Situationen entstehen! ²
vortrefflich	Der abgelenkte Zauber kann innerhalb des Ablenkungsbereiches auf eine andere Person oder ein anderes Ding gelenkt werden, sofern dies nicht der Formulierung vollkommen widerspricht.
gepatzt	Der abgelenkte Zauber trifft die nächststehende Person/Ding, auf die/das die Formulierung am ehesten zutrifft.
bes. Risiken	<i>Verletzungsgefahr</i> , weil ein gepatzter Zauber z.B. bei der Abwehr eines Angriffs, die nächste Person trifft. Bei einer Reflexion läßt sich der Zauber immer weiter auf. Es kann dann passieren, daß er unkontrollierbar wird und unabhängig von seiner ursprünglichen Form einfach explodiert. Die Wahrscheinlichkeit beträgt bei der ersten Reflexion 10% und steigt mit jeder weiteren um 5% bis auf 75%
Abwehr	magisch

¹ Nur wenn der Zauber am Zielpunkt genau die Verhältnisse vorfindet, die durch seine formulierte Definition festgelegt sind, wird er seine ursprüngliche Wirkung erzielen – also wenn statt des einen Tores ein anderes getroffen wird etwa – ansonsten wirkt die Energie wie ein Blitzschlag, was auch nicht ungefährlich sein kann!

² Man nennt das auch *Lussisches Rulett* – warum weiß keiner ...



Schwächen von Zaubern	
Wirkung	Einen Zauber zu schwächen, bedeutet seine Energie herabzusetzen. Bei diesem Blatt kann man direkt auf die Modifikationen des Zielzaubers losgehen: jede Verringerung der Modifikation des Zielzaubers um 1 muß durch eine Modifikation des Schwächen-Zaubers von $\frac{1}{2}$ erkaufte werden. Natürlich ist außerdem auch die Stärke des ursprünglichen Zielzaubers von Bedeutung <i>und</i> die Entfernung! Die Art der Modifikationsverringerung (auf welche Art der Zielzauber geschwächt wird: Dauer, Intensität etc.) ist dabei frei wählbar! ¹
vortrefflich	Weitere Schwächung des Zielzaubers um $\frac{1}{2}$
gepatzt	Die Art des Schwächens wird per Zufall bestimmt (auswürfeln oder SL)
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch

Ast Verändern

Hier gilt, ebenso wie im Ast Beeinflussen, daß der Zauber entweder bekannt, offensichtlich oder eben zuvor analysiert sein muß, um die eigene Magik auf den Zielzauber wirken zu lassen.

Brechen eines Zaubers	
Wirkung	Dieses Blatt bricht eine andere magische Energie, unterbricht den Fluß und beendet den Zielzauber sofort. Eine Verzauberung verliert ihre Wirkung oder wird aufgehoben. Um einen Zauber zu brechen, <i>muß</i> er wirklich genau bekannt sein! In aller Regel muß ein zu brechender Zauber vorher analysiert werden, oder der Magikus kennt den Effekt aus eigener Erfahrung.
vortrefflich	Der Zaubende kann einen Teil der Energie des Zielzaubers aufsaugen, so daß sein nächster Zauber (innerhalb von 24 Stunden die Modifikation von $-\frac{1}{2}$ erhält.
gepatzt	Der Zauberer verliert ein Zehntel seiner (normalen) Lebensenergie, der Zauber funktioniert aber. ² (Zusätzlich zur Prellung!)
bes. Risiken	Starke physische Erschöpfung bei Patzern.
Abwehr	magisch

Entziehen magischer Energien	
Wirkung	Der Zauber wirkt entweder direkt auf die physische Lebensenergie eines Wesens – dann wird er wie ein Schwerthieb mit der angestrebten Qualität (Zielzauber) behandelt. Die Verteidigung geschieht mit Resistenzwerten und unterliegt Einschränkungen, so daß nachstehende Folgen auftreten: ist die <i>Verteidigung gleich dem oder besser als der Angriff</i> ist der Angriff <i>abgewehrt</i> ; ist die <i>Verteidigung um eine Qualität schlechter</i> ergibt dies eine <i>Prellung</i> ; um <i>zwei schlechter</i> gibt eine <i>Wunde</i> ; um drei Qualitätsstufen schlechter bedeutet einen kritischen

¹ Es handelt sich hier um eine Regeländerung zur ersten Ausgabe: in der Praxis ändern sich die endgültigen Qualitäten zwar fast niemals, egal welche Version benutzt wird, die Erläuterung ist aber einleuchtender geworden.

² Quasi durch den Einsatz eigener Lebensenergie eben.



	Treffer. Oder es wird mit diesem Zauber auf die Seele eines Wesens gezielt – eine beliebte Methode der Brüder und Schwestern aus den eher dunkleren Zirkeln ... Seele verkaufen und so; man kennt das ja. Die Seele eines Wesens kann nur als Ganzes entzogen werden. Um einen solchen Angriff auf die Seele abzuwehren, genügt es, mit dem Resistenzwurf eine Stufe schlechter zu würfeln, als die Zielzauberqualität des Angriffs! Es handelt sich also um einen ausgesprochen gefährlichen Zauber! Eine Seele kann mit Speichern eingefangen werden und auch Geisterwesen können auf diese Art gefangen werden (Flaschengeister). Soll eine Seele zum Zwecke der Vernichtung entzogen werden, also nur, um das Wesen zu töten, ist die allgemeine Modifikation bei Zaubern gegen Leib und Leben zu beachten!
vortrefflich	Beliebige Verstärkung des Zaubers um $\frac{1}{2}$.
gepatzt	Der Zauber wirkt unkontrolliert auf irgendein Wesen in der Umgebung (Umkreis 20 Meter). Man würfele mit einem W20: 1-10 bedeutet, daß das anvisierte Ziel getroffen wird, die restlichen Zahlen sind gleichmäßig auf die umstehenden Personen zu verteilen (vor dem Würfeln natürlich).
bes. Risiken	Ja nach Qualität des Zaubers besteht <i>immer</i> eine gewisse Möglichkeit, daß der Zauberer selbst getroffen wird: bei <i>ungeschickt</i> 60%, bei <i>geschickt</i> 50%, bei <i>gut</i> 40%, bei <i>brillant</i> 30% usw.
Abwehr	magisch, Resistenz



Der 2. Zweig der Magie

Magie wirkt auf Materie

Bewegen

Kneten

Elemente

– Levitation

– Temperatur

– Töne

– Oberfläche

– Form

– Erde, Luft,

Feuer, Wasser

– Gestaltwandel

– Wetterzauber

Dauer des Zaubers

Wert	Sekunden	bis 1min	bis 10min	bis 1h	bis 1Tag	weiterer Tag	permanent
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	je +½	+4

Entfernung des Zielobjektes

Wert	Berührung	< 5m	< 20m	< 50m	Sichtgrenze	keine Sicht
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	jew. +½

Masse des anvisierten Objektes

Wert	bis 10gr	bis 1kg	bis 10kg	bis 50kg	bis 100kg	je weitere 500 kg
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	je +½

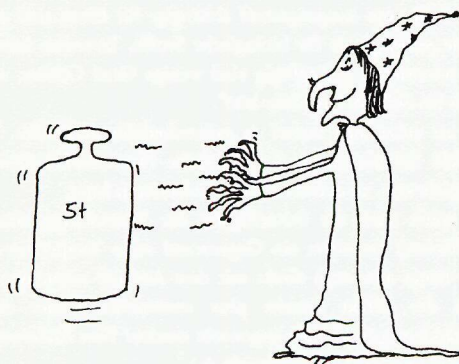
»Ausmaß« der Veränderung, Geschwindigkeit, Artikulation bei Tönen

Wert	gering sehr langs. Töne	wenig langsam Tierlaute	mäßig schnell Worte	merklich sehr schnell Stimme	sehr pfeilschnell Gesang	außerord. »sofort« gut.Gesang
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	+2

Der zweite Zweig Magische Kräfte wirken auf Materie

Die Blätter dieses Zweiges sind sehr variabel, haben aber alle mit der Stofflichkeit der Materie zu tun. Weder ihre Dauer noch ihre Stärke ist festgelegt. Sie wirken unmodifiziert für eine Entfernung bis zu 5 Metern, für eine Masse bis zu einem Kilogramm, für die Dauer von bis zu 10 Sekunden und geringe Veränderung (bzw. langsame Geschwindigkeit). Die vierte Modifikationsmöglichkeit betrifft das *Ausmaß*, eine wichtige Bezugsgröße zur Festlegung der Formel für alle Zauber in diesem Zweig. Natürlich muß man hierbei etwa für die *Levitation Geschwindigkeit* lesen, bei Tönen *Feinheiten der Modulation und Artikulation*, und bei letzterem gibt es keine Masse, sondern eben *Lautstärke*. Näheres wird bei der Beschreibung der Blätter aufgezeigt.

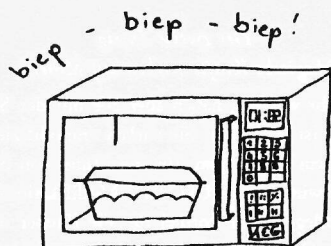
Ast Bewegen



Bewegen von Dingen	
Wirkung	Das Bewegen von Dingen ist, neben der Illusion, das einfachste Blatt im Pentagramm. Mit relativ risikolosen Mitteln und etwas Fantasie kann man eindrucksvolle Sachen zaubern. Die Spannbreite reicht von <i>Hochheben</i> über <i>Dinge werfen</i> oder <i>Gläser aus dem Schrank holen ohne aufzustehen</i> bis hin zu <i>ein Schwert führen, ohne es in der Hand zu halten</i> . Die geringfügigste Geschwindigkeit darf nicht schneller als eine Schnecke sein. Man beachte also, daß die Dauer des angestrebten Effektes direkt mit der Geschwindigkeit zusammenhängen kann! ¹
vortrefflich	Zeitverlängerung der angestrebten Kontrolle um 50% der formulierten Zeit möglich.
gepatzt	Verlust der Kontrolle nach W% der formulierten Zeit.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch

¹ Spieler sollten die Zeitgrenzen der Modifikation für die Dauer zunächst nicht kennen, sondern ihre Wahl nach den jeweiligen Bedürfnissen richten!



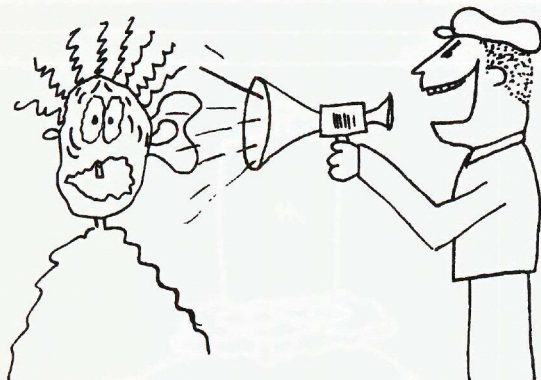


Temperatur verändern ¹	
Wirkung	Dieser Zauber verändert die Temperatur von Dingen, bewegt, physikalisch gesehen, also die Elementarteilchen der Materie. Die Temperatur kann gesenkt oder angehoben werden. Das Ausmaß ist vom Ausgangsstoff abhängig: für Eisen sind ganz andere Temperaturunterschiede <i>geringfügig</i> als für biologische Stoffe. Trotzdem kann man sich an folgender Faustregel orientieren: geringfügig sind wenige Grad Celsius, <i>wenig</i> 20°C, <i>mäßig</i> bis zu 40°, <i>merklich</i> bis 80°, <i>sehr</i> ungefähr 200°. Um Holz zu entzünden bedarf es <i>außerordentlichen</i> Ausmaßes. Weitere Modifikationen sind möglich! Schmiedefeuer +3, göttliche Flammen/Drachenfeuer +5 (und höher), sollen Beispiele sein, an denen man sich orientieren kann. Natürlich spielt auch die Schnelligkeit der Veränderung eine Rolle! Normalerweise (=unmodifiziert) verändert ein Gegenstand seine Temperatur um 10°C pro Sekunde. Die Dauer hängt also auch direkt mit dem Ausmaß zusammen und berechnet sich aus Dauer, bis der Effekt eintritt plus erwünschte Dauer des Zaubers. Schnellere Temperaturänderungen können angestrebt werden! Eine Änderung um 50°C pro Sekunde bedeutet +½, um 500°C pro Sekunde +1.²
vortrefflich	Die Geschwindigkeit der Veränderung kann erhöht (wie +½ Modifikation) oder, wenn dies nicht erwünscht ist, kann die Dauer bis maximal 20% verlängert werden!
gepatzt	Die Temperatur verändert sich nur um die Hälfte der angestrebten Änderung.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch / Ausweichen

¹ Der kleine Physiker weiß natürlich, warum dieses Blatt im Ast Bewegen zu finden ist. Es gab aber schon viel Streit über die Sache. Einige Magier der eher theoretischen Schulen halten dieses Blatt sogar für einen Teil des Bewegen-Blattes. Dem muß energisch widersprochen werden, richtet sich das eine doch an eine Masse im makroskopischen Sinne, wogegen das andere auf Elementarteilchen zugreift, was einen ganz anderen Einsatz der magischen Energie notwendig macht! Vgl. dazu auch den bekannten Aufsatz Pro Plems *De Arti fumato Aqua* (Die Kunst, Wasser zu verdampfen).

² Wie man sieht, ist es bei weitem einfacher diese Geschwindigkeit zu modifizieren, als extreme Zeitspannen zu benötigen!





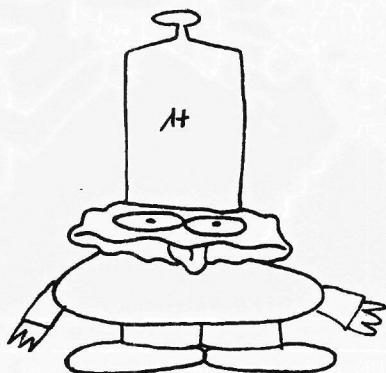
Töne – keine Illusion	
Wirkung	Der Zauber läßt in der gewünschten Entfernung eine Tonquelle entstehen, indem die Luft dort in entsprechende Schwingung versetzt wird. Das Ausmaß beschreibt die Genauigkeit der Ausführung – von einfachen Geräuschen, bis zum lieblichen Elbengesang. Um verständliche Worte zu artikulieren, ist mindestens $+\frac{1}{2}$ notwendig. Masse steht für Lautstärke – mit $-\frac{1}{2}$ läßt sich nur das Trippeln einer Maus erreichen, bei $+\frac{1}{2}$ gibt es schon ein ausgewachsenes Donnern zu hören (oder einen mehrstimmigen Chor?) Weil die Luftschwingung magisch und nicht durch die Stimmbänder erzeugt wird, sind natürlich auch Ultraschalltöne erreichbar (z.B. die magische Hundepfeife)
vortrefflich	Die Töne können genauer moduliert werden oder wahlweise lauter sein.
gepatzt	Die Töne fallen nicht nach Wunsch aus – Worte sind geschelt.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch

Ast Kneten

Oberfläche verändern	
Wirkung	Dieses Blatt beeinflusst die Oberflächeneigenschaften eines Körpers. Das Ausmaß kann anhand folgender Faustregel bestimmt werden: Oberflächen können <i>haftend</i> , <i>klebrig</i> , <i>rauh</i> , <i>hautglatt</i> , <i>glatt</i> oder <i>schmierig</i> sein. Eine Veränderung von einem zum nächsten Zustand hat, gemäß der Modifikationsformel dieses Zweiges, jeweils eine Veränderung von $+\frac{1}{2}$ zur Folge (beginnend mit Modifikation $-\frac{1}{2}$). Statt der Masse ist zwar für dieses Blatt eigentlich die Oberflächenausdehnung ausschlaggebend, dennoch kann in guter Näherung die angegebene Modifikationsformel verwendet werden, weil dichte Materialien mit entsprechend kleinerer Oberfläche schwerer zu »kneten« sind.
vortrefflich	Nur die <i>Dauer</i> kann bis zu 20% verändert werden.
gepatzt	Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit vollzieht sich die Änderung in die andere Richtung – also z.B. von <i>rauh</i> nach <i>haftend</i> eben von <i>rauh</i> zu <i>glatt</i> .



bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch / Ausweichen

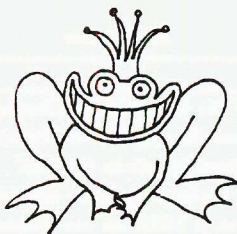


Form ändern	
Wirkung	Die gesamte Form eines Gegenstandes zu verändern, greift natürlich bei weitem tiefer ein und ist ein mächtiger Zauber, der, auf Lebewesen angewendet, äußerst gefährlich sein kann! Der abwehrende Resistenzwurf muß lediglich eine Qualitätsstufe niedriger sein, als der Zauber um erfolgreich abzuwehren! Dieses Blatt verändert nicht die Art oder die Struktur der Materie!¹ Ein Mensch, dessen Form wirklich verändert wird, stirbt höchstwahrscheinlich an den Folgen. Der Zauber wirkt wie eine Presse mit großer physikalischer Kraft, um die angestrebte Form zu erreichen! Dieser hypothetische Kraftaufwand ist auch der Maßstab zur Bestimmung des Ausmaßes. Die Zauberdauer ist abhängig von der Größe des Zieles <i>und</i> dem Ausmaß der Veränderung, wird aber nur in den seltensten Fällen länger als eine Stunde dauern!² <i>Der Zauber ist permanent in seiner Wirkung!</i> Die Zauberdauer bezieht sich nur auf die Verwandlung, die veränderte Materie geht nicht mehr in ihren Ausgangszustand über!
vortrefflich	Zauberdauer halbiert sich, Verformung geht schneller.
gepatzt	Die Verformung findet nur ansatzweise statt. Lebewesen sterben zu 50%, oder, wenn dies angestrebt wurde, tun sie es zu 50% eben nicht.
bes. Risiken	Vorsicht bei der Anwendung auf Lebewesen!
Abwehr	magisch / Resistenz / Ausweichen

¹ Wir befinden uns im Ast Kneten!

² Etwa für Dinge in Elefantengröße oder Sachen, die härter als Stahl sind ...





Gestaltwandel	
Wirkung	Der klassische Gestaltwandel gehört zur hohen Magie! Sich selbst oder einen anderen in ein anderes Wesen zu verwandeln, das ist schon was! Alle geistigen Fähigkeiten bleiben dabei erhalten! Der Zauber kann nur auf Lebewesen angewendet werden (auch Pflanzen). Auch hier genügt der Resistenzwurf eine Stufe schlechter als der Zauber selbst. Für das Ausmaß ist relevant: Größe, Veränderung von Rasse, Gattung usw.; Tier zu Pflanz und umgekehrt (was natürlich ein relativ vegetatives Wesen ergibt) hat grundsätzlich weitere +2 Modifikation zur Folge! Nach Beendigung der Zauberdauer muß geprüft werden, ob der Verzauberte überhaupt noch den Willen hat, in seine alte Gestalt zurückzukehren. Man überprüfe dies im Rollenspiel so: Bei Selbstverwandlung würfelt der Zauberer auf seine Zauberkraft (ohne Änderung des Psi-Ko-Logik-Wertes), ein Verwandelter würfelt auf seine Resistenz. Dieser Wurf muß mindestens geschickt sein – egal welche Qualität der Zauber hatte. Wird dieses Ergebnis nicht erreicht, bleibt der Verzauberte nochmals die Zauberdauer verwandelt. Sein Bedürfnis, zur alten Gestalt zurückzukehren, wird geringer. Bei der nächsten Probe hat er einen Abzug auf das Würfelergebnis von $-1!$¹ Mißlingt der Wurf wieder, bleibt er nochmals die Zauberdauer verwandelt² und sein Wurf zur Rückverwandlung wird mit -2 modifiziert. usw.
vortrefflich	Rückverwandlung problemlos (kein Wurf notwendig)
gepatzt	Rückverwandlung bereits beim ersten Wurf mit -2 modifizieren (dann -3 usw.)
bes. Risiken	Gefahr der permanenten Verwandlung!
Abwehr	magisch / Resistenz

¹ Natürlich läßt sich der Wille wiederum beeinflussen ... (siehe 4. Zweig ab Seite 69)

² Nach gängigen Experimenten mußten wir die RSP-Regel hierzu ändern: die Zauberdauer verdoppelt sich nicht jedesmal!



Ast Elemente

Die 4 Elemente	
Wirkung	Dieses Blatt wirkt auf die klassischen 4 Elemente der Welt ein – also nicht auf das Wasser in der Harnblase des Gegners! Im Prinzip sind mit diesem Zauber Erdbeben, Vulkanausbrüche, Luftleere, künstliche Gezeiten¹, die Erschaffung von Sonnen, Planeten etc. möglich! Ausmaß, Entfernung, Dauer und Masse liegen dabei jedoch in Bereichen, die Dutzende, Hunderte, ja Millionen von brillanten Würfeln notwendig machen – oder eine Meditation, die in ihrer Dauer die Lebensspanne von Menschen, Zwergen, Elben und atembarer Atmosphäre bei weitem übersteigt. Wichtig für normale Zauberer² ist etwa die Erschaffung von Feuer in kleinem Rahmen. Dabei ist das Entzünden einer Kerze ein <i>geringfügiges</i> Ausmaß, das von Luft (für einen echten Feuerball) ist schon <i>merklich</i>, <i>außerordentlich</i> wäre das Entfachen einer Wasserpflüte. Magische oder kalte Flammen gibt es nicht. Das behaupten nur die PR-stüchtigen Zauberer, die angeben wollen. Wenn solches behauptet wird, handelt es sich entweder um eine Illusion (wenn die Flamme nichts so recht erleuchten will) oder es verbrennt Luft (möglichweise ist durch Temperaturabsenkung die Flamme allerdings wirklich nicht so heiß, wie man vermuten würde). Natürlich kann es von Nutzen sein, die Erde unter den heranstürmenden Feinden zu zerreißen – wahrscheinlich ist es aber einfacher mit <i>Bewegen</i> zu bewerkstelligen. Übrigens: eine Kerze brennt natürlich auch dann noch, wenn der Zauber vorbei ist – Luft nicht! Für Feuer zählt zur Masse Intensität, Größe und Helligkeit.
vortrefflich	Masse kann erhöht werden (bei Feuer entsprechend auch die anderen genannten Faktoren)
gepatzt	Die Dauer halbiert sich.
bes. Risiken	Bei Mißlingen sind Schwierigkeiten mit zuständigen – oder sich zuständig fühlenden – Göttern, Geistern oder Dämonen zu erwarten!
Abwehr	magisch

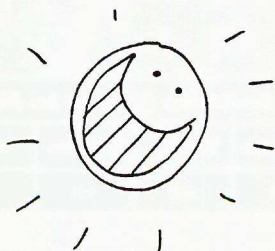
Wetterzauber	
Wirkung	Manche Theoretiker behaupten, Wetterzauber wären Kombinationen aus Elementzaubern. Das stimmt so nicht. Natürlich sind die Blätter eng miteinander verwandt, sie sind Effekte eines Astes der Magie, aber sie sind nicht gleich! Effekte, die mit Wetterzaubern zu erreichen sind, wären über die Elemente nur sehr großflächig und daher fast unmöglich zu erzielen! Der Wetterzauber ist auch auf engstem Raum wirksam. Man kann es zum Beispiel auf 20 Meter im Umkreis regnen lassen oder Nebel erzeugen – mit einem Elementzauber könnte man nur wirklich Nebel hervorrufen, und der ist selten derart beschränkt. In feuchter Umgebung läßt sich z.B. Nebel natürlich leichter erzeugen – eine <i>geringfügige</i>

¹ Man denke an die Sache mit dem roten Meer

² WAS?



	Veränderung. In der Wüste wäre dies nur mit einer <i>sehr großen</i> Veränderung zu bewerkstelligen. Mit diesem Blatt kann man Blitze schleudern oder Winde herbeirufen. Um diese Dinge zu lenken, muß man sie allerdings noch <i>Bewegen</i>! Ein ganz wichtiger Punkt noch: Die Modifikation Entfernung muß zweimal verwendet werden, wenn der Zauberer nicht um den Zauberer herum plaziert werden soll! Ein Beispiel: Ein kleiner Regenschauer im 15 Meter entfernten Zimmer, der den Durchmesser 4 Meter haben soll, hat folgende Modifikation für Entfernung: Durchmesser 4m = ± 0; Entfernung 15m = +1; keine Sicht = $+\frac{1}{2}$. Also $+1\frac{1}{2}$. Der gleiche Effekt um den Zauberer herum hätte ± 0! Die Masse ist für diesen Zauber nicht relevant! Er wirkt wie ein Trigger, ein Auslöser auf die Kräfte der Welt ein. Wetterzauber enden nicht abrupt, sondern lösen sich langsam auf!
vortrefflich	Der Effekt ist in jeder Hinsicht echter als formuliert!
gepatzt	Es ergeben sich für den Zauberer peinliche Abweichungen vom gewollten Effekt.
bes. Risiken	Wenn der Zauber mißlingt, bildet sich (z.B.) mit 50% Wahrscheinlichkeit zu allem Überfluß auch noch eine kleine Regenwolke über dem Magier, die für 1W6 Tage regnet.
Abwehr	magisch



Der 3. Zweig der Magie

Magie verändert die Materie

Aufbau

Umwandeln

$e = mc^2$

– Farbe

– »rechte«

– Festigkeit

Unsichtbarkeit

– Verwandlung

– Materie zu/aus
Energie

Dauer des Zaubers (gilt nicht bei Blatt »Materie zu/aus Energie«)

Wert	Sekunden	bis 1min	bis 10min	bis 1h	bis 1Tag	weiterer Tag	permanent
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	je +½	+4

Entfernung des Zielobjektes

Wert	Berührung	< 5m	< 20m	< 50m	Sichtgrenze	keine Sicht
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	jew. +½

Masse des anvisierten Objektes

Wert	bis 10gr	bis 1kg	bis 10kg	bis 50kg	bis 100kg	je weitere 500 kg
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	je +½

»Ausmaß« der Veränderung

Es ist nahezu unmöglich, eine Formeltabelle für das Ausmaß in diesem Zweig anzugeben. I.A. gilt aber, daß Modifikationen im Bereich zwischen –½ und +4 liegen, es seien an dieser Stelle nur die »Rahmen« der Veränderung aufgezeigt.

Blatt Farbe: anhand des Spektrums (infrarot bis ultraviolett)

Blatt Festigkeit: beginnend bei ±0 (!) für sehr geringe Änderungen

Blatt Verwandlung: anhand des Abstandes im Periodensystem der Elemente / bzw. wie stark die innere Struktur geändert wird

Blatt $e=mc^2$ / erschaffen: je nach Komplexität des Objektes

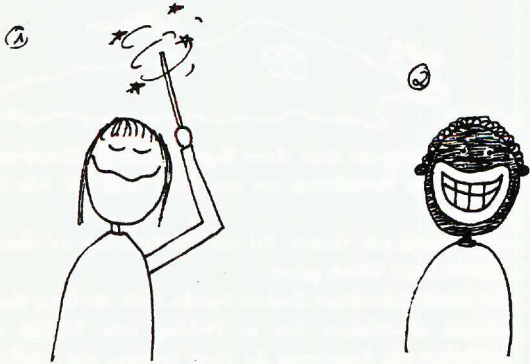
Blatt $e=mc^2$ / zerstören: immer ±0 (!)

Der dritte Zweig Magie verändert Materie

Auch die Blätter dieses Zweiges sind sehr variabel in all ihren Komponenten. Sie gelten unmodifiziert für Entfernungen bis 5 Meter, bis 1 Kilogramm Masse und bis 10 Sekunden Dauer. Das alles bei geringem Ausmaß der Veränderung.

Bei der Veränderung der Materie in ihrer Struktur muß das Ausmaß sehr verschiedenartig definiert oder dargestellt werden. Es sollte in der Praxis mit gesundem Menschenverstand¹ entschieden werden. Natürlich wird bei der Beschreibung der einzelnen Blätter noch genauer darauf eingegangen. Einige Hinweise sollen aber an dieser Stelle bereits erläutern, wie das Ausmaß im 3. Zweig zu handhaben ist: bei *zu etwas verwandeln* ist die Kenntnis des chemischen Elemente-Systems von Nutzen, bei *Farbe verändern* halte man sich an die bekannten Spektrumsdarstellungen oder an theoretische Darstellungen (etwa von Newton oder Goethe). *Materie zu/aus Energie* braucht keine Modifikation des Ausmaßes – die Erschaffung toter Materie ist aber einfacher als lebendige. *Echte Unsichtbarkeit* durch den zeitweiligen Eintritt ins Schattenreich ist eine andersartige Umwandlung, oder besser eine Dimensionsänderung, und daher eine prinzipielle Veränderung der Materie – das Ausmaß liegt fest.

Ast Aufbau

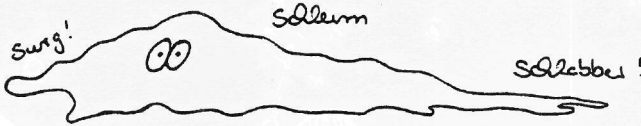
Farbe ändern	
Wirkung	 Dieses Blatt verändert die Farbe eines beliebigen Objektes oder Wesens. Es handelt sich um eine tatsächliche Veränderung! Das Ausmaß bestimmt man am einfachsten anhand des Spektrums: Ultraviolett - Violett - Blau - Grün - Gelb - Orange - Rot - Infrarot. Die Veränderung von einer der genannten Farben zur nächsten ist die Grundversion und hat keine zusätzliche Modifikation zur Folge. Jede weitere Verschiebung schlägt mit $+\frac{1}{2}$ zu Buche. Special-Effects (fluoreszierend, glitzernd usw.) werden zusätzlich mit $+\frac{1}{2}$

¹ Oh Mann, wer von den Rollenspielern hat denn SOWAS?



	berechnet. Es ist die Oberflächenausdehnung ausschlaggebend, nicht die Masse! Dabei gilt die Faustregel: der in der Modifikationsformel angegebene Massewert ist gültig für Objekte mit der Dichte von Wasser (Lebewesen sind in etwa dort anzusiedeln), bei größeren Abweichungen der Dichte muß man die Oberfläche berechnen. Die Tabelle stimmt, wenn 1kg einem Würfel mit Kantenlänge 10 Zentimetern entspricht, also 600 Quadratzentimetern.
vortrefflich	Eine weitere Farbstufe ist möglich.
gepatzt	Die Änderung ist geringer als vorgesehen und die »Zauberhand des Magiers verfärbt sich ebenfalls für 1W20 Stunden.
bes. Risiken	Beim mißglückten Zauber dieser Art stellt sich zu 50% – außer den üblichen Folgen – beim Zauberer genau der gewünschte Erfolg ein.
Abwehr	magisch / Ausweichen

Festigkeit ändern

Wirkung	Mit diesem Zauber lassen sich sehr verschiedenartige Effekte erreichen. Normalerweise behält das bezauberte Ding (oder Wesen) seine Form. Es kann aber, wenn es weicher gemacht wurde, weitaus leichter magisch oder physikalisch verformt werden – so ist z.B. kaltes Schmieden möglich! Folgende Begriffe kommen für das Ausmaß in Betracht (schematisch): ätherisch – gasförmig – Wasser – Pudding – Fleisch – Holz – Metall – Diamant.  Eine Änderung um einen dieser Begriffe stellt die Grundvariante ohne Modifikation dar. Jede weitere Veränderung um eine Stufe muß mit $+\frac{1}{2}$ in der Formel berücksichtigt werden. Ätherisch sind z.B. Geister. Bei einer Veränderung auf diese Festigkeit kann man buchstäblich durch Wände gehen. Die dunkle Seite dieses Zaubers besteht darin, die Form des verzauberten Objektes nicht aufrecht zu erhalten. Ein zu Pudding oder Schleim verweichlichtes Wesen wird zerfließen! Die Zerstörung der Form bedeutet eine Qualitätserhöhung um $+\frac{1}{2}$¹. Auch dann verwandelt sich die Festigkeit nach Ablauf der Zauberdauer wieder in ihren ursprünglichen Zustand, die Folgen sind aber verheerend, denn die Form bleibt zerstört! Ein Lebewesen wird nur geringfügige Verzauberungen dieser Art (die im wahrsten Sinne des Wortes <i>tropfende</i> Nase z.B.) überleben! Bei einem Angriff auf ein Lebewesen mit Form verlieren genügt es, bei der abwehrenden Resistenzprobe eine Qualitätsstufe
---------	--

¹ Allgemein bei Dingen, bei Lebewesen wird dadurch (in den meisten Fällen) direkt das Leben bedroht und die entsprechenden Regeln müssen beachtet werden; die $+\frac{1}{2}$ Modifikation kann dann weggelassen werden, der Zauber ist sowieso mehrfach brillant.



	schlechter zu würfeln als der Zauber. Übrigens könnte man Geister mit diesem Blatt auch wieder mit einem echten Körper versehen ...
vortrefflich	Die Veränderung kann um eine weitere Stufe verschoben werden.
gepatzt	Unbeabsichtigter Formverlust zu 30%. Dauer halbiert sich.
bes. Risiken	Gefährlicher Angriffszauber! Beim Mißlingen muß der Zauberer zusätzlich mit Auflösungserscheinungen bei sich selbst rechnen (10%)
Abwehr	magisch / Resistenz

Verwandeln	
Wirkung	Hiermit wird die <i>vollständige</i> Umwandlung der Zielmaterie erreicht! Der Aufbau der Materie wird komplett verändert. Wenn z.B. Trolle mit Sonnenlicht in Berührung kommen und sich zu Stein verwandeln, wirkt dieser Zauber. Die Alchemisten versuchen hiermit Gold herzustellen. Das Ausmaß der Veränderung hängt eng, aber nicht ausschließlich, mit dem chemischen System der Elemente zusammen. Es spielt aber auch die Grobstruktur von Ausgangs- und Zielobjekt eine Rolle. Wegen der sich daraus ergebenden riesigen Spannbreite der Möglichkeiten haben wir hier keine Chance, eine vereinfachte und allgemein gültige Formeltabelle für das Ausmaß vorzustellen. Selbstverständlich kann man mit diesem Blatt jemanden in ein anderes Wesen verwandeln. Im Gegensatz zum Gestaltwandel wird er auch seine geistigen Fähigkeiten verlieren! Nach Beendigung der Zauberdauer verwandelt sich die Materie wieder zurück. Hat man ein Lebewesen jedoch z.B. in Staub verwandelt (oder etwas ähnlich drastisches) – ist die Rückverwandlung kaum mehr wahrnehmbar, weil sich während der Zauberdauer zerstörte Formen nicht mehr rekonstruieren! Beim Resistenzwurf genügt zur erfolgreichen Abwehr auch hier eine Qualitätsstufe weniger als der Zauber. Als Masse ist der Durchschnitt von Ziel- und Ausgangsobjekt zu verwenden.
vortrefflich	Ganz exakte Beschreibung des Zielobjektes möglich.
gepatzt	Verwandlung nur teilweise oder unvollständig – in Art der Materie oder z.B. auch nur optisch (Katzengold).
bes. Risiken	keine
Abwehr	magisch / Resistenz



Ast Umwandeln



Unsichtbarkeit	
Wirkung	Die sogenannte <i>echte Unsichtbarkeit</i> basiert auf einer Umwandlung von stofflicher Materie in feinstoffliche. Sozusagen eine Transferierung in das immaterielle Sein der Schattendimension. Das Ausmaß kennt daher lediglich drei festgelegte Stufen: $-\frac{1}{2}$ gilt, wenn noch Umrisse und Schatten zu erkennen sind. ± 0: nur im Sonnenlicht ist noch ein leichter Schattenwurf erkennbar. $+\frac{1}{2}$: vollständiger Eintritt ins Schattenreich. Die reale Welt erscheint in den ersten beiden Fällen wie in dichten Nebel gepackt. Die Unsichtbarkeit ermöglicht kein eigentliches <i>Durch-Die-Wand-Gehen</i>, wohl aber kann mit ihr ein Teleport erreicht werden (durch Kombination mit Bewegungen, Näheres siehe: <i>Der Teleport der NASA</i> im 2. Traktat). Gegenstände können ergriffen werden, solange nicht der vollständige Eintritt durchgeführt wurde. Genauso ist es möglich, derart Unsichtbare zu verletzen oder zu ergreifen. Außerdem besteht immer die Gefahr, einem der eher unangenehmen Bewohner der Schattendimensionen zu begegnen ...
vortrefflich	Perfekte Unsichtbarkeit oder um 20% verlängerte Dauer.
gepatzt	Rückkehr erschwert. Zu 20% muß man sich helfen lassen. Von den Freunden daheim oder einem freundlichen ¹ Schattenwesen, die gegen ein geringes Entgelt (das Versprechen, ein Verbrechen auszuführen, die Seele, oder das beliebte Huckepack-Prinzip: Nimm mich mit und ich zeige dir den Weg hinaus) immer gerne bereit sind, einem zu helfen.
bes. Risiken	Die Rückkehr kann sich unter Umständen erschweren. Sie wird immer schwieriger, je länger man sich in den Schattendimensionen aufhält. Für jeweils eine Stunde beträgt die Wahrscheinlichkeit 10%, daß die Rückkehr nicht gelingt. Hilfe ist dann notwendig oder ein weiterer Zauber mit umkehrender Wirkung. Während des Aufenthaltes kann es zu zufälligen Begegnungen mit Dämonen oder anderen freundlichen Zeitgenossen kommen. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr ortsabhängig!

¹ Bei den *unfreundlichen* Schattenwesen kommt man gar nicht so weit, seine Bitte zu formulieren ...



Ast Energie und Materie

Materie zu/aus Energie	
Wirkung	Irgendetwas aus reiner Energie erstehen zu lassen oder es zu reiner Energie zu verstrahlen, ist einer der eindrucksvollsten Zauber. Leider wird die Variante Erstehen-Lassen eher selten angewendet, seit die Zauberer jede Berufsmoral verloren haben, denn natürlich ist es einfacher, etwas <i>aus etwas anderem entstehen</i> zu lassen, als aus dem Nichts. Aber es gibt dennoch einen enormen Vorteil: das Blatt hat <i>per se</i> permanente Wirkung! Was entstanden ist oder vernichtet wurde, bleibt erhalten oder für immer verloren. Für die Dauer des Zaubers gilt immer: keine Modifikation! Das Vernichten mit diesem Blatt ist eine fürchterliche Waffe: ein Lichtblitz kommt mit der Geschwindigkeit eines Pfeiles (Regelrevision!) auf dich zu – trifft er dich oder kannst du noch ausweichen? Natürlich muß man, um jemanden umzubringen, nicht immer gleich den ganzen Kerl sprengen – der Kopf oder das Herz genügt vollkommen. Die erste Variante ist eindrucksvoller, aber wie sagt Morluck Moham? <i>Der Zweck heiligt die Mittel!</i> Es ist kein Resistenzwurf erlaubt, aber natürlich handelt es sich um einen direkten Angriff auf das Leben mit der entsprechenden Mindestqualität. Ausweichen ist möglich. Man verwende die benutzten Fernkampfgelb und betrachte den Zauber als Pfeil.
vortrefflich	Beliebige Verbesserungen, was Randeffekte betrifft – keine Qualitätsverbesserung nachträglich!
gepatzt	Es entsteht die falsche Materie, oder ein Zerstören wirkt nur wie ein Keulenschlag (von einem Troll ...)
bes. Risiken	Beim Mißlingen kehrt sich die Wirkung um! Statt Entstehen wirkt Zerstören auf den Magier selbst, und statt Zerstören entsteht über ihm ein amorpher Klumpen Materie (meistens Schleim, manchmal aber auch einfach irgendwelche Gegenstände, wie ein Amboß, Hochzeitskleider oder ähnlich sinnloses)
Abwehr	magisch / Ausweichen



Der 4. Zweig der Magie

Bezaubern von Wesen

Kontakte

Beeinflussen

– Anrufung

– Beeinflussen von Gedanken,
Wille, Erinnerung, Sinne
Körperfunktionen etc.))

– Beschwörung

Entfernung des Zielobjektes

Wert	Berührung	< 5m	< 20m	< 50m	Sichtgrenze	keine Sicht
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	jew. +½

Akzeptanz

Wert	ja	vielleicht	nein	niemals
Formelwert	– ½	±0	+½	+1 (und mehr)

Dauer des Zaubers

Wert	Sekunden	bis 1min	bis 10min	bis 1h	bis 1Tag	weiterer Tag	permanent
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	je +½	+4

Der vierte Zweig Bezaubern von Wesen

Die Qualität der Blätter dieses Zweiges hängt von der Entfernung zu Beginn des Zauberns ab und von der Dauer der Einflußnahme. Ebenfalls wichtig ist, inwieweit ein Wesen bereit ist, bezaubert zu werden (Akzeptanz). Bei Beschwörungen ist das mit der Akzeptanz eine ganz schwierige Sache: Dämonen usw. kommen manchmal ganz gerne, da kann es sein, daß die Akzeptanz zunächst auf –1 oder noch höher gesetzt werden muß! Das bezieht sich aber oft nur aufs Kommen! Bei Befehlen hängt die Akzeptanz sehr mit der Art der gestellten Aufgabe zusammen – für selbstzerstörerische Aktionen dürfte sie in den meisten Fällen auf *Nein* oder *Niemals* liegen.

Für *alle* Blätter dieses Zweiges gilt zudem: jedes Wesen hat einen Resistenzwurf gegen solche Zauber zur Verfügung, es darf aber freiwillig darauf verzichten, ihn auszuführen!

Ast Kontakte

Anrufung	
Wirkung 	Bei einer Anrufung handelt es sich in erster Linie um eine Übertragung von Gedanken, sie kann, kombiniert mit entsprechenden Blättern, Träger von Befehlen sein. Die Anrufung selbst übt keinen Zwang aus! Der Angerufene kann sich mit einem normalen Resistenzwurf gegen die Übertragung wehren, muß es aber nicht tun. Wenn die Übertragung im Sinne des Anwenders geglückt ist, bestimmt sich die Wirkung durch die Qualität des Resistenzwurfes (ein unterlassener Resistenzwurf hat die Qualität Nicht): nicht Das Zielwesen ist <i>ganz Ohr</i>. Es können auf dieser »Leitung« beliebige Gedanken übertragen werden, auch Befehle mittels des Beeinflussen-Astes, haben erheblich größere Überzeugungskraft (siehe dort) ungeschickt Immer noch eine nahezu perfekte Verbindung. Sollten die übertragenen Gedanken, Befehle etc. jedoch in irgendeiner Weise existenzgefährdend für den Angerufenen sein, wird er versuchen sie zu »verdrehen« und etwas mißzudeuten. geschickt Der Angerufene wurde für den Gedankenstrom nicht ausreichend geöffnet. Aufträge oder Befehle werden leicht abgeändert, manchmal bleibt der Wille so weit erhalten, daß »Lohn« verlangt wird. gut Der Angerufene handelt nur, wenn er will nach den übertragenen Befehlen, und er kann sehr wohl erkennen, daß diese Gedanken nicht von ihm selbst stammen. Entschließt sich das Wesen zur Annahme der Anrufung, kann es einen Preis festsetzen, der bezahlt werden muß!
vortrefflich	Das Verhalten der Angerufenen bei bestimmten Resistenz-Qualitäten entspricht dem oben angeführten, nur verschiebt es sich eine Stufe nach oben, d.h. jetzt verhält sich das Opfer schon bei <i>ungeschickter</i> Resistenz so, wie oben unter <i>nicht</i> beschrieben, usw.
gepatzt	Das Ganze umgekehrt: das angerufenen Wesen verhält sich jetzt bei <i>ungeschickter</i> Resistenz



	so, wie oben unter <i>geschickt</i> beschrieben.
bes. Risiken	Risiken bestehen vor allem bei der Anrufung nicht freundlich gesonnener Wesen, wenn diese ihren Preis bestimmen dürfen (die alte Sache mit dem Seelenhandel ...) Freunde setzen ihren Resistenzwurf sowieso nicht ein. ¹
Abwehr	Resistenz (Ja doch, wirklich <i>keine</i> magische Abwehr!)

Beschwörung	
Wirkung	Im Unterschied zur Anrufung, die gewissermaßen der Informationsübertragung dient, handelt es sich bei einer Beschwörung um einen Zwang! Ein Wesen wird herbeizitiert. Korrekte Ausführung schließt eine Art (!) hypnotische Kontrolle mit ein. Die Betonung liegt dabei auf <i>einer Art</i>, denn im Gegensatz zur Willensbeeinflussung werden hier äußere Umstände und magische Energien so arrangiert, daß der Beschworene in einer bestimmten Art und Weise handeln <i>muß</i>. Beschworen werden in der Regel feindlich gesonnene Wesen. Sie können mit einem einzigen Blatt (und korrekte Ausführung vorausgesetzt) hergeholt und unter Kontrolle gehalten werden. Die Akzeptanz muß dabei nicht unbedingt auf <i>nicht</i> liegen – es gibt Dämonen, Teufel und andere <i>Dinge</i>, die ganz entschieden darauf aus sind, herbeigeholt zu werden! Es empfiehlt sich das Anbringen eines Bannkreises (siehe <i>Kombinationen, Sprüche, magische Gegenstände und Orte</i> ab Seite 102) Eine Beschwörung dient also dazu, ein (im Prinzip beliebiges) Wesen herbeizuzitieren und unter Kontrolle zu halten (hoffentlich). Wesen müssen körperlich erscheinen², was manchmal sehr lange Zauberzeiten bedeutet. Geister, Dämonen usw. materialisieren aus dem Schattenreich, und dort spielen die Entfernungen unserer Dreidimensionalität keine Rolle. Sie erscheinen immer innerhalb von wenigen Sekunden. Die Entfernung bezieht sich bei den materialisierten Wesen auf die Größe des Bannkreises (zunächst einmal ist es nur ein gedachter Bannkreis und kein zusätzlicher magischer Gegenstand), innerhalb dessen die Kontrolle wirken soll und dessen Grenze hoffentlich nicht überschreitbar ist. Bei materiellen Wesen muß die Entfernung zweimal berücksichtigt werden: erstens die reale Entfernung zum Zielobjekt und zweitens der dann wirksame Bannkreis. Der Bannkreis der Beschwörung muß immer in Sichtweite des Zauberers liegen. Jedem Beschworenen ist ein Resistenzwurf erlaubt. <i>Unabhängig</i> von der Qualität des Zaubers, haben die verschiedenen Qualitäten der Resistenz folgende Wirkungen: nicht Der Beschworene kann sich nicht wehren, erscheint sofort, ist für die Dauer des Zaubers völlig unter der Kontrolle des Magiers, und verschwindet nach dem Zauber widerspruchlos in Richtung seines Ausgangspunktes – wo immer der gewesen sein mag. Es sind keinerlei spätere Regreßansprüche zulässig. Selbst gegen zerstörerische Ausübung der Kontrolle sind keine weiteren Resistenzwürfe erlaubt, auch muß der Zauber nicht

¹ Das ist heute noch so (d.Telefonistin)

² Bei der Anrufung kann auch aus der Ferne gearbeitet werden.



	mindestens brillant sein, selbst wenn die Kontrolle zur Verletzung des Beschworenen führt. ungeschickt Der Beschworene muß erscheinen und wird nach Ende des Zaubers wieder verschwinden. Selbstmordkommandos werden aber nicht durchgeführt. Das gilt auch für andere Dinge, die neben dem Selbstverständnis des Beschworenen liegen – verlange nicht von einem Teufel, sich mit Weihwasser zu besprühen, das könnte den Zauber brechen! (60% Wahrscheinlichkeit) geschickt Der Beschworene kommt – vielleicht – – wenn man was zu bieten hat ... Selbstverständlich kann man ihn nur kontrollieren, wenn die verlangten Handlungen typisch sind oder ihm »in den Kram« passen. Oft werden kleine Gegenleistungen verlangt, die im nachhinein sehr gefährlich sein können. Es existiert eine 30%ige Chance, daß die Kontrolle versagt. In diesem Fall pflegen viele beschworene Wesen entweder nicht mehr in ihre Dimension zurückzukehren oder sie nehmen jemanden mit (mit Vorliebe natürlich den Zauberer) – auf jeden Fall bereiten sie Unannehmlichkeiten. gut Das beschworene Wesen hat eine 90%ige Chance, daß der Magier keine Macht über es hat! Es kommt sowieso nur, wenn es will – und es wird oft ein Preis verlangt! Wird der nicht bezahlt, gibt's magischen Ärger. Diese Dämonen sind meistens ziemlich zauberfähig ... Aber gerade deswegen ruft man sie ja schließlich oft: damit sie schwierige Zauber für einen durchführen. Es ist in jedem Fall anzuraten, einen wirklichen Bannkreis zusätzlich zu verwenden, wenn man einen gefährlichen Bewohner der Schattendimensionen beschwört. Ach ja: der Magier kann, ohne Qualitätsänderung, angeben, welche Resistenzstufe das beschworene Wesen haben soll (wenn der Zauber nicht direkt auf ein spezielles Wesen wirkt) – daraus ergeben sich dann für den Spielleiter die möglichen Kampf- und Zauberstufen.
vortrefflich	–1 auf den Resistenzwurf des Beschworenen.
gepatzt	Möglicher Verlust der Kontrolle (40%) nach W% der Zauberdauer.
bes. Risiken	Es besteht immer die Gefahr, ins Schattenreich verschleppt zu werden ³ , und auch ein außer Kontrolle geratener Dämon kann einen gehörig verzaubern!
Abwehr	magisch / Resistenz

Ast Beeinflussung

Beeinflussung von Wesen	
Wirkung	Dieses Blatt kann grundsätzlich nur <i>auf Sicht</i> gezaubert werden, andernfalls <i>muß</i> die Beeinflussung mittels einer Anrufung gesendet werden! In diesem Fall zählt die Entfernung <i>nicht</i> zu den Mdoifikanten. Die scheinbar so breit gefächerten Bereiche dieses Blattes erklären sich durch die

³ Ein Schicksal, dem viele Dämonenbeschwörer zum Opfer fielen.



	Wirkung direkt auf die Gedanken und unbewußten Hirnfunktionen des Betroffenen. Als Faustregel für die Akzeptanz gilt: normalerweise für Menschen und vergleichbare Wesen »Nein«; für Zauberer »Niemals«; für Tiere »Vielleicht« – und während des Schlafes immer eine Stufe niedriger. Der Zauber kennt keine eigene Güte oder Stärke, jedoch muß unbedingt beachtet werden, daß die oben angegebene Akzeptanz nur für kleine Eingriffe gültig ist, derer man sich bewußt erwehrt. Die magischen Kräfte des Unbewußten und der Selbsterhaltungstrieb können den beabsichtigten Zauber <i>enorm</i> erschweren! Es ist sehr schwer, z.B. auf die Steuerung des Atmungssystems derart einzuwirken, daß der Betroffene erstickt! Solche Zaubereien unterliegen natürlich den Beschränkungen und Auflagen für tödliche Zauber (Seite 43). Natürlich ist umgekehrt für eine Heilung die Akzeptanz durchaus mit »Ja« zu berechnen. Die Magie dieses Blattes schleicht sich subtil in das Hirn des bezauberten Wesens ein und wirkt dort. Daher wird <i>immer</i> ein Resistenzwurf durchgeführt, den der Spielleiter auf alle Fälle verdeckt ausführt. Der Effekt des Zaubers erscheint immer wie vom Bezauberten selbstgemacht – auch bei vegetativen Funktionen. Das Blatt Beeinflussen ist in hohem Maße von der Formulierung des Zaubers abhängig. Die Zauberdauer muß am gewünschten Effekt orientiert werden. Daher wollen wir hier eine kleine (sicher nicht vollständige) Liste der Möglichkeiten angeben, um die Wirkung dieses starken magischen Astes zu beschreiben. Weitere Beispiele finden sich im entsprechenden Kapitel ab Seite 83: Beeinflussen der Gedanken Eingeben von Visionen – Träume manipulieren – Gedankenlesen – »das dritte Auge öffnen² Beeinflussung des Willens Hypnose Beeinflussen der Erinnerung Wissensmanipulationen (Vergessen, aber auch sogenannte Teeschahwüh-Erlebnisse vortäuschen) Beeinflussen der Sinne Sinne schärfen – Sinnestäuschungen Beeinflussen des Körpers Muskelbewegungen – Körperfunktionen – Heilung³
vortrefflich	Lediglich die Dauer kann um bis zu 20% verlängert werden
gepatzt	Der Effekt ist abgeschwächt.
bes. Risiken	Im Zusammenhang mit einer Anrufung, gibt es eine 5%ige Chance, daß man »eine falsche Verbindung« erwischt hat – mit der Gefahr, dort im wahrsten Sinne des Wortes

² Hellschen

³ In diesem Bereich haben es die Zauberinnen und Hexer der Tempelschule von Echids zu gewisser Vollendung gebracht. Wenn auch nur die Hälfte von dem wahr ist, was man sich hinter vorgehaltener Hand erzählt, würde sogar das Papier rot werden, auf dem die Beschreibungen stünden.



	einen schlafenden Hund geweckt zu haben.
Abwehr	magisch / Resistenz



Der 5. Zweig der Magie

Magische Energien

Hüllen

Ladung

– Illusion

– Aura / Tarnung

– Magische Sperren
und Schutzwände

– Speichern

– Fluch und Segen

– Aufladen

– Leben

Ausdehnung des Wirkungskreises

Wert	Ball	Mensch	Elefant	Reisebus	Haus	großes Haus	Stadion
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	+2	+2½

Güte, Stärke etc. (NICHT die Qualität des Zaubers!)

Wert	ungeschickt	geschickt	gut	brillant	2×brillant	je weiteres brillant
Formelwert	–1	–½	±0	+½	+1	jew. +½

Dauer des Zaubers

Hülle	bis 10sec	bis 10min	bis 1h	bis 1 Tag	bis 1 Woche	weitere Woche	permanent – nur Hüllen!
Ladung	bis 1h	bis 1 Tag	bis 1 Woche	bis 1 Monat	bis 1 Jahr	weiteres Jahr	
Formelwert	– ½	±0	+½	+1	+1½	+½	+4

Maximale Entfernung bis zum Wirkungsort des Zaubers

Wert	Berührung	bis 10m	jew. 10m	an bewegtes Ziel anbinden
Formelwert	±0	+½	jew. +½	zusätzlich +½

Der fünfte Zweig Magische Energien

Magische Energien kann der Zauberer nur im engeren Kreis um sich herum plazieren. Sehr rasch steigt die Schwierigkeit mit der Entfernung an. Wichtiger ist hier die räumliche Ausdehnung, im Gegensatz zur Masse, die in anderen Zweigen zumeist ein zentraler Faktor ist. Zum anderen existiert hier ein wichtiges Element in der sogenannten Güte. Sie wird in Qualitäten angegeben und kann somit als Maßstab für die Ausführung einer Illusion ebenso eingesetzt werden, wie für die Bestimmung etwaiger Abwehr oder Resistenzwürfe. Man kann die Güte als Maßstab für die Ausführung einer Illusion ebenso einsetzen wie für die Stärke des Widerstandes, den eine magische verschlossene Tür bieten soll, oder ein magischer Schutzwall. In Fällen, in denen Kampfstufen notwendig sein sollten, kann man Stufe 1 = ungeschickt, Stufe 2 = geschickt usw. Ansetzen (bei 100er Systemen sollte man einen Faktor 4 etwa bedenken, also ungeschickt = Stufe 1,2,3 oder 4).

Die Modifikationsformeln für die Dauer sind in diesem Zweig von den anderen unterschieden, weil sich magische Energien naturgemäß anders verhalten als materielle. Außerdem – und das ist der wichtigste Punkt – unterscheiden sich die Modifikationen der beiden Äste voneinander!

Äste Hüllen

Illusionen	
Wirkung  magische Hülle	Wegen der Problemlosigkeit ist das Blatt Illusion eines der ersten, das in der Ausbildung benutzt wird; wegen der ungeheuren Vielseitigkeit eines der selbst von erfahrenen Magiern sehr häufig verwendeten. Man kann praktisch alles illusionieren! Und tatsächlich wird die Illusion oft angewendet, um aufwendige Zauber zu simulieren. Verwandlungen, etwas entstehen lassen, einfach alles kann man mittels einer Illusion scheinbar erscheinen lassen. Warum also überhaupt richtig zaubern? Nun, erstens ist eine Illusion eben eine Illusion und keine wirkliche Sache, eine Art Fata Morgana, und kann daher selbst von Nicht-Zauberern unter gewissen Bedingungen entlarvt werden, und außerdem bleibt ein altes Küchenmesser, das mit der Illusion eines geisterschreckenden Elebendolches belegt wurde, trotzdem Küchenmesser. Die Wirkung auf Geister ist bestenfalls ein erster Schrecken. Die Illusion baut also immer auf die Gurgläubigkeit der Menschen (und Wesen), denn selbstverständlich wird sie nur als solche erkannt, wenn jemand, <i>mißtrauisch</i> geworden, eine Probe durchführt. Dabei wird auf die (allgemeine) Stufe des Ausführenden gewürfelt, nicht auf die Resistenz, denn die Illusion wirkt ja nicht auf das Wesen selbst und ein Erkennen hängt somit eher mit der allgemeinen Erfahrung zusammen. Erreicht dieser Probewurf die Qualität der <i>Güte</i> der Illusion, ist sie als solche erkannt, bei einer Stufe darunter ist zumindest eine gewisse Ungläubigkeit der Sache gegenüber die Folge. Wie erwähnt, muß man vorher (vor dem Wurf) aber <i>mißtrauisch</i> geworden sein. Eine Sache, die sich nur im und durch Spiel entscheiden läßt. Die Effekte der Illusion müssen so beschrieben werden, daß die Charaktere »real« entscheiden können, ob ihnen etwas komisch vorkommt! Die Güte dient auch hierbei als Anhaltspunkt: eine ungeschickte



	Illusion wird selbst von einem geistig stark zurückgebliebenen Wesen¹ nicht widerstandlos geglaubt, eine brillante Illusion kann auch einen alten Haudegen überzeugen! Trotz der Gefahr der Entlarvung ist die Illusion ohne Zweifel das beliebteste Blatt des Pentagrammos. So manche magische Großtat, die ihren Ausführenden weltberühmt gemacht hat (und in der Folge astronomische Honorarforderungen erlaubte), basierte in Wahrheit auf einer Illusion! Eine Illusion von Licht ist nur als Irrlicht oder ähnliches möglich und taugt nie zur Beleuchtung! Zauberer können natürlich über Aufspüren und Analysieren feststellen, um welche Art von Magie es sich handelt.
vortrefflich	Güte der Illusion um eine Stufe besser als ursprünglich angestrebt.
gepatzt	Die Güte der Illusion ist um eine Stufe schlechter als geplant.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch / »Entlarven«

Aura	
Wirkung	Auren (Aureolen? Auras?? – Naja ...) werden meistens dann benutzt, wenn man sich um einen gut dotierten Job als Zauberer bemüht. Es handelt sich nämlich um jenes schwache Schimmern um eine Person oder einen Gegenstand herum, der selbst dem Laien sofort »Magie!« suggeriert. Nahezu jeder festangestellte Zauberer hat sich mit einer permanenten Aura umgeben. Aber auch Gegenstände lassen sich eindrucksvoll damit schmücken. Die Bandbreite reicht dabei von kaum wahrnehmbarem, schimmerndem Licht, bei dessen Berührung man ein ganz leichtes Kribbeln auf der Haut spürt bis hin zu funkensprühenden Lichtkegeln, innerhalb derer sich die Haare des Zauberers aufrichten.² Auren dienen also zum Eindruckschinden – aber sie haben auch ein paar Spezialfunktionen, die vielen, sogar vielen Zauberkundigen, nicht bekannt sind! Besondere magische Gegenstände müssen mit einer Aura vorbehandelt sein, um hohe Energien aufnehmen zu können (ab brillanter Qualität)! Ein Aura mit negativem Effekt kann zur Tarnung von Magie verwendet werden. Sie kann aber nur ein Erkennen der Magie erschweren, niemals ein Brechen, Schwächen o.ä.! In der Regel kann eine solche Aura genau soviel Erkennen- oder Suchen-Magie »aufsaugen«, wie ihre eigene Qualität. Dadurch kann sie natürlich auch bei besserem Suchen noch das Ergebnis verzerren! Spezialeffekte bei Auren, wie zum Beispiel eine Farbänderung durch einen optischen Farbfilter (wie beim Fotografieren) sind durchaus möglich! Natürlich muß dann unspezifisch modifiziert werden, als allgemeine Verbesserung

¹ Der Autor? (d.Setz.)

² Auch solche Auren haben, für sich genommen, aber keinerlei Schutzfunktion etc.



vortrefflich	Die Güte ist eine Stufe höher als angestrebt.
gepatzt	Die Güte ist eine Stufe schlechter als beabsichtigt.
bes. Risiken	Keine
Abwehr	magisch

Magische Sperren



Wirkung

Magische Sperren sind Energiefelder, die einen physischen Widerstand erzeugen können. Sie können auch physische oder magische Energien abschirmen. Ihr Einsatzbereich ist also weit gefächert: Gänge können versperrt, Gegenstände umhüllt, Waffen und Schilde verstärkt werden. Es ist auch möglich, leichte Sperren als magische Auslöser zu verwenden. Andererseits können auch Personen geschützt werden (Schutzschilde). Jedenfalls handelt es sich um zwei Varianten – einmal magischer Schutz, einmal physischer Schutz – die gegebenenfalls extra gezaubert werden müssen!

Eine magische Sperre endet sofort, wenn sie durchbrochen wird (natürlich gibt es auch hier Tricks, wie man etwa einen Auslöser immer wieder sich aufbauen lassen kann – probieren!)

Wie wirken magische Sperren? Bei der Verwendung des SAGA-Systems ergeben sich keine Schwierigkeiten: die Güte der Hülle gibt ihren physischen oder magischen Widerstand an. Dazu muß die Umrechnung von Gütequalität in eine Stufe durchgeführt werden (Tabelle Seite 180). Bei einem Angriff wird dann eine Abwehr der Hülle mit eben der errechneten Stufe durchgeführt (es gelten nicht die SAGA-Abwehr-Stufen!) und wenn diese Abwehr schlechter ist als die Qualität des Angriffswurfes, ist die Hülle zusammengebrochen. Bei magischen Schilden, kann *danach* ein wirklicher Treffer gesetzt werden! Außerdem wirken magische Rüstungen immer, wenn ein Treffer gesetzt werden würde, d.h. im Gegensatz zu einer normalen Rüstung, darf bei jedem Treffer auf die Stufe der Rüstung gewürfelt werden! (Das sind natürlich SAGA-spezifische Regeln)

Auf dieses Weise kann in allen Fällen der benötigte Kraftaufwand für das Überwinden



	einer Hülle abgeschätzt werden – man denke aber daran, daß die wirklichen Schwierigkeiten oft erst dann beginnen, wenn eine solche Sperre bezwungen ist! Eine ganz wichtige Regel gilt grundsätzlich: eine Hülle muß immer vollständig geschlossen sein. In ihrer Form ist sie zwar beliebig gestaltbar, aber sie hat immer die Eigenschaft eines Ballons oder so. Die Folge davon ist, daß Wesen grundsätzlich vollständig eingehüllt werden müssen, man kann Hüllen nie untergraben, man kann keine Hülle nur um den Kopf herum erschaffen usw. Hüllen können geschwächt werden!
vortrefflich	Die Güte ist eine Stufe besser.
gepatzt	Die Güte ist eine Stufe schlechter.
bes. Risiken	keine
Abwehr	magisch

Ast Ladung

Speichern	
Wirkung	Man kann mit diesem Blatt einen <i>bestimmten</i> Zauber in einer <i>bestimmten Qualität</i>, mit seiner <i>bestimmten Formulierung</i> (= <i>Wirkungsweise</i>) speichern. Dies ist die Grundlage für das, was einen Zauberspruch darstellt. Es ist nicht möglich, ein Blatt ohne Formulierung eines Zaubers zu speichern – <i>Farbe wechseln</i> allgemein kann also nicht gespeichert werden, wohl aber »Farbe wechseln von Metall bis 10 Gramm Gewicht (Münzen z.B.) in geringem Ausmaß in bis zu 20 Meter Entfernung, für einen Tag«. Bei Speichern muß man so vorgehen: Zuerst wird der Gegenstand, in dem gespeichert werden soll, mit dem Speichern-Zauber vorbehandelt, dann wird der gewünschte Zauber auf diesen Gegenstand angewendet. Er wirkt jetzt nicht sofort, sondern kann mit einem, bei der Formulierung des Speicherns vom Zauberer frei zu wählenden Auslöser, abgerufen werden (natürlich nur innerhalb der gewählten Zauberdauer des Speicherns!) Die Güte des Speicherns bestimmt die Wahrscheinlichkeit, daß der gespeicherte Zauber auch klappt und sich nicht verändert. Sie hat nichts mit der Qualität des gespeicherten Zaubers zu tun. Der gespeicherte Zauber mißlingt beim Abruf, wenn die Güte des Speicherns – ungeschickt war zu 40% – geschickt war zu 30% – gut war zu 20% – brillant war zu 10% – 2×brillant war zu 5% – ab 3× brillant gelingt der Zauber Es simuliert das wahre Geschehen in der Magie sehr gut, wenn beim Auswürfeln des Gelingens eine Spanne von $\pm 10\%$ um diese Grenzwerte festgelegt wird, innerhalb derer der Zauber zwar funktioniert, aber irgendwelche (lustigen?) Nebeneffekte hat, die niemand erwarten konnte. Laßt die Fantasie spielen! Ist der Gegenstand mit einer Aura vorbehandelt, verringern sich diese Werte (siehe Auren



	beim Speichern, Seite 110). Verschiedene Effekte des gleichen Blattes können zusammen gespeichert werden. Bei unterschiedlichen Blättern kann es zu unliebsamen Wechselwirkungen kommen – das ist ein noch weitgehend unerforschtes Gebiet (weil die meisten Interessierten irgendwann umkommen ...) Eine Spezialvariante dieses Blattes ist das Speichern von Seelen in Gegenständen. Es ist möglich, beim Entziehen der Seele einen Gegenstand bereitzuhalten, in dem die Seele dann gespeichert wird (ein Motiv, das aus vielen Geschichten bekannt sein dürfte). Es empfiehlt sich, in diesem Fall die Güte des Speichern sehr hoch anzusetzen (für die Wahrscheinlichkeit der Vernichtung der Seele gelten die gleichen Wahrscheinlichkeiten wie für das Mißlingen).
vortrefflich	Würfelbonus von +5 auf den Mißlingen-Wurf
gepatzt	Würfelmalus von -5 bei diesem Wurf
bes. Risiken	Mißlingen zerstört (wieder Wahrscheinlichkeitsverteilung für Güte) die eventuelle Vorbehandlung ¹ oder, bei selbst zaubernden Gegenständen sogar ihn selbst.
Abwehr	magisch

Fluch und Segen

Wirkung	Flüche zu schleudern ist eine unter Zauberern beliebte Art, sich Respekt zu verschaffen. Ein Fluch muß formuliert werden: »Die Fußnägel sollen dir einwachsen!«, oder »Den Schädel sollst du dir an jeder Türe stoßen!«, oder »Pestilenz über dich und deine Großmutter!«, oder »Dein Brunnen soll versiegen!« Der Zauberer gibt an, wie stark der Fluch wirken soll. Davon ausgehend muß der Spielleiter die Güte des Zaubers festlegen. Die Beispiele oben sind, der Reihe nach, <i>ungeschickt</i>, <i>geschickt</i>, <i>gut</i> und <i>brillant</i>. Explizit könnte natürlich jeder Fluch verstärkt werden. Wie man anhand der Beispiele erkennen kann, kann man beileibe nicht jeden Effekt mit einem Fluch (oder Segen) erreichen – oder nur sehr schwer. Dieses Blatt wirkt, wie wir aus dem <i>Pandor Tros</i>, den Pandorischen Liedern, wissen², vielmehr auf die Zufallsstrukturen (die gar keine Zufälle sind) der Raumzeit ein, so daß gewisse, eigentlich zufällige Dinge, häufiger passieren als es eigentlich sein dürfte. Ein Segen, der »jedesmal brillante Qualität beim Zaubern« bewirken sollte, hätte daher unglaublich hohe Qualität! Jedesmal, wenn der Fluch wirken könnte – je nach Formulierung kann das ein- oder mehrmals sein – darf der Spieler einen Resistenzwurf gegen die Güte durchführen. Sein eigenes Wirklichkeitsgefüge wehrt sich natürlich gegen diese Beeinflussung, ist aber machtlos gegen starke Zauber. Der Fluch eines sterbenden Zaubers ist immer um 2 Güteklassen besser als gezaubert! (Das sollten die Spieler aber nicht wissen) Es soll hier nicht verschwiegen werden, daß es auch die positive Form des Fluches gibt,
---------	---

¹ Kann wieder aufgefrischt werden.

² Theoretisches Standardwerk für Fluch und Segen!



	nämlich den Segen. In der Praxis hat es sich aber gezeigt, daß Zauberer (besonders wandernde) zwar gerne und gegen hohes Entgelt einen Segen aussprechen – aber so gut wie nie wirklich zaubern, weil sie das Risiko scheuen! Der Segen funktioniert aber ansonsten wie der Fluch. Ein Resistenzwurf muß nicht durchgeführt werden. In jedem Fall wird ein Bestätigungswurf notwendig, mit der gleichen Abstufung, die wir schon vom Speichern kennen. Der Fluch/Segen mißlingt (evt. nur dieses eine Mal, der Zauber wird dadurch <i>nicht</i> beendet!) bei Güte: – ungeschickt zu 40% – geschickt zu 30% – gut zu 20% – brillant zu 10% – 2×brillant zu 5% – ab 3× brillant gelingt der Zauber Magische Gegenstände oder durch entsprechende Zauber geschützte Sachen können einen Resistenzwert haben!
vortrefflich	Die Dauer der Ladung kann um 20% verlängert werden.
gepatzt	Die Güte des Fluches/Segens verringert sich um eine Stufe.
bes. Risiken	Die Wirkung kehrt sich um: aus einem Fluch wird der gegensätzliche Segen und umgekehrt.
Abwehr	magisch / Resistenz

Aufladen	
Wirkung	Aufladen dient, im Gegensatz zu Speichern, dazu, ungerichtete magische Energie aufzubewahren. Diese Magie ist in Form reiner Kraft gespeichert. Keine Formulierungen oder bestimmte Wirkungen! Die gespeicherte Energie ist in einem unbehandelten Objekt geringer als der eingesetzte Zauber. Der Vorteil liegt darin, daß bei der Benutzung dieser Energie <i>kein Konzentrationsverlust</i> für den Zauberen auftritt! Außerdem ist die gespeicherte Energie auch <i>portionsweise</i> abrufbar und -speicherbar(!). Mit mehreren Ladevorgängen kann also auch ein niederstufiger Zauberer hohe Energien speichern. Aber Vorsicht! Beim Überladen kann es zu Explosionen kommen. Die gespeicherte Energie ist in einem unbehandelten Gegenstand um eine Stufe geringer, als der Zaubereinsatz. Geladen wird so: Zunächst wird auf den gewünschten Gegenstand der Zauber <i>Aufladen</i> angewendet, dann wird »ziellos«, d.h. ohne Einsatz einer Formel oder Formulierung, aber mit normalem Risiko, gezaubert. Die gezauberte Qualität muß vorher angegeben werden. Wird sie durch die Zaubehandlung erreicht, fließt diese Energie in den Gegenstand. Es muß dabei mindestens <i>geschickt</i> gezaubert werden! Ein geschicktes Energiepaket ermöglicht die Durchführung eines geschickten Zaubers oder zweier <i>ungeschickter</i>. Die <i>Grundeinheit</i> ist also ungeschickt. Geschickt ist gleichbedeutend mit 2 × ungeschickt; gut = 3 × ungeschickt; brillant = 4 × ungeschickt usw. Ein brillantes Energiepaket könnte aber auch für 2 geschickte Zauber benutzt werden – oder für 4 ungeschickte – oder für einen guten und einen



	ungeschickten etc. pp. Das Aufladen funktioniert analog: z.B. kann man mit zwei ungeschickten Portionen die Energie für einen geschickten Zauber laden. Auf den ersten Blick erscheint es jetzt so, als sei es mit Aufladen selbst Anfängern möglich, gefahrlos hochklassige Zaubere durchzuführen, aber erstens muß ein Zauberer die Prozedur überhaupt erst einmal kennen (DAS bedeutet es bei SAGA, einen Magier zu spielen!), zweitens muß die Güte des Aufladens mindestens so hoch sein wie die zu speichernde Energie, und drittens ist es sehr gefährlich, wenn der Gegenstand nicht vorbehandelt ist – ab dem Laden mit <i>guter</i> Energie muß eine Aura auf dem Gegenstand liegen. Die Güte dieser Aura darf maximal zwei Stufen unter der zu speichernden Energie liegen. Die Güte der Aura bestimmt auch hier wieder die Fehlerwahrscheinlichkeit in der schon bekannten Weise (erweitert um »nicht vorhanden«, weil man ja auch unbehandelte Gegenstände nehmen kann). Die Ladung kann <i>nicht</i> abgerufen werden bei Aurenqualität ... – nicht vorhanden zu 50% – ungeschickt zu 40% – geschickt zu 30% – gut zu 20% – brillant zu 10% – 2×brillant zu 5% – ab 3× brillant gelingt der Zauber Beim Zaubern mit einem aufgeladenen Gegenstand verringert sich der Psi-Ko-Logik-Wert des Zaubers nicht! Die Folgen eines mißglückten Zaubers (auch die Prellung beim Patzen) muß er allerdings uneingeschränkt tragen! Selbstverständlich ist die Energie auch beim Mißlingen des Abrufes futsch. Speichern und Aufladen können in einem Gegenstand kombiniert gespeichert werden, das bildet die Grundlage für wirkliche magische Gegenstände (siehe entsprechenden Abschnitt ab Seite 108 und natürlich Pro Plems erstes Traktat ab Seite 112) Nach 90% der Ladedauer erhöht sich die Fehlerwahrscheinlichkeit kontinuierlich bis auf 100% (entladen) nach dem gesamten Ablauf. Die jeweilige Berechnung muß natürlich die durch die Aurenqualität bestimmte, eventuell schon vorhandene, Fehlerquote berücksichtigen. Ein Beispiel: bei <i>ungeschickter Aurenqualität</i> soll eine geschickte Energieportion für 10 Tage verfügbar sein. Nach 9 Tagen (=90% der Dauer) steigt die Fehlerquote linear an: von 40% auf 100% innerhalb von 24 Stunden; also in etwa um 2,5% je Stunde.
vortrefflich	Bei unbehandelten Gegenständen ist die gespeicherte Energie doch gleich der eingesetzten, bei vorbehandelten Gegenständen verringert sich die Fehlerwahrscheinlichkeit um 10%. (Z.B. von 40 auf 36%)
gepatzt	Die Qualität der geladenen Energie liegt um zwei (!) Stufen unter der eingesetzten Energiemenge.
bes. Risiken	Läßt sich die Energie nicht abrufen, geschieht nichts, aber die Fehlerquote steigt jedesmal um 5%.
Abwehr	Wie jetzt?



Leben	
Wirkung	Schon in der unmodifizierten Version ist dieses Blatt das schwierigste im ganzen Pentagrammos: Leben erschaffen! Das Blatt erschafft keine <i>Lebewesen</i>, sondern füllt Materie mit <i>Leben</i>¹. Es kann angewendet werden, um Tote zu erwecken, einen Golem herzustellen, oder auch, um eine Tür, einen Spiegel oder ähnliches, lebendig zu machen². Selbstverständlich ist eine lebendige Tür nur in der Lage, »türische« Dinge zu tun: auf- und zugehen etwa. Wenn sie zusätzlich auch noch sprechen soll (was die Sache natürlich interessanter macht), muß sie mit <i>Töne erschaffen</i> bezaubert werden. Dieser zusätzliche Zauber muß nicht extra gespeichert werden, weil er eine Eigenschaft definiert, die ein zum Leben erwecktes Ding haben soll! Leben bewirkt da in gewisser Weise ein eigenes Speichern. Die <i>Güte</i> bestimmt die Intelligenz des erschaffenen Lebens. Als grobe Anhaltspunkte können dienen: <i>ungeschickt</i> für vegetatives Leben, Pflanzen bis Insekten <i>geschickt</i> für einfache »maschinelle« Handlungen <i>gut</i> primitive Tiere (Reptilien bis Kleinsäuger) <i>brillant</i> für Säugetiere wie Hund, Schwein, Pferd etc. <i>2×brillant</i> für »dumme« Menschen - usw. Ein erschaffenes Leben befindet sich zunächst vollkommen unter der Kontrolle des Zauberers (Hoffentlich!) – willenlose Monster, die den Befehlen ihres Herrn unbedingt Gehorsam leisten. Eigenständiges Leben erhöht die Qualität des Zaubers um +1.
vortrefflich	Ist nicht möglich.
gepatzt	Die Güte und damit die Intelligenz des Lebens-Zauber-Ergebnisses verringern sich um eine Stufe und nicht eigenständiges Leben kann der Kontrolle des Magiers entgleiten (30% Wahrscheinlichkeit).
bes. Risiken	Der Zauberer verliert zusätzlich zu den ermittelten Folgen des Fehlschlages 30% seiner (maximalen) Lebensenergie.
Abwehr	magisch (verhindern)

¹ Was immer das bedeuten mag ...

² Man kennt doch die Sachen mit den unverschämten Fußmatten, den beleidigten Türen usw.



Historische Beispiele

zum Lesen, Nachschlagen und zum Erlernen des Klassifizierens und der Qualitätsbestimmung von Zaubern

Im folgenden Kapitel werden eine ganze Reihe von tatsächlich ausgeführten Zaubern vorgestellt, anhand derer man erlernen kann (oder zumindest sollte), wie ein Zaubereffekt richtig eingeordnet und in seiner Qualität eingeschätzt werden kann – aber auch, um zu verdeutlichen, wie umfassend das SAGA-System ist!

Selbstverständlich sind diese Aufzeichnungen auch dafür da, sie in irgendeiner Form den Spielern zugänglich zu machen. Besonders unerfahrene Magiker werden zunächst Schwierigkeiten haben, einen bisher immer durch einen stupiden Zauberspruch erzielten Effekt nun auf einmal *kreieren* zu müssen!

Im ersten Teil dieses Kapitels werden historische Zaubereffekte zunächst kurz erzählt und dann magotheoretisch erläutert. Zur Selbstkontrolle sollte man diesen zweiten Teil beim Üben abdecken. Auch ist es im Spiel interessanter, den Effekt zu zeigen (z.B. als Erzählung in der Kneipe) und den Magier dann anzuspornen, das auch hinzukriegen.

Im zweiten Teil des Kapitels geben wir noch eine ganze Reihe von Effekten an – und natürlich, wie sie zu erreichen sind!

Und jetzt geht's los:

Verwandeln und Ablenken

Der Adept Harafin der Hinterlistige wollte es sich nicht nehmen lassen, zusammen mit seinen Freunden in den Turm des Erzmagiers einzudringen, während dieser in einer schwierigen Meditationsphase zur Rettung des Kleinstädtchens Osborn am Ostufer des Ranonenmeeres befindlich war. Seinen Begleitern hatte Harafin einen »Besuch unter Freunden« versprochen.

Die verständliche Wut des Meisters spiegelte sich in einem gesalzenen Verwandlungszauber wieder, den Harafin jedoch auf den Hausgehilfen des Erzmagiers ablenken konnte. Der (der Hausgehilfe nämlich) verwandelte sich sogleich in einen Frosch und hüpfte unzufrieden davon.

Verwandeln: Kraft wirkt auf Materie: 2. Zweig / Ast Kneten / Blatt Gestaltwandel = Qualität gut. Entfernung weniger als 5 Meter (± 0); Dauer sollte 1 Stunde sein (+1); der Zauber sollte auf Harafin wirken, der weniger als 100 Kilogramm wiegt (+1½); das Ausmaß ist merklich (+1): insgesamt +3½ (= +3 (ein Fuchs, der Erzmagier ...)), also 3×brillant!

Der Erzmagier konnte die Meditation einzusetzen, und senkte den Zauber auf einfach brilliant.

Ablenken: Magie wirkt auf Magie: 1. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Ablenken = Qualität geschickt. Ablenkung sollte 10 Meter sein (+½); der Zielzauber war dreifach brilliant (von Harafin mußte das geraten werden) (+2): insgesamt +2½ (= +2), also brilliant.

Harafin konnte gar nicht *brillant* zaubern, ihm gelang eine gute Zauberation. Gepatzt! Die am nächsten stehende Person wird »angegriffen«.

Analysieren von gefundener Magie

Salman, ein wandernder Zauberer der 6. Stufe, fand in einer Schatzkammer zwischen all den Edelsteinen und Goldmünzen, die seine Freunde an sich rafften, ein kleines, unscheinbares Steinchen, das in einen silbernen Ring gefaßt war. Die Runen auf



diesem Reif erinnerten ihn sofort an die Arbeiten seines alten Meisters, und ohne erst Magie zu suchen, wandte er sofort ein Analysieren auf den Stein an.

Kurz darauf kündigte er an, daß dieser Stein höchstwahrscheinlich hier lag, um seinem Besitzer zu melden, wenn sich jemand in dieser Schatzkammer aufhält ...

Analysieren: Magie wirkt auf Magie: 1. Zweig / Ast Aufsprühen / Blatt Analyse = Qualität geschickt. Entfernung gleich Berührung ($-\frac{1}{2}$); Salman visitierte einen brillanten Zauber an (+1); insgesamt $+\frac{1}{2} = \pm 0$, also geschickt.

Der Zielzauber war aber mehrfach brillant, und daher konnte Salman nur Zweig, maximal den Ast erkennen (5. Zweig, Ast Ladung).

Scharfsinnig vermutete er einen schwierigen Zauber (sonst hätte er ihn ja richtig analysieren können) und dachte sofort an eine »Alarmanlage«.

Selbstverständlich hat er seinen Freunden nicht verraten, wie wenig er wirklich wußte!

Suchen und Analysieren

Almara, eine junge Zauberin, mußte befürchten, von einem neidischen Konkurrenten, dem sie einen lukrativen Auftrag weggeschnappt hatte, angegriffen zu werden. Nach Erledigung der Aufgabe wurde sie und ihre Freunde vom Fürsten von Harmelobran, dem Auftraggeber, zu einem Festmahl eingeladen. Almara wurde gewarnt, daß ihr Konkurrent auch anwesend sei. Jetzt war es vor allem wichtig, zu erfahren, wie stark der wirklich war! Würde er schwere Geschütze auffahren können, gegen die sie sich überhaupt nicht zu wehren vermöchte? Den Job hatte sie mehr dem Charme ihrer Begleiter gegenüber der Fürstin als ihren Zauberfähigkeiten zu verdanken. Also suchte sie ihren »Kollegen« zuerst in der Masse der Gäste und analysierte dann seine Fähigkeiten.

Kurz darauf atmete sie erleichtert auf – DER würde ihr bestimmt nicht gefährlich werden können! Aber da hatte sie sich gewaltig getäuscht ...

Suchen: Magie wirkt auf Magie: 1. Zweig / Ast Aufspüren / Blatt Suchen = Qualität geschickt. Entfernung bis 30 Meter (der Saal hatte einen Durchmesser von 60 Metern und sie stand fast genau in der Mitte) (+1); Almara peilte eine Zauberfähigkeit der 3. Stufe an (gut), um die Qualität des eigenen Zaubers nicht zu erhöhen ($+\frac{1}{2}$); insgesamt $+1\frac{1}{2}$ (= +1), also eine gute Zauberaktion.

Der Zauber gelang, Almara fand ihren Gegner und analysierte ihn, um über seine Fähigkeiten Aufschluß zu erhalten.

Analysieren: Magie wirkt auf Magie: 1. Zweig / Ast Aufspüren / Blatt Analyse = Qualität geschickt. Entfernung bis 10 Meter (jetzt ist sie natürlich näher rangegangen!) ($+\frac{1}{2}$); diesmal peilte sie sogar einen Magier 4. Stufe an (+1); insgesamt $+1\frac{1}{2}$ (ist +1), also ein guter Zauber.

Almara patzte aber bei dieser Aktion (geschickt gewürfelt), merkte daher nicht, daß sie die Stufe völlig falsch eingeschätzt hatte, und bekam das im bald erfolgenden Duell schmerzhaft zu spüren.

Suchen, Analysieren und Brechen eines magischen Schutzes

Zonar, ein Sklave Fildo Makkeraggs, der einer der wahnsinnigen Magiker von den Tausend Türmen war, konnte mit Hilöfe der magischen Fähigkeiten, die er sich heimlich angeeignet hatte aus der Gefangenschaft entfliehen. Im fahlen Lichtschein der vielen Monde wanderte er auch nachts durch die große Steppe, um dem Zorn seines ehemaligen Herrn zu entfliehen. Der völligen Erschöpfung nahe, suchte er schließlich Zuflucht in einer Ruine.

Unheimlich war es in dem alten Schloßhof und Zonar wandte einen leichten Zauber an, um eventuelle Magie zu erspüren – und vielleicht hoffte er auch, einen Gegenstand zu finden.



Kaum spürte er die Anwesenheit einer magischen Kraft, da sah er auch schon Gestalten: Werwölfe, deren Schatten sich im leichenblassen Licht gegen die verfallenen Mauern abzeichneten. Welch ein Glück, daß er das Amulett seines Meisters gegen solche Wesen hatte mitgeben lassen! Vorsichtshalber versuchte er aber doch, die Magie auch noch zu analysieren – vielleicht war da ja noch mehr! Und tatsächlich: da existierte ein Schließzauber. Wahrscheinlich auf der alten Tür des Wehrturmes, die er sowieso hatte untersuchen wollen.

Die Werwölfe konnte er mit dem Amulett in die Flucht schlagen.

Anderntags bereitete er sich mehrere Stunden auf das Öffnen der Tür vor. Die Dinge, die er in diesem Turm fand, machten ihn zum mächtigsten Magier seiner Zeit.

Suchen: Magie wirkt auf Magie: 1. Zweig / Ast Aufspüren / Blatt Suchen: Qualität geschickt. Entfernung 40 Meter (Also einen Kreis mit 80 Meter Durchmesser um Zonar herum) (+1); Stärke gut (+½); insgesamt +1½, ist gleich +1. Ein guter Zauber.

Damit hätte er jeden guten Zaubereffekt genau finden können. Der Gestaltwandel der Werwölfe ist natürlich besser – so konnte Zonar lediglich das Vorhandensein von Magie erkennen, aber nicht den genauen Standort, was in diesem Fall egal war, denn sie kamen auf ihn zu ...

Zonar befürchtete zunächst das Auftauchen seines Herrn, weshalb er sich zu einer raschen Analyse entschloß – trotz des nicht unerheblichen Risikos!

Analyse: Magie wirkt auf Materie: 1. Zweig / Ast Aufspüren / Blatt Analyse: Qualität geschickt. Entfernung (jetzt ist nur noch der Hof interessant!) 15 Meter (+½); Stärke brillant (+1), wird zusammengekommen und wiederum auf +1 gerundet: ein guter Zauber.

Mit viel Glück gelang Zonar auch diese Zauberei – und er spürte außer dem 2. Zweig der Gestaltwandler auch noch Energien aus dem 5. Zweig, Ast Hüllen. Wenn ihm bei der Stärke (nicht der Qualität) seines Zaubers das Blatt verschlossen blieb, konnte es sich nur um eine magische Sperre handeln, denn eine Illusion dieses Ausmaßes hätte man ja wohl irgendwie bemerken müssen, sonst wäre ihr Dasein als Illusion ziemlich unnütz gewesen. Die Güte der Sperre sei mit geschickt festgelegt.

Brechen: Magie wirkt gegen Magie: 1. Zweig / Ast Verändern / Blatt Brechen: Qualität geschickt. Zonar berührte die Tür (–½); und zielte auf eine 3-fach brillanten Sperre (+2); insgesamt +1½ (= +1). Er mußte eine gute Aktion durchführen, meditierte aber erfolgreich vier Stunden lang (–1), so daß er schließlich die Sperre der Tür mit einem geschickten Zauber überwinden konnte.

Anrufen eines Gottes

Monk-Helban, ein Kampfmönch der Krus-Sekte, wurde von üblen Berg-Gnomen gefangengenommen. Hilfe war nicht zu erhoffen, das Feuer, über dem er geröstet werden sollte, war schon entfacht. Seine Zauberkraft durfte er wegen der gestrengen Regeln seines Ordens lediglich für andere unsichtbar anwenden. Jetzt konnte nur noch Krus-Tahn, der hohe Gotte der Krus, helfen¹.

Monk betete wenige Sekunden inbrünstig – und Krus-Tahn erschien!

Wer ihn einmal gesehen hat, weiß, daß er selbst bei hartgesottenen Krieger Panik auslösen kann – nicht umsonst sagt man, daß der Versuch Krus-Tahn bildnerisch darzustellen, feilschlägt, weil das Papier vor Entsetzen zu Staub zerfällt.

Monk konnte jedenfalls unbehelligt die Höhle verlassen – mußte dann aber einen Auftrag für Krus-Tahn erledigen, weil der Gott sich nur sehr ungern von seinen Geschäften abhalten läßt.

¹ In Wirklichkeit ist Krus-Tahn eigentlich ein ziemlich niedriger Gott, aber sagt das einem Krus-Jünger nur, wenn er gefesselt auf dem Boden liegt und der nächste scharfe Gegenstand außerhalb der Reichweite seiner Zähne ist ...



Gebet: Bezaubern von anderen Wesen: 4. Zweig / Ast Kontakte / Blatt Anrufung: Qualität geschickt. Entfernung sicher mehr als 50 Meter und ohne Sichtkontakt (+2); 10 Minuten mußten reichen (+½); die Akzeptanz lag bei »vielleicht« (± 0); insgesamt also +2½ (= +2), also ein brillanter Zauber. Jeder Krus-Mönch trägt ein Amulett, daß ein solches Gebet gespeichert hat – daher mußte Monk in diesem realen Fall nicht würfeln.

Aufladen eines Gegenstandes mit Magie und Feuer machen



Wanfris Bargo, ein 08/15 Zauberer aus Pandor, verbrachte ein halbes Jahr damit, sich einen Ring anzufertigen, der mit magischer Energie aufgeladen war und seine Zauberkraft verstärken sollte.

Nach getaner Arbeit gab sich Wanfris erst einmal der wohlverdienten Ruhe hin. Am nächsten Morgen wollte er, wie immer, mit einem Schnippen der Finger seinen magischen Kronleuchter entzünden.

Die Feuerversicherung deckt bekanntlich Schäden, die durch Magieeinwirkung entstanden sind, nicht. Bargo hatte den Ring vergessen – der Durchmesser seines Feuer-Machens schloß die teuren Rane-gabaarteppiche mit ein und er selbst konnte dem Zimmerbrand gerade noch entkommen.

Aufladen: Magische Energie: 5. Zweig / Ast Ladung / Blatt Aufladen: Qualität gut. Dauer 1 Jahr (+1½); Güte brillant (+½); Ausdehnung Ring (-½);

Wanfris berührte den Ring (± 0); insgesamt +1½ (= +1), also brillant.

Das war natürlich zuviel für Wanfris, weswegen er sich mit einer Meditation vorbereitete. Er meditierte insgesamt einen Tag.

Meditation: Das Zentrum der Magie: Qualität geschickt. Die Modifikation für vollkommene Abgeschlossenheit wird durch den brillanten Zielzauber aufgehoben, die Meditation beliebt geschickt. Für einen Tag muß (siehe Tabelle Seite 160) 4× geschickt gewürfelt werden.

Wanfris führte 3 geschickte und eine mißlungene Aktion durch. Ein Fehlwurf verringert das Mediationsergebnis um 1 – der Zauber wurde nur mit -1 modifiziert: das Aufladen mußte »gut« geschehen! Leider gelang auch hier nur ein geschickt, was zunächst, außer dem unvermeidlichen Rückstoß, keine Wirkung zeigte.

Danach wurde der Ring mit zwei geschickten Energieportionen geladen. Ein Glück, daß die Sache nicht gleich explodierte! Beim Feuermachen am nächsten Morgen entlud sich aber die gesamte Energie auf einmal! Doch sehen wir uns das Feuermachen im Prinzip an, so wie Wanfris es normalerweise durchführte:



Kerze entzünden: Magie wirkt auf Materie: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Temperatur: Qualität geschickt. Ausmaß sehr ($+1\frac{1}{2}$); Entfernung 3 Meter (± 0); Dauer ein Augenblick ($-\frac{1}{2}$); Masse ist sehr gering ($-\frac{1}{2}$); insgesamt $+1\frac{1}{2} = \pm 0$, der Zauber bleibt geschickt.

Das Entzünden wurde durch die Energie im Ring um $+2$ erhöht! Kein Wunder, daß eine Katastrophe geschah ...

Aura auf Dinge legen

Zark der Grünling, ließ eine prächtige magische Aura um ein eigentlich plumpes Imitat eines Herrscherstabes erstein. Unter Aufbietung aller seiner (nicht gerade titanischen) Kräfte sollte diese Aura mehrere Tage lang halten. Solange, bis man es gewinnbringend hätte verkaufen können – und er sich aus dem Staub gemacht hätte! Unerwarteterweise funktionierte der Zauber, der Verkauf klappte und die finanzielle Misere der Gruppe war für's erste bereinigt.

Aura: Magische Energie: 5. Zweig / Ast Hüllen / Blatt Aura: Qualität geschickt. Dauer 4 Tage ($+1\frac{1}{2}$); Güte sollte gut sein (± 0); die Ausdehnung eines Stabes ist nicht größer als ein Ball ($-\frac{1}{2}$); und Zark berührte des Stab natürlich (± 0). Insgesamt $+1$, der Zauber hatte gute Qualität. Die Aktion gelang (trotzdem).

Aura auf Personen

Der Magier Hamsat beschloß, sich eine permanente Aura zuzulegen, um ein für allemal klarzustellen, daß er ein großer Zauberer sei. Niemand sollte ihn mehr wegen seines unvorteilhaften Äußeren belächeln! Eine knisternde Aura mußte her, die ihnen allen (vor allem aber den notorischen Spöttern, mit denen er unterwegs war) zeigen würde, daß er die sinistren Mächte beherrschte.

7 Tage und 7 Nächte meditierte er, dann begann er eine Aura zu weben. Der Effekt war riesig: als er sich zu seinen Freunden umdrehte, die staunend hinter ihm standen, starteten sie ihn mit großen Augen an.

Hamsat lächelte – obwohl er ein seltsames, schlimmes Reißen in allen Knochen spürte. Und warum konnte er plötzlich so schlecht sehen? Und die Hände! Die waren ja ganz runzelig geworden! Ein Blick in den Spiegel offenbarte ihm die ganze Wahrheit: der Zauber war fehlgeschlagen und er um mindestens 20 Jahre gealtert!

Aura: Magische Energie: 5. Zweig / Ast Hüllen / Blatt Aura: Qualität geschickt. Dauer sollte permanent sein ($+4$); als Güte sollte es auch gut sein (± 0); die Ausdehnung ist ein Mensch (± 0); und natürlich »berührt« er sich selbst (± 0). Bei einer Aura auf sich selbst ist es nicht notwendig, die $+1\frac{1}{2}$ Modifikation für ein bewegtes Ziel einzuberechnen: diese Bewegung ist immer relativ zum Zauberer zu sehen. Insgesamt also $+4$, was eine 3-fach brillante Aktion verlangt.

Meditation: Zentrum der Magie: Qualität geschickt. Die Modifikation für einen brillanten Zauber wird durch das Meditieren in Abgeschiedenheit wieder aufgehoben. »7 Tage und Nächte« dürfte der Meditation mit 7 Bestätigungswürfen entsprechen (sind eigentlich 8 Tage), was eine Modifikation von $-3\frac{1}{2}$ bedeutet.

Die Formel der Qualitätsbestimmung lautet also: Geschickt $+4 - 3\frac{1}{2} =$ Geschickt $+1\frac{1}{2} =$ Geschickt. Hamsats Zauberation mißlang aber leider (der Spieler würfelte ein *nicht*). Hamsat war Zauberer der 6. Stufe, sein Psi-Ko-Logik-Wert war auf Höchststufe ($=6$), also Konzentration 6, es trat die Folge 3 ein.

Feuerkugeln schleudern und bewegen

Der Grünling Zark war bekannt als Meister der Improvisation – außerdem war er maßlos feige. Nie hätte er es gewagt, eine echte Feuerkugel zu erschaffen, aber er hatte es sich angewöhnt, immer ein Fläschchen leicht entflammbares Lampenöl und alte Stoffetzen in der unergründlichen (und zumeist mit ekligen Dingen angefüllten) Tasche seines zerlumpten Gewandes zu haben.



Wollte er eine »Feuerkugel« zaubern, trankte er geschwind einen dieser Fetzen mit Öl, entzündete ihn mit der Zunderbüchse, wraf ihn in die Luft (manchmal, wenn er sich stark fühlte, gab's dazu eine kleine Illusion) und bewogte das Ding magisch – eine billige, aber oftmals wirksame Methode.

Auf diese Weise wollte er auch verfahren, als er auf den Erzmagier Halred traf, den er nicht als solchen erkannte ...

Leider mißlang ihm sogar schon das Bewegen (Zark war kein großer Zauberer) und ihm wurde für einige Sekunden schwarz vor Augen. Der Lumpen fiel natürlich herunter. Zuerst lachte Halred böse. Etwas, was der Erzmagier perfekt beherrschte. Dann aber wurde er todernst, konzentrierte sich kurz und streckte eine Hand aus: in 5 Metern Entfernung entzündete sich plötzlich die Luft in der Größe einer Männerfaust und loderte in blauen Flammen! Der Feuerball rotierte und sprühte Funken nach allen Seiten! Dann bewogte Halred ihn, langsam zuerst, dann immer schneller auf den sprachlosen Zark zu.

Seine Freunde mußten ihn mit Gewalt wegzerren und angeblich verfolgte der Feuerball sie noch eine halbe Stunde lang, als der Erzmagier schon längst außer Sicht war.

Bewegen: Magie wirkt auf Materie: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Bewegen: Qualität ungeschickt. Die Bewegung sollte sehr schnell sein (+1); Entfernung etwa 15 Meter (+½); Masse liegt bei ungefähr 300 Gramm (±0); insgesamt also +1½ (= +1) – ein geschickter Zauber.

Zark gelang der Zauber nicht, bei einer Konzentration von 0 (er hatte zuvor schon gezaubert) erlitt er Folge 4 für 1 Minute.

Echte Feuerkugel: Magie wirkt auf Materie: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Temperatur: Qualität geschickt.¹ Ausmaß außerordentlich (+2); Entfernung 5 Meter (±0); Dauer 1 Stunde (+1); als Masse wurde »wenig« gewählt (keine wirkliche Verletzungsabsicht) (-½); für die Special-Effects fließen weitere +½ in die Formel ein! Insgesamt +3, also ein doppelt brillanter Zauber!

Bewegen der Feuerkugel: Magie wirkt auf Materie: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Bewegen: Qualität ungeschickt. Variable Geschwindigkeit von langsam bis sehr schnell (+½); Entfernung 20 Meter (+½); Dauer ebenfalls bis zu einer Stunde (+1); die Masse ist sehr klein (-½); für die »Anbindung« an den sich bewogenden Zark investierte der Erzmagier nochmals +½; insgesamt +2; das bewogten mußte gut gezaubert werden.

Man darf vermuten, daß Halred im Besitz irgendeiner Zauberhilfe war, außer einem Lebensmüden würde niemand eine solche Demonstration mit dem dazugehörigen Risiko durchführen!

Lähmen und Befehlen

Bei dem Versuch, den Lähmungszauber des Erzmagiers Kyryn zu brechen, den dieser auf einen seiner Freunde gelegt hatte, übernahm sich Karn der Kurzlebige ein wenig.

Kurz darauf sah er sich im Schattenreich Turjo, dem Bruder des bekannten Dämonenfürsten Busalmarnores gegenüber, der ihn als Gegenleistung für seine Hilfe bei der Rückkehr einen kleinen Vertrag unterzeichnen ließ ...

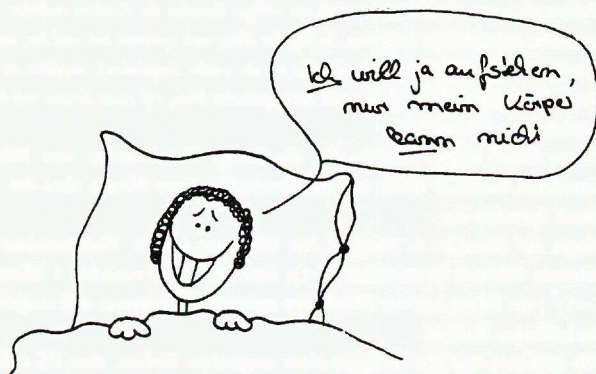
In der Folge kam es, wo immer die Abenteuerergruppe um Karn auch hinkam, zu unglaublich scheußlichen Verbrechen. Erst als Turjo selbst erschien, um die Ausführung auch der letzten (kleingedruckten) Klausel des Vertrages zu übernehmen – nämlich die Herausgabe von Karns Seele – wußten die anderen, was wirklich geschehen war.

Lähmen: Beeinflussen anderer Wesen: 4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Körper: Qualität geschickt. Kyryn hatte das Opfer berührt (-½); der Zauber sollte nur eine Stunde wirken (+1); die Akzeptanz liegt auf »Nein« (Nicht höher, weil der Zauber zeitlich sehr begrenzt ist und es sich um nichts wirklich gefährliches oder unnatürliches handelt) (+½); insgesamt +1, ein guter Zauber.

¹ Der Erzmagier zauberte die Feuerkugel über Temperatur – es gibt noch andere Möglichkeiten!



Karn hatte den Zauber völlig unterschätzt (und in der Dauer überschätzt ...) – und, vor allem in Unkenntnis des Pentagrammes, das Brechen aus der Entfernung zaubern wollen, das daher hätte brillant sein müssen. Bei einem Psi-Ko-Logik-Wert von 5 (und der entsprechenden Konzentration) fand er sich rasch im Schattenreich wieder. Turjos »Vertrag« war natürlich ein gewaltiger Beeinflussungszauber:



Bezaubern von anderen Wesen:

4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Wille: Qualität geschickt. Turjo berührte Karn, als er ihm die Feder zum Unterschreiben gab ($-\frac{1}{2}$); die Dauer des Zaubers war permanent (+4); Turjo zwang Karn zu Taten, die er so niemals begangen hätte, daher Akzeptanz »Niemals« (+1). Insgesamt $+4\frac{1}{2}$ (= +4), ein dreifach brillanter Zauber. Dämonenfürsten haben sowas (Turjo zum Beispiel) manchmal einfach so drauf, ohne daß sie dabei ein Risiko eingehen!

Und dann nahm er ihm auch noch die Seele:

Entzug magischer Energie: 1. Zweig / Ast Verändern / Blatt Entziehen. Qualität gut. Wieder berührte der Dämon sein Opfer (der ist ja nicht dumm, der Dämon) ($-\frac{1}{2}$); Karn hat Resistenzstufe 4 (Zauberer der 5. Stufe), daher mußte die Stärke brillant sein (+1). Insgesamt $+\frac{1}{2}$ (= ± 0), der Zauber bleibt gut.

Turjo hätte die Möglichkeit gehabt, den Zauber durch unspezifizierte Modifikation auf brillante Qualität zu heben, wodurch die Resistenz nahezu unmöglich geworden wäre, aber Karn setzte wegen der Willensbeeinflussung sowieso keine Resistenz ein!

Kugelblitz und Reflexion

Berühmt ist die Geschichte vom Treffen der beiden Warth-Zaubererlords Ektem und Raffal, welche die größte Reflexionskatastrophe der Magiegeschichte auslösten.

Beide waren hochrangige Erzmagier – oder, um es mit dem SAGA-System auszudrücken: hochgradige Erzmagier. Ektem hatte den 19. und Raffal den 21. Grad der Magie erreicht. Da kann man es schon krachen lassen! Die beiden standen sich beim rituellen Warth-Duell gegenüber. Ektem eröffnete, entgegen aller Tradition, gleich mit einem gewaltigen Kugelblitz. Er wußte, daß Raffal noch ein paar Tricks mehr als er selbst auf Lager hatte und wollte mit diesem überraschenden Angriff eine schnelle Entscheidung herbeiführen. Flugs ließ Raffal einen reflektierenden Schild erscheinen (das Visuelle war natürlich Show – er hätte auch ein reflektierendes Stachelschwein erscheinen lassen können – aber große Zauberer haben immer einen ausgeprägten Sinn für Performance. Schließlich gibt es bei solchen Veranstaltungen Zuschauer, die nur von den Dingen erzählen können, die sie gesehen haben! Und nur das spricht sich dann herum. Und wiederum nur dann steigen die Preise ... Aber das nur nebenbei).

Der Kugelblitz wurde also auf Ektem zurückgeworfen. Der aber besaß einen Stab, der brillante Reflexionszauber gespeichert hatte. Und so kam, was kommen mußte: nach drei, vier Reflexionen war beiden klar, daß der Kugelblitz nun ungeahnte Energien haben mußte. Selbst als Zauberer ihres Kalibers wußten sie nicht mehr, was sie jetzt mit dem Ding tun sollten.



Mittlerweile war weder Schwächen noch ein völliges Beenden des Zaubers risikolos – im Gegenteil konnte die Sache ja schon von alleine jeden Moment hochgehen. So flog der Blitz noch zweimal hin und her, und dann, wie auf ein verabredetes Zeichen (obwohl beide das heftig bestritten, wurden sie nie wieder eingeladen), machten sie sich gleichzeitig unsichtbar und auf und davon. Kurze Zeit später explodierte der hochgepeitschte Blitz, riß einen Krater von drei Metern Durchmesser und verletzte 24 Zuschauer zum Teil schwer!

Ektem besaß einen Spruch, der die fertige Kombination von Blitz und Bewegten beinhaltete. Wir betrachten an dieser Stelle nur das Erschaffen eines Blitzes über das Pentagramm, so wie es Bestandteil dieses Spruches ist:

Magie auf Materie: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Wetterzauber: Qualität gut. Ein Kugelblitz aus heiterem Himmel ist merklich (+1); Entfernung sei zunächst 1 Meter (± 0); wenige Sekunden genügen ($-\frac{1}{2}$)¹; ein Schlag mit der Masse von mehreren Kilogramm soll ausgeführt werden ($+\frac{1}{2}$). Insgesamt +1, ein brillanter Zauber.

Wir bedienen uns hier übrigens einer magischen Einheit, dem PS oder »Pfunde Schmeißen«, die besagt, daß ein mit magischer Energie geführter Stoß und vor allem dessen Veränderung durch höheren Energieeinsatz, exakt die gleichen Auswirkungen und Veränderungen zeigt wie das Herabfallenlassen von verschiedenen Gewichten aus einem Meter Höhe. Ein auf diese, zwar physikalisch falsche, magisch aber vollkommen richtige Weise beschriebener Schlag von z.B. einem Kilogramm Stärke bewirkt den Schaden, den ein 1 Kilogramm schwerer Boxhandschuh, der ungebremst aus einem Meter Höhe herunterfällt, anrichten würde. Solche theoretischen Überlegungen sind für den Alltag eigentlich überflüssig, aber wir haben's hiermit gesagt.

Reflexion: Magie wirkt auf Magie: 1. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Ablenken: Qualität geschickt. Reflexion (+1); die Stärke muß brillant betragen (+1); zusätzlich noch ein paar spezielle visuelle Effekte ($+\frac{1}{2}$). Insgesamt $+2\frac{1}{2}$ (= +2), die Reflexion ist brillant.

Mit jeder erfolgreichen Reflexion erhöht sich die Qualität des Blitzes um $\frac{1}{2}$! Nach, sagen wir 5 »Ballwechsels« hin und her, ist die Qualität um +5 gestiegen usw.! Der Blitz hatte am Ende die Gewalt von mehreren Tonnen!

Unsichtbarkeit: 3. Zweig / Ast Umwandeln / Blatt Unsichtbarkeit: Qualität geschickt. Entfernung ist Berührung ($-\frac{1}{2}$); Masse eines Menschen ($+1\frac{1}{2}$); Dauer eine Minute (± 0); normales Ausmaß (± 0). Dies ergibt insgesamt +1, ein guter Zauber.

Versteinern und Meditation

Try Betass war kein mächtiger, aber ein sehr erfolgreicher Zauberer. Er setzte seine bescheidenen Talente äußerst geschickt ein und erlangte am Hofe des Barons Ulberr von Mainbayt eine angesehene Stellung. Eines Tages entdeckte ein durchreisender Magier die wahre Stärke des Hofzauberers und verkaufte diese Neuigkeit an den Baron, der daraufhin seine Lohnzahlungen an Try einstellte und zudem böse Witze über dessen Namen riß. Wie man sieht, hat das Ansehen eines Zauberers oft mit der Angst vor seinen Fähigkeiten zu tun.

Try schwur Rache. Bei Nacht und Nebel verschwand er vom Hofe des vertragsbrüchigen Barons und zog sich mit einem treuen Diener in die Wildnis zurück. 5 Jahre lang verbrachte er dort in Vorbereitung auf einen Zauber, der allen zeigen sollte, daß mit ihm nicht zu spaßen sei.

¹ Im Gegensatz zu Temperatur oder so entsteht durch den Wetterzauber ein Blitz – dieser muß nur kontrolliert, aber nicht aufrecht erhalten werden.



Dann kehrte er, Haar und Bart seit Jahren nicht gestutzt, die Kleider zerlumpt, zur Burg Ulherr zurück. Er trat während eines Gelages in den großen Saal und forderte von Ulherr seinen Lohn. Hämisches Gelächter erntete er und Ulherr selbst schmähte ihn mit bösen Worten. Doch nicht lange, denn Try streckte seinen Arm aus und deutete auf den wortbrüchigen Baron. Zum Schrecken aller verwandelte der sich vor ihren Augen in massiven Stein!

Noch heute sitzt Ulherr von Mainhayt dort, in den Ruinen der leeren Burg, hinter seinem Tisch, die Augen weit aufgerissen, mit staunend geöffnetem Mund. Try sprach noch einen fürchterlichen Fluch (ohne ihn zaubern!) aus – und vor lauter Angst verließen der ganze Hofstaat, Diener, Soldaten, Knechte und Herren die Burg noch in der gleichen Nacht.

Try wurde Hofzauberer beim König und lebte unbebeligt bis an sein spätes Ende.

Versteinern: Magie verändert Materie: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Verwandeln: Qualität gut. Entfernung ungefähr 10 Meter ($+1\frac{1}{2}$); Masse eines Menschen ($+1\frac{1}{2}$); Dauer permanent ($+4$); Ausmaß ist mit $+2$ gut gewählt. Insgesamt $+8$! Das bedeutet eine 8-fach brillante Zauberation!

Meditation: Zentrum der Magie. Qualität geschickt. Die Brillanz des Zielzaubers wird ausgeglichen durch die Abgeschiedenheit der Meditation. Soll das Versteinern auf gut gesenkt werden, ist eine Modifikation durch die Meditation um $7\frac{1}{2}$ notwendig. Das wiederum entspricht 224 Tagen Meditation mit 15 geschickten Aktionen (= Bestätigungswürfeln). Dies erschien Try als zu gefährlich. Er bereitete sich auf die Meditation an sich vor:

Auf jeweils 5 Meditationen kann man sich gesondert vorbereiten. Es werden also für ursprünglich 15 geschickte Aktionen jetzt 6 geschickte (jeweils 2 pro 5) und 15 ungeschickte notwendig. Die geschickten Aktionen dürfen zusammen bestimmt werden (Dauer also 4 Tage). Auf 5 dieser Aktionen bereitete sich Try neuerlich vor: ergibt 2 geschickte und weitere 5 ungeschickte Aktionen. Es bleibt eine geschickte Aktion übrig.

Insgesamt mußte Try somit $3\times$ geschickt würfeln und in der Folge $20\times$ ungeschickt.

Um die Fehler zu bestimmen, müssen die Aktionen einzeln betrachtet werden:

Die allererste Vorbereitung (7 Meditationsaktionen = 8 Tage):

$2\times$ geschickt + $5\times$ ungeschickt (aus der zweiten Meditationsrunde)

Jene Aktion, die »übrigbleibt«, weil man sich nur auf 5 Aktionen vorbereiten kann und eine Vorbereitung auf eine Aktion natürlich blödsinnig wäre, weil sie ja zwei geschickte Aktionen ergibt ($\frac{1}{2}$ Stunde):

$1\times$ geschickt (aus der ersten Meditationsrunde)

Und nun die sich aus dem vorhergehenden ergebenden Aktionen (224 Tage):

$15\times$ ungeschickt (aus der ersten Runde)

Für jede dieser Phasen gilt die Fehlerregelung in *Rekursive Meditation* auf Seite 48.

Nach dieser Prozedur war das Versteinern mit »gut« zu bewältigen – und für einen solchen Zauber besaß Try einen magischen Gegenstand!

Wasser in Wein verwandeln

Die Überlieferung berichtet von einem gelehrten Tischler, der seine Zeitgenossen mit verschiedenen Taten beeindruckte. So soll er auch Wasser (nehmen wir mal einen Liter an) in Wein verwandelt haben.

Verwandeln: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Verändern: Qualität gut. Entfernung Berührung ($-1\frac{1}{2}$); Masse 1 Kilogramm (± 0); 10 Minuten reichen, bis dahin ist der Wein getrunken ... ($+1\frac{1}{2}$); Ausmaß mit $+1\frac{1}{2}$ richtig. Insgesamt $+1\frac{1}{2}$ (= ± 0). Der Zauber hat die Qualität gut.

Es folgen nun Zauber ohne Hintergrund. Diese Beispiele sollen helfen, das Klassifizieren zu erlernen. Außerdem geben wir bei einigen Effekten verschiedene Möglichkeiten (aber sicher nicht alle – das ist gar



nicht möglich, nach Kaltenthal ist die Anzahl der Möglichkeiten, einen bestimmten Effekt mit Hilfe des Pentagrammes zu erreichen entweder 0 oder unbestimmt. (Theoretische Magiker, oh weh ...) an, um die variablen Mittel des SAGA-Systems zu verdeutlichen:

Ausrutschen lassen

Oberfläche schmierig machen: 2. Zweig / Ast Kneten / Blatt Oberfläche

Blindheit

Sinne beeinflussen: 4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Sinne
oder (z.B.):

Augen zerstören: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Verwandeln

Blitz

Wetterzauber: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Wetter

Luft entzünden: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Temperatur

Donner

Wetterzauber: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Wetter
oder:

Töne: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Töne

Entziehen von physischer Kraft

Entziehen von Kraft: 1. Zweig / Ast Verändern / Blatt Entziehen

Erstarren lassen

Erstarren lassen: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Festigkeit

Feuer löschen

Regen machen: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Wetterzauber
oder:

Temperatur senken: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Temperatur

Flammenschwert, echtes

Kombination magische Hülle mit Temperatur erhöhen:

5. Zweig / Ast Hüllen / Blatt Magische Wand (Schwertform)
plus

2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Temperatur

Flaschengeist

Seele (Geist) speichern: 5. Zweig / Ast Ladung / Blatt Speichern



Golem

Leben erwecken: 5. Zweig / Ast Ladung / Blatt Leben

Grausiger Nebel

Kombination aus Nebel, Angst und Illusion:

Nebel: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Wetter

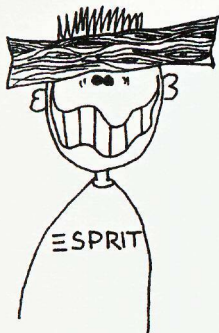
Angst: 4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Gedanken

Illusion: 5. Zweig / Ast Hüllen / Blatt Illusion

Hypnose

Viele Möglichkeiten mit 4. Zweig / Ast Beeinflussen

Es können der Wille, aber auch Erinnerungen, Gedanken und Sinne in verschiedenen Abstufungen beeinflusst werden (mehrere Zauber in Kombination sind möglich und beliebt)

Magischer Schutzschild

Schutz gegen mentale Angriffe: 5. Zweig / Ast Hüllen / Blatt Magischer Schutz

Magische Hüllen müssen immer die ganze Person umfassen! Es ist nicht zulässig, nur den Kopf zu verlieren – ein Angriffszauber würde trotzdem seinen Weg finden.

Ein Schutzschild gegen magische Angriffe schützt nicht vor Zaubern, deren Wirkung physisch ist!

Ein Schutz gegen magische Angriffe könnte aber auch ein Gegenstand sein, in dem ein Schwächen oder Brechen gespeichert ist! Dann wirkt wahrscheinlich eine Kombination aus:

Schwächen oder Brechen: 1. Zweig / Ast Beeinflussen oder Ast Verändern / Blatt Schwächen oder Blatt Brechen

und Gespeicherter Zauber: 5. Zweig / Ast Ladung / Blatt Speichern

Materie zu Staub zerfallen lassen

Unechter Staub: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Festigkeit

mit Formverlust und Entstehen von kleinen Partikeln (also Staub mit der Beschaffenheit des Ausgangsstoffes)

oder (klassische Variante):

Echter Staub: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Verwandeln

was zu wirklichem Staub führt, der vom nächsten Windstoß verweht wird, womit die Form natürlich auch verloren geht.



Rufen und Befehlen



Wenn die Zielperson außer Sicht ist, handelt es sich um eine Kombination:

Übertragung: 4. Zweig / Ast Kontakte / Blatt Anrufung
plus

Formulierung des Befehls: 4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Wille

Natürlich ist bei einer Kombination auch nur ein Resistenzwurf erlaubt.

Heilen

Heilung von Wunden/Verletzungen: 4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Körper

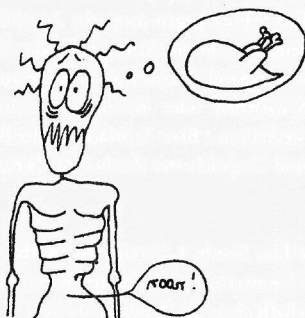
Die Akzeptanz ist dabei am Grad der Verletzung auszurichten und nicht am Wunsch des Kranken! Ein solches Heilen ist auch noch kurz nach dem medizinischen Tod möglich (höchstens 3-5 Minuten, danach wäre mit größeren Hirnschäden zu rechnen), muß dann allerdings mit mindesten +3 für die nicht vorhandene Akzeptanz modifiziert werden, wobei die Dauer dann etwa eine Stunde beträgt.

Tote erwecken¹

Ja, und wenn das alles nix mehr nützt, muß man eben:

Leben erschaffen: 5. Zweig / Ast Ladung / Blatt Leben

Träume eingeben



4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Gedanken

Ist das Zielwesen außer Sicht, muß man wieder eine Kombination mit einer Anrufung herstellen (s.o.) Im Prinzip ist hier also wichtig, daß die Formulierung des Zaubers richtig gewählt wird, um mit diesem Blatt den gewünschten Effekt zu erzielen!

¹ Als logische Fortsetzung des Heilens – oder manchmal als notwendige Folge?



Versteinern

Zu Stein werden lassen: 3. Zweig / Ast Aufbau / Blatt Verwandeln

Man beachte die abgeschwächten Varianten: Versteinern der Haut mit gleichzeitiger Herabsetzung aller Körperfunktionen auf extremen Winterschlaf:

4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Körper



Da hat der Verzauberte doch jahrelang was davon!

Wände hochgehen

Abgesehen davon, daß unser Verleger regelmäßig die Wände hochgeht, wenn er die fälligen Rechnungen sieht, kann man diesen Effekt auch magisch erreichen:

Klebende Füße: 2. Zweig / Ast Kneten / Blatt Oberfläche
oder

Levitation: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Bewegen

Möglich ist vielleicht auch das Ausschalten der Gravitation auf kleinem Raum, gezaubert im Elementarbereich (starke und schwache Kernkräfte ausnützen, Umwandlung elektromagnetischer Felder in Anti-Gravitation – am besten bei S.Hawkings nachfragen oder magisch ausprobieren (Was wiederum an die Geschichte erinnert, wo der Versuch die Schwerkraft auszuschalten in ihr Gegenteil umschlug. Man kann heute noch den Fleck bewundern ...)

Waffen führen

Bewegen: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blattt Bewegen

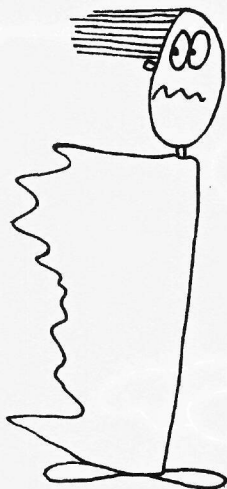
Ausmaß gibt hierbei die Kampfstufe an: geringfügig = 1. Stufe, wenig = 2. Stufe usw.

In anderen Systemen genauso verfahren (Umrechnungshilfe benutzen: Seite 181)

Entfernung muß groß genug für alle geplanten Bewegungen sein. Verläßt die Waffe im Eifer des Gefechts den Wirkungskreis, fällt sie zu Boden und muß neu aufgenommen werden (= neu zaubern). Allgemein ist für die sehr spezifizierte Formulierung mindestens ein $+ \frac{1}{2}$ notwendig.



Winde



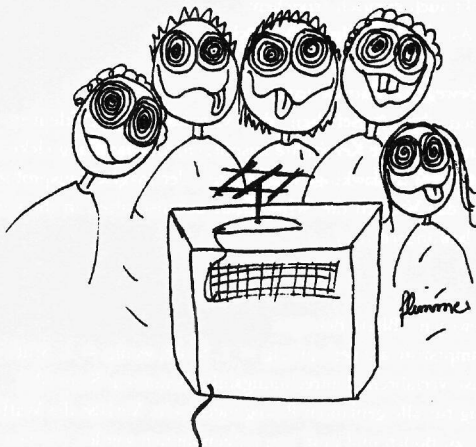
Echter Wind: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt (Luft)-Element¹
 Magischer Windstoß: 2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Wetter
 Für eine bestimmte Windrichtung ist entweder eine allgemeine Erhöhung um $\frac{1}{2}$ notwendig, das garantiert aber nicht unbedingt den exakten Erfolg. Sicherer ist eine Kombination mit Bewegungen (was wiederum manchmal schwierig sein kann).
 Gezielte Windstöße²: 2. Zweig / Ast Bewegen / Blatt Bewegen
 Direktes Bewegen der Luft um die Kerzenflamme herum.

Zukunft sehen / Vergangenheit erkennen

4. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Sinne

In dieser Form handelt es sich um ein Schärfen der Rezeption des Verzauberten für nicht materielle Dinge! Je höher die Modifikation durch Akzeptanz, desto genauer die Vision. Akzeptanz ist hier ein Maß für die »Entfernung von der Normalität«, und wird daher unbewußt immer höher (im negativen Sinn für den Zauberer). Visionen dieser Art sind *nie* fehlerfrei und *immer* symbolisch und *manchmal* mehrdeutig! Die

Dauer ist in diesem Falle ein Zeitmaß für die »Tiefe« des Einblicks in Zukunft oder Vergangenheit. Bei permanent sind beliebige Zeitspannen erlaubt, wobei der Spielleiter die Mehrdeutigkeit und Mißverständlichkeit mit zunehmendem Alter zu erhöhen hat.



¹ Das IST schwer!

² Z.B. zum Ausblasen einer Kerze.



Bruderschaften, Hexenbünde und Schulen

Akademien

Schulen, Akademien, Zauber-Universitäten. Sie sind das Zentrum der alltäglichen Magie. Oft handelt es sich um alteingesessene Institutionen, deren Führung und Organisation mehr Diplomatie und Politik verlangt als Zauberkunst. Viele Akademien sind in diesem Sinne Institutionen, die in gewisser Weise den bei uns bekannten Amtskirchen ähneln. Sie haben politisches Gewicht, oft militärische Macht, und meistens auch Geld, das ihnen gegeben wird, damit sie sich *nicht* einmischen (man weiß ja nie, was die Magiker so anstellen könnten ...)

An den Zauberschulen werden die offiziellen, konservativen Zauberlehren gelehrt und weitergegeben – die oft vollkommener Blödsinn sind und sich von den naiven Vorstellungen der Schamanen nur durch die gewählte Ausdrucksweise und das Niederschreiben der langen Reihen von Kanzlern, Rektoren, Direktoren, Erzmagiern usw. unterscheidet. In den meisten Fällen ist das Pentagrammwissen rudimentär. Akademien bringen Alltagszauberer hervor, spezialisiert auf Alltagsmagie, und dementsprechend sind die Abgänger meistens an einem ruhigen Job in einer kleineren Stadt interessiert, wo es in erster Linie darum geht, der Rattenplage Herr zu werden, oder Liebeszauber für den Sohn des Bürgermeisters herzustellen.

In den hohen Graden sitzen, wie erwähnt, oft gewiefte Politiker, die mit Fürsten, Königen und anderen Herrschern Umgang pflegen. Und zaubern können sie alle schon ...

Die Nabe der Welt

(20% Frauen – 80% Männer)

In einem geheimen Tal inmitten des Kontinents, liegt die *Nabe der Welt*, die größte Zauberakademie der Welt. Eine riesige, runde Festung füllt das ganze Tal aus. Von oben gesehen, sieht das Bauwerk wie ein großes Rad aus. Die Außenmauer stellt die »Lauffläche« dar, dort befinden sich auch die Türme der einzelnen Zauberrichtungen und -schulen, die »Speichen« sind gewaltige Festungsanlagen, die zum Zentrum führen, dem großen Saal, der »Nabe«!

Es handelt sich um eine klassische Zauberakademie, allerdings mit der einmaligen Besonderheit, daß sich unter dem Dach der Nabe, oder in ihrem Schutz, wenn man so will, Zauberer aller Richtungen vereinigt haben. Hier gibt es Beschwörer und Nekromanten im Turm der Nacht, neben den weisen und friedfertigen Anhängern des Turmes des Lichtes. Sie alle leben – mehr oder weniger – einträchtig nebeneinander, denn ein Ziel verbindet sie alle: das Bewahren der Zauberei in der Welt, das Sammeln des Wissens (und das Feiern von Festen ...)

Damit ist auch schon gesagt, was hier nur sehr wenig getan wird: geforscht! In der Nabe wird Wissen und Fähigkeit bewahrt, gelehrt werden hier Tradition und Dogma, kreative Zauberer haben es schwer und sind in dieser Akademie eher selten zu finden.

Bruderschaften

Bruderschaften wirken, im Gegensatz zu den Akademien, nicht so offiziell. Es sind eher geheimbündlerische Zusammenschlüsse von Magiern und sie stehen in aller Regel den Akademie-Zauberern ablehnend gegenüber. Das bedeutet aber nicht, daß ihr Pentagrammwissen unbedingt höher wäre. Im Gegenteil gibt



es in den Bruderschaften oftmals rituelle Verbote für bestimmte Zauberbereiche oder gar rigorose Beschränkungen auf ganz bestimmte Effekte!

Viele Bruderschaften bilden selbst gar keine Magiker aus! Einige forschen aber intensiv in sehr speziellen Bereichen der Magie, und dort verfügen sie dann über eine manchmal furchterregende Macht!

In den höheren Ebenen der Bruderschaften wird meistens ein sehr wahres Bild der Magie weitergegeben. Für die unteren Ebenen der Hierarchie bleiben diese Wahrheiten aber verschlossen.

Die Bruderschaft von Kart

(Frauen 30% – Männer 70%)

Ziel der Bruderschaft ist die *Wissenschaftliche Erforschung der Zusammenhänge von Materie, magischer Energie und Geschwindigkeit*¹ sowie die *Bewachung des Drachen Barn Eschaur*. Möglicherweise handelt es sich bei Barn Eschaur um eine Legende – vielleicht aber auch nicht. Angeblich haust im Vulkan Nir einer der Weltdrachen, die das brüchig gewordene Gefüge des Erdkreises zusammenhalten.²

Die Bruderschaft vertritt einige interessante Theorien. So behaupten sie zum Beispiel, wenn es gelänge, die Strecke bis zur Sonne in weniger als 1/10 Sekunde zu bewältigen, wäre man in der Lage, alle Zaubersprüche des Universums auf einmal anzuwenden, und müßte nicht einmal die Folgen fürchten, weil man sich durch eine Verzerrung der Zeit schon vor diesem Ereignis nach ihm befunden hätte. Äh?

Das jedenfalls ist die Schlußfolgerung aus einer mehr als 1000 Seiten starken Handschrift, die bis zur Unverständlichkeit mit Pentagrammen, Formeln und Zahlen angefüllt ist.

Die Brüder von Kart wenden aus rituellen Gründen nur ganz bestimmte Zauber an. Vergleiche dazu auch den SAGA-Band 7, Seite 32ff. Sie beschränken sich auf bestimmte Meditationsübungen, kombiniert mit Illusionen, auf perfekte magische Hüllen, die den Verhüllten vor anderen verbergen sollen (übrigens ein ganz interessanter Aspekt von Hüllen, wenn sie dazu dienen, das Licht um einen Körper herum zu beugen, so daß es scheint, er wäre gar nicht da!), sowie gewisse Elementzauber mit verheerender Wirkung, die allerdings nur den höchstgradigen Kart-Brüdern zugänglich sind. Letztere werden im allgemeinen im Zusammenhang mit dem legendären Drachen Barn Eschaur gesehen. Ob es allerdings der Drache ist, der bei diesen Elementargewalten-Entfesselungen mitwirkt, oder ob dies symbolisch zu sehen ist und die *Kartingas* Gegenstände besitzen, die dies bewirken, ist nicht bekannt.

Es sei erwähnt, daß es auch Brüder gibt, die eigentlich Schwestern sind, aber nicht so genannt werden, weil sie durchaus vermögen, zwischen grammatikalischem und biologischem Geschlecht zu unterscheiden, und ebenfalls gibt es Brüder, die eigentlich lieber Schwestern wären und sich anderen Brüdern nähern, was zu Schwierigkeiten führen kann, wenn diese Brüder sich viel lieber mit Schwestern, die ja auch Brüder sind, treffen würden ... – oder so.

Etwa ¼ der Mitglieder der Bruderschaft können nicht zaubern. Was aber nichts mit ihrem Rang zu tun hat.

¹ Was immer das heißen mag, sind sie insoweit durchaus auch als therotische Magiker anzusehen.

² Näheres z.B. im SAGA Band 7 oder 12 (Ist diese Eigenwerbung nicht geradezu schamlos? D.Setz)



Die lustigen Brüder Jans

(Frauen 10% – Männer 10%¹)

Bei dieser Bruderschaft handelt es sich um einen losen Bund, der sich ein- oder zweimal im Jahr zur rituellen *Feier der Vernebelung* trifft² – wie man hört, geht es manchmal ziemlich hoch her dabei! Ansonsten handelt es sich um einen der offenen Bünde, ohne feste Struktur oder Hierarchie (dafür interessiert sich von denen einfach keiner), ohne Ordensregel, keine Beschränkungen (außer denen im Kopf), aber immer für einen Spaß zu haben.

Viele Jahrmarktszauberer und Gaukler rekrutieren sich aus dieser Verbindung, denn natürlich haben sie schon ihren Stolz! Ihre größten Erfolge haben sie mit dem Illusionieren von Bildergeschichten, bei denen ein Kojote einen Straußenvogel – stets vergeblich – jagt, und die eine Attraktion in abgelegenen Dörfern darstellen, die so lustige Namen haben wie *Haarzopf*.

Zauber aus allen Bereichen sind erlaubt, unterschiedliche Fähigkeiten, Herkunft und Stand spielen keine Rolle.

Orden

Orden sind das Mittelding zwischen Akademien und Bruderschaften: auch sie bilden nur selten selbst aus, auch hier wird oft aus rituellen Gründen Benutzung und Forschung nur in ganz speziellen Bereichen der Magie zugelassen – aber sie sind *immer* in die Politik verwickelt und spielen ihre eigenen, nicht ungefährlichen Spiele um Macht und Einfluß!

Die allermeisten Kampfzauberer sind Mitglieder von Orden.

Orden verfügen oft über sehr mächtige Spezialmagie! Auch in ihnen werden die wahren Zusammenhänge der Magie den unteren Ebenen meist nicht bekanntgegeben oder gelehrt. Ja, es gibt eine ganze Reihe von Orden, die offiziell selbst bis in die höchsten Weihen das Pentagramm leugnen!³ Trotzdem sollte man sie nie unterschätzen, den oft verfügen sie über unglaubliche Zaubersprüche!

Der Hochkonvent von Giff

(ein reiner Männerbund)

Die Giff-Zaubererlords sind eine Art magische Ordenskrieger, wobei, abgesehen von ihrer jahrhundertealten Fehde mit der Akadämonia Truuf, meistens nicht ganz klar ist, auf wessen Seite sie gerade stehen. Nun, dieser Orden hat mit den üblichen Problemen mächtiger Organisationen zu kämpfen: in die entscheidenden Positionen kommt man erst, wenn man sich ein halbes Leben lang unter Einsatz aller Ellebogen und (magischer) Tricks, mit Lug und Trug und manchmal Mord, bis ganz nach oben gekämpft hat. Dann hat man ein gewisses Alter, was bei Zaubernden meistens auch einen in gewisser Weise angegriffenen Geisteszustand bedeutet. Nichtsdestotrotz sind die Giff-Lords mächtige Magier und Kämpfer, die mit Zauberei und Schwert gleichermaßen gut umzugehen verstehen. Im Hochkonvent wird man erst aufgenommen, wenn man den 20. Grad der Magie erreicht hat! Dann gilt man dort als würdiger *Novize*!

¹ An 100 fehlende Prozent: Verrückte

² Was in erster Linie Essen bedeutet!

³ Für einzelne Charaktere ist natürlich die persönliche Geschichte für solches Wissen ausschlaggebend



Außerdem muß man in einem Zweikampf mit dem Schwert sein Können unter Beweis stellen (normalerweise gegen einen gefangenen Krieger, der, gut trainiert, um Freiheit oder Tod kämpft!)

Der Hochkonvent von Giff hat eine straffe Ordensstruktur mit einem Hochmeister an der Spitze, 22 zeremoniellen Würdenträgern (gleichzeitig die Leibwache des Hochmeisters, und mit ihm zusammen das Machtzentrum des Ordens), sowie zahlreichen *Verwaltern der Wahrheit*, sogenannten *Kampfords* und natürlich den *Novizen*.

Giff-Lords tragen ein dunkelblaues, schillerndes Gewand, und auf dem ganzen Kontinent ist ihre Macht bekannt und gefürchtet. Nicht überall sind sie gern gesehen (was sich übrigens sehr schnell ändern kann), denn sie verfolgen grundsätzlich nur ihre eigenen Pläne – ohne Rücksicht auch auf eventuelle, momentane Verbündete.

Man muß sich darüber im Klaren sein, daß man mit einem Giff-Lord einen Zauberer mindestens des 25. Grades vor sich hat – und gleichzeitig einen Kämpfer um Grad 10 herum!

Die Magie des Hochkonvents ist im allgemeinen beschränkt auf Kampfzauber (hier aber sehr einfallsreich): Blitze, Stöße, Explosionen, Waffenmagie usw. Ausnahmslos jeder Giff-Lord erhält bei der Zeremonie der *Überreichung der Robe* einen mächtigen magischen Gegenstand! Auch diese haben immer etwas mit im Kampf nützlicher Magie zu tun.

Theoretische Magici

Zwar gibt es einige Zusammenschlüsse der theoretischen Zauberer (z.B. NASA, CERN), aber hier handelt es sich eher um Arbeitsgemeinschaften als um Zauberbünde. Den großen Theoretikern wie Kaltenthal, Hapak, Fatto und vielen mehr¹ verdanken wir unser Wissen um das Pentagramm! Theoretische Magick ist *äußerst* heikel, denn natürlich ist die Zauberei in erster Linie eine empirische Wissenschaft. Das von Generationen großer Magici entwickelte Pentagramm-Modell ist zwar ein sehr praktikables, aber dennoch nicht in allen Bereichen befriedigendes. Es bleiben gewisse unerklärte Phänomene (vgl hierzu auch Plems Taraktate). Wie dem auch sei, natürlich ist nahezu jeder Magier, jeder Zaubernde auch ein Forschender und somit ein Theoretiker² – abgesehen von denjenigen, die in den starrsten rituellen und kultischen Fesseln liegen.

Theoretiker erforschen das Pentagramm mit wissenschaftlichen Methoden, sie haben die Tabellen zur Erstellung der Formeln entwickelt und natürlich eine ganze Reihe von Gesetzmäßigkeiten, die dann freundlicherweise den Namen des Entdeckers bekommen haben (meistens posthum).

Viele Theoretiker sind ganz vorzügliche Zauberer. Ihr großer Vorteil liegt darin, daß sie unbeschränkt sind durch irgendwelche Vorschriften, moralische Schranken, kulturelle und kultische Knebelungen, und daher oft große Bereiche des Pentagrammes kennen, was wiederum schon oft zu ganz neuen und kreativen Kombinationen geführt hat. Nun, um ganz ehrlich zu sein, hat es auch ziemlich oft zu ganz neuen und *erstaunlichen* Folgen geführt. Letzteres wiederum ist der Grund für die unter den Theoretikern sehr verbreitete Unlust überhaupt zu zaubern.

¹ Von den meisten weiß man die Namen nicht, weil dieser mitsamt dem Wohnort des Magikers irgendwann einfach *verschwunden* ist ...

² Vielleicht sollten wir an dieser Stelle kurz erläutern, daß Theoretie im Gebiet der Magie durchaus nicht nur schriftliche Arbeiten umfaßt – natürlich muß alles ausprobiert werden! Es gibt eine ganze Reihe von Theoretikern, die einen ziemlichen Verschleiß an Lehrlingen haben ...



Theoretiker können natürlich auch in anderen Organisationen vertreten sein – und tatsächlich werden besonders in Bruderschaften und einigen Orden aus den hochrangigen Mitgliedern ganze theoretische »Abteilungen« rekrutiert, die dann häufig dafür da sind, die Spezialmagie des Bundes zu vertiefen (und manchmal auch zu verstehen). Es ist meistens so, daß jemand, der sich intensiv mit der magischen Theorie beschäftigt hat, nichts mehr von den kultischen Einschränkungen hält – außer der Posten ist gut dotiert, dann hält man in der Öffentlichkeit eben seinen Mund.

Der Nachteil der Theoretiker ist oft, daß sie keine tradierten Sprüche besitzen, weil sie wegen ihrer Forschungen nie die Zeit finden, in irgendwelche Positionen zu kommen, wo man sowas erfährt, andererseits haben sie natürlich auch häufig den Überraschungseffekt auf ihrer Seite, weil sie einfach Neues zaubern!

Hexentum und Schamanismus

Natürlich ist es fast unmöglich, mit einigen kurzen Sätzen Naturmagie, Hexen, Schamanen, Druiden und all' die anderen Richtungen zu beschreiben. Eine Gemeinsamkeit finden wir aber dennoch: stärker noch als bei Orden und Bruderschaften gibt es hier rituelle Beschränkungen. Das Wissen wird weitergegeben, selten gibt es Forschung, oft wird in vollkommener Unkenntnis des Pentagrammes gezaubert! Dennoch darf man solche Leute nicht unterschätzen! Oftmals sind sie im Besitz von uralten Sprüchen oder Gegenständen, deren Macht einem das Blut in den Adern gefrieren lassen kann – und das ist wörtlich gemeint!

Die meisten Anhänger solcher Gruppen sind so von ihrem kultischen Hintergrund überzeugt, daß (nur als Beispiel) den Medizinmännern der Kopfsäger von Eterra Mashik tatsächlich kein Zauber, außer ihren traditionell überlieferten, gelingen würde (spieltechnisch gesehen besteht höchstens eine 10%ige Chance). Ein wenig anders verhält es sich mit den Hexen. Hexen forschen, und es wird gemunkelt, daß einige ihrer Zirkel theoretisches Wissen haben, das dem der Akademien und Bruderschaften in nichts nachsteht. Allerdings lehnen Hexen das Pentagramm-Modell ab. Sie arbeiten lieber mit Karten, Knöchelchen, Zaubertränken. Bei genauerer Betrachtung ihrer Arbeitsweise stellt man aber fest, daß es keinen Unterschied zu den anderen Zaubern gibt – sie benutzen nur andere Wörter zur Beschreibung der gleichen Sachverhalte in der Magik. Hexen sind trotz vieler seltsamer Rituale – also, wir meinen *wirklich* seltsam – frei in ihrer Forschungsarbeit und ihren Tätigkeitsfeldern! Unterschätze nie die Magiefähigkeit einer Hexe, nur weil sie von Schwingungen und großen Arkanen redet, statt von Blättern, Zweigen und Formeln!

Traditionell vertragen sich Hexen und die Anhänger anderer magischer Richtungen (außer den Naturmagikern) eher weniger. Daß sie allerdings alle Schwarzmagier wären und nur dunkle Mächte beschwören würden, ist Unfug. Vor allem in den etwas abgelegeneren Teilen der Welt spielen Hexen in den Dörfern eine viel wichtigere Rolle als Magier, die man dort für bessere Gaukler hält!

Die Druiden von Steinbag

(Frauen 60% – Männer 40%)

Die weißgewandeten, bärtigen Druiden (äh, bärtig im eigentlichen Sinne sind nur die Männer ...) treten meist in kleinen Gruppen auf, wobei sie fast ununterbrochen ihren rituellen Singsang zum Besten geben. Dabei schwenken ein oder zwei von ihnen kleine Behälter, in denen Kräuter verglühen, deren Rauch schon ohne Magie die erstaunlichsten Dinge geschehen läßt. Die Druiden sind bewandert in der Theorie der Magie und ihr größtes Projekt ist der Aufbau eines riesigen Pentagrammes aus tonnenschweren Monolithen etwa 50 Meilen östlich von den Quellen des Aren. Sie glauben, daß ein solcher gigantischer Bau die



magischen Strömungen bündeln könnte und ganz neue Magie erschließen könnte. Bisher haben sie aber erst einen Steinkreis geschaffen.

Die riesigen Steine bearbeiten und transportieren sie mit Magie und durch jahrhundert lange Erfahrung mit diesen Dingen haben sie es in der Kunst des gemeinschaftlichen Zauberns zu höchster Perfektion gebracht! Leider sind sie nicht bereit, irgendetwas von ihrem Wissen weiterzugeben. Eine Gruppe von Druiden aus Kieselhag ist in der Lage, gemeinsam auf der Stufe zu zaubern, die der Summe der Stufen der Beteiligten abzüglich 10% (nach unten runden) entspricht! Folgen mißglückter Zauber muß immer nur der niedrigststufigste Beteiligte ertragen (was zu einem gewissen Nachwuchsproblem führt).

Akkadämonia Truuf

(Frauen 55% – Männer 45%)

Die Akkadämonia Truuf ist eine offizielle Vereinigung von Dämonisten, Nekromanten, Fluchern und Verwünschern. Eine Kernfrage ist: sind die Truuf wirklich böse? Leider krankt die Lösung dieses Problems an der Tatsache, daß diejenigen, die sich bemühen, Licht in diese Angelegenheit zu bringen, niemals zurückkehren – oder wenn, dann sind sie *verändert*, irgendwie ...

Obwohl nicht durch irgendwelche Gebote beschränkt, sind die Truuf auf Zauber des 4. und 5. Zweiges spezialisiert. In ihren Reihen existieren einige wirklich machtvoll Sprüche und Gegenstände, die einem ganz schön *einbeizen* können (und wieder einmal sieht man, daß solche bildhaften Ausdrücke oft überhaupt keinen symbolischen Charakter haben, sondern ganz und gar *real* gemeint sind). Man sollte sich auf diese Beschränkungen aber nicht unbedingt verlassen, sonst könnte es zu unliebsamen Überraschungen kommen – und die haben dann nicht gerade selten etwas mit den scheußlichen Riten der Akkadämonia zu tun. Die sind zwar nicht magisch, aber dafür umso schmerzhafter.

Viele Truufs haben Schlüsselpositionen in den dunkleren, religiösen Kulturen besetzt.



Kombinationen, Sprüche, magische Gegenstände und Orte

Grundsätzliches

In diesem Kapitel sollen einige wichtige Themen der Magie angesprochen werden. Natürlich gilt auch hier, daß vieles von dem, was im folgenden gesagt wird, von einigen Vereinigungen vehement bestritten wird. Die Warth-Lords etwa würden es niemals für möglich halten, daß es möglich ist, Beschwörungen durchzuführen oder gar Leben zu erwecken, und die Schamanen der Ortang-Steppe kämen überhaupt nicht auf die Idee, daß es möglich wäre, außerhalb ihrer seit Generation unverändert überlieferten Sprüche und Riten zu zaubern (obwohl sie das alberne Gehüpfe, das Schlachten von Hähnen bei Vollmond und das Abziehen der Haut bei Gefangenen, rein magisch gesehen, einfach bleiben lassen könnten).

Wir wollen ja auch gar nicht gegen jahrhundertealte Traditionen angehen – wenn eine Zauberrichtung so lange Zeit überlebt hat, dann wird schon etwas dran sein. Nein, es ging uns darum, den wirklichen theoretischen Unterbau der Magie, der auf *alle* Richtungen der Zauberei anwendbar ist, im Rollenspiel zu verwerthen. Wenn also Rituale aus bisherigen Spielen tauglich waren, dann werden sie auch irgendwie im Pentagrammos lokalisierbar sein, daran kann es keinen Zweifel geben.

Wir werden in diesem Kapitel die Möglichkeiten aufzählen, nicht die Hintergründe und Riten besprechen. Mit den Themen Sprüche und magische Gegenstände beschäftigen sich die Traktati Plems im Anschluß nochmals sehr ausführlich. Hier werden jetzt erst einmal die grundlegenden Möglichkeiten aufgezeigt und einige Ratschläge gegeben. Eigene Ideen können, ja sollen bei SAGA eingeabaut werden! Wenn du eine Möglichkeit findest, die Sache ins Pentagrammos einzuordnen, dann ist es auch richtig.

Formeln

Formeln werden benötigt, um die endgültige Qualität eines Zaubereffektes zu bestimmen. Eine Formel besteht aus:

Grundqualität + Modifikationen + [unspezifische Modif.] = Qualität des Zaubers

Eine Formel wird bestimmt, indem man die Grundqualität dem Pentagramm entnimmt, und für jede in diesem Zweig vorhandene Modifikationstabelle den Zu- oder Abschlag bestimmt (eventuell wird eine unspezifische Verbesserung notwendig). Die Summe der Modifikationen darf auf eine ganze Zahl abgerundet werden (z.B. $2\frac{1}{2} = 2$). Jede Modifikation von +1 erhöht die Qualität des Zaubers um eine Stufe (z.B. von geschickt auf gut). Ein Zauber kann durch Modifikationen nicht unter die Grundqualität des Blattes gesenkt werden.

Kombinationen

Kombinationen werden auch »Sprüche aus Erfahrung« genannt. Sie simulieren regeltechnisch die Tatsache, daß jeder Magiker im Laufe der Zeit bestimmte Effekte mit Vorliebe ausführt – egal, ob er sich nun spezialisiert hat oder nicht, wird es immer einen Bereich im Pentagrammos geben, in dem man bevorzugt arbeitet.



Viele Effekte verlangen Kombinationen verschiedener Blätter – und es gibt einen Weg, bewährte Kombinationen schneller durchzuführen, mit einer einzigen Aktion – für das Spiel heißt das: mit einem Wurf!¹

Voraussetzungen

Dazu müssen folgende *Voraussetzungen* erfüllt sein:

1. Die Kombination muß erprobt sein (mindestens 10 erfolgreiche Durchführungen)
2. Der Zauberer muß das hier beschriebene Verfahren kennen!
3. Der Zauberer muß mindestens Stufe 4 haben. Ab der 6. Stufe sind Kombinationen aus mehreren Zaubern möglich!

Herstellung

Und *wie* muß man nun vorgehen, wenn man eine Kombination erstellen will?

1. erfolgreiches Zaubern des ersten Effektes
2. erfolgreiches Zaubern des zweiten Effektes
3. Ablenken des zweiten Effektes auf den ersten
4. Verbinden beider Zauber mit der negativen Form von Brechen

Qualität

Eine Kombination hat die Qualität des schwierigsten der beteiligten Effekte². Kombinationen können aber während des Zauberns weiter modifiziert werden

Beispiel

Weryn der Arglistige schleuderte gerne kleine Feuerkugeln, und wollte die Kombination aus Elementzauber und Bewegungen erstellen: Die Voraussetzungen waren alle erfüllt.

1. Zaubern des Blitzes

2. Zweig / Ast Elemente / Blatt Feuer: Grundqualität geschickt.

Ausmaß merklich (+1); der Feuerball entsteht in der Nähe des Zaubers (±0); eine Minute Dauer (±0); Masse soll 10 Kilogramm betragen (+½). Insgesamt +1½ (= +1). Ein guter Zauber.

2. Zaubern des Bewegens

2. Zweig / Ast Bewegungen / Blatt Bewegungen: Grundqualität ungeschickt.

Sehr schnelle Bewegung (+1); bis 50 Meter Reichweite (+1); Dauer natürlich auch eine Minute (±0); die Masse ist natürlich auch (+½). Insgesamt +2½ (= +2). Ebenfalls ein guter Zauber.

3. Ablenken von Bewegungen auf den Blitz

1. Zweig / Ast Beeinflussen / Blatt Ablenken: Grundqualität geschickt.

Entfernung beträgt zunächst wenige Meter bis zur Feuerkugel (±0); Zielzauber hat Qualität gut (+½); insgesamt +½ (= ±0). Der Zauber ist geschickt

4. Verbinden der beiden Zaubers

¹ Eine Kombination kann, im Gegensatz zu einem echten Spruch (s.u.) nicht von jedem benutzt werden, sondern nur von dem Magiker, der sie erschaffen hat!

² Nicht Brechen oder Verbinden, sondern die erwünschten Effekte!



1. Zweig / Ast Verändern / Blatt Brechen (negativ): Grundqualität geschickt.

Entfernung weniger als 5 Meter (± 0); Stärke der *beiden* Zauber: $2 \times \text{gut}$ (muß mit $2 \times + \frac{1}{2}$ modifiziert werden: $+1^1$). Insgesamt $+1$. Der Zauber ist gut.

Wenn Weryn diese 4 Zauber gelingen, kann er in Zukunft mit einem einzigen guten Wurf Feuerkugeln schleudern.

Nochmals sei erwähnt, daß es sich hierbei nicht um Zaubersprüche handelt! Auch mit solchen Kombinationen wird über das Pentagramm gezaubert. Das Kombinationsverfahren macht es lediglich möglich, die Zauberprozedur abzukürzen.

Echte Zaubersprüche

Im Gegensatz zu den oben beschriebenen Kombinationen, machen sich die echten Zaubersprüche die Wechselwirkungen der Zauber untereinander zunutze. Ist bei zusammengefaßten Kombinationen die Zauberei einfach nur in ihrem »Handling« erleichtert worden, wird bei der Herstellung von Sprüchen mit ganz neuen Methoden gearbeitet! Noch längst sind nicht alle Wechselwirkungen von Zaubern bekannt und in den Laboratorien der Zauberschulen wird in vielen Richtungen geforscht (manchmal wird auch in vielen Richtungen auseinandergeflogen, wenn sich die magische Energie in einer Explosion entläßt). Genauer kann der Interessierte dem 2. Traktat Pro Plems entnehmen, das (kommentiert) ab Seite 126 in diesem Buch abgedruckt ist.

Einen wichtigen Grundsatz sollte sich aber jeder Magiker verinnerlichen (wenn er irgendeine Möglichkeit hat, diese Tatsache zu *erfahren!*):

Echte Zaubersprüche sind nichts anderes als magische Gegenstände ohne Materie.

Kombinationen werden zusammengefaßt – Sprüche werden aufgeladen und gespeichert. Diese beiden Zauber und verschiedene Effekte, die bei ihrer Benutzung auftreten, sind Kern und Motor von Sprüchen (und magischen Gegenständen).

Die Zauberqualität von Sprüchen liegt bei weitem unter der Qualität, die mittels der Formeln im Pentagramm erreicht würde (Tabelle Seite 163)!

Merkmale von Sprüchen

Sprüche werden in der nicht materiellen Dimension der Magie (auch *Energia* 5 oder kurz *E5* genannt) gespeichert.

Sprüche sind in den bekannten Dimensionen oft an Worte, Gesten oder Rituale gekoppelt.²

Zaubersprüche haben immer eine ganz bestimmte Wirkung und eine ganz bestimmte Qualität.

Ein Spruch kann unter Kenntnis des zugehörigen Auslösers (der immer magischer Natur ist – Nicht-Zauberer können Sprüche also nicht verwenden) von jedem Magiker benutzt werden!

Es gibt natürlich noch eine Reihe weiterer Merkmale, das oben aufgeführte ist aber mago-technisches »Allgemeinwissen«. Auf nähere Einzelheiten geht Pro Plem im bereits erwähnten zweiten Traktat ein. Außerdem gibt es noch eine grundsätzliche Regel:

¹ Also die Modifikationen für alle beteiligten Zauber zusammenzählen.

² Spruchrollen sind daher eher als magische Gegenstände anzusehen.



Regel 41: Keine Patzer bei Sprüchen

Die Qualität eines Zauberspruches muß immer voll erreicht werden, es gibt keine Patzer, nur mißlungene Aktionen.

Beispiele für echte Zaubersprüche

Hier jetzt noch einige Spruchbeispiele, die theoretisch nicht erforscht sind (d.h. die benutzten Blätter und ihre Formulierungen sind unbekannt), die aber sehr erfolgreich schon verwendet wurden – es handelt sich quasi um die Top-Ten (auch wenn's nur 8 sind) der Autoren:

Flammenschwert

Qualität gut

Effekt:

Für 10 Minuten erscheint in der Hand des Magiers ein Schwert aus Licht und Feuer. Verletzungen sind mit diesem Schwert doppelt zu bewerten. Schattenwesen, Dämonen, Geister usw. spüren einen Angstzauber (10% Kampfmalus).

Spiegelzauber

Qualität geschickt

Effekt:

Im Umkreis von 20 Metern kann beliebig für eine Viertelstunde die Illusion eines bekannten Gesichtes irgendwo platziert werden. Dieses Gesicht paßt sich immer genau den Gebärden des Zaubernenden an. So können lebende Bilder in einem Rahmen genauso platziert werden, wie z.B. der Magier es zum Rasieren benutzen kann.

Werlicht

Qualität geschickt

Effekt:

Für eine halbe Stunde erscheint ein kleines Licht (Leuchtkraft wie eine Kerze) über dem Zauberer. Das Licht kann im Umkreis von 5 Metern um den Zauberer beliebig bewegt werden.



Das Zwerg-Nase-Syndrom

Qualität geschickt

Effekt:

Eine beliebige Person (Entfernung maximal 20 Meter) wird für 6 Stunden mit der brillanten Illusion einer sehr langen Nase versehen.

Rasendes Rosten

Qualität gut

Effekt:

Ein beliebiger Metallgegenstand (Entfernung bis zu 20 Meter und Größe und Gewicht bis zu einem Harnisch) rostet innerhalb von einer Minute bis zur Unbrauchbarkeit. Der Gegenstand hat einen »Resistenzwurf« zur Verfügung. Die Stufe dieser Resistenz wird in Abhängigkeit von der Qualität des Gegenstandes gewählt. Magische Gegenstände rosten im allgemeinen nicht, außer wenn Resistenz = nicht fällt.

Schreckverändern

Qualität geschickt

Effekt:

Für einen kurzen Moment kann ein beliebiger Gegenstand (Größe bis maximal Schwert und Entfernung maximal 10 Meter) bei gleichbleibender Masse verwandelt werden (richtig verwandelt!) – z.B. das Schwert des Gegners in eine Schlange oder so.

Der Effekt beruht bei der Kürze der Verwandlung hauptsächlich auf dem Schrecken für den Träger. Erfahrene Abenteuerer lassen sich manchmal nicht so leicht aus der Fassung bringen ...

Spurensauber

Qualität gut

Effekt:



Die Spuren von maximal 10 Personen können für W6 Tage entweder verwischt werden oder in die umgekehrte Richtung weisen. Es handelt sich um eine sehr starke Illusion.

Der Domino-Effekt

Qualität wie Zielzauber

Effekt:

Manchmal muß ein und derselbe Zauber mehrfach angewendet werden. Dieser Zauberspruch ermöglicht einen Domino-Effekt: auf einen beliebigen Zauber angewendet (der vorher erfolgreich (auch Patzer erlaubt) gewirkt werden muß), läßt er diesen Effekt 5× wirken, indem er von einem Zielobjekt zum nächsten springt. Es besteht jeweils eine 20%ige Wahrscheinlichkeit, daß der Effekt beendet wird. Wurde der ursprüngliche Zauber gepatzt, ist diese Wahrscheinlichkeit sogar 60%.

Magische Wesen

Zuletzt noch eine Bemerkung zu magischen Wesen wie Werwölfe, Trolle usw. Solche Wesen haben naturgemäß einen oder auch mehrere Zaubereffekte »gespeichert«. Trolle verwandeln sich bei Lichteinwirkung zu Stein, Werwölfe haben bei Vollmond einen Gestaltwandel etc. Diese Wesen müssen für einen solchen Effekt *nicht* würfeln!

Andererseits gibt es Elben, Nixen und andere, die von Natur aus gewisse Zaubereffekte durchführen können – bei Elben wäre dies etwa die Fähigkeit beim Vortrag von Liedern eine passende Illusion zu erzeugen, oder gewisse Heilfähigkeiten. In diesen Fällen müssen *auch solche Wesen zaubern!* Im Spiel muß gewürfelt werden. Allerdings, das hat jeder schon erlebt, tragen sie in manchen Fällen nicht die üblichen Folgen, wenn der Zauber mißlingt. Es hat sich für das Spiel bewährt, wenn man normale Folgen wegläßt, dafür aber gewisse Ausfallzeiten in Anspruch nimmt: bei ungeschickten Zaubern 1 Tag keine weiteren (angeborenen) Zauber, bei geschickt 2 Tage und so weiter. Die Zauberfähigkeit (die natürlich dann genau auf den angeborenen Effekt beschränkt ist) muß natürlich vorher festgelegt werden. Manchmal steigt sie mit dem Alter automatisch an. Diese Zauberfähigkeit kann unter Umständen sehr hoch sein. Die Qualität der Effekte wird ganz normal bestimmt.

Alle diese Wesen sind von Natur her magisch! Ihre Anwesenheit kann daher über *Suchen* gespürt werden.

Magische Gegenstände

Mit der Herstellung und dem inneren (magischen) Aufbau von Artefakten beschäftigt sich Plems erstes Traktat ausführlich (ab Seite 112). Doch wie schon bei den Zaubersprüchen, sollen hier die allgemein bekannten (zumindest was Magiker-Kreise angeht) Dinge erwähnt werden.

Wie können magische Gegenstände wirken?

1. Gespeicherte Zauber können ohne Magieeinsatz abgerufen werden
2. Magische Energien ermöglichen Zauberaktionen ohne Konzentrationsverlust



3. Magische Energie zaubert selbst
4. Magische Energie senkt die Qualität von Zaubereffekten
5. Magische Energie erhöht die Zauberkraft
6. Konzentrationserhöhung für den Zauberer
- ... und natürlich Kombinationen von alledem.

Und so werden diese Effekte erreicht:

1. Gespeicherte Zauberkraft können ohne Magieeinsatz abgerufen werden

Mit Speichern lassen sich Zauberkraft in Gegenständen aufbewahren. Ein so gespeicherter Zauberkraft kann unter Kenntnis des Auslösers von jedem, auch von Laien, benutzt werden. Allerdings wird der Auslöser oft magischer Natur gewählt, damit die Unkundigen keinen Unfug mit dem Artefakt anstellen können.

Es können mehrere gleichartige Zauberkraft problemlos in einem Gegenstand gespeichert werden. Auch Kombinationen und Sprüche können gespeichert werden, allerdings sind sie gefährlicher zu handhaben.

2. Magische Energien ermöglichen Zauberkraftaktionen ohne Konzentrationsverlust

Ein mit der Grundversion von Aufladen behandelter Gegenstand ermöglicht es dem Zauberer, die enthaltene Energie ohne Konzentrationsverlust zu nutzen. Dabei muß die Sphäre der Magie beim Aufladen angegeben sein.

3. Magische Energie zaubert selbst

Eine bestimmte geladene Qualität kann direkt zur Ausführung eines beliebigen Zaubers, einer Kombination oder eines Spruches verwendet werden. Dazu muß der Gegenstand mit dieser Qualität aufgeladen werden (Aura nicht vergessen!) und ein Ablenken zugefügt werden (das gespeichert werden muß!) Der Zauberer muß dann zwar nach wie vor die Qualität nach seinen Fähigkeiten erwürfeln, er lenkt den Zauberkraft aber quasi durch den Gegenstand, so daß er eventuelle Folgen nicht selbst tragen muß.

Es sind auch komplexe Gebilde möglich, mit denen wirklich selbst auf einer bestimmten Stufe gezaubert werden kann (das sind die bekannten Zauberkraftstäbe im eigentlichen Sinn).

4. Magische Energie senkt die Qualität von Zaubereffekten

In einem vorbehandelten Gegenstand wird Meditation gespeichert. Durch raffinierte magische Gebilde kann man erreichen, daß der Meditationseffekt in kurzer Zeit eintritt.

5. Magische Energie erhöht die Zauberkraft

Hierbei handelt es sich schon um einen sehr speziellen Effekt mit einem magischen Gegenstand. Trotzdem sei er an dieser Stelle erwähnt, weil er sehr beliebt ist.

Dieser Effekt wird erreicht, wenn ein Gegenstand, in dem die umgekehrte Version von Entziehen gespeichert ist, zusätzlich mit reiner, ungerichteter Energie aufgeladen wird. Dabei muß die Stärke des negativen Entziehens für jeden guten Energieschub mit $+1/2$ berechnet werden. Ein solcher guter Energieschub (mit dem man den Gegenstand, wie gesagt, auflädt) bringt eine $+1$ Modifikation auf den Zauberkraftwurf. Auch dabei gilt natürlich die »Nicht-Regel« (Seite 8)

6. Konzentrationserhöhung für den Zauberer

Gegenstände können die Konzentration des Zaubersenden erhöhen, wenn zusätzlich zum Aufladen ein Beeinflussen der Sinne in dieser Richtung gespeichert wird. Es muß auch hier mit ungerichteter Energie geladen werden, wobei ein guter Energieschub die Konzentration in der geschickten Sphäre um $+1$ erhöht, für die gute Sphäre sind für den gleichen Effekt 2 gute Schübe notwendig, in der brillanten Sphäre gar 3.



Eine beliebte Variante von magischen Gegenständen sind Tränke und Tinkturen. Diese verbinden zumeist eine normal erklärbare Wirkung, die auf ihrem Rezept beruht, mit einer magischen. Sie funktionieren wie magische Gegenstände, mit einem Unterschied: der Effekt läßt sich portionieren! Natürlich müssen sie mit einer Aura behandelt sein.

Tränke und Mixturen sind ein ganz spezielles Kapitel der Magie, mit dem sich die Theorie nur wenig beschäftigt. Es ist das Spezialgebiet der Hexen und Schamanen – und wir haben davon keine(n) in der Redaktion ... Wir hoffen aber, daß sich Pro Plem einmal dieses unerforschten Feldes annimmt.

Mißlingen

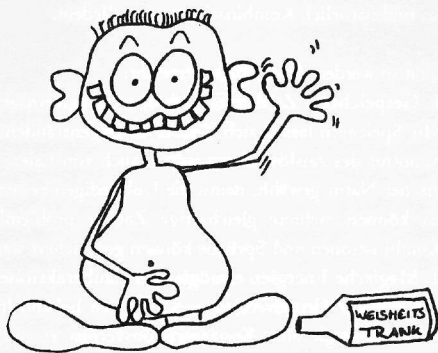
Bei komplexen magischen Gebilden besteht immer die Gefahr, daß die Sachen explodieren, nicht oder falsch funktionieren. Das ist in erster Linie von der Aura des Gegenstandes abhängig (Wahrscheinlichkeiten siehe unten). Natürlich mißlingt der Effekt immer, wenn der Auslöser irgendwie magischer Natur ist und die entsprechende Aktion des Zaubersenden mißlingen ist.

Der Zauberer trägt die normalen Folgen, wenn er beim Zaubern des Auslösers versagt. Mißlingt die Zauberaktion an sich, bei der der Gegenstand benutzt wurde, hängt es davon ab, ob der Zauberer an dieser Aktion beteiligt war (etwa wenn der Gegenstand lediglich die Konzentration erhöhte), oder ob der Gegenstand selbst aktiv war. In ersterem Fall trägt der Zauberer die normalen Folgen, die Folgen für den Gegenstand müssen entsprechend der Aura bestimmt werden. In letzterem Fall ist nur die Folge für den Gegenstand zu bestimmen – ein explodierender Zauberstab hat allerdings auch schon so manchen Magiker das Leben gekostet!

Für Zauberrunkundige besteht generell eine 20% Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert. Bei komplexen magischen Gebilden in einem Gegenstand (Sprüche, Kombinationen usw.) besteht zudem die Gefahr, daß sie von einem Zauberrunkundigen nicht kontrolliert werden können: es kann zur »spontanen Entladung« des Gegenstandes kommen – was nichts anderes heißt, als daß die gesamte Energie explodiert. Die Wahrscheinlichkeiten liegen dafür zwischen 25% (bei Effekten, deren Qualität bei geschickt liegt) und 80% (für vielfach brillante Effekte)! Diese Angaben beziehen sich, es sei nochmals erwähnt, auf die Benutzung von magischen Gegenständen durch Zauberrunkundige! Für Zauberer sind Mißlingens-Wahrscheinlichkeiten rein von der Aura des Gegenstandes abhängig. Beide Wahrscheinlichkeiten werden gegebenenfalls nacheinander ausgewürfelt. Wenn die 20%ige Chance eintritt, daß der Zauber überhaupt nicht funktioniert, muß natürlich nicht festgestellt werden, ob er explodiert!

Auren beim Speichern

Es empfiehlt sich immer die Vorbehandlung des Gegenstandes mit einer Aura, deren Güte maximal 2 Qualitätsstufen unter dem Zauber liegen sollte. Ab brillanter Qualität ist eine Aura obligatorisch, aber auch bei weniger energetischen Zaubern verstärkt eine Aura die Zuverlässigkeit.



Beim Speichern mehrerer Zauber muß die Güte der Aura für jeden weiteren um eine Stufe erhöht werden. Vier gute Zauber erfordern also die Güte brillant: für gut muß sie zunächst mindestens ungeschickt sein; ungeschickt + 3 ist brillant.

Qualität des gespeicherten Zaubers	Differenz Qualität – Güte			
	-2	-1	gleich	besser
weniger als brillant	E1%	V5%	V3%	V1%
1-3× brillant	E3%	V10%	V5%	V3%
mehrfach brillant	E5%	E1%	V10%	V5%

E bedeutet spontane Entladung (vulgo: Explosion)

V bedeutet Versagen

Die Prozentangabe stellt die jeweilige Wahrscheinlichkeit dar: E10% bedeutet Explosion mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% (z.B. 1-2 auf dem W20)

Bei einer Explosion ist der Gegenstand natürlich kaputt, beim Versagen besteht lediglich eine 5%ige Chance, daß der Gegenstand in Zukunft nicht mehr funktioniert.

Magische Orte

Magische Orte sind im Prinzip nichts anderes als große magische Gegenstände. Interessant ist für den erwartungsvollen Möchtegern-Beschwörer natürlich der *Bannkreis*, der mit einem besonderen Trick bezüglich des Einsatzes eines Ablenkungszaubers hohe Effizienz erreicht.

Bannkreise dienen, grundsätzlich gesprochen, zum Einschließen von magischer Energie. Über sie ist, wie überhaupt über die ganze Zauberei, viel Unsinn im Umlauf. Die meisten Rituale, von denen man hört, sind reiner Humbug! Einzig wirklich wichtig ist:

1. Ein Bannkreis muß mit einer durchgezogenen Linie (eine Schnur, eine Kette usw. tut es auch) hergestellt sein
2. Es muß ein sogenannter ringförmiger Ablenkungszauber auf ihn gelegt werden (für kurzzeitige Beschwörung ist dafür kein Speichern – wobei man nicht immer Einfluß darauf hat, was der beschworene Dämon unter »kurzzeitig« versteht ...) – notwendig.

Der ringförmige Ablenkungszauber bewirkt, daß die abgelenkte Energie in einer Endlosschleife hängen bleibt und nicht entweichen kann. Die Stärke des Zielzaubers bestimmt (als Modifikation beim Ablenkungszauber), wie stark ein Brechen-Versuch mindestens sein muß, um den Bannkreis zu überwinden. Aufgrund der speziellen Struktur des ringförmigen Ablenkungszaubers, ist eine allgemeine +½ Modifikation notwendig.

In neuester Zeit hat man herausgefunden, daß es durchaus möglich ist, mehrmals ein Brechen eines solchen Bannkreises zu versuchen, allerdings sollte man die speziellen Eigenschaften des Ablenken-Blattes beachten! Für jedes mißlungene Brechen, steigt die Qualität des Ablenkens um +½.

Ein Bannkreis bleibt pro Qualitätsstufe für 1W10 Minuten bestehen.

Die wirklich guten Beschwörer arbeiten natürlich mit komplexen Gebilden, die außer dem ringförmigen Ablenken noch starke Beeinflussungszauber mit eingewoben haben, die das beschworene Wesen davon abhalten sollen, einen Befreiungsversuch zu unternehmen.



Vielfältig überliefert sind auch Berichte über Orte oder Stätten mit magischen Eigenschaften. Entstehung und Herkunft ist meist übermenschlicher Natur und entzieht sich oft unserem Verständnis, aber auch frühe Hochkulturen haben großartige magische Gebäudekomplexe angelegt und oft verspürt man bis zum heutigen Tag die dort wirksame Magik. Vielfach werden diese Orte von den ansässigen Völkern als heilige Stätten angesehen. Es sind große, meist immobile magische Gegenstände und können alle von daher bekannten Effekte aufweisen, wobei sie allerdings, besonders in den eher dunkleren Regionen der Zauberei, ihre Energien manchmal nicht nur aus Erdstrahlen beziehen, sondern sich auch der Lebensenergie von Rastenden bedienen.

Wechselwirkungen

Die Erforschung der Wechselwirkungen zwischen den Blättern ist ein weites Feld und steckt immer wieder voller Überraschungen – wenn man noch überrascht sein kann ... Aber natürlich gibt es auch bekannte Wechselwirkungen, und vor allem Vernetzungen der Energieströme im Pentagramm (interessant ist in diesem Zusammenhang das *Spiel der Zauberer*, das ja keine Pentagrammform aufweist und das Energiestrommodell benutzt).

Auslöser

Ein gespeicherter Zauber kann auf ein beliebiges Signal ausgelöst werden. Bei Zaubersprüchen handelt es sich immer um einen Zauber, ungerichtete Energie bestimmter Qualität muß benutzt werden, um den eigentlich »unsichtbaren« Spruch für den Magiker verfügbar zu machen; bei magischen Gegenständen kann der Auslöser *per definitionem* in einem Ritual, einem Wort o.ä. zu finden sein. In diesem Fall ist der Gegenstand auch für Laien verwendbar.

Auch magische Auslöser für weitere Zauber sind denkbar: so kann eine leichte Sperre gezaubert werden, deren (problemlose) Überwindung den eigentlichen Zauber auslöst. Da kann dann ein Bewegen eine Mechanik in Gang setzen, Töne können ein Warnsignal erzeugen, auch ein magischer Angriff ist denkbar, oder vielleicht auch telepathische Übertragung zum Besitzer – oder alles zusammen.

Unmöglichkeit der Permanenz

Die frühen Mago-Theoretiker sahen sich einem schier unüberwindlichen Problem gegenüber: die Unerreichbarkeit der Permanenz für den Ast Ladung. Die Lösung dieses Problems gelang schließlich durch die Entdeckung von *Fatto-Effekt* und *Flabod-Verschiebung*, beziehungsweise deren Verknüpfung mit Speichern und Entziehen, so daß sich die Zauber in einem Gegenstand selbst aufrecht erhalten.

Dies sind die Dinge, die vielen Zauberkünsten bekannt sind, auch wenn sie sie vielleicht anders benennen. In Pro Plems erstem Traktat (s.u.) findet der Interessierte den ganzen theoretischen Unterbau zur Herstellung großer magischer Artefakte, so daß wir es an dieser Stelle mit der etwas oberflächlichen Betrachtung bewenden lassen wollen.



Die Traktati Pro Plems

Die beiden ersten Traktate des Erzmagiers Pro Plem sind in limitierten und längst vergriffenen Sonderauflagen, kommentiert und erklärend in der SAGA-Reihe als »Faksimiles« erschienen. Im folgenden werden diese beiden mago-historisch äußerst wichtigen Dokumente nochmals abgedruckt. Natürlich sind alle Teile weggelassen worden, die das SAGA-Zaubersystem erklären, oder andere Dinge betreffen, die in diesem Buch bereits behandelt wurden, so daß wir uns auf den Abdruck des (kommentierten) Originaltextes von Plem beschränken konnten.



Das erste Traktat Zu speichernen Zauberey

Sait ahltzen Zaichen schon waren alle Magiker, Zauberer, Hexen und Politiker darauf bedachte, ihre Macht zu benuetzen, ohne selbst Gefahr zu leiden. Nun, die magiekundigen Leser wissen, dabs die Gefahr einer Zauberey abhngend ist von zween Faktoren: der Qualitech der Zauberey UND der Psi-ko-Logik des Magikus.

So versucht man in Magik-Kreisen also dieses zu mindern. Dazu gebet es mehrere Moeglichkeiten. Verdient gemacht um die Forschung auf diesem Gebiecht der Zauberey (neben dem Vater der Speycherey, von dem an speterer Stelle noch berichtet werden soll), hat sich gemacht der Erzmagier Istofor P. Ropan) - leider scheiterte er an einem klainen Feuerzauber, der ihm mangels Konzentration aus der Kontrolle geriet, so daz wir auf weitere Entdeckungen sainerseids verzichten muessen. Nun, das Studium des magischen Pentagrammos ist ein Lebenswerk - und der Berufe des Magikers bringe es mied sich, dass die hart erworbenen Ergenntnisse ofte mitch ins Grabe wandern - oder in die Schattenwelt - oder in ein andres Wesen (siehe Verwandlungen) ... Nun, um ehrlich zu sein: Zauberer enden selten friedlich.

Wir wohlen hier nicht die Kunst der Magik beschreiben, wir wollen nicht die Regeln der Magie erklehren. Wir wollen nun die Herstellungswais von einem grossen Gegenstande beschreiben. An diesem Baispiele mag der geneigte Magikus ersehen, wie diese hohe Kunst auszufuehren. Ob's ein jeder aber dann in Wirklicheidd wage, dieses durchzufuehren, sai ihm freigestellt: wir WISSEN, daz diese Gegenstande funktionieren, WENN sie richtig erstellt wurden! Es sey Unerfahrenen jedoch vermerket, daz eine hohe Psi-ko-Logik notwendig ist, grosses Wissen und Much, um die folgenden Artefagde zu machen. Fiele haben es versucht und im magischen Museum zu Forlan sind die Ueberreste einiger von ihnen zu besichtigen.

Grosse Artefagde

Ein jeder kennt dies Ding, dessen Herstellung nun gezeigt werden soll. Die Magier und Zauberrinnen, die dies in Wirklichkeit vollbracht, wollten zumeisten ungenannt bleiben (ansonsten sie von Koenigen und Fuersten gepeinigt wuerden mit Anfragen nach solchen Stuecken. Und wisset: viele Koenige und Fuersten pflegen tatschlich zu PEINIGEN, wenn sie anfragen), aber wir haben alle wirklich und selbst gesehen und ihre Erklarungen getreulich notieret.

Darum leset nun von einigen der groesten Geheimniss der Magie, leset von der Herstellung eines wirklich grossen magischen Artefakdes.

Solche Ding habe zwei grundlegende Zauber immer gemeinsam: Auren, um hohe Qualitaeten an die Materia binden zu koennen, sowie eine Moeglichkeit, Energie zu erhalten, um permanent wirksam zu sein.

Komplexe magische Gebilde aber sind oftmalen von dehm Leien nicht mehr zu benuetzen. Zu stark seyn ihre magische Energia, zu gewaltig ihre Krefftde. Wie wihr schon erwachnet haben, duersten alle diese Artefakde nach magischer Energie - und fiele thun dieses boesartig: ist doch die Energie der Seele



von allen nicht-magischen Ding, die zauberischste. Doch achte, lieber Leser, wohl darauf, dass grosse Magik grosse Folgen habe. Niemand vermag mit Sicherheit zu sagen, wie ein grosser Gegenstande sich verhalten mag, denn ein gewisses Mass an zauberischer Energie stellt die Grenze zwischen totem Artefakte und lebendigem Wesen gar immer sehr verschwommen dar. Sey nun ein Leben-Zauberey dabei gewirkt oder nicht. Noch lange sind nicht alle Wechselwirkungen im magische Pentagrammos entdeckt - ja es existiert in unsrer Welt nicht einmal ein Pentagrammos, auf dessen Aussehen man sich ganz verlassen koennte. Drum sey Vorsicht angesagt! Und so Du es wagest, das folgende Ding zu machen: gebe er uns Bescheid, so ers ueberleben thut.

Excalibur

Gar erstaunlich Rede gehet um von diesem Schwerte - und viel davon ist nur Geschwetz, was zugefueget ward von Unwissenheyt und Narrcei der Schreyber, die sich gegenseitig uebertrumpfen wollten mit mytologische Gered. Wir wissen wohl, was dieses Schwert vermag und wie dieses zu bestellen.

Drum als erstes sey die Materia wohl vorbereitet zhur Aufnahme von grossen Mengen magischer Macht.

Als weiteres ward das Schwert mit grosser Kraft mit Stein und Ambosz verbunden. Wobei in beydem ein Loch gelassen ward: das allererste Hineinstecken des Schwerts war somit kayne grosse Zauberey oder gar goetliche Vuegung, sondern nur die Kuenst von Schmied und Steinmetzl

Das dritte dann ist ein kompliziertes Gebild aus Speichern verschiedener Zauber, Laden, Selbstausloesen und noch mehr.

Lasst uns aber reden zunchst vom Herstellen des Schwerts. Excalibur besteht aus gehaertetem Stahle, so wie er geschmiedet wird vom avaloner Elben Sol Yngen. Es ward beim Schmieden selbst mit einer brillanten Aura versehen, welchselbige permanent gezaubert werden sollt. Die Aenderung der geschickten Grundqualitaet des Aura-Zaubers aus dem Pentagrammos, aber verlangt vom Magikus, abhengig von Wirkungskreis, Guete, Dauer und Entfernung, ganze drei brillante Zauberey-Aktionen! Eine sehr gefehrliche Sach! Was sich Sol Yngen wohl auch dachte, denn vermittelt 16taegiger Meditation (was wohl an die achte geschickte Meditationen verlang), senkte er die Qualitet der Auren-Zauberey auf geschickt. Ein wahres Glueck, dass ihm die viele Magik nicht geschadet. Sein Psi-ko-Logik ward geschwuecht im Bereiche der geschickten Zauber - fuer die Meditationen - und im Bereiche fuer brillante Zauber durch die (eigentlich) 3fach brillante zu zaubernde Aural

So ist denn ein Schwerte geschaffen, das von grosser Ausstrahlung ware. Schon ohne eine weitere Zauberey ein zu ehrfuehrchtig beschaunend Ding! Doch ein wahrhafte koenigliches Schwert muss natuerlich mehr haben

Alsdann ward das Schwert in die vorhandenen Loecher von dem Stein und Ambosz gesteckt - wer anderes erzehlet, der uebertreibt arg! - und dort von einer umgedrehten Levitation festgehalten! Diese aber ist, neben der Illusion, das einfache Blatte im Pentagrammos und uebrigentlich nur ungeschickt zu zaubern. Doch sollte sie permanent sein und sehr krefftig, was diese Zauberey fuenfemalen schwerer mache. Die Erschwereung durch das Gewicht des Schwertes ward ausgeglichen durch die Beruehrung beim Aussprechen der Magik. So bleibet also auch hier ein 3fach brillanter Zauber.



Weil schon der erstere Versuch miszgluecket war - wobei man allerdings versucht, die Masse des Schwertes zu erhoehn - ist nun wiederum mit Meditation das Risiko in der gleichen Weis wie oben schon beschrieben, gesenket worden.

Nun also war das Schwerte fest mit dem Stein verbunden: »Whoso pulleth out this sword from this stone and anvil is the trueborne king of all britain«. Doch fuer das Herausziehen braechete man nun eine hydraulische Maschine! Was also wuerd jetzt weiter noch von Noeten sein? Da ward ein Brechen der Levitation noetig! Jedoch nicht von dahergelaufenen Bauern, sondern nur vom Erben des alten Koenigs Pendragon. Excalibur selber sollte ihn erkennen: so muszt es Leben eingehaucht bekommen. Soweit so gut! Doch war dem Magier das noch nicht genug. Solts ein wahres Koenigsschwert wohl sein, muszt es dem Traeger Kraft und Macht verleihn. Da man jedoch keinen Zauberer fand, der bereit war, das hohe Risiko solch schwerer Zauberey zu waagen, verlegt man sich auf eine formidable Aura, die dem Traeger uebermittelt werden sollt. So waren letztendlich drei starke Zauber noetig zu speichern, ein jeder schon fuer sich allein schwer durchzufuehren, muszten sie auch noch ueber laengre Zeit praesent und ohne Verlust vorhanden sein. Und hier erst beginnt die grosse Kunst der Magik mit Artefagget! Duss doch das Speichern jener Zauber sich staendig wiederholen, muszt von selbst vom Schwerte durchgefuehret werden. Wie aber wird solches bewerkstelligt? Wir wollen betrachten, wie dieses immer geschieht:

Zunuechst muesseten alle Zauber, die das Schwerte koennen sohl, ganz nach normaliger Manier gespeichert werden. Nun ist Speichern aber ein Blatte des Pentagrammos, das sich niemals permanent zaubern laest - selbst ein vieljaehrig Speichern ist von ganz egstremer Schwere und Brillanz. Natuerlich war selbiges Problem ein vielbeachtetes schon in der Fruehzeit der Magie - und auch eines, das so manches Opfer forderte! Viel ehrgeizige Magikus' haben versucht, die Grenze der Permanenz im Artefakt Ladung zu ueberschreiten. Die meisten von ihnen haben aber nur die Grenze ihrer Lebenszeit erreicht und ueberschritten. Nachdem sich ueber mehrere Jahrhunderte die groessten der Zauberer selbst ausgerottet hatten, kam ein Adeptus namens Ardius Fatto (dessen Name in spaetere Zeit zu dem Begriff »Artefagget verballhornt wurde!) auf die Idee es zu erproben, ob ein Speicherei verlaengert werden koennt, wenn nochmal gezaubert. Und siehe da! Tatsaechlich: wenn der Speichern-Zauber noch aktiv ist und erneut gespeichert wird, muszt der eigentliche Zauber nicht wiederholet werden!

Diese AEntdeckung war der Durchbruch auf dem Gebiet der Artefakt-Erstellung und nur langsam wurde sie bekannt - damals wie heut hueteten Magiker eifrig ihre Geheimnisse (und nicht selten unter Einsatz hinterheilig Mittel!)

So entstanden zunext die ersten echten Zauberstaeb, jedoch, da sie immer wieder die Zauberey von einem Magieker verlangten, waren es gefaehrliche Ding, die nicht nur helfen, sondern auch den Traege vernichten konnten. Dennoch gab es damals schon beruehmte Zauberstaebe, die in Schulen und Sekten vererbt wurden, oder Hexen gaben ihr persenliches Artefakt an ihre Nachfolger und so fort. Besonderen in grosse Zaubererakademien aber ward man bald nicht mehr zufrieden mit solche Artefagget, weil naemlichen in solche Organisationen des often nicht der beste Magiker, sondern der beste Politiker hohe AEmter innehat und an diesem Platze es nicht mehr riskieren wollten, mit grosser Gefaer maechtige Gegenstaende neu aufzuladen! Die erste Zeit des Verfalls der Magie begann und viele sagenhafte Gegenstaende verschwanden auf nimmerwiedersohn in den Gewoelben und Kellern, weil sie ausgebrannt waren. Nur einem Zufalle - die es im Bereiche der Zauberey doch gar nicht gipelt - ist es zu



verdanken, dass letztendlich eine Loesung gefunden ward. Bis heute aber raetseln die theoretischen Magiki oeb dem »Warum, und es gibt keine Theoria, die es zu erklaren vermag, warum sich das Blatte Speychern so verhalten thut.

Nun was man entdeckt hat, ist die Kompination von »Aufladen« und »Ablenken« angewendet auf das vorhandne Speychern in einem magischen Gegenstand! So muszet abgelenket werden das Aufladen von der Materia, in den aktiven Speychern-Spruch hinein. So bleibet das Speychern aktiv und der gespeicherte Zauber verfuegbar! es war damals die grosse Zaich der experimentellen Magik und viele, nicht immer glueggliche Fersuche wurden unternommen, so dass man zunechsten gar nicht bemerkt, welch grosse AEndeckung der Erzmagier Tolob Flahad gemacht hadde. Pfiel gresere Aufmerksamkeit errang er wenig speteren, als er beim Versuche die Impotenz von Herzog Drahal dem Ersten, seinem Lehensherrn, zu heilen mit viel zu geringer Psi-Ko-Logik ans Wergg ging und unter Blitz und Thonner in einer sich aufthuenden Spalte im Erdboden verschwand (Drahal war zu diesem Zeitpunkt 97 Jahre alt und aus politischen Gruenden mit der 21-jachrigen Tigibre von Drabot vermacht. Dieser Verbindung entsprangen trotz alledem in den folgenden Jahren sechs Kinder, was verstaendlicherweise zu ueblen Nachreden Anlass gabe, besonders, weil das letzte Kind exakte 9 Monate und 3 Wochen NACH dem Ableben des Herzogs geboren ward ...)

Dieses aper ist aihn geschueechliche Sach und ein jeter koenntet sie nachlesen in digge Buecher inn pfielen Piplioedgen. So wir pekonnen haben mit unserem klainen Eggskurse zur Gaeschichte der Magik mit dem Schwerter Excalibur, solcherart wir aper nun an ainem Punkte angelangt, wo deutlich zu sehen ist, dabs die einzelne Tsauber tieses Ardefakts gar nicht von so grosser Bedeutung sint! Wie ain Peinflussen zu zaubern, aine Aura, Blutuerst eines Schwerter, ja sogar, wie es mit Laeden zu belegen, sint Grundtsauber des Pentagrammos - unt betuerfen keiner Erklauterungen! Doch die Braggysis, WIE tiese Zauberey im Gegenstand zu halten! Das aber ist die grosse Kunst daer Magik!

So kachren wir zurueck: ain geschiggde Kompination von Aufladen und Aplenken kann also ein gespeichert Speychern gleichsam ueber lange Zeit aktiv erhalten. Nun ist es dem grossen Heraldus Udini zu vertanken, dass diese Kombination mit einem weiteren Schpruche kompletiert werden musz: fueget man nemlichen ein Enziehen magischer Energia zu, so kann der Gegenstand damit die notwendige Energie pfuer das eigne Aufladen/Ablenken erreichen, ohn das ein Magikus zaubern muesz! Es koennen, wie in langen Versuchen gefunden ward, alle Formen magischer Energia auf diese Wais Pferwaendunk finden: Lebensenergie, natuerliche Energien aus magischen Kraftfeldern und so wailer. Von dem Zeitpunkte dieser AEndeckung war es zwar noch ein langer Weg zu grossen Artefakten, jedoch der Pfad ward gefunden, der Rest noch Formulieren. Denn das ist auch ain Schwierigkeit der mechtigen Zauberey: das richtige Wort will gefunden sein, die rechte Dae-Finis-Ion, wie der Zauber wirgen soll. Die Theoria mag den grundstein legen, doch das wahre Geheimnis liegt im Wort, im Handeln, im Auspfuehren des magischen Rituals. Ach, wie ofte koenntet ihr dann lesen, dass es Zauberspruch seyn, die Zauber bewirken. Welche Narren! Zaubern muesz ihr selber, ihr Schueler der Magik, das Pentagrammos muesz ihr beherrschen lernen! Durch magisches Ritual aper musz dem AEnziehen der Morus Oberanti mitgegeben werden. Jede Schule hat da ihr eignes Schatzescklein an Erfahrung, das sich bewehret hat. - Oder auch weniker bewehret, wenn man an das aufsehenerregende AEnde der »Schule des ueberschueniglichen Zaubers« gedenket ...



(Wie gefährlich und tuffizil aber das Formulieren der Zauperey ist, mag man erkaennen, wenn man die Geschichte des Schwertes »Excalipur« betrachtet: dorten haben die Magiki ein »gutes« Schwert geschaffen wollen und sie hapen daher gezaubert, dasz sich die Waffe durch die positive Umkepung auflade, durch die positive AEnergie einer Gemeinschaft. Nun, was taraus entstand, isset allgemein bekannt. Jal das Schwert selbst war Schuld am Pferderben des Koenigs Artur und seiner Tafelrunde. Der kanze Schmonz midd »Grak« und andrem aber ward doch erst speteren hinzugefuegt.

Doch davon apgesehn, war es ein bewunderungswuerdige Tath der Magiker, die mit thiesem »Lademechanismus« gefunden wart!

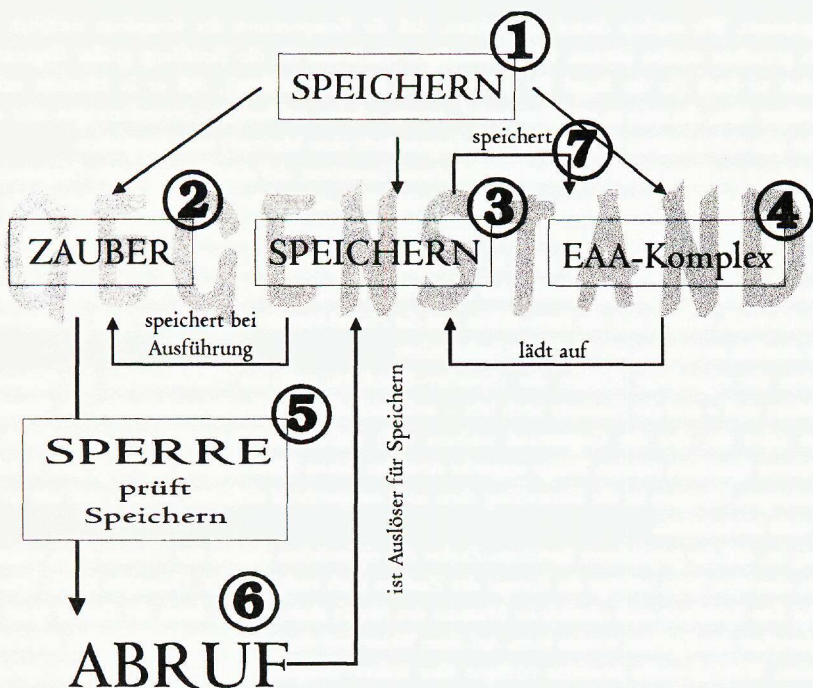
Verstehet ihr nun, liebe Leser, auf welche Gruntsedds es ankommt, bei der AErstellungk von magischen Artefakten? Wisset ihr nun, welcherart eure Forbereitung seyn muosz? Als leddesdes sey euch noch mit auf euren Weg gegeben, dass ihr euch immer des Rads eines aehrfaeren Zauberers versichern solltet, den die Zauperey ist machtvoll und gefaehrlich - und viele kommen, pferplentet vom suessen Dufd der Macht, im Feuer der eigenen Magik um. Was des meisten sehr, sehr schmerzhaften ist!

Doch lasset Euch auch nicht abhalten von Gefahr, denn die Magik ist wie ein Wesen: sie leyt und muosz genuehret werden von den Ideen und dem Forschungsgeist der Zauperer. So gehe auf die Erndeggungsreise in eurer Welt - und im magischen Pentagrammos, und so ihr euch mechdigg genug fuehlet, dann seyt bereit. Bereit auch zur Herstaellung eines grossen magischen Artefaktes!

Grundsätzliche Verfahren

Das Grundprinzip großer Artefakte ist, wie man den Ausführungen des »Tractates« entnehmen konnte, das »selbstinduzierende Speichern«. Kernpunkt dieses Verfahrens wiederum ist die Möglichkeit, durch eine Kombination von »Aufladen« und »Ablenken« ein vorhandenes, aktives Speichern bis zur Selbstauslösung aufzubauen. Diese Tatsache wurde empirisch entdeckt und läßt sich bislang auch nicht mit der »Großen vereinheitlichenden Pentagramm-Theorie« (GVT) erklären. Es ist ganz wichtig, zu verstehen, daß nicht der eigentliche gespeicherte Zauber mit Energie auf diese Weise versorgt werden kann! Die Magie des Speicherns muß aufrecht erhalten werden! Wird dieses Verfahren auf ein gespeichertes Speichern angewendet, so kann dadurch aber dessen Wirkung beständig aufrecht gehalten werden, was wiederum, dank des von Fatto entdeckten Effektes, eine permanente Verfügbarkeit der anderen gespeicherten Zauber ermöglicht. Der letzte Schritt zur Vervollkommenung ist die Ausweitung der Kombination »Ablenken/Aufladen« mit »Entziehen« und das Speichern dieser Dreierkombination im Gegenstand (EAA-Komplex). Wir wollen dieses Verfahren theoretisch erläutern. Betrachten wir dazu auf der nächsten Seite den schematisierten Aufbau eines magischen Gegenstandes:





Erklärung des Diagramms

- ① Mit diesem Speichern werden die Zauber ②, ③ und ④ im Gegenstand gespeichert
- ② Ist der eigentliche Zauber, der zukünftig permanent zur Verfügung stehen soll.
- ③ Notwendig für die komplette ›Selbstinduktion‹ ist ein gespeichertes Speichern, daß ...
- ④ ... den ›EAA-Komplex‹ aufrecht erhalten soll.
- ⑤ ie Sperre ist Bestandteil der Formulierung der ›gespeicherten Speicherns‹ und absolut notwendig: sie prüft, ob das Speichern fähig ist, den Zauber im Moment des Abrufs wieder neu zu speichern. Nur dann kann der Zauber nämlich erhalten werden! Ohne diese Sperre wäre der Gegenstand nach einmaligem Gebrauch eventuell wertlos.
- ⑥ Der Abruf oder Auslöser kann vom Zauberer beliebig gewählt werden und wird mit dem eigentlichen Zauber verknüpft.
- ⑦ Das Speichern ③ erhält den EAA-Komplex aufrecht, wird von diesem beständig (bzw. wenn er seine ›Nahrungsenergie‹ gefunden hat) versorgt und speichert den eigentlichen Zauber ② sofort bei dessen Abruf neu.

Permanente Verfügbarkeit

Der Trick des EAA-Komplexes besteht in einer geschickten Verschlingung der einzelnen Blätter des



Pentagrammes. Wir machen darauf aufmerksam, daß die Komponenten des Komplexes natürlich auch einzeln gezaubert werden können. Die notwendigen Qualitäten für die Erstellung großer Gegenstände sind aber so hoch (in der Regel für jeden Zauber mehrfach brillant), daß es in Hinsicht auf ein ehrwürdiges Alter, das man zu erreichen sucht¹, ratsam scheint, auf bewährte Formulierungen oder sogar Sprüche (die nichts anderes sind, als magische Gegenstände ohne Materie!) zurückzugreifen.

Wir möchten an dieser Stelle auch ausdrücklich darauf hinweisen, daß das oben skizzierte Diagramm nur das Schema eines magischen Gegenstandes beschreibt! Wer sich in die Materie hineindenkt, sieht sehr rasch, daß ein Gegenstand, der auf diesem grundsätzlichen ›Level‹ geschaffen wurde, keinesfalls immer einsatzbereit ist! Ist das Speichern nicht in der Lage, den eigentlichen Zauber bei seiner Ausführung zu speichern, wird der Vorgang abgeblockt. Auf diesen Punkt muß man wohl noch etwas genauer eingehen: Die Problematik, selbst wenn der Fatto-Effekt und die Flahod-Verschiebung bekannt sind, ist, sich immer wieder deutlich zu machen, wie die Magie funktioniert:

Nachdem der eigentliche Zauber, das ›Speicher-Speichern‹ und der EAA-Komplex im Gegenstand gespeichert sind – und der Zauberer noch lebt – stellt sich die Situation folgendermaßen dar. Würde der Zauber (also der, den der Gegenstand zaubern soll) einfach aktiviert, wäre er weg – futsch, das gespeicherte Speichern nutzlos. Billige magische Artefakte bieten daher lediglich eine begrenzte Anzahl an Anwendungen. Übrigens ist die Herstellung dann auch entsprechend einfacher, aber das soll uns im Moment nicht interessieren.

Wichtig ist, daß der gespeicherte Speichern-Zauber den eigentlichen Zauber nur erhalten kann, solange er auf ihn einwirken kann, solange die Energie des Zaubers noch vorhanden ist. Deswegen ist die Sperre so wichtig! Das Speichern muß nämlich im Moment des Abrufs aktiv werden, damit der Zauber quasi ohne Energieverlust durchgeführt werden kann. Auf diese Weise wird die permanente Verfügbarkeit des Zaubers garantiert. Wirklich große Artefakte verfügen über äußerst komplexe Reihenschaltungen von Speichern, parallel wirksame EAA-Komplexe und so weiter, wodurch sie die sperrebedingten Ruhezeiten ausschalten (Wehe, wenn so ein Gerät explodiert ...) Man kann sich leicht vorstellen, welche enorm komplizierten magischen Gebilde in einem Gegenstand vorhanden sind, der mehrere Zauber permanent zur Verfügung stellt! Die Möglichkeiten der Kombinationen scheinen unendlich zu sein, wenn man von der begrenzten Macht der Magier absieht, die regelmäßig ehrgeizigen Artefakt-Erstellern zum Verhängnis wird.

Fatto-Effekt

Funktionieren kann das Ganze nur wegen des Fatto-Effektes, jenes seltsamen Verhaltens des Pentagramm-Blattes ›Speichern‹. Magischen Theoretikern ist dieser Effekt eher ein Dorn im Auge, denn er läßt sich in keiner Weise erklären. Es ist einfach eine Tatsache, daß ein gespeichertes Speichern eine Art Energiepool ist, das auf Bedarf (je nach Formulierung natürlich auch automatisch) auslöst. Selbstverständlich gibt es auch Artefakte, die auf den EAA-Komplex (s.u.), der dieses Speichern wiederum aufrecht erhält, verzichten. In einem solchen Fall ist der Gegenstand nur für einen Magiekundigen von Nutzen, der ihn in

¹ Wurde in diesem Zusammenhang eigentlich schon einmal erwähnt, daß ZauberInnen keinesfalls immer so alt sind, wie sie aussehen? Meistens ist ihr Äußeres eher die Folge von fehlgeschlagenen Zaubern, als von wirklich langem Erdenleben. Tatsächlich ist die Lebenserwartung von Zaubernern in jeder Welt ungefähr so hoch, wie die eines Neandertalers zur Zeit seiner Verfolgung durch den Cro-Magnon-Mensch (der nicht zimperlich in der Wahl seiner Mittel war) auf Sol 3 (oder Terra).



ruhigen Zeiten immer wieder aufladen kann (weil aber Zauberei niemals gefahrlos ist, sind solche Artefakte weitaus weniger beliebt – wenngleich auch viel billiger als »große« magische Gegenstände).

Flahod-Verschiebung

Die Flahod-Verschiebung schließlich ist der Kern des EAA-Komplexes. Flahod entdeckte, daß durch eine Kombination von Aufladen und Ablenken ein gespeichertes Speichern mit Energie versorgt werden kann. Dabei können die beiden Zauber nicht einzeln gesprochen werden, wie das sonst bei erprobten Kombinationen (mit allerdings meist größerem Risiko) immer der Fall ist! Es ist unabdingbar, daß beide Zauber zuerst in einer Kombination verwoben werden. Dabei wirkt das »Aufladen« auf den Gegenstand, das gleichzeitige »Ablenken« zwingt die Energie aber auf den Speichern-Spruch, der sich bereits im Gegenstand befinden muß. Dank des Fatto-Effektes nimmt das Speichern die Energie auf. Die reine Flahod-Verschiebung muß angewandt werden, wenn ein geringerer Gegenstand, dem der EAA-Komplex fehlt, durch einen Magier aufgeladen werden soll.

EAA-Komplex

Wenn es um wirklich große Artefakte geht, ist immer der EAA-Komplex mit im Spiel (respektive: dem Gegenstand). Wird nämlich eine Flahod-Verschiebung mit dem Pentagramm-Blatt »Entziehen« kombiniert, kann letzteres die entzogene Energie an die Flahod-Verschiebung weitergeben, wodurch das Speichern mit Energie aus der Umwelt versorgt wird. Dadurch bleibt das Speichern bestehen und letztendlich der gewünschte Zauber verfügbar. Natürlich muß das im Gegenstand vorhandene Speichern ganz ausgefeilt formuliert sein! Es muß nämlich auch den EAA-Komplex immer wieder mit Energie versorgen. Diese komplizierte Natur, vor allem aber die Tatsache, daß der EAA-Komplex ständig aktiv ist ... – nein, genauer gesagt: der »Entziehen«-Teil des Komplexes ist ständig aktiv, wodurch das Speichern beständig dafür sorgt, daß der Komplex mit Energie versorgt wird.

Betrachten wir die innere Struktur des EAA-Komplexes etwas näher: Das Entziehen muß mit der Flahod-Verschiebung in folgender Weise verbunden werden. Die gewählte Quellenenergie wird durch das Entziehen aus der Umwelt gewonnen. Dann läuft das Ablenken als Funktion zweimal in einer Schleife ab: zunächst lenkt es den Energiefluß, der durch das Entziehen entsteht, in das angeschlossene Aufladen, das in diesem Moment sofort aktiv wird, worauf die »Ablenken«-Funktion (gewissermaßen mit neuen Parametern) erneut durchlaufen wird. Jetzt aber wird der Energiestrom, den das Aufladen in den Gegenstand lenkt, auf das gespeicherte Speichern abgelenkt.

Schon dieser kurze Ausflug in das Innenleben des EAA-Komplexes zeigt, mit welch »hochintegrierten« magischen Schaltungen man es dabei zu tun hat. Weil für die wirklich gewaltigen Gegenstände, wie bereits erwähnt, oft Dutzende von Speichern und EAA-Komplexen verwendet werden und angesichts der außerordentlichen Qualitäten, die diese Zauber haben (man vergleiche dazu das untenstehende kleine Beispiel), ist es kein Wunder, daß magische Artefakte meist nur von Spezialisten hergestellt werden. Das SAGA-Zaubersystem hat zwar bewiesen, daß im Prinzip jeder Zauberer fähig ist alles zu zaubern und dieses Traktat erläutert die notwendigen Vorgehensweisen, aber es dürfte bereits bei diesen kurzen Ausführungen klar sein, daß die zu zaubernden Qualitäten derart hoch sind, daß das Risiko für einen Zauberer aus einem anderen Gebiet so hoch ist, daß er die Herstellung seines Artefaktes kaum erleben würde: entweder würde er durch einen der vielen brillanten Zauber vernichtet, wenn dieser mißglückt, oder er müßte solange meditieren, daß er an Altersschwäche stirbt.



Oft beschäftigen sich ganze Zirkel mit den Verfahren, und die in langer Zeit erprobten Zaubersprüche werden aufs eifersüchtigste gehütet! Auch wird verständlich, warum vornehmlich langlebige oder gar unsterbliche Rassen, wie Zwerge oder Elben, sich mit der Artefakt-Magie beschäftigen: es handelt sich eben um einen langwierigen Vorgang, bei dem man, im Falle der ganz berühmten Sachen (man munkelt ja hie und da von den tollsten Ringen, aber wir konnten diesbezüglich leider keine Auskunft erhalten, weil Herr S. aus M. auf unsere Anfragen nicht antwortete und eine Gruppe von Mitarbeitern unseres Hauses die ihn aufgesucht hat, bis heute nicht zurückgekehrt ist) – doch zurück: solche Gegenstände haben eine Herstellungsdauer, die leicht einige (Menschen-) Generationen währen kann! In vielen Welten sind daher echte Artefakt-Manufakturen entstanden, die ganz und gar auf die Herstellung magischer Gegenstände spezialisiert sind. Dort sind – quasi die Gesellenstücke – immer günstige »kleine« Gegenstände zu haben und auch jeder denkbare Gegenstand zu bestellen (Ein Verkaufsgespräch gestaltet sich dann in etwa so: Ich hätte gern ein selbstschärfendes Schwert, das seinen Herrn erkennt und über große Entfernung beim Rufen seines geheimen Namens in die Hände seines Besitzer teleportiert – Soll es für ihren Enkel oder ihren Urenkel sein? ...)

Diese Artefakt-Manufakturen verfügen über manchmal seit Jahrhunderten erprobte und ausgebaute Sprüche, die das Zaubern der EAA-Komplexe, von Speichern und Auren, sowie das Zusammenfügen der Kräfte mehrerer Zauberer und noch manche geheime Prozedur mehr, erleichtern. Hartnäckig hält sich auch das Gerücht, daß die besten dieser Manufakturen (wie z.B. die magische Schmiede der Zwerge von Norchantor im Helebron) über eigene Gegenstände verfügen, die automatisch die wichtigsten Vorbereitungszauber für magische Artefakte in nahezu jeder beliebigen Stärke zaubern können! Faszinierende Idee, was? Weniger faszinierend als vielmehr beängstigend ist allerdings das Gerücht, woher – oder besser WEM – die benötigten Energien abgesaugt werden: man spricht von Heldengruppen, die innerhalb einer einzigen Nacht um 50 Jahre gealtert sind ...

Auren

Pro Plem, der Verfasser oder zumindest der Aufzeichner des Traktates, erwähnt nur am Rande die Wichtigkeit von Auren. Vielfach, besonders in unserer Welt, wo Magie häufig mit Zirkus verwechselt wird, glaubt man noch immer, daß magische Gegenstände Auren haben – das ist natürlich vollkommener Blödsinn und ein typisches Mißverständnis, vielleicht sogar bewußte Verschleierung. Tatsächlich ist es so, daß ein materieller Gegenstand mit einer Aura (oder mehreren) vorbehandelt werden muß, um die Spannungen der magischen Energien aushalten zu können. Jeder, der einmal gesehen hat, wie ein Zauberer enden kann, wenn er sich übernimmt, weiß, wie total magische Energie auf Materie wirken kann! Daher kann man auch nicht jeden beliebigen Stecken nehmen und die tollsten Sprüche darin speichern. Die Folge davon wäre wahrscheinlich ein eindrucksvoller Feuerball, das Erscheinen von unangenehmen Wesen aus der Schattenwelt, oder sonstige Ereignisse, die dem Leben des Magiers und seiner Begleiter in meist recht kurzer Zeit ein Ende bereiten können.

Wenn man sich mit diesem Thema beschäftigt, wird man feststellen, daß verschiedene Kulturen oft auf recht unterschiedliche Materialien als Ausgangssubstanz für magische Gegenstände schwören. Dazu ist wenig zu sagen, denn in den meisten Fällen sind dies Erfahrungswerte, die durch einen unbarmherzigen Ausleseprozeß herausgefunden wurden. So schwören die irdischen Druiden auf ein seltenes Quarzgestein, das bei Neumond mit dem Schulterblatt eines Para-Keilers ausgegraben werden muß, wohingegen die Hexen aus den nördlichen Sümpfen ihre schwarzen Kater darauf verwetten würden, daß ein magischer Gegenstand nur aus einer in der Walpurgisnacht gefällten Eiche hergestellt werden kann, deren Holz in



ebendieser Nacht noch mit verschiedenen, nicht gerade jugendfreien Riten nachbehandelt werden muß. Allgemein bekannt ist auch die Vorliebe von Elben für Kristalle und Gemmen, sowie der Zwerge für ausgefeilte Metallegierungen. Nun, alle diese Gruppen haben recht – und auch wieder nicht. Wer genug Geduld hat, kann aus einem Bleistift einen tödlichen Zauberstab machen, trotzdem sollte man alte Erfahrungswerte nicht einfach außer acht lassen. Sicher ist es nicht notwendig, bei Mondschein nackt um den Holzprügel zu tanzen und ihn dabei mit dem Blut eines frisch geschlachteten Hahns zu besudeln, aber wenn Sahats Dudu-Zauberer das Holz der flüchtigen Sumpfesche verwenden (die ist *wirklich* flüchtig ...), dann, weil sich in Jahrhunderten ihre Eignung erwiesen hat. Gerade im Bereich der Magie, wo Irrtümer über kurz oder lang fraglos zur Beendigung der Forschungen führen, darf man sich im Allgemeinen schon auf die Tradition verlassen.

Doch kehren wir zu den Auren zurück. Auren verringern einfach das Risiko, daß ein Gegenstand entweder bei der Herstellung oder beim Benutzen explodiert (oder was auch immer). Auren gehören zum Zweig Hüllen des magischen Pentagrammes und lassen sich daher permanent zaubern. Große Gegenstände verfügen meist über eine ganze Sammlung von Auren. Manche werden durch äußere Einflüsse aktiviert, manche dienen zum Erschrecken der Gegner, die meisten aber bleiben dem Laien unsichtbar, höchstens als ein unbestimmtes Gefühl von Spannung spürbar. Das sind die wirklich wichtigen Auren, keine Effekt-Zauberei, sondern wichtige Teile des magischen Energiekomplexes im Gegenstand. Als Faustregel gilt, daß die Güte der Aura (nicht die Qualität mit der sie gezaubert wird) zumindest ähnlich gut sein sollte, wie der Zauber, der gespeichert wird.

Wechselwirkungen

Nur ansatzweise können wir in diesem Rahmen über die vielfältigen Wechselwirkungen von Zaubern sprechen. Zum einen, weil der Platz bei weitem nicht ausreichen würde, und zum anderen, weil längst nicht alle Wege und Pfade des Pentagrammes erforscht sind. Wie in allen komplexen Systemen, befinden sich auch im magischen Pentagramm Strukturen, die scheinbar keinerlei Ordnung haben. Wir erinnern hier nur an die Tatsache, daß sich der Zweig Ladung nicht permanent zaubern läßt.

Wichtige Faustregel für miteinander unverträgliche Zauber (z.B. gleichzeitiges Abkühlen und Erhitzen in Kombination) rufen unliebsame Effekte hervor. Das ist nicht unbedingt auf ein Blatt des Pentagrammes beschränkt. Viele Wechselwirkungen sind auch noch nicht dokumentiert – und das ganz einfach, weil Magier, die auf einen extremen Fall von Unverträglichkeit stoßen, meistens nicht mehr in der Lage sind, ihre Erkenntnisse weiterzugeben. Wieder können wir nur darauf hinweisen, daß es eben seine Gründe hat, daß die meisten magischen Gegenstände von Spezialisten hergestellt werden.

In diesem Zusammenhang sei auch darauf hingewiesen, daß das gemeinsame Zaubern durch mehrere Magier möglich ist. Eine Methode, die bei gefährlichen Zaubern vielfach angewendet wird. In der Regel geschieht dies durch ein Aufladen des Spruches durch einen weiteren Magier, wodurch der eigentliche Zauber in seiner Qualität gesenkt werden kann. Eine andere Methode ist das Zaubern der verschiedenen Komponenten eines Komplexes durch mehrere Zauberer. Probieren geht auch hier über studieren ...

Zusammenfassung

Wir hoffen mit diesem Traktat und unseren spieltechnischen Hinweisen dem Rollenspieler wichtige Informationen für ein längeres Leben seines Zauberers gegeben zu haben und wollen jetzt noch einmal kurz auf das allgemeine Risiko beim Erstellen magischer Gegenstände eingehen. Magische Artefakte herzustellen bedeutet immer ein extrem hohes Risiko. Weil sich magische Gegenstände erst dann lohnen,



wenn sie in der Lage sind, gefährliche Zauber zu wirken, wird ihre Herstellung immer äußerst komplex sein und bewegt sich in der Regel in der Ebene mehrfach brillanter Zauber. Soll man ein solches Risiko überhaupt eingehen? Nun, die Möglichkeit einen Gegenstand zu besitzen, der nahezu gefahrlos große Zauber wirken kann, macht die Relation von Risiko und Nutzen sehr wohl rentabel. Natürlich ist die Erforschung von magischen Gegenständen eine Sache, die im allgemeinen Spezialisten vorbehalten bleibt. Aber das Errichten einer magischen Alarmanlage wird auch dem Zauberer einer umherziehenden Abenteuergruppe gut zu Gesicht stehen und sein Ansehen mit Sicherheit heben. Wer sich für die Zauberei entscheidet, muß damit leben, daß er Gefahren ausgesetzt ist, von denen die anderen Helden keine Ahnung haben, aber zum Zauberer ist man berufen und wer sich mit Leib und Seele der Magie (oder entsprechenden Wesenheiten) verschrieben hat, der scheut dieses Risiko gewiß nicht.

Dem Spielleiter sei mit auf den Weg gegeben, daß er immer daran denken soll, daß der Zauberer eine Sonderrolle hat. Sein Interesse wird immer bei der Fortbildung hinsichtlich des magischen Wissens liegen und der Spielleiter sollte darauf achten, daß eine solche Fortbildung auch möglich ist. Selbstredend sind magische Geheimnisse nicht an jeder Straßenecke zu finden. Gerade sie bilden aber den Antrieb für alle Magiekundigen. So manche zögerliche Gruppe konnte von ihrem Zauberer überzeugt werden, ein gefährliches Unternehmen zu beginnen, wenn er (oder sie) an dessen Ende greifbares neues Wissen über die Magie erhofft. So kann das Aufdecken der Geheimnisse der Artefaktherstellung sich wie ein roter Faden durch eine ganze Kampagne ziehen.

Wahrscheinlichkeiten für das Rollenspiel

Das SAGA-Zaubersystem als rollenspieltechnische Beschreibung der wirklichen Vorgänge der Magie, bedient sich der Wahrscheinlichkeiten beim Würfeln, um all die vielen individuellen, situations- und umweltbedingten Faktoren zu simulieren, die über Erfolg und Mißerfolg eines versuchten Zaubers entscheiden. Pro Plem, Erzmagier usw., verliert in seinem Traktat kaum ein Wort über die Gefahren beim Benutzen von magischen Artefakten. Doch kann man davon ausgehen, daß Gegenstände, die mit Magie beladen sind, sich sozusagen »abnutzen«, wenn sie nicht »gepflegt« werden. Mit anderen Worten: ein magischer Gegenstand, der nicht hin und wieder mit einem ganz unspezifischen »Aufladen« behandelt wird, wird im Laufe der Zeit sowohl unzuverlässig wie auch gefährlich werden können!

Weil der innere Zustand eines magischen Gegenstandes nicht nachvollziehbar ist – zu viele Faktoren können auf das Energielevel eines solchen Artefaktes einwirken, ist der einzige Anhaltspunkt für den Spielleiter, der feststellen will, ob der Gegenstand funktioniert, der Zustand des Speicherns. Es sollte für einen Gegenstand eine sogenannte *Einser-Zeit* festgelegt werden. Das bedeutet: der Spielleiter legt, je nach der Qualität des Gegenstandes bezüglich seiner Selbstinduktion, einen Zeitraum fest, innerhalb dessen die Wahrscheinlichkeit des Mißlingens 1 zu 20 ist (also eine 1 auf einem W20). Bei jeder weiteren Benutzung innerhalb dieses Zeitraumes erhöhe sich die Wahrscheinlichkeit des Mißlingens um 1.

Die »Einser-Zeit« ist abhängig von: der Art der Energieversorgung des EAA-Komplexes (ein Schwert, das »Blut trinken« will und seit Jahren keinen Kampf erlebt hat, ist wahrscheinlich nicht sehr aufgeladen) und der Komplexität des internen Speicherns (große Gegenstände verfügen über reihengeschaltete »Speichern«-Zauber, die so aufgebaut sind, daß möglichst immer ein »Speichern« bereit ist, den »Kernzauber« zu erhalten). Berücksichtigt werden sollte auch, ob der Gegenstand gepflegt wurde (also zu Pflegezwecken bezaubert) oder wenn außerordentliche »Kernzauber« vorhanden sind.

Die Folgen eines Mißlingens sind vollkommen unvorhersagbar und reichen vom »Plop« (die peinlichste Variante) bis zur schieren Explosion (eindrucksvoll, aber tödlich).



Ein Beispiel

Als letztes wollen wir ein kleines Beispiel zaubern. Wir basteln uns ein magisches Feuerzeug, das permanent in der Lage sein soll, einen trockenen Papierschnipsel zu entzünden (allerdings nicht dauernd hintereinander, sondern nur, wenn er aufgeladen ist (der Einfachheit halber)). Ein geeigneter, bereits mit einer sehr guten Aura versehener Gegenstand liegt uns vor (sagen wir: ein Ring).

Zunächst stellen wir eine Liste der benötigten Zauber auf:

Wir haben die Wahl zwischen Temperatur verändern oder dem Zaubern über den Elementzauber Feuer. Der Elementzauber bietet ein geringfügigeres Ausmaß als Temperaturveränderung – allerdings um den Preis, daß man sich beim Mißlingen mit entsprechenden Wesenheiten auseinandersetzen muß (Dämonen, Balrogs, etc.) trotzdem wollen wir uns für ihn entscheiden: z. *Zweig, Ast Elemente, Blatt Feuer*

Desweiteren benötigen wir im Gegenstand ein Speichern, sowie den EAA-Komplex:

5. *Zweig, Ast Ladung, Blatt Speichern*

EAA-Komplex

Wir wollen desweiteren davon ausgehen, daß der EAA-Komplex durch ein magisches ›Werkzeug‹ gezaubert werden kann. Der Rest ist schwer genug ...

Als nächsten Schritt bestimmt man die Qualitäten der notwendigen Zauber, wobei auch ihre ›Formulierung‹ festgelegt wird, d.h. ihre tatsächliche Wirkungsweise.

Wir werden zuerst den eigentlichen Zauber im Gegenstand speichern und nehmen uns eine Woche Zeit für die Herstellung. ›Speichern‹ hat die Grundqualität ›geschickt‹. Wir benötigen eine sehr geringe Ausdehnung ($-\frac{1}{2}$), berühren den Gegenstand (keine Modifikation), das ganze soll zunächst für eine Woche vorhalten ($+1\frac{1}{2}$) und der Zauber soll 100%ig gelingen (erforderliche Güte des Speicherns: $3x$ brillant = $+1\frac{1}{2}$), insgesamt also $+2\frac{1}{2}$, – ein ›brillanter‹ Wurf. Das ist schon mal ein ziemlicher Hammer, was? Ein bißchen Meditieren ist da angesagt ...

Also suchen wir uns ein ruhiges Plätzchen und senken diesen Zauber auf ›geschickt‹. Dazu ist eine Modifikation von $-2\frac{1}{2}$ notwendig (gerundet werden darf nicht!) Wie wir der Tabelle entnehmen können, meditieren wir 2 Tage lang und müssen 5 geschickte Zauberwürfe durchführen und dann noch einen geschickten für den Zauber selbst. Für einen erfahrenen Zauber kein Problem und außerdem kann er sich ja einen ungeschickten Wurf erlauben, ohne daß der Komplex mißlingt. Letzteres entspricht ja genau einer Stufe unter der erforderlichen, läßt den Zauber also wirken, wenn auch etwas abgeschwächt.

Wenn der wackere Magikus dieses Speichern gezaubert (und überlebt) hat, kann er den Gegenstand mit dem sogenannten ›Kernzauber‹, also den Zauber, den der Gegenstand ausführen soll, belegen: Elementzauber haben Grundqualität ›geschickt‹. Wenige Sekunden sollte für ein Feuerzeug genügen ($-\frac{1}{2}$). Als Entfernung ist Berührung ausreichend ($-\frac{1}{2}$). Beim Zaubern von Feuer erscheint das, was bei anderen Elementen als ›Masse‹ bezeichnet wird, laut Pentagramm mit ›Größe, Intensität, Helligkeit‹ wieder. Da uns ein Feuerzeug genügt, ist keine Modifikation notwendig (± 0). Und eine kleine Flamme ist natürlich ein geringfügiges Ausmaß ($-\frac{1}{2}$). Insgesamt also $-1\frac{1}{2}$. Toll, was? Nur leider lassen sich die Blätter nicht unter ihre Grundqualität senken ... (Also muß ›geschickt‹ gezaubert werden)

Jetzt brauchen wir im Gegenstand noch ein ›Speichern‹, sowie den EAA-Komplex. Beide werden zunächst in der oben beschriebenen Weise in dem Artefakt gespeichert. Wir brauchen allerdings nicht die lange Wirkungsdauer des ersten ›Einspeichern‹, so daß die Zauber mit ›geschickter‹ Qualität gespeichert werden können. Der Gegenstand funktioniert nun so: der EAA-Komplex lädt das ebenfalls gespeicherte ›Speichern‹



auf (in unserem Beispiel soll er seine Energie durch magische Erdfelder beziehen – eine Methode, die für kleine Gegenstände vollkommen ausreichend ist). Das ›Speichern‹ wiederum sorgt für ein ständiges weiteres Speichern des EAA-Komplexes (›Rückkopplungsspeichern‹). Unser Zauber soll auf das Wort ›Rosebud‹ (wie komm` ich denn nur da drauf ???) auslösen. Außerdem ist er so formuliert, daß er nur dann auslöst, wenn das ›Speichern‹ fähig ist (d.h. genug Energie hat), den Zauber bei der Ausführung sofort erneut zu speichern (›Selbstzerstörungssicherung‹). Ist das der Fall, klappt die Sache.

Die Erstellung eines magischen Feuerzeuges selbst der oben beschriebenen geringen Qualität ist, ehrlich gesagt, mehr als zweifelhaft, da durchaus funktionable Feuerzeuge in jedem Tabakladen relativ gefahrlos erstanden werden können.

Noch ein Wort für den Spielleiter: die ›Einser-Zeit‹ unseres Feuerzeuges würde etwa bei 1 Stunde liegen.



Das zweite Traktat Tsauberspruech

pfiff des unsinns ist gesagt und niedergeschrieben worden von die zauberspruech. des meistens ist es einfach nicht wahr. Es gebet keine waorte der machd. auch wenn es wohl der wahrheyt entsprechet, dass unser ahler vordild merkal raichraniggi, ein maister der schprachmagik durch ein falsches Wort seyn lepen - zumindesten auf der erde, das darunter ist ayn ander frag - endigen musst.

wir wollent in diese dractatum nichten eingehen uff die ard und waise wie ein zaubersang gefertigt wuerde, da wir im ersden traktate bereits gesagt haben, dass die magischen Spruech gegenstande ohn materia seyn - und daraus folgend ebensolchermassen herzuschellen.

dies Draktate beschefft sich mit die beruemdesten Zauberspruch und zeigt erschtaunlich magische wirkungen fuer alle qualizeten.

so ihr aber geheret zu den illuminierten magikern, so wisset ihr, dass ursprung und quell ahler zauperei das pentagrammos ist, in welchem niedergeleget sind die geheymnisfohlen, verschlungenen pfade der magic. so es aper gebet pfiel schulen, die behaupten, es taeet »sprueche« geben, will ich euch erklaren, was es damit auf sich haben thut:

wenn du kombinationes zauberst aus verschiedenen blettern des pentagrammes, dieses mehrfach und erfolgreich getan hast, kannst du sie bestendigen verbinden! tsaubere nacheinander beite zauber, lenke den ersten auf den zweiten, verbinde sie und - du hast ein kombination, die du in zukunfft wirst verwenden koennen!

das aber ist noch nichten ein wahrer schpruch! ein wahrer zauberspruch ist ein geflissentlich und schwieriges gewirk, ein gebilde, zusammen geschmietet aus viele blettern und unter anwendungk von speycheren schliessendlich in einem worde, einer gesse, einem ritual hineingepacket: ein magischer gegenstande ohn material solchene sprueche aber sind nicht mehr zu enderen baim zauber, wie die kombinationen, sondern habet feste wirkung und kualitet. eyn spruch aper, nach den regeln der erschtellung magischer gegenstande gefertigt, ist in tem momente sayner fertikstellung von allen magiern dieser welt zu wirken! natuerlichen nur, wenn sie das ritual kennen! dies aper ist eyn gross geheymnis, warum es so ist.

so freuet euch denn, ihr juenger atrafirs, alanons, merlins und wie sie alle heissen, denn es sollen euch die spruech erklaret und erleutert werden, auf dass ihr sie selben nutzen kennt, zur mehrung eurer fegigkeiten.

ain jeder spruch soll gezeigt werden in seyner inneren struktur - welche zweige, este und bletter des magischen pentagrammos in ihm wirken, als auch in der art seiner durchfuehrung und wie er erhalten werden kann. ihr sollt sprueche erfahren, die mit aynfachen middeln imposante wirkungen erzielen, und auch ein paar, deren durchfuehrung enorm gefahrfohl - wodurch jedoch zauber bewirkt werden, die ohne diese schwierigen magischen gebilde genzlichen unmeglich erschainen moegen!

denket daran: ein jeder tsauber ist gefehrlich! viele sind an der zauberei zugrund gegangen, und der magikus ist aynsam, selten verstehen ihn die laien.



Anmerkung

Als einziges Rollenspielsystem erlaubt die SAGA »Zauber-Ei« eine Darstellung der wirklichen Verhältnisse in der magischen Multidimensionalität, daher werden wir im Großen und Ganzen auf die in diesem Regelwerk verwendeten Fachbegriffe zurückgreifen. Natürlich ist dies ein SAGA-Band und das bedeutet, daß die Zaubersprüche ohne allzu großen Aufwand in jedes System integrierbar sein sollten (Hey, das Spiel heißt Fantasy-Rollenspiel, weißt Du noch?)

Es gibt im SAGA-Zaubersystem eigentlich keine Zaubersprüche, so wie Ihr sie vielleicht kennt!

Wir müssen uns Zaubersprüche als *magische Gegenstände ohne Materie* vorstellen. Das stimmt im Prinzip und im besonderen für ihre Herstellung. Was ihre Anwendung angeht, hat sich herausgestellt, daß es aber nicht möglich ist, einen Zauberspruch von einem Nicht-Magiker durchführen zu lassen. Das hängt mit der Tatsache zusammen, daß nur Zauberkunde das magische Gebilde, das mit den Worten und Gesten, dem Ritus, verbunden ist, real »sehen« und damit benutzen können. Magiker können mehr wahrnehmen als andere ...

Andererseits sind natürlich der Fantasie, was Kombinationen angeht, keine Grenzen gesetzt und im Bereich der Magie gilt immer: alles, was man sich denken kann, wird irgendwann auch ausprobiert – wenn der Zauberer überlebt, erfährt man früher oder später davon. Das trifft nicht unbedingt auf Spruchrollen zu, aber das sind ja wiederum echte magische Gegenstände, bei denen die Zauber in der Materie gespeichert sind.

Trotz aller dementsprechender Versuche war es bislang nicht möglich, einen Zauberspruch zu konstruieren, dessen Auslöser nicht magischer Art war. Es wird dies Hapaks erste Forderung genannt, nach dem Magier, der erkannte, daß das Ableben seiner Kollegen (er arbeitete in der berühmten Forlaner Spruchschmiede) damit zusammenhing, daß sie versuchten, dieses Gesetz zu brechen.

Zudem steht die Qualität des Auslösers bei Sprüchen im Zusammenhang mit der Qualität des Zaubers, wenn er über das Pentagramm gezaubert worden wäre. Je höher die Qualität des Spruches, bzw., um genauer zu sein, der gespeicherten Kombination, desto höher ist der notwendige Zaubereinsatz. Dabei ist zu beachten, daß, im Gegensatz zum direkten Zaubern über das Pentagramm, ein echter Zauberspruch nur gelingt, wenn die geforderte Qualität voll erreicht wird! Bereits eine Qualität schlechter, bedeutet, daß der Spruch mißlingt! Dies wird Hapaks zweite Forderung genannt.¹

Ein letztes, außerordentlich seltsames Phänomen soll ebenfalls nicht unerwähnt bleiben, auch weil Pro Plem ausdrücklich darauf hinweist. In dem Moment, da ein echter Zauberspruch hergestellt wird, ist er für jeden Magier der entsprechenden Welt verfügbar, und kann, bei Kenntnis des Rituals, von jedem Magier durchgeführt werden! Man spricht in der theoretischen Magyk dabei von der Kaltenthalschen Unschärfe, die es unmöglich macht, einen hergestellten Zauberspruch zu lokalisieren und der große Flahod postuliert die Existenz von Energia 5, was man wohl als die Dimension der Magie verstehen muß. Innerhalb dieser Dimension wird jede vorhandene Magie ohne jeden Zeitverlust über die ganze Raumzeit eines Universums verteilt. Das muß man als gegeben hinnehmen und man darf gespannt sein, was die theoretischen Zauberer in dieser Richtung weiter erforschen werden.

¹ Hapaks dritte Forderung war die nach einer saftigen Gehalterhöhung und führte schließlich zur Entlassung des berühmten Magiers



Wie gesagt, Plem und damit auch wir, werden uns im folgenden nicht mit der Herstellung beschäftigen, sondern wollen einige berühmte, kuriose und erstaunliche Zaubersprüche vorstellen. Zum einen, um diese Sprüche dem interessierten Magier zugänglich zu machen, zum anderen aber auch, um die fantastischen Möglichkeiten der Magie aufzuzeigen!

Natürlich wird auch das SAGA-System selbst durch diese Betrachtung in vielfältiger Weise vertieft und einige theoretische Fragen der SAGA-Zauberei können durch die genaue »pentagrammatikalische« Darstellung der folgenden Zaubersprüche geklärt werden. Denn auch dies ist ein Anliegen dieses Büchleins: die Zauberei ist eine Wissenschaft, die, um zu leben, eine stetige Entwicklung und verwegene Forschung braucht!

Pro Plem berichtet in seinem Traktat jeweils davon, wie ein Spruch aufzurufen ist (auch bestimmte Gesten, Rituale etc. können *per definitionem* notwendiger Teil eines Spruches sein). Welche Pentagrammblätter dabei benutzt werden und welche Wirkung der Spruch entfaltet, werden wir anmerken (zum Teil, weil die entsprechenden Ausführungen Plems ziemlich wirr sind), ebenso, wie er (der Spruch, nicht Plem) im SAGA-Zaubersystem zu handhaben ist, und wir vergeben zur Portation in andere Systeme einen allgemeinen Schwierigkeitsgrad des Spruches von 1 bis 100 (also Prozent, womit die Umrechnung in jedes System möglich ist). Dabei geben wir nicht die Prozeduren für Kombination oder Speichern etc. an, sondern nur die reinen Pentagrammzauber, die die entsprechenden Effekte erzeugen. Das Herstellen des Spruches (bzw. eines äquivalenten magische Gegenstandes) bedarf natürlich noch der nicht ungefährlichen Prozeduren, die im ersten Traktatum geschildert werden.

Die Qualität eines Spruches ist von der Qualität der Einzelzauber abhängig, allerdings werden (ähnlich wie bei der Meditation) nicht die theoretisch erforderlichen Qualitäten aufaddiert, sondern durch Einzelwürfe dargestellt: so kann ein Zauberspruch z.B. die Qualität $3 \times$ geschickt haben.

Fassen wir kurz zusammen

1. Zaubersprüche sind magische Gegenstände, die in der Dimension der Magie existieren und selbst keine greifbare Materie haben.
2. Ein existierender Zauberspruch kann mit Kenntnis des notwendigen Rituals von jedem Magikus durchgeführt werden (theoretisch ...) (Kaltenthalsche Unschärfe).
3. Der Auslöser eines Zauberspruches ist, im Gegensatz zu feststofflichen magischen Gegenständen, immer magischer Natur (Hapaks I. Forderung).
4. Gesten, Worte, Handlungen können Bestandteil des Auslösers sein.
5. Die Qualität des Auslösers steht im Zusammenhang mit der Qualität, welche die Aktion(en) über das Pentagramm gezaubert hätte(n)
6. Die Qualität eines Zauberspruches muß vom Zaubernenden durch seine Aktion voll erreicht werden. Ein Spruch schlägt fehl, sobald die Qualität auch nur um eine Stufe verpaßt wird!
7. Ein Zauberspruch kann weder in seiner Auswirkung, noch in seiner Qualität (z.B. durch Meditation) modifiziert werden.



Cantiones Magicae

uffgescripen von

Pro Plem, Erzmagier, Träger der zerrütteten Lampe,
Bewahrer der fragwürdigen Riten, Prof. del Artes di Magicka 21. Gradus
und Hüter der qualenden Neugier



Muffin Fynsterlinks Illusion der vollkommenen Dunkelheit

Ein Spruch, der beweist, wie mit wenig Mitteln und Gefahr scheinbar grosse Zauberei getan werden kann. Fynsterlink war ein forschiger Magikus und erreichte aus diesem Grunde ein fuer Zauberer gesegnetes Alter. Einfachreich und geschickt hat er die Möglichkeiten des Pentagrammos nutzen - und einer seiner grössten Erfolge war zweifelsfrei das beschwoeren einer vollkommenen Dunkelheit, die Freund und Feind in Angst und Schrecken versetzen tat.

Das Wort fuer diesen Zauber lautet: »Pau-er-oh«

Dabei muss mit dem Zeigefinger am ausgestreckten rechten Arm eine kleine Abwärtsbewegung gemacht werden.

Der alte Fynsterlink war natuerlich kein Dummkopf. Die vollkommene Dunkelheit ist eine Illusion und verliert seine Wirkung, wenn man dies erkennt.

Lokalisierung im Pentagramm

Die »Illusion der vollkommenen Dunkelheit« ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, welche Effekte mittels des einfachen Illusionierens hervorgerufen werden können.

Es wird lediglich das Blatt Illusionen, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien) angewendet.

Auswirkungen und Modifikationen

Um diesen Zauber über das Pentagramm zu wirken, muß dabei folgendermaßen modifiziert werden:

Der Spruch hat eine Ausdehnung (Durchmesser) von 15 Meter um den Zauberer herum (+1½), die Güte ist brillant (+½), Dauer etwa 10 Minuten (keine Modifikation der Grundschwierigkeit).

Über das Pentagramm gezaubert, ist also insgesamt eine gute Zauberation notwendig.

Qualität

Der Spruch erfordert die Qualität ungeschickt.

Bemerkung für den Rollenspieler

Eine Illusion »verschwindet«, sobald sie jemand als solche erkennt! Dieses Entlarven geschieht in zwei Stufen: 1. muß man mißtrauisch werden. Das hängt mit der Güte der Illusion und der Erfahrung des Charakters zusammen und sollte eigentlich erspielt werden. 2. muß die Illusion dann erkannt werden. Dazu muß der Charakter eine der Güte der Illusion entsprechende Qualität erwürfeln.

In unserem Fall kann man davon ausgehen, daß ein Charakter mindestens Stufe 4 erreicht haben muß, um überhaupt mißtrauisch zu werden! Ein brillanter Wurf auf die allgemeine Erfahrung entlarvt die Illusion (in Stufe 4 ist das noch gar nicht möglich!), ein guter Wurf läßt zumindest Zweifel aufkommen.

Hat einer die Illusion entlarvt und teilt dies mit, ist es für weitere Personen viel leichter – es genügen dann geschickte Würfe.

Schwierigkeit 10



Kalliosdros goldene Illusion

Jeder pferschnuppfig Mensch mit Wesen wisset wohl, dass ein Wandlung der Materie in Golde mittels der Magick möglich ist. Niemanden wird daran zuaufeln: im dritten zwilige des Pentagrammos findet man den Ast »Umwandeln«, mit diesem wird das bewerkstelligt. Doch, ihr Jünger der Tsauberei, ihr wisset wohl um die grossen Schwierigkeiten dieser Tsauberei, so sie soll gemacht seyn pfer lenger Zeit. Kalliosdros nun, dessen pfelversprechend Karriere leider geendigt war durch seine Verbrennung in Elkar, kam auf die Idee, ein langfristig Illusiona einzusetzen. Um dieser nun ayn Länge zu geben, die genueget, um aus der Schtadt zu verschwinden, ersann er diesen Spruch. (Wie die Historie lehrt, war die Zeit zu kurz.

Der Schpruch wird gezaubert mit einem komplizierten Rituale: benetigt wird ayn gueldener Gegenstande, dessen Grosse unwichtig ist. Dieser muss gelegt werden genau westlich vom Ziel, welches nicht grosser sein darf als ein Schedel vom Menschen. Dann beruehret der Zauberer mit der linken Hand das echte Golde und mit der Rechten den anderen. Dabei hat er zu sagen: »Mutar Zohok alighar«. Dabei sollte der Tsaubrer den gegenstande heben, um das Gewicht einzuschetzen.

Die Illusion umfasst Aussehen, Beruehrung und Gewicht!

Lokalisierung im Pentagramm

Um das Gewicht zu simulieren wird eine sogenannte »negative« Levitation angewendet. Hinzu kommt je eine Illusion für Oberfläche und Aussehen. Beides muß kombiniert werden. Die notwendige Gewichtssimulation (abhängig vom ursprünglichen Gewicht des Gegenstandes) bestimmt die letztendliche Dauer der gesamten Illusion.

Notwendig ist Blatt Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie) in Kombination mit Blatt Illusion, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien).

Auswirkungen und Modifikationen

Folgende Modifikationen der Grundqualität der benutzten Blätter sind beim Zaubern über das Pentagramm notwendig:

Levitation: Grundqualität ungeschickt, wird modifiziert durch Dauer bis 1 Tag ($+1\frac{1}{2}$), Entfernung gleich Berührung ($-\frac{1}{2}$), Masse bis 10 kg ($+\frac{1}{2}$) und Ausmaß (= Geschwindigkeit), die als langsam anzusehen ist. Wegen der genauen Spezifikation, weil die Simulation der Masse vom Ausgangsgegenstand abhängt, muß man zusätzlich $+\frac{1}{2}$ annehmen. Ergibt insgesamt $+2$, was einer guten Zauberation entspricht.

Illusion (gilt jeweils für die Illusion von Aussehen und Oberfläche): Grundqualität ungeschickt, Größe bis Ball ($-\frac{1}{2}$), Güte brillant ($+\frac{1}{2}$), Entfernung gleich Berührung (± 0) und $+1$ für Dauer bis einen Tag. Ergibt eine geschickte Zauberation.

Über das Pentagramm gezaubert sind also ein guter und zwei geschickte Zauber notwendig.

Qualität

Der Spruch braucht 3 ungeschickte Zauberationen.



Bemerkungen für den Rollenspieler

Rein über das Pentagramm gezaubert, ergibt sich der Haken dieses Spruches nicht! Das Problem besteht nämlich darin, daß die Zauberenergie im Spruch auf Gewicht und Dauer verteilt wird! Das bedeutet, je mehr das Gewicht vom angestrebten Goldgewicht abweicht, desto kürzer wirkt der Spruch! Sinn und Zweck dieses Vorgehens war natürlich, auf keinen Fall die Illusion selbst schlechter werden zu lassen, und so wird die benötigte Zauberenergie eben von der Dauer »weggenommen«. Also aufgepaßt! Dem Meister selbst wurde diese Tatsache zum Verhängnis.

Die Verringerung der Dauer steht in linearem Zusammenhang mit dem Gewicht des Ausgangsgegenstandes: hat dieser z.B. nur 50% Goldgewicht, wirkt der Spruch auch nur 12 Stunden.

Schwierigkeit 30

Mopluks Wattebüschchenwurf

Meister Mopluk schmiss im Kampfe gern kleine Wattekügelchen, was seine Gegner nur kurz lechterlichen Finden taten, den bei Berührung, egal ob schon zu Boden gefallen oder ein Persona getroffen, taten diese Kügelchen explodieren und dem Opfer schweren Schaden zufügen.

Mit dem Worte »Pyroboosh« löst der Magikus den Zauber aus, die Wattekugel muss aus der linken Hand geschleudert werden!

Lokalisierung im Pentagramm

Mit diesem Spruch haben wir jetzt eine schon eine interessantere Kombination vor uns. Hier wird bewegt (d.h. die Wattekügelchen fliegen überraschend schnell), eine Explosion wird im Gegenstand gespeichert und löst bei der nächsten Berührung aus.

Benutzt wird Blatt Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie) für das Werfen, sowie eine Explosion, die über Blatt Energie aus Materie, Ast $e=mc^2$, 3. Zweig (Magie verändert Materie) realisiert wird, und ein Speichern mit Blatt Speichern, Ast Ladung, 5. Zweig (magische Energien).

Auswirkungen und Modifikationen

Modifiziert wird folgendermaßen:

Das Bewegen dauert nur Sekunden ($- \frac{1}{2}$), maximale Entfernung kleiner als 20 Meter ($+ \frac{1}{2}$), die Masse beträgt weniger als 10 Gramm ($- \frac{1}{2}$) und die Geschwindigkeit soll schnell sein ($+ \frac{1}{2}$). Insgesamt also keine Veränderung der Grundqualität ungeschickt.

Die Explosion: In diesem Blatt ist die Dauer nicht von Belang (± 0), Entfernung bis 20 Meter ($+ \frac{1}{2}$) und Masse bis 10 Gramm ($- \frac{1}{2}$). Auch hier also keine Veränderung der Grundqualität (gut).

Dieser Zauber muß zuvor im Gegenstand gespeichert werden: Größe »bis Ball« ($- \frac{1}{2}$), Güte doppelt brillant (gelingt fast immer, nur 5% Mißerfolgchance) ($+1$), Dauer 1 Stunde ($- \frac{1}{2}$) und Entfernung gleich Berührung (± 0). Auch dieser Zauber bleibt bei seiner Grundqualität geschickt. Als Auslöser wird die nächste Berührung mit irgendwelcher Materie definiert.

Qualität

Zur Durchführung des Spruches werden 2 ungeschickte Zauberkaktionen benötigt.



Bemerkungen für den Rollenspieler

Der Spruch kann bis zu einer Stunde vor Einsatz auf die Wattebäuschchen angewendet werden (vgl. Dauer des Speicherns), während dieser Zeit darf aber das oder die Kügelchen keinesfalls mit etwas anderem als der Hand des Zaubersers in Berührung kommen!

Schwierigkeitsgrad 20

Schetterhemds Spurensuche

Nicht unbekannt war der Watzleufer Schetterhemd aus Ratziboule in der Provinz Neschas - das ist dorten, wo die Leute gar komisch reden - dessen Fertigkeiten im Auffinden von Schpuren sagenhaft waren. Er selbst hat niemals seyn Geheimnis verraten, dennoch hapen andre berühmte Leute und Magiki den Spruch auch gekennet: so da war Shylock Houms, Erkuel Po'Aröh, ODis Oahpl und andre mehr. Pfliffachen ward versucht, das Geheimnisse tau lueften, auf welche wais Schetterhemd den Schpruche wob (so hett man zaubern megen auch ayn Geruchsverstärkung) - unt es gelang tem groazen Heraldus! Hier wardt auf Kluge wais die natuerlich Aura aller Lebewesen verwandt, so dasz der Schpruche versagen thut auf kahlem schrein.

Der Schpruch benetikt kain (!) ritual oder Wort. Jedoch musz der Magikus die Schpur mit der Handt beruchren.

Lokalisierung im Pentagramm

Wir haben es hier mit einem ganz extrem spezialisierten Blatt Analyse, Ast Aufspüren, 1. Zweig (Magie wirkt auf Magie) zu tun!

Auswirkungen und Modifikationen

Der ganze Zauber basiert auf der Tatsache, daß die natürliche Aura von Pflanzen oder Kleinlebewesen zerstört oder beschädigt wird, wenn darüber hinweggegangen wird. Daher läßt sich mit Schetterhemds Spurensuche sogar eine Fährte verfolgen, die keinerlei sichtbare Zeichen hinterläßt! Das zu verfolgende Wesen muß allerdings mindestens 30 Kilogramm wiegen, damit der Effekt greift. Es ist mit diesem Spruch weder möglich, die Richtung der Fährte zu bestimmen, noch die Art des Wesens zu erkennen. Außerdem darf die Spur nicht älter als 5 Tage sein. In fließendem Wasser kann die Spur verfolgt werden, wenn Wasserpflanzen existieren. In Gebäuden oder Felsgängen ist es nicht möglich, Schetterhemds Spurensuche anzuwenden (außer, der Boden ist mit Moos bewachsen).

Im Pentagramm gezaubert, müßte folgendermaßen modifiziert werden:

Die Stärke des Zielzaubers ist maximal ungeschickt zu bewerten ($-\frac{1}{2}$), Entfernung ist gleich Berührung ($-\frac{1}{2}$). Zur letztendlichen Einstufung des Zaubers kommt jetzt aber die (Zusatz-) Regel der Möglichkeit genauerer Definition zum Tragen. In diesem speziellen Fall ist eine Qualitätssteigerung um +2 wohl angebracht, um den gewünschten Effekt zu erreichen. Außerdem soll der Zauber eine gewisse Wirkungsdauer¹ haben, es soll ja schließlich nicht nur ein Schritt gefunden werden. Schetterhemds

¹ Bitte beachten Sie hierbei: die im Pentagramm angegebenen Modifikanten sind die wichtigsten Modifikanten des jeweiligen Zweiges. In besonderen Ausnahmefällen, wie diesem hier, können durchaus andere Modifikanten auftreten, die die letztendliche Qualität des Zaubers bestimmen.



Spurensuche ist 1 Tag wirksam! Zur Einschätzung der Modifikation kann der 4. Zweig herangezogen werden (auch hier handelt es sich schließlich um einen Zauber, der im weitesten Sinne auf andere Wesen wirkt) – wir müssen also von $+1\frac{1}{2}$ ausgehen. Insgesamt wird der Zauber von seiner Grundqualität geschickt um 2 Stufen ($+2\frac{1}{2}$ zählt als $+2$) angehoben. Die Qualität ist also brillant.

Qualität

Schmetterhemds Spurensuche benötigt eine geschickte Zauberation.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Dieser Spruch ist ausgesprochen mächtig, verlangt aber vom Spielleiter ziemlich viel Fingerspitzengefühl. Wie oben erwähnt, kann weder die Richtung der Spur noch das Wesen, das sie verursacht hat, erkannt werden. Das eröffnet Fehlern große Möglichkeiten. Andererseits können auch die erfahrensten »Spurenverwischer« verfolgt werden, da die Wirkung des Zaubers komplett im feinstofflichen Bereich angesiedelt ist.

Für Spielleiter ist der Spruch außerdem interessant, weil er ein hervorragendes Beispiel für Modifikanten ist, die nicht ausdrücklich im Pentagramm verzeichnet sind, ist!

Schwierigkeit 20

Die fliegende Faust

Ayn gar uepperraschent Schpruchlein ist jenes fon der fliegenden Faust. Erscheint es doch so, als opp die Hand des Tsauberers vom Arm sich loesen thact und fliehet schnurgerade ein paar Meter weit - wenn sie nicht gebremset wird durch das Gesicht des Gegners.

Hier isd viel verstrickte Magik tetig, denn es ist ein Illusion, dass die Faust des Magiers fliege. Ayn magisch Stoss fehrt von der ausgeschreckgten Hand auf den Gegner und geichzeitig erschaint es, als ob die Faust pfom Arm sich loesen thact, was pfieren schon aynen gehertigen Schreygen einjaget!

Das Wort fuer tiesen Zauber lautet: »Kaschius Klac Ihx und es ist notwendig, eine hand in die gewünschte Richtung auszustrecken.

Lokalisierung im Pentagramm

Drei Zauber sind hier tätig. Zunächst wird Luft verfestigt: Blatt Festigkeit, Ast Aufbau, 3. Zweig (Magie verändert Materie), das entstehende Gebilde wird mit Blatt Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie) auf den Gegner geschleudert. Eine Illusion für die fliegende Faust, natürlich über Blatt Illusion, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien), rundet den Spruch harmonisch ab.

Auswirkungen und Modifikationen

Die Festigkeit der Luft direkt vor der ausgestreckten Hand wird auf Holz verändert, das Ausmaß der Veränderung schlägt also mit $+1\frac{1}{2}$ zu Buche. Die Dauer ist auf wenige Sekunden beschränkt ($-\frac{1}{2}$). Entfernung ist Berührung ($-\frac{1}{2}$) und die Masse soll 10 Kilogramm betragen ($+\frac{1}{2}$), damit der Schlag auch »schön« wirkt. Insgesamt wird die Grundqualität geschickt um eine Stufe angehoben, ergibt gute Qualität.



Dieser massive »Luftblock« wird mittels Bewegen (Grundqualität ungeschickt) nach vorne geschleudert. Dabei muß so modifiziert werden: Die Dauer beträgt wiederum Sekunden ($-1/2$), der Gegner darf nicht weiter als 5 Meter entfernt sein (± 0), Masse bis 10 Kilogramm ($+1/2$) und das Ausmaß soll eine »sehr schnelle« Bewegung sein ($+1$). Insgesamt wird die Qualität auf geschickt modifiziert.

Außerdem ist eine Illusion wirksam, die das Ganze so erscheinen läßt, als ob die Faust des Zauberers davonflöge. Dabei wird modifiziert: Ausdehnung »bis Ball« ($-1/2$), Güte brillant ($+1/2$), Dauer bis 10 Sekunden ($-1/2$) und Entfernung bis 10 Meter ($+1/2$). Die Grundqualität ungeschickt bleibt unverändert.

Qualität

Der Spruch erfordert zwei ungeschickte Zauberaktionen.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Die fliegende Faust ist ein einfacher, aber wirkungsvoller Zauberspruch, der im Handgemenge schon so manchen Zauberer errettet hat. Wie bei vielen wirklich guten Sprüchen liegt seine Stärke weniger im tatsächlichen Effekt, als in dem erstaunlichen Äußeren. Im Rollenspiel kann der Spruch wie ein harter Faustschlag, der einen (menschlichen) Gegner bei Volltreffer bewußtlos schlagen kann, behandelt werden (man beachte aber die Reichweite von 5 Metern!) Der Spielleiter sollte nicht vergessen, die »psychologische« Wirkung zu beachten.

Schwierigkeit 20

Asbols zauberhafte Magieverstärkung

Alle Zeit haben sich die Magiki damit beschefrigt, die Gefahr beim Zaubern zu mindern. Die Tatsache, dass pfer die meisten verungluecketen Zauberer man kein Grad ausschaffeln muss, spricht ein deutlich Schprache. So ist fuer viele willkommen dieser faine Spruch, der aynem die oft langkweilige Meditation verkuerzen thut.

Das Word pfer diesen Zauber ist: »Ommk und muss langgezogen gesprochen werten mit geschlossenen Augen, wobei der Magiker auf dem rechten Beine sich um seine aigne Achse trehen mus.

Letzteres ist nicht leicht, wie jeder selber verstellen kann und bedarf ayniker Uebung, bis man es schnell und korrekt auspfueren vermag. Dann erspart man sich aper tagelanges Sidzen!

Lokalisierung im Pentagramm

Es handelt sich bei diesem Spruch um eine gespeicherte Meditation (das Zentrum der Magie).

Auswirkungen und Modifikationen

Es handelt sich um eine sechsfache Meditation, die einen doppelt brillanten Zauber auf die Qualität geschickt zu senken vermag. Weil ein Zauberspruch eine genaue Spezifikation haben muß, ist es nicht möglich, mit diesem Spruch z.B. einen einfach brillanten Zauber auf ungeschickt zu senken! Diese Einschränkung gilt übrigens für alle reinen Meditationssprüche.

Um einen Zauber mittels Meditation um drei Stufen zu senken, ist eine viertägige Meditation mit sechs Bestätigungswürfen notwendig. Unter normalen Bedingungen bedeutet dies 6 geschickte Meditationswürfe. Der Spruch ist aber auch dann noch anwendbar, wenn sich der Zauberer auf andere Dinge



zusätzlich konzentrieren muß! Daher wären sechs gute Meditationswürfe notwendig (Kämpfen kann er aber nicht gleichzeitig).

Qualität

Es sind 6 ungeschickte Zauberaktion nötig, die direkt hintereinander durchgeführt werden dürfen.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Um die schwierige Geschichte mit der Meditation realitätsnah zu simulieren, ist immer ein wenig Würfelei notwendig. Leider läßt sich dies auch beim Einsatz dieses Spruches nicht vermeiden. Weil der Spruch mit einem Ritual ausgelöst wird, das einige körperliche Geschicklichkeit verlangt, erscheint uns das Vorgehen aber nicht unrealistisch.

Schwierigkeit 45

Hutinis Mentalzwang

Raistrall ist es bisweilen, andern seltsame Gedanken in den Kopf zu setzen. Ein wenig Beeinflussung, ein bisschen Kontrolle über Muskeln und Nerven. Gar heucheliche Dinge lassen sich so bewirken ... Hutini, der bekannte Magus, fasste solche Zauberei in einem schönen Schpruche zusammen. Das Opfer hellte sich, ganz nach dem Willen des Magikers, fuer ayn beschimmtes Tier und bewueget sich so gut es seynem Koerper moeglich ist ganz wie ein solches! Besonders, wenn es sich um aynen Vogel handelt, kann dieses zum Beispiel bei einem Schprung von einer Bruecke, sehr schmerzhaft seyn.

Das Wort fuer diesen Schpruch lautet »Bandschie« und es muss dabei mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf den Bezauperten gedeutet werden, der zudem nicht weiter weg als aynen Meter seyn darf.

Lokalisierung im Pentagramm

Hutinis Mentalzwang ist der klassische Hypnosezauber als Spruchvariante. Natürlich das Blatt Gedanken, Sinne, Muskeln aus dem Ast Beeinflussen des 4. Zweiges (Magie wirkt auf Wesen) verwendet.

Auswirkungen und Modifikationen

Das gezauberte Pentagrammblatt (in manchen Darstellungen findet man auch mehrere Blätter gleicher Qualität) muß mehrfach verwendet werden. Es wird angewendet auf den Willen, auf Sinne und auf den Bewegungsapparat, also die Muskeln. Nicht einbezogen ist eine Beeinflussung von Gedanken oder Erinnerung, was in erster Linie bedeutet, daß der Verzauberte genau weiß, was mit ihm passiert, er merkt, daß er sich »falsch« benimmt, aber irgendwie kann er nichts dagegen unternehmen.

Modifiziert werden alle drei Zauber folgendermaßen: Die Dauer soll eine Stunde betragen (+1), Entfernung weniger als fünf Meter (± 0) und Akzeptanz muß als niemals +3 veranschlagt werden. Eine solch drastische Modifizierung ist notwendig, weil der Spruch trotz möglicherweise selbstzerstörerischer Aktionen wirksam bleiben soll!

Zusammen ergibt dies eine Modifikation von +5 auf die Grundqualität geschickt, was eine doppelt brillante Zauberaktion ergibt! Und das dreimal, für jeden benutzten Zauber einmal!



Qualität

Der Spruch hat dreifach geschickte Qualität (= drei geschickte Aktionen).

Bemerkungen für den Rollenspieler

Dieser Spruch neigt etwas zu unkontrollierten Nebeneffekten (z.B. das Zerplatzen des Schädels des Zauberers), wenn völlig absurdes Verhalten vom Verzauberten gefordert wird oder er das geforderte Tier nicht kennt! Hier ist also Vorsicht geboten. Im Übrigen steht es dem Magiker frei zu wählen, welches Tier der Verzauberte darstellen soll. Manche behaupten deswegen, Hutinis Mentalzwang bestehe zusätzlich noch aus einem sogenannten »Interpreter-Modul«, aber wir – und auch der hochverehrte Erzmagier Plem – haben mit Hypnosezaubern experimentiert und bislang keinen Hinweis gefunden, warum die klassische Hypnosemethode in einem Spruch durch ein solches Konstrukt erschwert werden müßte. Was immer ein »Interpreter-Modul« auch sein mag ...

Schwierigkeit 60

Medkniggs Fluch

Der Fluch als solcher ist ein Bestandteil der Magie - wenigleich als Segen er von dem Petroffnen lieber geschn wird - Und Medknigg hat uns ayn Prachtexemplar ueberlieferet! Wer immer gedroffen sey von dem Fluche Medkniggs, dem wirt es ayn ums ander mal passieren, dasz er pletzlich fuer eyinig zeit blind ist!

Ayn schrecklicher Fluch, fuerwahr! Denn er ist pfon ganz ekstremer Dauer und niemand vermag tau entschaiden, wann er wirksam wird.

Der magikus zeigt mit dem Finger der rechten hant auf das opfer und spricht »Die Blindheit des wahnsinnigen Gottes soll dich treffen von nun an 666 Tag lang!«

Dabei beginnt ein nebel den Zauberer zu umhuelen und das Opfer vermak sich nicht zu bewegen, und ter nebel, in dem blaue flammen zuengeln, verdichtet sich an der hand des magikers und schiezt auf tas ziel, uo er sich verpflichtigt.

(Was pfuer ein stilvoller Zauber!

Lokalisierung im Pentagramm

Meknigg zog alle Register der anspruchsvollen Magie bei der Kreation dieses Spruches, denn er begnützte sich nicht nur mit einem (an sich schon fürchterlichen) Fluch (Blatt Flüche, Ast Ladung, 5. Zweig (Magische Energien), sondern fügte beim Aussprechen des Fluches noch eine eindrucksvolle Illusion (Blatt Illusionen, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien)), sowie eine Körperbeeinflussung (Blatt Körper, Ast Beeinflussen, 4. Zweig (Magie wirkt auf Wesen)) hinzu, die das Opfer schon mal richtig auf das Kommende einstimmt.

Auswirkungen und Modifikationen

Die Formulierung des Fluches (eine ganz wichtige Angelegenheit) bezieht sich auf die uralte, geheimnisvolle Sage vom blinden, hirnlosen Gott, der in der endlosen Leere haust und den diese Blindheit verfolgt,



wenn er die Grenzen der Wirklichkeit überschreitet¹. 666 Tage lang besteht an jedem Tage die Gefahr, für mehrere Stunden plötzlich zu erblinden. Für das passende Ambiente beim »Schleudern« des Fluches sorgt die Illusion des wabernden Nebels, in dem elektrostatische Flammen bläulich züngeln, und der sich um den Zaubernenden sammelt, bevor er mit dem letzten Wort des Fluches zum Opfer fließt und sich dort verflüchtigt. Damit das Opfer auch hübsch getroffen wird, sorgt eine Muskellähmung dafür, daß es sich nicht bewegen kann. Um die gewünschten Effekte zu erreichen, muß im Pentagramm folgendermaßen modifiziert werden:

Der Fluch (Grundqualität geschickt) hat die Ausdehnung eines Menschen (beachten!) (± 0), brillante Güte ($+\frac{1}{2}$) – hier kommt die komplexe Wirkungsweise zum Ausdruck – die Dauer soll 666 Tage betragen (fast 2 Jahre: $+2$). Das Opfer darf nicht mehr 10 Meter entfernt sein ($+\frac{1}{2}$). Insgesamt eine Modifikation von $+3$, also ein doppelt brillanter Zauber!

Die Illusion (Grundqualität ungeschickt) hat eine Ausdehnung, die größer als ein Mensch ist ($+\frac{1}{2}$), die Güte sei brillant ($+\frac{1}{2}$). Die Dauer der Illusion beträgt natürlich nur wenige Sekunden ($-\frac{1}{2}$), Entfernung bis 10 Meter ($+\frac{1}{2}$). Daraus resultiert eine modifizierte Endqualität der Illusion von geschickt.

Das Salz in der Suppe dieses Spruches aber ist ohne Zweifel der Beeinflussen-Zauber. Was für ein Schauspiel, wenn das Opfer dieses fürchterlichen Fluches starr wie das Kaninchen vor der Schlange dasteht, ohne sich bewegen zu können!

Die Grundqualität geschickt wird modifiziert über Entfernung größer als 5 und kleiner als 20 Meter ($+\frac{1}{2}$), als Akzeptanz wird »niemals« angenommen (um selbst Zauberer zu »erwischen«) ($+1$), Dauer Sekunden ($-\frac{1}{2}$), $+\frac{1}{2}$ wird benutzt, um den Spruch in seiner allgemeinen Wirkung zu verstärken. Das ergibt einen guten Zauber.

Qualität

Der Spruch benötigt zwei ungeschickte und eine geschickte Zauberation.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Im Spiel sollten Probewürfe durchgeführt werden, um festzustellen, an welchem Tag Mekniggs Fluch wirksam wird und auch, um Resistenzen zu berücksichtigen. Ein Resistenzwurf ist jedesmal erlaubt, wenn ein Fluch wirksam werden könnte. In diesem Fall bedeutet dies einen täglichen Resistenzwurf gegen die doppelt brillante Güte des Fluches – für die meisten Charaktere ist eine solche Qualität natürlich nicht erreichbar. Lediglich Zauberer mit entsprechenden, unterstützenden Gegenständen haben eine Chance. Die Blindheit dauert bis zu 20 Stunden (mit dem W20 bestimmen).

Sowohl die Illusion, wie auch der Beeinflussungszauber können natürlich aufgedeckt, bzw. über Resistenz oder Zauber verhindert werden. Beachten Sie aber: dadurch wird der eigentliche Fluch nicht beeinträchtigt!

Schwierigkeit 40

¹ vgl. hierzu Götter, Gräber und Verlebte, Kapitel Unappetitliche Todesarten von E.Maklaff



Alanons überraschende Kampfteleportation

Alanon, der auch genennet war »der Furchtsame«, entwickelte aynen Schpruch, der ihm im Kampfe aynen gar grossen Vorteil zu bescheeren im Schrande war. Der Schpruch teleportiert den CDagiker um 3 Schritte nach vorn, wobei er einmalen herumgedreht wird. So schreht er nach dem Schpruche hinter aynem Fainde, beraut den Kampfe fortzufuehren, was des maisten mit aynem Schlag auf den Kopfe geschieht.

Das Wort pfuer diesen Tsauber lautet: »Biehnie-App«

Ayn Waiteres ist nicht notwentick.

Lokalisierung im Pentagramm

Es handelt sich hierbei um ein interessantes Konstrukt. Jeder, der sich mit der Magie beschäftigt, weiß, daß eine Teleportation ausgesprochen schwierig und gefährvoll ist. Weil ein Kampf nun aber per se gefährlich für Leib und Leben ist, und Alanons Credo eher in der Vermeidung von Gefahr lag, ist es nicht verwunderlich, daß der einfallsreiche Zauberer dieses Kleinod der magischen Gesänge erschuf.

Gezaubert wird hier zunächst ein Blatt Festigkeit, Ast Aufbau, 3. Zweig (Magie verändert Materie) mit dem die Materie zu einer amorphen, gummiartigen Masse verwandelt wird. Danach wird Blatt Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie) gezaubert und dann nochmals der erste Zauber, nur in umgekehrter Wirkungsweise.

Auswirkungen und Modifikationen

Der Effekt dieses Zaubers ist außerordentlich wirkungsvoll: der Zauberer »schnalzt« wie ein Gummiband um seinen Gegner herum, man kann gerade noch einen vagen Schemen wahrnehmen. Der Spielleiter sollte übrigens unverfänglich fragen, auf welcher Seite des Gegners die Bewegung stattfindet: obwohl der Zauberer nur als dünnes Band die Bewegung ausführt, besteht doch eine geringfügige Chance, von der zufällig in der richtigen Höhe gehaltenen Waffe zerteilt zu werden! (maximal 5% – das »Zauberer-Gummiband« ist wirklich sehr dünn). Die Zauber müssen in folgender Weise modifiziert werden:

Festigkeit verändern (Grundqualität geschickt) wird modifiziert über Dauer weniger als eine Sekunde ($- \frac{1}{2}$), Entfernung ist Berührung ($- \frac{1}{2}$), Masse bis 100 Kilogramm ($+1\frac{1}{2}$) und Ausmaß, ausgehend von Lebewesen zu Festigkeit von Schleim mit Form verlieren und exakter Spezifikation (jeweils $+ \frac{1}{2}$). Dies ergibt eine doppelt brillante Qualität.

Das Bewegen: Dauer weniger als eine Sekunde ($- \frac{1}{2}$), Entfernung gleich Berührung ($- \frac{1}{2}$), Masse bis 100 Kilogramm ($+1\frac{1}{2}$) und Geschwindigkeit außerordentlich ($+2$). Das ergibt, ausgehend von der Grundqualität ungeschickt $+2\frac{1}{2}$ = gute Qualität.

Die Rückverwandlung der Materie wird analog des ersten Zaubers modifiziert.

Qualität

Der Zauberspruch verlangt zwei geschickte und eine ungeschickte Zauberaktion.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Mißglückt dieser Zauberspruch, kann es zu höchst unliebsamen Effekten kommen. In Paal Aren soll einmal ein Magiker in den Gulli »gefloßen« und in der Kanalisation verschwunden sein. Regelfanatiker



dürfen natürlich mit einem Würfel feststellen, welcher Teilzauber mißglückt ist und können mögliche Folgen so exakter festlegen. Aber auch ein normales Mißglücken mit den im SAGA-Zaubersystem angegebenen Folgen kann erwürfelt werden.

Schwierigkeit 50

Salsaras Blumentrick

Die boshafte Hexe Salsara war zu ihrer Zeit berühmt pfer ihre Boshaftheiten gegenüber Kindern. So hat sie einstmals ayn unschuldig Oegdelein, das eine Plume in ihren Henden hielt, verkleinern und gleichzeitigen die Pflanze vergrößern und mit eignem (Willen (und Armen!)) versehen, so dass hernach die Blume das Kindlein in den Henden hielt ...¹

Man benetizt zu diesem Spruche ein Steckchen von etwa zwei handbreit Lenge (kein Zauberstab notwendig), mit dem dreimal im Kreise herumgefahren werden muss, wobei man auf das Opfer deutet. Dabei muss das Opfer ayn Pflanze in den Henden halten und der magikus murmelt »Faunor tor ignatius, beregen dum infantia«.

Das Opfer darf nicht elter seyn als 12 Jahre!

Lokalisierung im Pentagramm

Es wird lediglich das Blatt Zu etwas ändern aus dem Ast Aufbau des 3. Zweiges (Magie verändert Materie) verwendet.

Auswirkungen und Modifikationen

Die Grundqualität gut dieses Pentagramm-Blattes wird so modifiziert: das Ausmaß ist mit +1 gut gewählt. Entfernung muß geringer als 5 Meter sein (± 0). Die Masse berechnet sich aus dem Durchschnitt von Ausgangs- und Zielobjekt. Das Ausgangsobjekt liegt unter 1 Kilogramm, das Zielobjekt ungefähr bei 40 Kilogramm. Der Durchschnitt 20 Kilogramm bedeutet in jedem Fall eine Modifikation von +1 (selbst wenn die Masse um einiges höher liegen sollte, ist dies noch in Ordnung, weil diese Modifikation bis 50 Kilogramm wirksam ist). Im Gegensatz zu der im SAGA-Zaubersystem vorgestellten Pentagramm-Variante, bewirkt der Zauberspruch eine permanente Verwandlung! (Bedenke allerdings, daß die Blume verwelken wird!) Die Modifikation für die Dauer beträgt +4.

Der Zauber ist sechsfach brillant!

Qualität

Der Spruch verlangt eine brillante Zauberation.

¹ Dieser Zaubertick wurde schon vorgestellt. Hier ist nun die Spruchvariante dieses Zaubers gemeint. Salsara war berüchtigt für ihre pädophilen Neigungen, wurde aber schließlich von zwei Ausreißern, die bei ihr Unterschlupf gefunden hatten, in ihrem eigenen (Kinder-) Backofen verbrannt. Reste des beeindruckenden Häuschens aus Lebkuchen sind noch heute im Wald nahe bei Dor zu besichtigen.



Bemerkungen für den Rollenspieler

Dieser Zauber ist legendär, wird aber, weil er selbst in der Spruchvariante ausgesprochen gefährvoll ist, nur selten angewendet. Trotzdem gehört er zu den bekanntesten Sprüchen überhaupt.

Schwierigkeit 80

Gundberts Schildzauber

Nun ist es kayn Geheimnisse, dasz ein wirksamer magischer schudze nicht saer schwere tsu zaubern ist. jedoch ist ayn aynfach tsauber auch einfachen zu brechen.

Ist aper kain tsauber meglich, um ayn brechen zu praktizieren - dann wartet man epen, bis der zauber voruber ist.

Allzu bekant ist doch nur die geschichten fon tomar, der ward leberfallen vnd gejageth von ayner Horde Reubern, die ihm beinahe arg zusetzeden. So er aper war bevandert in der Kunst fon die Magik, schuf er ayn schtarken schuds, der ein woch lang wehren solt. Doch taten ihn die reubern nichten angreifen, sondern sie verfolgeten ihn die kanze zeit und lieszen ihn nicht aus ten auken. So muszt nach einer Woch er wieder tsaubern - doch die reuber wharen gants verbessert auf diesen leberfall und lieszen nicht ap, so dasz er ayn ums andere mal musz tsaubern, wenn ein woch vergangen ist. Und hoch im gebirgichten tsauergelände gehet die seltsame schar um, ausgeмерgelt und mit wahnsinn in den augen, schon seit pfieren jahren.

Doch tases ist ein ekstremes Baischpiel. Kernpunkt isset, dasz Huellen gar aynfach tsu zaubern. Trotzdem werden sie nicht often in grosser Qualitet erstellt. Warum? Nun, auch ayn magische huellung kann im Kampfe zernichtet werden durch bestendiges daraufschlagen. Und tsudem: was nuetzed die schenste Huell, wenn man gepacket werd pfon die Fainde und mit Schtaine an die Fiesze geschmissen ueber die Klippen von Toloch Dan ins Oeere, oder eingemauert, oder pfergraben, pferdbrennet?

Und zuletzt noch: nachdem herausgefunden wart, dasz ayn Huell reagiert uff Geschwindigkeit und Energia, hapen die Kempfer entdecket, dasz man sich musz neheren aynem »pferhuellerten« langsam! Und so man ihn dann beruehret, ist er pletzlich ungeschietzet! Nach tieser aentdeckung nahm die benutzikung fon die Huelln schtark ab.

Gundberts Tsauber ist gedachtet fuer den ainsads im Kampfe, wo der maysten schlecht bewaffnet Magiker sich schuetzen musz gegen aiberne Recken, die ihn bedrenken. Tsudem solt dem Magiker genug Raum gegeben sayn, damit er aigne Handlunken vornehmen kann und tsudem sey er geschuedset vor aynem »Prechen« saynes Schudes in hoher Qualitet. Und als letztes spiegelt dieser Tsauber aynem andren Hexenmeister noch ayn pfiel heher Kwalitet vor! Was ayn klug Getanke wart!

Das Word pfuer diesen Tsauber lautet »Änder Kaffer«

Lokalisierung im Pentagramm

Es handelt sich natürlich um zwei Hüllen, von denen eine gegen physische und die andere gegen magische Angriffe wirkt. Hinzu kommt eine Illusion, die auf die magische Hülle angewendet wurde, um eine größere Stärke zu simulieren, falls der Gegner mittels Analysieren versucht, die Beschaffenheit des Zaubers zu entdecken.



Benutzt wird zweimal Blatt Magische Sperren, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien), sowie einmal Blatt Illusion, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien).

Auswirkungen und Modifikationen

Die Hüllen wehren jeweils eine gute Aktion ab. Also entweder einen guten Angriff oder eine gute Zauberation. Beide werden dementsprechend so modifiziert: Ausdehnung gleich Mensch (± 0), Güte gut (± 0), Dauer 10 Minuten (± 0), Entfernung gleich Berührung (± 0). Unmodifiziert bleiben die Zauber auf ihrer Grundqualität geschickt.

Die magische Hülle »verhüllt« übrigens nicht den Zauberer, sondern die physische Hülle! Letztere soll schließlich vor dem Brechen bewahrt werden. Außerdem wäre der Magiker IN einer magischen Hülle nicht mehr fähig, mittels Zauberei in das Kampfgeschehen einzugreifen.

Das Brechen dieser Zauber ist mindestens gut – was der Güte des Zielzaubers entspricht (und sich rein rechnerisch bei einer Kampferntfernung von 5 bis 20 Metern auch ergibt).

Eine Illusion, die sogar einer eventuellen Überprüfung durch Analysieren standhalten soll, ist schließlich der dritte Teil des Zaubers. Ausdehnung, Dauer und Entfernung ist wie oben modifiziert, Güte aber soll doppelt brillant sein (+1). Diese Illusion gaukelt eine eben so starke Hülle vor und soll einen Angreifer dazu verleiten, ein völlig überhöhtes Brechen zu versuchen, oder es eben gleich bleiben zu lassen.

Die Illusion ist geschickt zu zaubern.

Qualität

Der gesamte Spruch hat die Qualität: dreifach ungeschickt.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Der Spruch will durch seine aufwendige Konstruktion natürlich in erster Linie die größte Gefahr bannen, die einem »magischen Schild« droht: nämlich das relativ einfache Brechen. Gleichzeitig wurde darauf geachtet, daß der Magier trotzdem unbehelligt zaubern kann. Alle anderen Zauber sollen diesen Rüstungsschutz absichern. Man kann den Zauber wie eine Vollrüstung guter Qualität ansehen – dementsprechend ist sie zu handhaben: jeder Treffer bewirkt entsprechende Abzüge, so als ob keine Abwehr stattgefunden hätte. Das läßt sich in jedem beliebigen System durchführen, im SAGA-System ist von einer Rüstung 7. Stufe auszugehen. Für andere Spielsysteme können entsprechende Abzüge leicht ermittelt werden.

Gundberts Schildzauber ist trotz dieser scheinbar komplizierten Abhängigkeiten und Kombinationen, auf die geachtet werden muß, der Standardzauber für magische Schilde. Denn im Grunde erschafft er für 10 Minuten einen relativ zuverlässigen Schild, der sich überdies auch noch einem standardmäßigen Versuch ihn zu brechen, widersetzen kann.

Im Prinzip ein zuverlässiger Spruch, allerdings in Magierkreisen nicht unbekannt. Über Schwächen oder andere trickreiche Methoden, kann natürlich auch Gundberts Schild seine Fähigkeiten einbüßen.

Schwierigkeit 30



Sol Ungens konkrete Korrosion

Sol Ungen, der grosse Meisterschmied stammt aus der Regiona Hark, woselbst wegen ayner seltsam Verwerfung im gefug der Welt, das Sprichworte *xs regnet* 25 Stunden am Tag¹ ayng gants neu und sehr realige Pedeutungk hat! Denn dorten dauert der Tag wirklich so lang!

Vielleicht sind diese besonderen Umstend seiner Haimat ayng Erklarung pfuer diesen etwas skurrilen Schpruch, der die Waffe eines Gegners im Kampfe zu Rost zerfallen lassen kann!

Selbst ayng guter Stahl kann diesem Schpruche nicht standhalten. Befor man noch bis 10 gezehlet hat, ist die Waffe unbrauchbar. Der Zauperer schleudert eine wolke braunen nebls auf das zsielobjekte und schpricht dabei *xokksitation*.

Lokalisierung im Pentagramm

Es wird das Blatt Ändern, Ast Aufbau, 3. Zweig (Magie verändert Materie) verwendet. Außerdem ist eine Illusion, Blatt Illusionen, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien), wirksam.

Auswirkungen und Modifikationen

Wie Pro Plem richtig bemerkt, wird mit diesem Zauber selbst eine gute Stahlwaffe innerhalb von etwa 30 Sekunden komplett verrostet sein. Natürlich kann auch ein nicht mehr scharfes, rostiges Schwert Verwundungen zufügen, aber es verliert seine Elastizität, bricht daher viel leichter und muß generell eher wie eine Keule bewertet werden. Außerdem ist die Verblüffung des Besitzers einzuberechnen.

Modifiziert wird in folgender Weise:

Dauer permanent (+4), Entfernung: der Zauber wirkt im Nahkampf, das Zielobjekt muß weniger als 5 Meter entfernt sein (± 0) und seine Masse darf 10 Kilogramm nicht überschreiten (+½). Das Ausmaß der Veränderung ist relativ gering (!), chemisch gesehen wird die Ausgangsmaterie nur geringfügig verändert (+½), weil wir aber selbst eigentlich rostfreien Stahl verzaubern wollen, sollten wir eine Spezial-Modifikation von weiteren +1 mit einberechnen. Insgesamt wird die Grundqualität gut um +6 erhöht! Im Pentagramm gezaubert hat dieser Zauber eine 6-fach brillante Qualität!

Die Illusion des braunen Nebels dient natürlich wieder nur zur optischen Unterstützung der ganzen Aktion¹. Mit Größe bis Ball (-½), Güte gut (± 0), Dauer bis 10 Sekunden (-½) und Entfernung bis 10 Meter (+½), bleibt die Illusion unmodifiziert auf ihrer Grundqualität ungeschickt und muß bei der Qualität des Spruches nicht berücksichtigt werden.

Qualität

Der Spruch verlangt eine brillante Zauberation.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Sols Zauberspruch ist natürlich nicht ganz einfach und wird daher oft nur mit risikosenkenden Gegenständen benutzt, aber seine Wirkung ist fantastisch. Selbst Zwergenware kann diesem Spruch nicht widerstehen und sogar magische Waffen können betroffen sein. Wenn die Waffe allerdings über einen

¹ Jeder Magier, egal welcher Schule, verpflichtet sich dazu, die wahren Zusammenhänge der Magie zu verschleiern!



magischen Schutz verfügt, ist die konkrete Korrosion wirkungslos. Auch gibt es spezielle Legierungen, die nicht betroffen sind. Wenn der Spruch gegen eine außergewöhnliche Waffe eingesetzt wird (im SAGA-System muß ihre Qualität besser als gut sein), gibt es eine 10-prozentige Chance, daß der Spruch abgeschwächt wirksam wird.

Wie auch immer – der Verlust einer teuren Waffe ist in jedem Fall »schmerzhaft«.

Schwierigkeit 80

Das Schauen durch Wände

Gar fielfachen benutzt und von groszem nudsen ist es pfuer den Magikus, seyne Begleiter zu erschtaunen, indem er es ermöglichen thut, durch wend, in kisten oder durch thueren zu ölikken.

Dieser Schpruch nun thut das moeglich machen unt wirkt grosz genuk, um ein ölick durch manch aynre mauer zu werpfen. Doch, Juenger Azats, vergesset niemals: mit thiesem Zauber kann auch der uff der andren seite d i c h sehen!

Der Magikus musz mit der rechten hend die Flech beruehren, die er durchsichtik zu machen getenket. Ayn Wort ist nicht netig. Die Flech entspricht etwa drei handtellern.

Lokalisierung im Pentagramm

Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, um in Erfahrung zu bringen, was hinter einer Mauer oder ähnlichem verborgen ist. Dieser Spruch benutzt das Blatt, Unsichtbarkeit, Ast Umwandeln, 3. Zweig (Magie verändert Materie).

Auswirkungen und Modifikationen

Dieser Zauber ist sehr beliebt, weil er – vor allem in dieser Spruchvariante – einfach durchzuführen ist. Es muß allerdings auf den eklatanten Mangel hingewiesen werden, den auch Plem erwähnt: die bezauberte Materie wird von beiden Seiten durchsichtig. Es gibt viele Magier, die wegen daraus resultierender, unliebsamer Überraschungen lieber komplexere Zauber verwenden, die auf anderen Blättern des Pentagrammes basieren.

Das Pentagrammblatt »Unsichtbarkeit« (Grundqualität geschickt) wird so modifiziert: Dauer maximal 1 Minute (kann vom Zaubernenden abgebrochen werden!) (± 0), Entfernung ist Berührung ($-\frac{1}{2}$). Es sollen bis zu 10 Kilogramm verzaubert werden ($+\frac{1}{2}$). Und es soll eine relativ vollständige Verzauberung erreicht werden (± 0). Insgesamt ergibt dies keine Änderung der geschickten Qualität.

Qualität

Der Spruch wird mit einer ungeschickten Zauberation durchgeführt.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Zweifelsfrei ein Manko des Spruches ist die Fixierung auf eine fest definierte Wirkungsfläche. Mit einer kleinen Spezialisierungsmodifikation hätte man durchaus erreichen können, daß die Fläche der Verzauberung sich mit der Dichte des bezauberten Materials ändert. Die Fläche aber bleibt immer gleich (20×20 Zentimeter = 400 cm^2). Mit Hilfe der spezifischen Dichte kann man leicht errechnen, wie dick die Mauer etc. sein kann, die unsichtbar gemacht wird.



Ein paar typische Beispiele sollen dem geplagten Spielleiter helfen:
Allgemein:

Formel: $10.000\text{gr} \div \text{Dichte} \div 400 = \text{Wirktiefe}$
--

Beispiele:

Material	Dichte	Wirktiefe ca.
Eisen	7,86	3,2 cm
Silber	10,5	2,1
Eichenholz	0,9	27,7
Marmor	2,7	9,2

(Dichtenangaben lassen sich jeder physikalischen Formelsammlung entnehmen)

Man sieht, der Spruch ist schon sehr beeindruckend, versagt aber leider meistens bei Mauern (Allerdings ist bekannt, daß Trollman Hokks diesen Spruch einsetzte, um nach einem Erdbeben die Fundamente der Goldenen Kathedrale von Paal Aren auf versteckte Risse zu untersuchen).

Schwierigkeit 10

Unheimliche Totenstill

Althier will ich Euch zeigen ayn Spruch fon wirklich grosser Artifikationis und pesonders schlauer Ausführungkl. Die unheimliche Totenstill vereinigt so manches Blatt in wirkungsfolter Ways. Doch hoeret, wie er erscheynen thut:

In einem grossen Kraise von wohl 50 Schritten um den Magikus herum herrschet ayn seltsam Stilligkeit, die Luft ist schwer unt das Atmen druecket das Gemuech. Doch es schueret auch eyne unbestimnte Angst den Hals und wage Schemen schlaichen durch die fahle, leichenblasse Daemmung. Selbst wenn der Zauberer seyne Begleiter vorgewarnt hat, fellt es schwer, sich der morbiden Magik zu erwehren. Und Fairde erschrecken, weil sie glauben, die Geister der Toten seyn gekommen unt bewegen sich in dieser unheilvollen wolke.

Der Zauber wirft mit dem Worte »Machom« beschworen, wobei beide Hende gen Himml gerecket seyn missen. Die Totenstill breitet sich dann schnell um den Zauberer herum aus.

Der Magiker musz sich einen Tag auf diesen Zauper forberaiten!

Lokalisierung im Pentagramm

Der Spruch besteht aus einer Kombination der negativen Variante des Blattes Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie) für das Stillstehenlassen der Luft (!) einem Angstzauber über Blatt Gedanken, Ast Beeinflussen, 4. Zweig (Magie wirkt auf Wesen), sowie einem Blatt Illusion, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien) für die »Accessoires«.



Außerdem besteht der Zauberspruch noch aus einer sogenannten »aktiven Meditation«, (Meditation, Zentrum der Magie) mittels derer man die Qualität des Spruches senkt.

Auswirkungen und Modifikationen

Wie sich leicht errechnen läßt, hat eine Kugel von 100 Metern Durchmesser über 500.00 Kubikmeter Rauminhalt, was bei einem (in circa) Gewicht der Luft von 1,29 Kilogramm pro Kubikmeter eine unglaubliche Modifikation der Masse ergäbe, wenn man sie komplett über ein negatives Bewegen anhalten wollte! Um diesen Zauber überhaupt durchführbar zu gestalten, mußte die Formulierung sehr durchdacht gewählt werden (auch darf man nicht vergessen, das komplett unbewegliche Luft nicht atembar wäre!), denn letztendlich soll ja nur das Transportieren von Schallwellen unterbunden werden. Ein schwieriges Unterfangen und ohne jahrelange Forschung nicht zu bewältigen. Am Ende soll das negative Bewegen die Wellen im hörbaren Spektrum (bis 30.0000 Hertz – denkt an die Elben!) im Wirkungsbereich gefunden und gestoppt werden. Eine solche Spezialisierung muß mit einer +2 Modifikation berücksichtigt werden! Der Zauber währt, wenn er nicht vorher abgebrochen wird, was möglich ist, 1 Tag lang. Dauer also +1½. Entfernung bis 50 Meter (+1), Masse wird mit +3 modifiziert. Das bedeutet u.a. auch, daß es in der »unheimlichen Torenstill« lauter wird, je mehr Geräusche darin vorkommen. Man kann etwa im Wald mit einer Gruppe aus 10 Personen fast völlige Ruhe erreichen. Rufe werden zum Flüstern, das Gefühl ist mit »wattig« wohl am ehesten beschrieben. Das Ausmaß ist merklich (+1). Die Meditation bewirkt einen Abzug von -2. Insgesamt ergibt die eine Modifikation von +6½, einen 4-fach brillanten Zauber!

Die Gedanken-Beeinflussung (Angst) wird so modifiziert: Entfernung bis 50 Meter (+1), Akzeptanz »nein« (+½) und Dauer bis 1 Tag (+1½). Ergibt +3 zur Grundqualität geschickt, also einen doppelt brillanten Zauber.

Und die Illusion wird so gezaubert: Ausdehnung +2½, Güte ist gut (± 0), Dauer bis 1 Tag (+1) und Entfernung bis 50 Meter (+2½). Ergibt eine 4-fach brillante Illusion.

Die Meditation muß viermal geschickt durchgeführt werden (ein Tag).

Qualität

Der Spruch wird mit einer geschickten und zwei guten Aktionen gezaubert. Während der Vorbereitung sind 4 ungeschickte Meditationsbestätigungen notwendig.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Die notwendige Meditation muß nicht geschickt erwürfelt werden, weil sie im Spruch enthalten ist! Mißlingt die Meditation, hat dies noch keine verheerenden Wirkungen, da die Magie der hochkarätigen Spruchbestandteile noch nicht wirksam ist.

Es handelt sich hier um einen wirklich außergewöhnlichen Spruch – er wird nicht an jeder Straßenecke gezaubert.

Schwierigkeit 100 (bzw. 140 mit den Meditationswürfen)



Wanderers Ruh

Also gebet es ayn Peduerfniss, das der wandrer in den waiten gebietchen adramilias ferspuehen tuch: nach langkem, anserendendem Marsche des abends in aller ruh die pause zu genieszen. Doch da gebet es laider allueberall ayn Vielzahl fon lebererraschungen, die einem tun das lepen gar schweren machen: Ungetier, reuber,trolle, orkbanden oder auch die gehaimpolizei des koenigs.

Nun, Wanderers Ruh wirkt gegen die fuempf aergersten nachbeschuerten auf aynmal - und der koerper erholet sich im schlafl Zu risiken oder Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Ortschaftschanen oder durchreisende Zauberer.

Der Sicherungskreis habet aynen Durchmesser fon zehnen Schritten und musz mit eyner Fliessigkeit markieret werden. Am ende, wenn der Kreis geschlossen ward, sprechet der Magikus »Wigg Medinait«

Ayn magisch Schudswall wirt den schlefer zuferlessik schuedsen, denn wird die schperre leberwunden, greifen waffen den eindringkling an.

Lokalisierung im Pentagramm

Es handelt sich um das Blatt magische Sperren, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien) und um ein ausgefeiltes Blatt Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie).

Auswirkungen und Modifikationen

Die magische Sperre schützt wie eine geschickte Rüstung (hält also ein paar Treffer aus) und hält die ganze Nacht über an. Die Grundqualität geschickt muß daher so modifiziert werden: Ausdehnung bis »Reisebus« (+1), Güte geschickt ($-\frac{1}{2}$), Dauer bis 1 Tage (+1) und Entfernung gleich Berührung (ein schönes Beispiel dafür, daß das Ritual (hier das Bilden eines Kreises mit einer Flüssigkeit) durchaus doch Einfluß auf den Zauber haben kann – wenn auch nur als Modifikant und nicht als Bestandteil), was ± 0 bedeutet. Insgesamt $+1\frac{1}{2}$, was eine gute Zauberation bedeutet.

Leider vergaß Pro Plem zu erwähnen, wie das mit den Waffen funktioniert.¹ Wir können die Wirkungsweise jetzt aber genau erklären. Es können bis zu drei Waffen von insgesamt bis zu 10 Kilogramm Gewicht in den Zauber eingebunden werden. Dazu müssen sie beim Erstellen des Kreises mit der Flüssigkeit in Berührung gebracht werden (Achten Sie darauf, daß dies nicht zufällig geschieht!) Wird die magische Sperre durchbrochen (z.B. durch einen guten Angriff), vernichtet (durch zahlreiche Treffer) oder magisch zerstört, löst der Bewegungszauber aus. Die Waffen versammeln sich am Durchbruchspunkt und wirbeln dort in der Luft herum. Allerdings agieren sie nicht wirklich, sondern bewegen sich blind. In erster Linie dient die Sache dazu, vor einem Überraschungsangriff sicher zu sein. Die Modifikation des Bewegens: Dauer maximal 10 Minuten (es ist nur ein Auslösen möglich: danach existiert die Hülle und damit der Auslöser, ja nicht mehr: $+\frac{1}{2}$), Entfernung weniger als 20 Meter ($+\frac{1}{2}$), Masse bis 10 Kilogramm ($+\frac{1}{2}$), Ausmaß sehr schnell (+1), sowie weitere +1 für die doch sehr speziell wirkende Erscheinung des Zaubers. Insgesamt muß die Grundqualität ungeschickt um $+3\frac{1}{2}$, was einen brillanten Zauber ergibt.

¹ Anm. des Verlegers: dieses Versäumnis des Autors hat unsere Firma in große Schwierigkeiten gebracht. Beim Ausprobieren des Zaubers verletzten sich 3 Mitglieder unseres Außenteams – womit das etwas verspätete Erscheinen dieses Buches wohl hinreichend erklärt ist.



Qualität

Der Spruch bedarf einer ungeschickten und einer geschickten Zauberation.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Es sei nochmals darauf hingewiesen: die bewegten Waffen können eigentlich niemanden wirklich aufhalten, man kann einfach um sie herum gehen, dennoch dürfte der erste, der die magische Hülle überwindet, in ziemlicher Gefahr sein, weil die Dinger rasant heranschwirren! Der erste Effekt ist meist beträchtlich – sowohl physisch wie auch psychologisch – und dürfte den Überfallenen in jedem Fall genug Zeit geben, um eigene Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen. Wanderers Ruh ist also eher eine magische Alarmanlage als ein wirklicher Schutzschild.

Schwierigkeit 30

Der weite Ruf des Tele Kom

Eyn Anrufungk dienet oftmalen zur einstimmung uff eyn beinflussungk, habet aber auch die functione der Gedankenübertragung! Beriehet den Partner deiner anrufungk und schprich dabei das wort, Das lautet: »Signox.

Zween Tag lang kannst ihm nun mitteilungen machen, auch wenn ihr viel hundert schritt getrennet seid. Benutzet diesen Zauber nur mit Wissen des andren - komisch Folgen kenneten ansonsten passiren. Der Spruch eignet sich herfuerragend bei militaerischen Unternehmungen.

Lokalisierung im Pentagramm

Es handelt sich um das Blatt Anrufung, Ast Kontakte, 4. Zweig (Magie wirkt auf Wesen).

Auswirkungen und Modifikationen

Der Zauber bewirkt die mögliche Gedankenübertragung (in eine Richtung!) bis zu einer Entfernung von einem Kilometer ohne Sichtkontakt! Die Entfernung ist also »Sichtweite« ohne »Sichtkontakt« (+2), Akzeptanz muß (!) ja sein (-½) und die Dauer beträgt zwei Tage (+2). Insgesamt wird die Grundqualität geschickt um +3½ angehoben. Das ergibt einen doppelt brillanten Zauber.

Qualität

Eine geschickte Zauberation ist notwendig.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Ein Problem ist die Reichweite oder Entfernung im 4. Zweig. Sehr ungenau ist daher auch die Modifikation »Sichtweite« im SAGA-Zaubersystem. Tatsache ist, daß man mit dieser Modifikation (plus ½ für »keinen Sichtkontakt«) über den Daumen gepeilt sagen kann, daß diese »Sichtweite«-Modifikation 1 Kilometer entspricht. Darüber hinaus müßte der Zauber durch Spezialisierungszuschläge weiter modifiziert werden, was natürlich mit einem Zauberspruch nicht möglich ist.

Ganz wichtig ist auch der Hinweis Plems, daß der Zauber nur angewendet werden sollte, wenn der Partner einverstanden ist (i.e. auf den Resistenzwurf verzichtet und damit ungehinderte Gedankenübertragung



ermöglicht). Ansonsten führt der Angerufene einen Resistenzwurf durch. Ist die Resistenz dann besser als nicht, bedeutet dies eine Rückkopplung, ein Versagen des Zaubers und entsprechende Folgen!
Schwierigkeit 20

Marmor, Stein und Eisen ...

Welch ayn scheiterung des ansehens fon aynem magiker, wenn er unter den Augen seynrer freunde ayn massive Thuer mit einem Schnippen seynrer Finger, eyner kuerzen handbewegung unt cynem gemurmeltcn Worte zerknuellet!

Wie uns die SAGA lehrt, bleiben manche Tore aber besseren verschlossen! Denket nur an Borob Tanatos, der einstmalen cyn Tuer geoffnet, wohinter Ashnark der Deimon seyn schlaf hielt. Ashnark ist bekannc pfiuer seyn schwarz Humor und so brachet er den armen Borob zuerst um seyn haare, dann um seyn Haut und zuletzt bracht er ihm die geheyme Pedeutungk seynes Nachnamens nah.

Das Wort lautet »Knitterc, bewcg datsu die linke Hand ueber die Flacch, die zersteret werden soll und forher schnipp mit den fingern der rechten.

Lokalisierung im Pentagramm

Der Zauber verwendet das Blatt Form verändern aus dem Ast Kneten, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie).

Auswirkungen und Modifikationen

Der Zauber »zerknüllt« eine Tür (oder auch eine andere Platte) aus beliebigem Material (außer, es ist magisch geschützt) bis 20 Kilogramm Gewicht. Holz zersplittert dabei, Metall wird verbogen. Besondere Metallegierungen (besonders Zwergenware) setzen dem Zauber größeren Widerstand entgegen, aber bei nahezu allen Materialien genügt die Wirkung, damit die Türe aus den Angeln gehoben wird.

Die Dauer des Zaubers beträgt ungefähr 1 Minute (± 0), Entfernung Berührung ($-1/2$), Masse über 10 Kilogramm (+1) und Ausmaß sehr (+1½). Ergibt insgesamt eine Modifikation von +2, also einen brillanten Zauber.

Qualität

Der Spruch muß mit einer geschickten Aktion gezaubert werden.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Form verändern hat permanente Wirkung! Die Zauberdauer bezieht sich daher auf die Dauer des »Knetvorganges« und nicht auf die Dauer der Verwandlung (Es liegt keine eigentliche Verwandlung vor! Die finden wir im 3. Zweig!)

Schwierigkeit 20



Sey (klein) Froschl

Nun gebet es auch eynige Schprich, die man immer wieder beschrieben finden mag, gleichwohlen sie oftemalen gar nicht grossartig magische Gebild seyn und des meisten pfiel weniger gezaubert werden, als man vermuten mag. Daran sehet man wieder eynmal mehr, dasz es wichtiger fuer den Magikus ist, sich gut darzustellen, als wirklich gut zu zaubern. Nun der folgend schpruch ist nicht aynfach, aber er stellt etwas dar, was man als eyn tsernralen Zauber ansehen musz: die komplette, permanente, vollstendige Pferwandlungk eynes Menschen in ayne hezliche Kroetel

Man benutze dazu das alberne Wort »Hokuspokus fidibus«, das eigentlich iedberhaupt nix magisch an sich haben tuch¹ und spuggt das Opfer an.

Lokalisierung im Pentagramm

Natürlich handelt es sich um ein klassisches Blatt Gestaltwandel, Ast Kneten, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie).

Auswirkungen und Modifikationen

Wird das Opfer durch die Spucke getroffen, bleibt ihm kaum Zeit, darauf angemessen zu reagieren (z.B. durch das Verkürzen des Magiers mittels einer Klinge)! In kurzer Zeit schrumpft er zu einer häßlichen Kröte zusammen. Daran denken: durch Gestaltwandel verliert man nicht seine geistigen Fähigkeiten! Wird daneben gespuckt, passiert außer einem dumpfen »Plupp« nichts – bis der Gegner reagiert ...

Modifiziert wird so: Dauer permanent (+4), Entfernung weniger als 5 Meter (± 0), Masse (= (Masse Ausgangsobjekt + Masse Zielobjekt) $\div 2$) bis 50 Kilogramm (keine Verwandlung von Wesen, die mehr als 100 Kilo wiegen! Das bedeutet Probleme) (+1), Ausmaß sehr (+1½). Insgesamt wird der Zauber im Pentagramm um +6½ von seiner Grundqualität modifiziert, das ergibt einen sechsfach brillanten Zauber!

Qualität

Es ist eine brillante Zauberation notwendig (benutze einen Zauberstab ...)

Bemerkungen für den Rollenspieler

Verwandeln Sie nie einen Zauberer! Er behält seine Fähigkeiten und die Antwort wird nicht lange auf sich warten lassen! Erfolgversprechend ist dagegen das Verwandeln von Barbaren, Kriegern usw. Abgesehen von der Beseitigung eines potentiellen Angreifers ist die Schmach, in eine Kröte verwandelt zu werden, natürlich nicht unerheblich.

Schwierigkeit 80

¹ Eigentlich stammen die Worte »Hokus Pokus Fidibus« aus dem hinteren Warlan und bedeuten: »Wenn du nicht mit deinen dreckigen Stiefeln aus meiner Reisschüssel gehst, haue ich dir diese Reisharke über deinen aufgeblasenen Kopf« (Warlanesisch ist eine sehr prägnante Sprache, in der komplexe Sachverhalte mit wenigen Worten wiedergegeben werden können, allerdings ist die Sprache dadurch auch so kompliziert, daß eine Unterhaltung nahezu unmöglich ist. Die meisten Kriege in der Gegend sind entstanden, weil man die Warlaner Unterhändler einfach nicht verstand). Warum diese Floskel immer wieder mit Magie in Verbindung gebracht wird, ist unbekannt, hagt aber wohl mit dem Fehlen von Gelehrten die des Warlanesischen m,chtig sind (nicht nur außerhalb von Warlan ...) zusammen.



Der Teleport der NASA

Einige Beruchtheit haben erlangt die Magiergruppe, die sich hat genannt: Nach Andrei Sternen Angeln (nasa). Im Laufe der Zeit verschwand diese Schule von der Welt und fiel gemunkelt wird, auf welche ways. Die kunzt echte Teleport zu bewegteitellen ist ayn gar schweierik sach! Pfiel sind bei dem Versuche tatschlichen verschuunt - und beileib nicht immer dorten aufgetauchet, wo sie wollten!

Das Wort lautet »armsdrong« (Was immer dies zu bedeuten habe) und befördert einen an ein Platze, wo ein peschlimmer edelstein plaziert ward, der zuforen mit dem worte »gagarin« behandelt seyn musz.

Lokalisierung im Pentagramm

Den Teleport als Zauber gibt es eigentlich gar nicht. Es handelt sich immer um ein hochspezialisiertes Blatt Unsichtbarkeit, Ast Umwandeln aus dem 3. Zweig (Magie verändert Materie), kombiniert mit einem Blatt Bewegen, Ast Bewegen, 2. Zweig (Magie wirkt auf Materie). Kein Wunder also, daß der Zielpunkt bekannt sein muß! In diesem Fall wird ein behandelter Edelstein zur Fixierung des Ankunftspunktes verwendet. Dieser wird mit einem Blatt Aura, Ast Hüllen, 5. Zweig (Magische Energien) bezaubert und als »Peilsender« mit Blatt Aufladen, Ast Ladung, 5. Zweig (Magische Energien) mit magischer Energie aufgeladen, wozu ein sogenannter »ungerichteter« Zauber notwendig ist: das Zaubern reiner magischer Energie, die in den Edelstein geladen wird.

Auswirkungen und Modifikationen

Äußerst einfallsreich ist es, den Ankunftspunkt durch diesen Edelstein zu bestimmen! Dies ermöglicht nämlich einen Teleport auch zu einem Ort, der dem Zaubern den nicht bekannt ist, wenn sich der Edelstein dort befindet. Der große Nachteil dieser Methode besteht natürlich darin, daß übelmeinende Zeitgenossen den Stein an einen unangenehmen Ort verbringen können. Man vermutet, daß das Verschwinden der NASA-Magiker auf einem solchen Streich neidischer Kollegen beruht.

Zunächst muß ein beliebiger Edelstein (Plem spricht zwar von einem »bestimmten« Stein, irrt aber – wir haben es nachgeprüft. Jeder Edelstein (ein echter!) ab Taubeneigröße funktioniert. Nur, einen solchen Schatz muß man erst mal haben ...) mit einer doppelt brillanten Aura behandelt werden: Die Grundqualität geschickt wird so modifiziert: Ausdehnung bis Ball ($-\frac{1}{2}$), Güte brillant ($+\frac{1}{2}$), Dauer permanent ($+4$), Entfernung Berührung (± 0). Dies ergibt einen dreifach brillanten Zauber.

Das ermöglicht das gefahrlose Aufladen mit einem doppelt brillanten Zauber. Eine Auflade-Prozedur besteht aus dem Aufladen-Zauber und einem ungerichteten Zauber, der die aufzuladende Energie liefert. Das Aufladen (Grundqualität gut) wird modifiziert: Ausdehnung bis Ball ($-\frac{1}{2}$), Güte doppelt brillant ($+1$), Dauer ein Jahr ($+1\frac{1}{2}$), Entfernung Berührung mit Anbindung an ein bewegtes Ziel ($+\frac{1}{2}$). Ergibt einen doppelt brillanten Zauber. Daraufhin wird der Edelstein mit einem doppelt brillanten Zauber aufgeladen, der eine Peilung ermöglichen soll, weswegen eine $+1$ Modifikation für Spezialisierung nötig ist – also noch ein dreifach brillanter Zauber. Dann ist der Edelstein entsprechend vorbereitet.

Wie man leicht erkennen kann, besteht diese Aktion also eigentlich aus zwei Sprüchen. Die von Plem angegebenen Worte sind natürlich nur Auslöser.

Die eigentliche Teleportation wird in folgender Weise ausgeführt und modifiziert: Zunächst muß eine echte Unsichtbarkeit mit vollständigem Eintritt ins Schattenreich gezaubert werden, dann wird ein



Bewegen durchgeführt. Wegen der seltsamen Struktur der Schatten-Raum-Zeit genügt es, die Dauer des Bewegens auf 10 Minuten zu begrenzen – aber sehen wir uns die Modifikationen von Anfang an: Unsichtbarkeit, Grundqualität geschickt: Dauer 10 Minuten (+½), Entfernung Berührung (-½), Masse bis 100 Kilogramm (schwerer sollte ein Magier nicht sein) (+1½), Ausmaß vollständiger Eintritt (+½); was einen brillanten Zauber ergibt.

Bewegen, Grundqualität ungeschickt: Dauer 10 Minuten (+½), Entfernung Berührung (-½), Masse bis 100 Kilogramm (+1½), Ausmaß außerordentlich und schnell (+2), sowie eine allgemeine +1 Modifikation für die spezielle Anbindung an den Edelstein (Möglicherweise sind auch +2 notwendig – niemand hat sich getraut, den Zauber über das Pentagramm nachzuprüfen ...) Insgesamt also +4½, ergibt einen doppelt brillanten Zauber.

Qualität

Für die Erstellung des Edelsteines sind eine geschickte und zwei gute Aktionen notwendig. Der Teleport selbst wird mit zwei geschickten Aktionen durchgeführt.

Bemerkungen für den Rollenspieler

Wie in der Realität, muß auch im Rollenspiel auf einige wichtige Dinge¹ geachtet werden. Der Teleport dauert maximal 10 Minuten. In dieser Zeit ist es möglich, Bekanntschaft mit dem einen oder anderen Wesen zu machen, was in der Regel damit endet, daß man diese Dimension nur unter Zurücklassung von Körperteilen verlassen kann (5%-Chance). Eine andere Gefahr besteht darin, daß die Reise länger als 10 Minuten dauern könnte. Das hat ausdrücklich nichts mit der Entfernung in der realen Welt zu tun! Eine Welt von der Größe der Erde kann, zumindest theoretisch, innerhalb dieser Zeitspanne komplett bereist werden. Trotzdem gibt es gewisse Unwägbarkeiten, die eine Verzögerung bewirken können (und hierbei ist jetzt das oben erwähnte Abtrennen von Gliedmaßen und Köpfen gar nicht mal gemeint). Das ist fatal. Der Magiker bleibt dann nämlich im Reich der Dämonen und Ghule und muß sehen, wie er zurecht kommt (5% Wahrscheinlichkeit). Der gleiche Effekt tritt auch ein, wenn der Zaubernde zu schwer ist. Schwierigkeit 120 (Edelsteinherstellung) + 40 (Teleport)

Jawes Erschaffung

Ods nun in Wahrhayt so war, dasz geschaffen ward die gantze Welt in ein paar Tagen, spielet keine Rolle, denn wahr ist: es g e b e t den Spruch, der ein Universum erschaffet!

Den Schpruch zu schprechen dauert 144 Stunden und den Text kann man selber lesen in der »tiefen Kammer« der geheimen Bibliothek zu Denelot.

Danach musz man einen Tag ruhen, weil einem der Mund ausgetrocknet ist von soviel Schprechen, weils ein einzig Wort nur ist ...

Nun, das Wort ist so schwer und der Zauber so gefährlich, dass noch niemand wagte, es zu sagen.

Die Dauer aber, um dies herzustellen muss Aeonen gewehret haben.

¹ »lebensgefährliche Dinge und Wesen« wäre wohl passender ... (d.Setz.)



Lokalisierung im Pentagramm

Alle Blätter, alle Äste, besonders Blatt Energie zu Materie, Ast $e=mc^2$, 3. Zweig und Blatt Leben, Ast Ladung, 5. Zweig sowie unglaublich viele Kombinationen, selbstinduzierende Ladungszaubereien etc.p.p.

Auswirkungen und Modifikationen

Sollten Sie, lieber Leser, in einer materiellen Welt existieren (was nicht unbedingt gesagt ist), können Sie die Auswirkungen um sich herum und an sich selbst studieren. Die Modifikationen sind – äh, nun ... beachtlich.

Qualität

Wer danach fragt, kann es sich nicht leisten ...

Bemerkungen für den Rollenspieler

Schwierigkeit 3,14159265359²²²²² (nach letzten Berechnungen)



Schlußbemerkung

(aus: »Magnificii Pentagrammae et curiosi Cantiones Magicae«, Band 2, Seite 747; historische Handschrift aus dem dritten Jhd. vor Erreichen des Aren, im magischen Museum zu Forlan)

So merket Euch denn: die echten Zaubersprüche sind das wertvollste und kostbarste Gut eines Magikus. Das Wissen um Ihr Ritual, also um dero Existenz, wird geheymt gehalten, als die Hoche der Steuereinnahmen eines ataloer Rittergutes¹.

Jeder Magikus, der einen Spruch sein eigen nennet, huetet ihn, wie seyn augapfeil (Und manchmal sogar besser). Das aper ist leyder oft der Grund, warum so mancher Zauperer seyn Wissen um schpruech mit in seyn Grab (oder sonstwo hin) nehmen tuth.

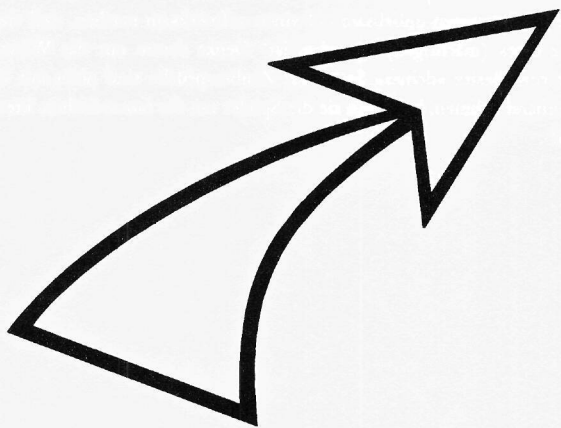
Nun, ayn Spruch mehret die Macht eines Magikers enorm! Unt selpst die mechtigsten Meisterzauber kennen selten mehr als ayn halb Dutzend.

Nun, diesen Worten ist wenig hinzuzufügen. 99% der Zauberei finden direkt im Pentagramm statt. Denn nicht nur, daß Zaubersprüche a priori sehr selten sind, schon das bloße Zaubern eines Spruches kann neidische Konkurrenten unliebsam auf einen aufmerksam machen, weil sie dann nämlich wissen, daß man im Besitz eines (mächtigen) Spruches ist! Denke daran: nur das Wissen um das Ritual trennt andere Zauberer vom Besitz »deines« Spruches! Zaubersprüche sind nicht mit Gold aufzuwiegen! Wenn sie im Spiel überhand nehmen, berauben sie die Spieler um die fantastischen, kreativen Möglichkeiten der SAGA-Zauberei!

¹ Ataloe war zur Zeit der Forlaner Antike das Gebiet um das heutige Toloth Dan – die dortigen Ritter scheinen wegen der augenfälligen Differenz zwischen ihrem Lebensstandard und den abgeführten Steuergeldern geradezu sprichwörtlich gewesen zu sein.



LISTEN und
T
A
B
E
L
L
E
N



Regelcheckliste

Verwende diese Liste im Spiel. Sie hilft dir, die einzelnen Schritte des Vorgehens beim Zaubern richtig einzuhalten. Außerdem geben dir die Seitenverweise gleich die Möglichkeit, im Zweifelsfall sofort an der richtigen Stelle nachschlagen zu können.

Der Spieler zaubert		
Formulierung des gewünschten Effektes	Zauberspruch	
Klassifizieren und Qualitätsbestimmung Meditation (Seite 47) 1. Zweig (Seite 50) 2. Zweig (Seite 55) 3. Zweig (Seite 63) 4. Zweig (Seite 69) 5. Zweig (Seite 75)	Qualität ist bekannt	
Der Spieler würfelt		
Gewürfelte Qualität ist ...		
gleich oder größer	eine Stufe kleiner	»nicht« oder
der erforderlichen	als die geforderte	2 und mehr Stufen ¹ unter der geforderten
Effekt tritt ein evt. sogar verbessert	Effekt abgeschwächt Prellung für Zauberer	Zauber mißlingen
evt. Abwehr (Seite 37) magisch / Resistenz / Ausweichen		Folgenbestimmung nach geforderter Zauberqualität: ungesch. (Seite 166) geschickt (Seite 167) gut (Seite 171) brillant (Seite 175)
Spielleiter beschreibt die Auswirkungen des gelungenen Zaubers		Spielleiter notiert die Folgen u.U. Geisteszustand (Seite 161)
Konzentration des Zauberers (der Psi-Ko-Logik-Wert) in der Sphäre des durchgeführten Zaubers senken: -1 für geschickte / -2 für gute / -4 für brillante Zauber		
Das Spiel geht weiter		

¹ Ein Zauberspruch mißlingt schon bei einer Qualitätsstufe zuwenig



Qualitätsverteilung der 7 Stufen

Neben den Werten sind eine allgemeine Bezeichnung und die offiziellen Akademie-Titel angegeben.

	nicht	ungeschickt	geschickt	gut
1. Stufe	1-3	4-13	14-19	20
Lehrling Volontarius Artis				
2. Stufe	1-3	4-12	13-19	20
Anfänger Practikartus				
3. Stufe	1-2	3-11	12-18	19-20
Gehilfe Famulus Magis				
4. Stufe	1-2	3-10	11-17	18-20
Geselle Adeptus Artis				
5. Stufe	1-2	3-9	10-17	18-20
Magier Adlatus Magicki				
6. Stufe	1	2-8	9-17	18-20
Zauberer Curator Magicki				
7. Stufe	1	2-7	8-17	18-20
Profi-Zauberer Doctor Magickae				

Nach einem Jahr darf sich der Zauberer dann *Meister-Magiker* oder *Principal Magick* nennen und man spricht nicht mehr von Stufen, sondern von *Graden*. Es gibt also den *Principal Magicki Gradi Dieci*, eben einen *Meister-Magiker des 10. Grades*. Ab dem 12. Meistergrad spricht man dann von einem *Erzmagier* oder *Professore del Artes di Magika*. Natürlich gibt es unzählige weitere Titel, die aber nur mit der jeweiligen Organisation zu tun haben.

Maximale Qualitätsverteilung

Eine SAGA-Fähigkeit kann bis zum 42. Grad entwickelt werden. Das dauert mindestens schlappe 36 Jahre (vorausgesetzt, daß man wirklich immer diese Spezialfähigkeit verbessert hat). Die dann gültige Wahrscheinlichkeitsverteilung sieht so aus:

	nicht	ungesch.	geschickt	gut	brillant
42. Grad	1	2	3	4	5-20
Jääjää Magik Incrdebili					



Erfahrung

Wieviele Erfahrungstage sind notwendig, um eine neue Stufe zu erreichen? Für Gruppen, die durchgehende Kampagnen spielen, ist die erste Spalte der folgenden tabelle maßgeblich. Sie gibt an, in welchem Zeitraum den der Zauberer gearbeitet hat (40-Stunden-Woche, Pausen, Wanderschaft sind erlaubt, aber keine Ferien am Meer, Heilanstaltsaufenthalte oder langanhaltende Bewußtlosigkeit), er frühestens (!) eine neue Stufe erreichen wird.

Für Gruppen, die nur einzelne Abenteuer spielen, muß der Spielleiter dem Zauberer Abenteuerstage gutschreiben. Nach einer bestimmten Anzahl solcher Tage (die der zweiten Spalte zu entnehmen sind), gibt es dann eine Stufenverbesserung.

Ein Abenteuerstag liegt dann vor, wenn ein Magiker bis zur 3. Stufe einen Zauber der geschickten Sphäre versucht, ab der 4. Stufe muß mindestens in der guten Sphäre gezaubert worden sein.

Zeitraum	Abenteuertage	von Stufe ... auf ...
2 Monate	9	1 auf 2
9½ Wochen	11	2 auf 3
9 Wochen	10	3 auf 4
4 Monate	20	4 auf 5
4 Monate	20	5 auf 6
4 Monate	20	6 auf 7
1 Jahr	60	7 auf 8. Grad
je 1 Jahr	je 60	je weiterer Grad



Ein schematisches Pentagramm

Zweig	wichtigste Modifikanten	Ast	Blätter			
			ungeschickt	geschickt	gut	brillant
1. Zweig wirkt auf Magie	Entfernung Stärke	Analyse		☞ Analyse ☞ Suchen		
		Beeinflussen		☞ Ablenken	☞ Schwächen	
		Verändern		☞ Brechen	☞ Entziehen	
2. Zweig wirkt auf Materie	Entfernung Ausmaß Dauer, Masse	Bewegen	☞ Bewegen	☞ Töne ☞ Temper.		
		Kneten		☞ Oberfl. ☞ Form	☞ Gestaltwandel	
		Elemente		☞ Elemente	☞ Wetter	
3. Zweig verändert Materie	Entfernung Ausmaß Dauer, Masse	Aufbau		☞ Farbe ☞ Festigkeit	☞ Wandeln	
		Wandel		☞ Unsichtb.		
		$e = mc^2$			☞ Energie / Materie	
4. Zweig wirkt auf Wesen	Entfernung Akzeptanz Dauer	Beeinflussen		☞ Beeinflussen		
		Kontakte		☞ Anrufung	☞ Beschwören	
5. Zweig mag. Energie	Entfernung Ausdehnung Güte Dauer	Hüllen	☞ Illusion	☞ Aura ☞ Sperre		
		Ladung ¹		☞ Speichern ☞ Fluch/Seg.	☞ Aufladen	☞ Leben
Zentrum	(Zielzauber)	Meditation		☞ Meditation		

¹ keine Permanenz möglich!



Meditationstabelle

Anhand von dieser Tabelle kann schnell festgestellt werden, wie lange eine Meditation dauern muß, um eine bestimmte Senkung der Qualität zu erreichen – und wieviele Bestätigungswürfe im Rollenspiel dafür notwendig sind!

Anzahl der notwendigen Meditationswürfe	Dauer der Meditation	senkt die zu zaubernde Qualität um ...
1	½ Stunde	½
2	3 Stunden	1
3	6 Stunden	1½
4	1 Tag	2
5	2 Tage	2½
6	4 Tage	3
7	8 Tage	3½
8	16 Tage	4
9	32 Tage	4½
10	64 Tage	5
11	96 Tage	5½
12	128 Tage	6
13	160 Tage	6½
14	192 Tage	7
15	224 Tage	7½
16	256 Tage	8
17	288 Tage	8½
18	320 Tage	9
19	352 Tage	9½
je +1	jeweils + 32 Tage	je + ½



Geisteszustand

Der Geisteszustand eines Magikers kann 5 verschiedene Wertigkeiten haben.¹ Jeder dieser Zustände hat 5 Punkte, die bei groben Zauberfehlern oder anderen schweren Einwirkungen auf die Psyche des Zaubersnden abgestrichen werden.

Der Verlust von Geisteszustandspunkten ist wirklich selten! Regeneration kann nur 2× im Leben (bis zu 2W6 Punkte) erfolgen (Siehe auch Seite 30). Der Geisteszustand muß *erspielt* werden! Die Tabelle steckt nur den Rahmen ab, Regeln im eigentlichen Sinne gibt es kaum.

NORMAL
Der Zauberer verhält sich vollkommen normal, soweit ihm das überhaupt möglich ist ... Jedenfalls hat er keine besonderen Regeln zu beachten.
LEICHT SELTSAM
Der Zauberer muß sich hie und da etwas seltsam benehmen, vielleicht legt er sich eine Marotte zu, hat irgendeine fixe Idee, die er unbedingt verwirklichen will, oder etwas in dieser Richtung. Spielerische Mittel einsetzen! Der Spieler wird lediglich über den Zustand informiert!
ZIEMLICH SELTSAM
Ziemlich seltsam ist das, was man von einem Magier erwartet: er benimmt sich ausgesprochen »spleenig«, hat eine echte Macke. Die meisten älteren Zauberer sind »ziemlich seltsam«. Für jeden Tag wird ein Zauberbonus erwürfelt: Nimm einen W6: bei 1 wird von jedem Zauberwurf an diesem Tage 2 abgezogen, bei 2 werden 1 abgezogen, bei 3 und 4 gilt der Wurf normal, bei 5 wird 1 addiert, bei 6 sogar 2. Allerdings bleibt auch mit Bonus ein gewürfeltes Nicht immer »nicht«.
ANGEHENDER WAHNSINN
Der Zauberer zaubert des öfteren sinnlos und manchmal auch gefährlich – der Sog der magischen Energien zwingt zu mindestens 3 geschickten oder 1 guten Zauber pro Tag (auch wenn keine Notwendigkeit besteht). Bei jedem (JEDEM) Zauberversuch wird vom Spielleiter mit dem W20 gewürfelt. Bei 1-4 fällt dem zauberer im Moment gerade nicht ein, wie es geht. Ein solchermaßen nicht ausgeführter Zauber kann sofort wiederholt werden, aber natürlich ist eventuell wertvolle Zeit verstrichen ...
VÖLLIG PLEMPLE
Es ist definitiv gefährlich, mit diesem Zauberer zusammenzusein. Zaubert buchstäblich »wie verrückt« und gehört in eine der freundlichen Anstalten, die es in jedem Land für solche Leute gibt (das sind die Häuser, mit den unglaublich dicken und magisch abgeschirmten Wänden – in manchen wird die unkontrollierte Energie der irren Magiker verwendet, um Wasser zu erhitzen um damit riesige Turbinen anzutreiben (Krunträmminken z.B.).

¹ Der Geisteszustand von Rollenspielern (und Rollenspielschreibern! D.Setz.) hat hingegen immer nur eine Wertigkeit ...



Resistenz

Die Resistenzwerte der unterschiedlichen Stufen weisen eine abweichende Wahrscheinlichkeitsverteilung auf (sie entsprechen den Abwehrwerten des SAGA-Nahkampfsystems). Die Resistenzstufe ändert sich für einen Charakter in der Regel nur sehr geringfügig. Für einen Menschen reicht sie ungefähr von Stufe 2 bis 4, manchmal bis 5. Eine willentliche Verbesserung des Resistenzwertes ist praktisch nur Magikern vorbehalten, bzw. Kann nur auf magischem Weg erreicht werden. Es gibt für die Resistenz keine Grade – oder zumindest ist es nicht bekannt, daß Grade erreicht werden können.

Resistenz- stufe	gilt für:	Resistenzwurf ist ...			
		nicht	ungesch.	geschickt	gut
1. Stufe		1-4	5-15	16-19	20
	»intelligente« Tier, wie Hunde, oder sehr dumme Menschen				
2. Stufe		1-4	5-14	15-19	20
	unerfahrene Menschen (Normalbürger, Anfänger)				
3. Stufe		1-3	4-14	15-19	20
	erfahrene Abenteurer, Zauberlehrlinge, sprachbegabte Tiere				
4. Stufe		1-3	4-13	14-18	19-20
	sehr erfahrene Abenteurer, Zauberadepten				
5. Stufe		1-2	3-12	13-18	19-20
	außergewöhnliche Nicht-Zauberer, Sagentiere, Magier				
6. Stufe		1-2	3-11	12-18	19-20
	Zauberer, Meister-Zauberer niederer Grade				
7. Stufe		1	2-10	11-18	19-20
	Meister-Zauberer (ca. ab 10.Grad), Drachen u.ä.				



Pentagramm- und Spruchqualität

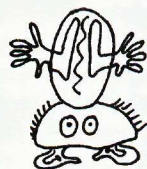
Die theoretische Abhängigkeit der Spruchqualität von der im Pentagramm festgestellten Abhängigkeit ist mit dieser Tabelle feststellbar. Diese Abhängigkeit ist relativ stabil, es können aber äußere Einflüsse und Besonderheiten zu anderen Ergebnissen führen. Fragen sie ihren Hausmagier nach möglichen Nebeneffekten.

Ungeschickte Zauber als Spruchvariante gelingen nahezu immer – die verschwindend geringe Möglichkeit eines Fehlschlages kann für das Rollenspiel mit 1% angenommen werden. Tritt dieser Fall allerdings ein, ist mit überraschend schlimmen Folgen zu rechnen, da wirklich ungewöhnliche Umstände vorliegen müssen.

Pentagramm Qualität	ungesch.	gesch.	gut	bril.	2 × bril.	usw.	Spruch Qualität
7 × brillant							7 × brillant
6 × brillant							6 × brillant
5 × brillant							5 × brillant
4 × brillant							4 × brillant
3 × brillant							3 × brillant
2 × brillant							2 × brillant
brillant							brillant
gut							gut
geschickt							geschickt
ungeschickt	s.o.						ungeschickt

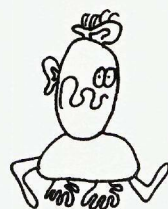


Folgen mißglückter Zauber



Wir haben als Beispiele die Formulierung von etwas witzigen Effekten gewählt. Der tatsächliche Effekt muß natürlich dem Setting angepaßt werden. In einer ernsten, epischen Kampagne um die Rettung der Welt, angelegt vor einem »klassischen« Fantasy-Hintergrund, haben viele der konkret beschriebenen Folgen nichts verloren, sie gehören in den Bereich der »Funny-Fantasy«. Daher gibt es eine zweite Spalte die andeutet, welche Gefährlichkeit die ermittelte Folge für Leib und Leben des Zaubernden haben sollte. Die Gefährlichkeit wird durch die Anzahl der abgebildeten Totenköpfe dargestellt. Die Spanne reicht von einem Totenkopf für »eher lächerlich als schmerzhaft« bis zu sieben Totenköpfen für »zu 99% tödlich«. Die folgende Tabelle gibt den prinzipiellen und ungefähren Zusammenhang zwischen den Gefährlichkeitslevels und einem daraus resultierenden Abzug der Lebensenergie wieder. Wie man aus den Beispielfolgen weiter unten entnehmen kann, ist die Gefährlichkeit aber durchaus nicht immer auf sturen LE-Abzug ausgerichtet, häufig geschehen auch Dinge, die lediglich sekundär gefährlich für den Zauberer sind! Die erste Spalte kann hierfür wiederum gut als Anregung dienen! Fantasie ist gefragt!

Gefährlichkeit	LE-Abzug in %
☠	5
☠ ☠	10
☠ ☠ ☠	20
☠ ☠ ☠ ☠	35
☠ ☠ ☠ ☠ ☠	55
☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠	80
☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠	tödlich in 99% der Fälle



Wie fast alle Listen im SAGA-System, sind auch die folgenden also *Vorschlags-Listen*, die zunächst einmal dem unerfahrenen Spielleiter helfen sollen. Wir haben für jede relevante Sphäre und Qualität 6 Folgen angegeben (weitere 4 können hinzugefügt werden), die bei Bedarf ausgewürfelt werden können (W6 oder eben W10).

Für erfahrene Spielleiter, oder wenn das Setting die angegebenen Folgen überhaupt nicht »verkräften« kann, dient die zweite Spalte wie gesagt zur Orientierung (auch mit W10 oder $W20 \div 2$ bestimmen), denn in Wirklichkeit hängt die spezielle Folge eines Zaubers natürlich irgendwie mit dem Zauber selbst zusammen!

Die 6 Beispielfolgen stimmen in ihrer Gefährlichkeit nicht immer mit der zweiten Spalte überein, weil natürlich bei 10 Möglichkeiten leichter einmal ein »Ausreißer« berücksichtigt werden kann.

Es sei dabei nochmals erwähnt, daß es zu erstaunlichen Dingen kommen kann, wenn ein Zauber mißglückt!, der Spielleiter muß also die Freiheit haben, in seltenen (!) Fällen einmal ganz anders reagieren zu dürfen (damit habt ihr nun die Möglichkeit an der Hand, den Magiker, eben vielleicht doch noch mal knapp mit dem Leben davon kommen zu lassen ...) Es hat schon Leute gegeben, die einen mißglückten brillanten Zauber auf Konzentrationslevel 3 überlebt haben – aber darauf würde ich mich nicht verlassen! Wer unbedingt möchte, kann die Wahrscheinlichkeit der Extremfolge generell als 1% ansehen und dementsprechend einen Wurf durchführen – aber wir wollten eigentlich zuviel Würfelei vermeiden ...



Folgen mißlungener ungeschickter Zauber

Ungeschickte Zaube bergen kein eigentliches Risiko im Sinne von gefährlichen körperlichen oder geistigen Schäden – viel eher sind es Peinlichkeiten, die dem Zauberer zustoßen, wenn er einen so leichten Zauber versiebt.

Diese Folgen treten ein, wenn der Magier *bei einem ungeschickten Zauber Nicht würfelt oder bei mißglückten guten und geschickten Zaubern ein Konzentrationslevel von 4 oder höher hat*. In diesen Fällen können die freigewordenen magischen Energien einigermaßen unter Kontrolle gehalten werden.

Jede dieser Folgen geht mit einer leichten Prellung einher. Außerdem senken diese Folgen irgendwie das Ansehen des Zaubersenden ... Bei den hemmungslosen Draufloszauberern, die mit der relativen Ungefährlichkeit kleiner Zauber protzen wollen, kann es leicht einmal zu einem Außreißer kommen, der eine schlimme Folge nach zieht.

Ungeschickter Zauber mißlungen		
1	Du fühlst einen schmerzhaften »elektrischen« Schlag an der Zauberhand	☠ ☠
2	In der nächsten Zeit hast du unerträgliche Blähungen für 1W6 Tage	☠ ☠
3	Hosenträger, Gürtel, Knöpfe platzen von deiner Kleidung ab	☠ ☠
4	Deine Haare stehen für 1W6 Stunden zu Berge und leuchten dabei	☠
5	Lächerliches Ausrutschen und Hinfallen bei der pompösen Zaubergeste	☠
6	Lebenssechte Illusion einer sehr langen Nase (1W20 Stunden)	☠
7		☠
8		☠
9		☠
0		☠



Folgen mißlungener geschickter Zauber

Ein geschickter Zauber ist bei ausreichender Konzentration nicht wirklich gefährlicher, als ein ungeschickter. Auch mißlingt nur bei einem »Nicht-Wurf« wirklich. Bei geringerer Konzentration können aber schon wirklich unangenehme Dinge geschehen, und das Risiko ist nicht zu unterschätzen.

Geschickter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 3		
1	Du fühlst dich wie vor den Kopf geschlagen (Prellung mit bis zu 20% Abzug der Lebensenergie)	☠ ☠ ☠
2	Plötzlich fühlst du dich soooo schlapp ... Jede Anstrengung vermeiden, sonst verschlechtert sich dein Gesundheitszustand um 10% pro Tag.	☠ ☠ ☠
3	Was ist denn da so feucht zwischen deinen Beinen? Owch, da hat dir deine unbewußte Muskulatur aber einen ziemlich bösen Streich gespielt.	☠ ☠
4	1W20 Tage Schlaflosigkeit und Alpträume (jede Nacht mit dem W6: 1-3: Schlafmangel und Psi-Ko-Logik-Werte -1) Oft wachst du schreiend auf.	☠ ☠
5	Eine plötzlich grauenhaft triefende Nase behindert die Konzentration für 1W6 Stunden. Alle Psi-Ko-Logik-Werte sinken um 1.	☠ ☠
6	Der Zauber geht erst nach 5 Minuten los – die Situation kann natürlich schon ganz anders sein ...	☠
7		☠
8		☠
9		☠
0		☠



Geschickter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 2		
1	Die magische Energie trifft dich wie ein gewaltiger Keulenschlag in die Magengrube – Uffff! (Übliche Verletzungen nach Kampfregeln)	☠ ☠ ☠
2	Du fühlst dich so schwach. Lebensenergie-Abzug von 30%.	☠ ☠ ☠
3	Deine Augen, deine Haut, dein ganzer Körper juckt fürchterlich – 1-3 Tage (1W6÷2) zauberst du unkonzentriert (jeden Psi-Ko-Logik-Wert um 2 senken, und keine Verbesserung in dieser Zeit)	☠ ☠ ☠
4	Oh, dieser schreckliche Kopfschmerz! Für 1W20 kannst du keinen Zauber wirken!	☠ ☠
5	Statt des erwünschten Zaubers ist dir ein eindrucksvolles und weithin sichtbares (!) Wetterleuchten geglückt.	☠ ☠
6	Nix passiert? 2 Stunden später packt dich »Montezumas Rache« mit fürchterlicher Gewalt (1W6 Tage). Du fühlst dich bestenfalls noch mäßig.	☠ ☠
7		☠
8		☠
9		☠
0		☠



Geschickter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 1		
1	Das war hart! Dir wird schwarz vor Augen und zum Schrecken deiner Begleiter kippst du um – bewußtlos für 1W20 Stunden und –5 Modifikation auf den nächsten Bestätigungswurf (egal was).	☠ ☠ ☠ ☠
2	Ein gräßlicher Hexenschuß ¹ quält dich in den nächsten 1W100 Tagen: Reiten ist nicht möglich, nur langsam Gehen und irgendjemand muß dir helfen, die Schuhe zu binden.	☠ ☠ ☠
3	Alles Metall das du trägst, wird, wenn es keine magischen Eigenschaften hat, wird für 1W100 Tage weich wie Gummi.	☠ ☠ ☠
4	Da passiert zwar was – aber was ist das denn? Genau das Gegenteil von dem, was du wolltest! ² Niemals eine positive Wirkung für den Zauberer!	☠ ☠ ☠
5	Um dich herum geht plötzlich alles so schnell! NEIN! Deine Geschwindigkeit in allen Bereichen ist für 1W20 Tage halbiert!	☠ ☠
6	Dein Kopf fühl sich so leer an! Wie war das doch mit der Zauberei? Die nächsten 1W6 Zauber kannst du bestenfalls in der Geschickt-Sphäre wirken. (Keine besseren Zauber möglich).	☠ ☠
7		☠ ☠
8		☠
9		☠
0		☠

¹ Jetzt klar, wo der Name herkommt ... ?

² Z.B. Regenbogen und sprießende Blümchen statt Blitz und Donner.



Geschickter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 0		
1	Du krümmst dich unter scheußlichen Schmerzen – wie ein Messer mit heißer Klinge ist der Schmerz in die Schulter deiner Zauberhand eingedrungen. Verletzung und Heilung nach (Kampf-) Regeln bestimmen.	☠ ☠ ☠ ☠
2	Bei vollem Bewußtsein verlierst du für 1W100 Minuten deine Sehkraft	☠ ☠ ☠
3	Ach, was fühlst du dich doch alt! Ja, mein Freund, tatsächlich bist du in diesem Augenblick körperlich um 5 Jahre gealtert, zudem LE-Abzug von 20% (der sich allerdings wieder regeneriert)	☠ ☠ ☠
4	Wie heißt es doch so schön? Eine gnädige Ohnmacht umfing ihn? Jedenfalls wird dir schwarz vor Augen und du bleibst 1W100 Minuten bewußtlos (danach 1 Tag lang –5 auf alle Würfe)	☠ ☠ ☠
5	Die magische Schockwelle, die dich trifft verhindert vernünftiges Zaubern für 1W20 Stunden: 25% Abzug bei jedem Zauberwurf. Außerdem Verlust eines Punktes der geistigen Stabilität.	☠ ☠ ☠
6	Kurzfristig scheint sich ein Riß in der Welt aufzutun: es donnert und blitzt, grüne Flammen versengen deine Haare. Dann endet die Erscheinung. Nochmal Glück gehabt, was? Immerhin weiß jetzt JEDER im Umkreis von mehreren Kilometern, daß hier ein Zauberer ist. Deine Konzentration erhöht sich 1W20 Tage lang nicht.	☠ ☠
7		☠ ☠
8		☠ ☠
9		☠ ☠
0		☠



Folgen mißlungener guter Zauber

Das Risiko bei Zaubern der guten Sphäre ist schon ziemlich hoch. Zwar braucht ein erfahrener Magiker mit hoher Konzentrationsfähigkeit, also hohem Psi-Ko-Logik-Wert, einen mißglückten guten Zauber nicht wirklich zu fürchten – es wird ihm, wahrscheinlich, nicht viel geschehen – aber bei nachlassender Konzentration kann es jetzt richtig gefährlich werden ...

Guter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 3		
1	Die Energie des Zaubers schleudert dich meterweit durch die Luft. Verletzungen wie mit einer schweren Keule sind die Folge.	☠ ☠ ☠
2	Ein schlimmer Schmerz im Gesicht! Als du dich wieder aufrichtest und die Hände wegnimmst, laufen die ängstlicheren deiner Gefährten weg – dein Gesicht ist <i>furchbar</i> entstellt (permanent).	☠ ☠ ☠
3	Falls du einen Zauberstab oder ähnliches benutzt hast, kannst du ihn jetzt wegschmeißen: der is' kaputt. Falls nicht, mußt du die Folgen selber tragen: Würfle mit dem W6: 1 und 2: halbseitige Lähmung; 3 und 4: Beine gelähmt; 5 und 6 : Arme gelähmt (jeweils 1W20 Stunden)	☠ ☠ ☠
4	Ach, diese Ruhe! Völliger Verlust des Gehörs für 1W20 Tage.	☠ ☠ ☠
5	Uups, die sehen alle so grimmig aus! Ab jetzt wirst du dich für 2W100 Tage vor allem und jedem fürchten. Bei Anblick eines Orks fällst du in Ohnmacht. Natürlich stört das auch deine Konzentration beim Zaubern: sie liegt immer um eine Stufe unter dem tatsächlichen Wert.	☠ ☠
6	Na, das ist aber peinlich! Alle, was du am Körper getragen hast, wurde in die Schattendimensionen teleportiert und dort verteilt. Du kannst die Sachen dort suchen (hähä) oder du besorgst dir neue Klamotten (und Gegenstände ...)	☠ ☠
7		☠ ☠
8		☠
9		☠
0		☠



Guter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 2		
1	Was ist das für ein seltsames Gefühl? Permanente Versteinerung eines Körperteils (nach Treffertabelle bestimmen) – kann sehr gefährlich sein, wenn es sich um einen Treffer am Rumpf handelt!	☠ ☠ ☠ ☠
2	Schock! Verlust von 2(!) Punkten der geistigen Stabilität!	☠ ☠ ☠ ☠
3	Die Zauberenergie ist außer Kontrolle und trifft irgendjemanden im Umkreis (Auswürfeln). Dabei kommt es zu ungewöhnlichen Effekten: permanent verschlossener Helm, der sich nicht mehr abnehmen läßt. <u>Temperaturerhöhung in der Unterhose etc.</u>	☠ ☠ ☠
4	Du bekommst einen epileptischen Anfall. Große Gefahr von Verletzungen für dich und andere.	☠ ☠ ☠
5	<i>Und die Verwirrung griff um sich und verwirrt irren wir durch die Wirrungen ...</i> Gedächtnisverlust für 1W6 Tage.	☠ ☠ ☠
6	Was kribbelt denn da so am Kopf? Permanenter Verlust aller Haare.	☠ ☠
7		☠ ☠
8		☠ ☠
9		☠
0		☠



Guter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 1		
1	Die Zauberenergie entzündet die Luft um dich herum! Wenn nicht schnell gelöscht wird, sind schwerste Verbrennungen die Folge!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
2	Du fühlst dich wie dein eigener Großvater – und deine Begleiter werden dir bestätigen, daß du auch so aussiehst: du bist um 10 Jahre gealtert.	☠ ☠ ☠ ☠
3	Wie der sprichwörtliche Baum fällt du um: vollständige Lähmung für 1W20 Tage.	☠ ☠ ☠ ☠
4	Eine schlimme Krankheit (natürlich psychosomatisch und daher mit Kräutern etc. nicht zu heilen) befällt dich: du bist eine Woche lang bettlägrig mit Fieber, juckenden Pusteln usw.	☠ ☠ ☠
5	Nanu, wer hat denn das Licht ausgemacht? Und warum dreht sich trotzdem alles? Du bist blind und hast deinen Gleichgewichtssinn verloren (1W20 Tage).	☠ ☠ ☠
6	Plötzlich strömen hunderte verwirrende Gedanken auf dich ein. Für 2W20 Tage mußt du bei ALLEN Probewürfen 20% vom Ergebnis abziehen.	☠ ☠ ☠
7		☠ ☠
8		☠ ☠
9		☠ ☠
0		☠



Guter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 0		
1	Oje, dein Blut beginnt zu sieden! Jetzt kann dich nur noch ein sehr schneller Zauber retten! Keine nicht-magische Heilung möglich, lediglich Verzögerung auf bis zu 1 Stunde. Ohne Behandlung tritt der Tod nach W20 Minuten ein.	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
2	Der Zauber explodiert vor dir: das trifft dich wie der Keulenschlag eines Trolls (nach Kampfregeln). Auch die Umstehenden müssen Verletzungen befürchten (»Faustschläge« bis in 10m Entfernung)	☠ ☠ ☠ ☠
3	Du reit die Augen auf, schnappst nach Luft – und kippst um. Herzschlag! Schnelle Hilfe (medizinisch oder magisch) ist angesagt und lange Erholung notwendig.	☠ ☠ ☠ ☠
4	Kennst du schon das Gefühl, plötzlich sehr schnell zu altern? Ja, da ist es wieder: 10 Jahre während eines Wimpernschlages, plus permanenter Verlust von 10% der Lebensenergie (wg. irgendeinem Altersleiden)	☠ ☠ ☠ ☠
5	Ein kurzer Ruck geht durch deinen Körper – dann kannst du außer den Augen nichts mehr bewegen. Deine Haut wurde zu Stein, alle Körperfunktionen sind auf »Winterschlaf« gesetzt: so hältst du es noch Jahrzehnte aus, bis du verhungerst ...	☠ ☠ ☠
6	Wo bist du? Wer sind all die lustigen Gesellen um dich herum? Hihi, du findest das alles so lustig ... Tja, in diesem Zustand bleibst du jetzt 1W6 Monate. Alle Psi-Ko-Logik-Wert auf 0!	☠ ☠ ☠
7		☠ ☠ ☠
8		☠ ☠ ☠
9		☠ ☠
0		☠ ☠



Folgen mißlungener brillanter Zauber

Selbst bei höchster Konzentration sind brillante Zauber sehr risikoreich! Mißglücken sie bei einem Psi-Ko-Logik-Wert von weniger als 4, ist ein spektakulärer Tod nahezu unvermeidlich. Für die Würfelfreunde haben wir eine Tabelle hinzugefügt, die eine realistische Verteilung der Überlebenswahrscheinlichkeit darstellt.

Brillanter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 7		
1	Plötzlich bekommst du keine Luft mehr. Atemlähmung! Schnelle Hilfe ist notwendig!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
2	Oh, ähem ... da hast du doch einen Dämon aufgescheucht! Ja, genau den, der jetzt gerade vor dir steht. Hoffentlich ist der guter Laune ¹ .	☠ ☠ ☠ ☠
3	Ein gräßlicher Kopfschmerz läßt dich laut aufschreien. Das rasende Pochen macht dich fast verrückt. 1W6 Tage lang kannst du praktisch nichts anderes tun, als dir die Schläfen zu massieren (Psi-Ko-Logik-Wert in allen Bereichen auf 0).	☠ ☠ ☠ ☠
4	Nochmal Glück gehabt, denkst du. Aber deine Gefährten erschrecken, als du dich zu ihnen umdrehst. Du bist um 15 Jahre älter geworden!	☠ ☠ ☠
5	Dir wird schwarz vor Augen: für 1W6 Tage belibst du ohne Bewußtsein und bist ein »Pflegefall«.	☠ ☠ ☠
6	Dein ganzer Körper brennt wie Feuer! Entsprechende Veletzungen entstehen auf der Haut. Für 1W6 Wochen wird dein Psi-Ko-Logik-Wert immer um 1 geringer sein, als erwartet.	☠ ☠ ☠
7		☠ ☠
8		☠ ☠
9		☠ ☠
0		☠

¹ Der letzte Dämon mit guter Laune wurde vor 2000 Jahren im hinteren Balan gesichtet. Und selbst das ist nur eine Sage ...



Brillanter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 6		
I	Jo mei, wos is den dös? Die Gräser sind so hoch! Und dahinten stehst du ja selber! Aber was für einen blöden Gesichtsausdruck hast du denn? Und als du an deinem (vermeintlichen) Körper herunterblickst, weißt du Bescheid: ein spontaner seelentausch mit einem Kleinstlebewesen. Gewollt hättest du das nie geschafft! Wer bringt das jetzt wieder in Ordnung? Und vor allem: hoffentlich tritt keiner auf dich!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
2	Es ist unnatürlich still. Einen Augenblick scheint die Zeit stillzustehen, die Welt hält den Atem an und jeder wartet auf das Unvermeidliche. Dann beginnt es: ohrenbetäubendes Krachen, Donner, Blitze, die Erde bebt, gebäude stürzen ein, Erdspalten tun sich auf: du hast die Elemente entfesselt. Vielfältige Verletzungsmöglichkeiten nicht nur für den Zauberer!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
3	was zwickt und zwackt denn so in den gelenken. Du mußt dich schwer auf deinen Stab stützen. Und hast du schon mal deine Hände angesehen? Jaja, du bist jetzt 25 jahre älter geworden – leider nicht weiser. 10% deiner Lebensenergie ist auf futsch – permanent.	☠ ☠ ☠ ☠
4	Mit einem Schlag ist alles aus. Bist du tot? Du fühlst dich wie in außerirdischer Leere. Verlust aller Sinne für 2W100 Tage.	☠ ☠ ☠ ☠
5	Eigentlich spürst du nichts. Bist du nochmal davongekommen? Aber irgendwie ist dir gar nicht wohl in deiner Haut. Irgendetwas stimmt nicht, da bist du sicher. Und recht hast du! Keinerlei Verbesserung der Zauberfähigkeit für 1W6 Jahre!	☠ ☠ ☠ ☠
6	Hähä, was'n hier los? Was wollen die Scherzkekse hinter mir? Tsauern soll ich? Was'n das? Du hast für 1W100 Tage die Intelligenz eines Trolles.	☠ ☠ ☠
7		☠ ☠ ☠
8		☠ ☠ ☠
9		☠ ☠ ☠
0		☠ ☠



Brillanter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 5		
1	Du hast noch eine Chance: gelingt es dir, die Energie deines eigenen Zaubers sofort zu brechen? Ansonsten ist ein schrecklicher Knall, ein Aufleuchten wie von einem verglühenden Stern und der langgezogene, immer leiser werdende Schrei eines unendlich gequälten Wesens das letzte, was deine Begleiter von ihrem Zauberer in Erinnerung behalten können.	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
2	Dir wird schwarz vor Augen, ein bohrender Schmerz – deine Freunde erschrecken: dort, wo deine Augen waren sind jetzt nur noch leere Höhlen.	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
3	Na, hast du dich doch glatt ins Schattenreich katapultiert. Und da kommt ja auch schon der erste Dämon! Hui, der ist aber groß. Und DIESE Zähne würden selbst Roy Scheider erzittern lassen. Was der wohl will (der Dämon, nicht Roy Scheider)?	☠ ☠ ☠ ☠ ☠
4	Und, kennst du das schon? Du kannst keinen Finger rühren. Diesmal bist du echt versteinert. Permanent. Rückverwandlung ist möglich, aber es cilt nicht; du hältst dich in diesem Zustand Jahrtausende, bis du verwittert bist ...	☠ ☠ ☠ ☠
5	Komisches Gefühl! Du spürst direkt, wie deine Haare wachsen. Und nicht nur das, es fühlt sich überhaupt an als ob ... Genau! Du alterst in jeder Stunde um 1 Jahr (Beeinflussung der Körperfunktion – Gegenzauber (also negativer Effekt) dagegen einsetzen)	☠ ☠ ☠ ☠
6	Einige Sekunden ist es ganz still, dann fühlst du dich gleichzeitig leer und erleichtert. Alle deine magischen Gegenstände strahlen kurz auf und verschwinden dann. Instinktiv versuchst du die Stränge der magischen Energie zu ergreifen. Da ist nichts mehr. Eine große Verantwortung wurde von deinen Schultern genommen: du hast deine Zauberfähigkeit verloren (weiter als normaler Abenteurer)	☠ ☠ ☠ ☠
7		☠ ☠ ☠ ☠
8		☠ ☠ ☠
9		☠ ☠ ☠
0		☠ ☠



Brillanter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert = 4		
1	Es scheint nicht viel passiert zu sein. Du stehst noch immer unbeweglich am Ort des geschehens. Aber doch etwas zu unbeweglich ... Bei Berührung oder einem stärkeren Windstoß zerfällst du zu Staub! Nur vorher ist eine Rückverwandlung möglich!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
2	Ein dumpfes, schreckliche Grollen erschüttert die ganze Region. Bäume knicken wie Streichhölzer, Erdspalten tun sich auf. Inmitten dieses Chaos stehst du von blauen Blitzen umzuckt. Mit schauriger Langsamkeit versinkst du unbeweglich im Erdboden. Schlimmer Tod – aber eindrucksvoller Abgang, alle Achtung. (Kaum Rettungschance, aber dafür wird außer dir niemand verletzt, auch nicht durch sekundäre Dinge, wie einen fallenden Baum z.B.)	☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
3	Du dehydriert innerhalb weniger Sekunden zu einer völlig ausgetrockneten Mumie – soviel kannst du gar nicht trinken. Schnell einen Zauber dagegen setzen!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
4	Mit einem irren Flackern im Blick drehst du dich zu deinen SOGENANNTEN Freunden um. Aber jetzt weißt du es besser ... Du hast ALLE Punkte deiner geistigen Stabilität verloren und wirst jetzt denen mal zeigen, WAS zaubern bedeutet. Wenn dich deine Freunde ruhigstellen (z.B. mit einem Schlag auf den Kopf), können sie dich ja vielleicht in eine dieser abgeschirmten, sicheren Kliniken bringen, vielleicht ist ja noch was zu retten.	☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
5	Du fällst um. Starrer, leerer Blick, der Körper lebt aber noch. Du wirst NIE wieder aus diesem Koma erwachen, wenn nicht irgendjemand herauskriegt, daß deine Seele in einem toten Gegenstand in der Nähe gespeichert wurde.	☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
6	Wer bist du denn? Wo ist denn die Mama und die Spielkameraden? Völliger Gedächtnisverlust. Verhalten wie ein 10-Jähriger. Überrall Level 1. Das Ganze nochmal von vor, Freund Naseweis!	☠ ☠ ☠ ☠ ☠ ☠
7		☠ ☠ ☠ ☠ ☠
8		☠ ☠ ☠ ☠ ☠
9		☠ ☠ ☠ ☠
0		☠ ☠ ☠ ☠



Wir sind zwar der Meinung, daß der Spielleiter es schlußendlich entscheiden muß, ob ein Charakter wirklich sterben soll, aber manchmal kann auch der wohlwollendste nix mehr machen. Will man seine Hände in Unschuld waschen – diese Spieler neigen ja manchmal zu Überreaktionen – kann man diese Tabelle verwenden. Einmal mit dem W10 (oder $W20 \div 2$) und dann die Wahrscheinlichkeit mit dem W100 erwürfeln.

Brillanter Zauber mißlungen / Psi-Ko-Logik-Wert < 4		
1	Unwiderruflich tot. Sofort, ohne Chance – weg, einfach weg	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
2	Spektakulär ... aber auch OHNE Chance	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
3	1% Überlebenschance – immerhin	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
4		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
5		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
6		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
7		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
8		☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
9	Tödlich nur zu 80%.	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
0	45% Überlebenschance – nochmal Glück gehabt, was?	☒ ☒ ☒ ☒ ☒



Umrechnung Qualität/Stufe

In der ersten Tabelle wird zunächst die »Güte« des Zaubers gesucht, der zugehörige Punktwert (1. Spalte) darf verdoppelt werden. Dazu wird die Punktezahl) aus der ersten Spalte) der (geforderten) Qualität des Zaubers addiert. Im Falle eines Patzers müssen 6 Punkte abgezogen werden, bei einer vortrefflichen Durchführung gibt es 3 Punkte dazu.

Der resultierende Punktwert zeigt in der zweiten Tabelle die daraus folende Stufe an.

Punkte	Güte (× 2)	geforderte Qualität
3	ungeschickt	ungeschickt
5	geschickt	geschickt
7	gut	gut
9	brillant	brillant
11	2 × brillant	2 × brillant
usw.	usw.	usw

gepatzt bedeutet -6 / vortrefflich gezaubert +3

Gesamtwert	Stufe/Grad
7 und kleiner	0
>7	1
>9	2
>11	3
>13	4
>15	5
>17	6
>21	7
>25	8
>30	9
je +5	+1



Umrechnungsbilfe

Verwenden sie diese Tabelle, um rasch Umrechnungen zwischen SAGA-Stufen und Prozent- (100er-) Systemen, bzw. 20er-Systemen durchzuführen.

Rein rechnerisch gilt für ein Prozentsystem ein Faktor 2,381 – für 20er-Systeme 0,476.

SAGA	Prozent	20er
Stufen:		
1	2	1
2	5	1
3	7	1
4	9	2
5	12	2
6	14	3
7	17	3
Grade:		
8	19	4
9	21	4
10	24	5
11	26	5
12	29	6
13	31	6
14	33	7
15	36	7
16	38	8
17	40	8
18	43	9
...	...	... ¹
42	100	20

¹ 10 im 20er-System wieder 3 mal benutzen!



Name
 Rasse
 Alter

nicht

geschiedt

geschichtl.

out

Brilliant



9

1

7

2

4

5

4

7

○

1

2

3

4

5

6

7

○

1

2

2

4

5

4

7

Notizen



Geisteszustand

Indizes

Allgemeiner Index

—A—

Abbruch eines Zaubers 34
 Abenteuerstage 9; 34
 Abnutzung von magischen Gegenständen 124
 Abwehr 31
 Anbindung an sich selbst (Modifikation) 87
 Anti-Magie 32
 Anwendung von Zaubersprüchen 128

—Ä—

Äste 25

—A—

Auren
 allgemeine Bemerkungen 122
 Auren beim Speichern 110

—B—

Bannkreis 111
 Beispiele für verschiedene Effekte 82–96
 Beispiele für Zaubersprüche 106–8
 Besondere Regeln für die Meditation 47
 Blatt

 Ablenken 51
 Analysieren 50
 Anrufung 69
 Aufladen 80
 Aura 76
 Beeinflussung 71
 Beschwörung 70
 Bewegen 55
 Brechen 52

$e = mc^2$ *Siehe:* Blatt Materie zu/aus Energie
 Elementzauber 60
 Entziehen magischer Energie 52
 Farbe verändern 63
 Festigkeit ändern 64

 Fluch und Segen 79
 Form verändern 58
 Gestaltwandel 59
 Illusionen 75
 Leben 82
 Magische Sperren 77
 Materie zu/aus Energie 67
 Meditation 47
 Oberfläche ändern 57
 Schwächen 52
 Speichern 78
 Suchen 50
 Temperatur 56
 Töne 57
 Übertragung *Siehe:* Blatt Anrufung
 Unsichtbarkeit, echte 66
 Verwandeln 65
 Wetterzauber 60
 Blätter 25

—C—

Charakterportierung 37
 Creator Magici 39

—D—

Die Sphären der Magie 11
 Dimension der Magie 40

—E—

E5 *Siehe* Dimension der Magie
 EAA-Komplex 118; 119; 121–22
 Echte Zaubersprüche 105
 Effekte aus mehreren Blättern 37
 Effekte ohne spezielle Blatt
 Seele entziehen 52; 53
 Speichern von Seelen 78; 79
 Effekte ohne spezielles Blatt
 Beenden einer Verzauberung 52



Flaschengeister 52; 53
 Gedankenlesen 71; 72
 Heilung 71; 72
 Hellsehen 71; 72
 Hypnose 71; 72
 Kaltes Schmieden 64
 Körperfunktionen 71; 72
 Magische Auslöser 77
 Magischer Schwerthieb (z.B.) 52
 Muskelbewegungen 71; 72
 Negative Aura 76
 Reflexion 51
 ringförmiger Ablenkungszauber 111
 Schutzschilde 77
 Sinnestäuschungen 71; 72
 Teleport 66
 Träume manipulieren 71; 72
 Ultraschalltöne 57
 Verbinden von Zaubern 104
 Visionen 71; 72
 Wissensmanipulation 71; 72
 Einschränkungen 13
 Einser-Zeit 124
 Energia 5 128 *Siehe* Dimension der Magie
 Entlarven einer Illusion 131
 Erfahrung 8; 34
 Erlernen der Zauberei 40
 Erlernen von Magie 39
 Erstellung hochrangiger Charaktere 37
 Erweitertes Pentagramm Modell 45

—F—

Fähigkeitzahl und Verbesserung (Tab.) 38
 Fatto-Effekt 118; 120–21
 Flahod-Verschiebung 120; 121
 Formeln 25; 26; 103
 Formulierung 15
 Funktionsarten von Zauberkraften 36

—G—

Gegenstände
 Permanente Verfügbarkeit 119

Gemeinsames Zaubern 123
 Grade 7
 Grundausrüstung 40
 Gegenstände 41
 Kombinationen 41
 Pentagramm-Wissen 40
 Sprüche 41
 Grundqualität 26
 Grundqualität des Zaubers bestimmen 26
 Güte des Speicherns 78
 GVT 118

—H—

Hapaks erste Forderung 128
 Hapaks zweite Forderung 128
 Heilung an sich selbst 190
 Heilung von Folgen mißglückter Zauberei 190
 Herstellung eines magischen Artefaktes
 Beispiel 125
 Hüllen zum Verbergen benutzen 98

—K—

Kaltenthalsche Unschärfe 128
 Kombinationen 103
 Herstellung 104
 Voraussetzungen 104
 Kombinationen aus Erfahrung 37
 Kontaktadresse 189
 Konzentrationsänderung nicht durch Zauberei
 36
 Kritische Treffer 35

—L—

Lebensenergiestufe 37
 Letzte Meldung 190
 Literaturverweise 189

—M—

Magiebogen 20
 (zum Kopieren) 183
 Magische Gegenstände 108
 Qualität / Güte der Aura Tabelle 111



Meditation 11
 Mißglückte Zauber 12; 30
 Modifikanten 25
 außergewöhnliche 135
 Modifikation Sichtweite im 4. Zweig 149
 Modifikationen bestimmen 26

—N—

Neuerschaffung eines hochgradigen Charakters
 39

—P—

Pentagramm 10; 24
 Prellung 29
 Prellung im SAGA-System 29
 Prellungen 35
 Prellungen und Verletzungen 35
 PS 90
 Psi-Ko-Logik 11

—Q—

Qualität 5
 Qualität eines Spruches 129
 Qualitätsvergleich 5

—R—

Reflexabwehr 37
 Regelrevision
 Anrufung
 umformuliert 69
 Boni und Mali durch Geisteszustand 162
 Brechen von ringförmigen Ablenkungszaubern
 111
 Direkt tödliche Magie anwenden 44
 Entfernung beim Beschwören 70
 Folgen: Patzen beim Aufladen:
 keine zusätzlichen Abrufschwierigkeiten
 mehr 81
 Geschwindigkeit des Blattes $e=mc^2$ 67
 Keine Mindestqualität mehr bei Brechen 52
 Maximale Explosionsgefahr bei Reflexionen
 51

Mißlingen bei Gegenständen 110
 Modifikation von Schwächen 52
 Patzen und Fehlwürfe bei der Meditation 48
 Pauschaler LE-Abzug bei Patzer 29
 Qualität und Stufe von Hüllen 77
 Regeneration von Geisteszustand 31
 Rekursive Meditation 48
 Rückverwandlung bei Gestaltwandel 59
 ungerichtete Abwehr 32; 37
 Vergabe von Abenteuertagen 159
 Versagen bei Fluch und Segen 79; 80
 Rekursive Meditation 48
 Resistenwürfe
 Anzahl bei Kombinationen 94
 Resistenz 31
 Rückkopplungsspeichern 126

—S—

SAGA-Mörfie-Gesetz 8
 Schattendimension 66
 Schwarze Magie 44
 Schwerwiegende Zauberfehler 30
 Selbstinduzierendes Speichern 118
 Sprüche aus Erfahrung *Siehe* Kombinationen
 Stärke und Masse
 siehe auch PS 90
 Stufen 6
 Stufenportierung aus anderen Systemen 37

—T—

Tarnen von Magie 76
 Titel 158
 Tödliche Magie 43
 Tränke und Tinkturen 110

—U—

Ungerichtete Energie 80
 Unspezifische Modifikation 43; 76

—V—

Verletzung 35
 Verpatzter Zauber 29



Vorgehensweise für Speichern (allg.) 78
Vortreffliche Zauber 30

—W—

Wechselwirkungen 123
Wilde Magiker 14; 39
Wirkungsdauer einer Meditation 48
Wirkungsdauer von Bannkreisen 111

—Z—

Zauberabwehr 37

Zauberbuch 16
Zauberhilfen 36
Zaubern gegen Leib und Leben 43
Zaubersprüche
 Beispiele 126–55
 Eigenschaften 129
Zusammenfassung
 magische Gegenstände 123
Zusatzzauber bei Leben erschaffen 82
Zweige 25



Regelindex

- | | |
|---|--|
| Regel 1: Qualitätsstufen 5 | Regel 22: Mehrfach brillante Zauber 27 |
| Regel 2: Qualitätsvergleich 6 | Regel 23: Qualitätsvergleich 28 |
| Regel 3: Individuelle Entwicklung 7 | Regel 24: Wirkung verpatzter Zauber 29 |
| Regel 4: Die Nicht-Regel 8 | Regel 25: Rückstoß bei verpatzten Zaubern 29 |
| Regel 5: Pantha Magickorum 9 | Regel 26: Geisteszustand 31 |
| Regel 6: SAGA bestimmt Folgen 10 | Regel 27: Regeneration des Geisteszustandes 31 |
| Regel 7: Im Pentagramm steht alles 11 | Regel 28: Resistenz 31 |
| Regel 8: Sphären 11 | Regel 29: Ausweichen 32 |
| Regel 9: Psi-Ko-Logik 11 | Regel 30: Magische Abwehr 33 |
| Regel 10: Mißglückter Zauber 12 | Regel 31: Psi-Ko-Logik Änderungen 33 |
| Regel 11: Einschränkungen für andere Fähigkeiten 13 | Regel 32: Maximaler und minimaler Psi-Ko-Logik-Wert 33 |
| Regel 12: Konzentrationsminderung durch Verletzungen 14 | Regel 33: Abbruch 34 |
| Regel 13: Startwissen 15 | Regel 34: Abenteuerstage 35 |
| Regel 14: Spielabfolge 15 | Regel 35: Prellungen 35 |
| Regel 15: Ende der Lehrzeit 16 | Regel 36: Mehrere Blätter benutzen 37 |
| Regel 16: Konzentrationsverlust 22 | Regel 37: Pentagrammwissen 42 |
| Regel 17: Regeneration des Konzentrationswertes 22 | Regel 38: Außergewöhnliche Modifikationen 43 |
| Regel 18: Umtauschverbot 24 | Regel 39: Unspezifische Modifikation 43 |
| Regel 19: Zweigbestimmung 26 | Regel 40: Tödliche Magie 44 |
| Regel 20: Keine Erleichterung ... 27 | Regel 41: Keine Patzer bei Sprüchen 106 |
| Regel 21: Berechnung der Modifikation 27 | Regel 42: Gibt es nicht (aber es müssen aus bekannten Gründen einfach 42 sein) |



Nachwort

Abschließend

Jetzt sind wir also fast am Ende angelangt. Es wird dir, lieber Leser, nicht entgangen sein, daß mit dem SAGA-Magiesystem neue Wege in der »Regel-Technologie« gegangen werden. Der Spieler ist nicht an ein starres System gebunden! Natürlich bedarf es zum Spiel mit dem SAGA-Zaubersystem Improvisationstalent, Imagination und das spezielle Gefühl. Es verlangt vom Spielleiter im Spiel oft schnelle Entscheidungen über komplexe Vorgänge, die natürlich nicht immer 100%ig errechnet sein können, ja bei SAGA sollen sie es gar nicht sein. Außerdem ist dieses Zaubersystem nicht »fertig«, ständig berücksichtigen wir Fragen, die uns gestellt werden, die sich ergeben, wenn wir selbst spielen (hier vor allem die neuen Forschungsergebnisse), oder neue Erkenntnisse, die vielleicht DEINE Spielfigur gemacht hat. Das SAGA-Zaubersystem lebt von der Experimentierfreudigkeit der Magiker! Unsere Regeln, du erinnerst dich, sind also gar keine! Es sind die Wegweiser im Gestrüpp der magischen Möglichkeiten!

Dieses Magiesystem ist also eine echte Herausforderung für den Spieler! Nur wenn sich der Spieler um seinen Magier kümmert, wenn er sich um reales Wissen um das Pentagramm bemüht, wird er in die tieferen Geheimnisse der Magie eindringen. So ist die Zauberei, einstmals ein starres System, mit SAGA zu einem Abenteuer für sich selbst geworden – ein Abenteuer das nie endet und keine Grenzen kennt!

Wir wünschen allen Hexen, Feen, Zauberinnen, Zaubernern, Magiern, Sprüchebastlern, einfach allen *Magikern* viel Erfolg und *Blitz und Donnerschlag*, wie man in den einschlägigen Kreisen sagt.

Kontaktadresse für Pentagrammfragen

P.Plem, Erzmagier
c/o G&S Verlag – SAGA-Redaktion
K. Zimmermannstr. 41 – 90513 Zirndorf

Literaturverweise

Folgende grundlegende magische Werke wurden verwendet:

Ars Magicka von Magnus Andarion. Beschreibt viele Wechselwirkungen zwischen Zaubern, vor allem im Angriffsbereich – ein Muß für Artilleriezauberer.

Zen von Heraldus Medito. Sehr langweiliges, obskur geschriebenes Buch des völlig verwirrten Heraldus. Gilt aber immer noch als DAS Buch über die Prinzipien der Zauberei. Beschäftigt sich vor allem mit Meditation und innerer Einkehr zum Erreichen höherer Magie. Eine einzige Seite dieses Buches durchgehend zu lesen, ohne den Faden zu verlieren oder einzuschlafen, ist eine grandiose Konzentrationsleistung und wird vielfach bereits als echte Meditation angesehen.

Borog Kuzzud von Esgaron Nagrimodo. Recht subjektives Werk des wahnsinnigen Elben Esgaron über die Beeinflussung nichtmenschlicher Wesen. Alle Beispiele werden anhand von gequälten Zwergen beschrieben ...

Zauberei ohne Hokuspokus von Mitram Estephar Rlin. Grundlegende Abhandlung über das Pentagramm – empfehlenswert!

Beschwörung leicht gemacht von Mitram Estephar Rlin. Maßgebliches, leider nicht immer ganz korrektes Werk über Beschwörungen. In jedem Fall nur dann empfehlenswert, wenn man auch das



Folgewerk Wie bringe ich mich vor beschworenen Dämonen in Sicherheit – 11 Wege für den Selbstschutz besitzt.

Bilsorium Das Urwerk der Zauberei. Wurde in der Alten Zeit (d.h. noch vor der Forlaner Blütezeit, also vor ungefähr 5-6 Tausend Jahren) im Turm von Mor-I-Silsur von sieben großen Zaubern erstmals niedergeschrieben. 7 Bände – und sehr (wirklich SEHR) selten. Eine einzige komplette Abschrift ist bekannt (natürlich verraten wir nicht wo, wir wissen doch, wie gierig diese Heldengruppen sind ...) Angeblich ist hierin das *perfekte* Pentagramm enthalten (was wir wiederum bezweifeln).

Pandor Tros Die »pandorischen Lieder« wurden von der Magiergilde zu Pandor geschrieben. Die *Pandoras* beschäftigten sich hauptsächlich mit Flüchen und Verwandlungen. Durchaus nützliches Werk, aber nicht ungefährlich.

Illusiona Magicka von Hyperphollodorus Eraktam. Der Untertitel »die Illusiona als hauptsechlix magisches Werkzeugum« verrät bereits den Inhalt des Werkes. Eraktam war der größte Illusionist seiner Zeit und der Meinung, daß jeder, der etwas anderes zaubere sowieso über kurz oder lang explodieren würde (was nicht ganz falsch ist).

Die Traktati Pro Plems Natürlich sind die Traktati *äußerst* nützlich (selbstverständlich auch diejenigen, die nicht Teil dieses Buches ist)

Magick Monthly Die monatlich erscheinende Fachzeitschrift für Magiefragen (inklusive der beliebten »Verlustliste«), die vom Direktorium der Nabe der Welt herausgegeben wird.

Letzte Meldung

Kurz vor Drucklegung konnten wir noch diese brandneuen Informationen gewinnen:

Betrifft Heilung

Durch die persönliche Bekanntschaft mit einer attraktiven Hexe ... – äh, das geht ja wohl niemanden etwas an – also jedenfalls scheint *Heilung an sich selbst* unmöglich! Die Hexen haben da große Erfahrung, diese Beschränkung ist nicht zu umgehen! Die Heilung von *Folgen mißglückter Zauber* ist grundsätzlich mit Modifikation +2 zu berechnen.

Betrifft Elementmagie

Die intensiven Forschungsprojekte im Turm der Erde haben erste Ergebnisse erbracht (abgesehen von der Zerstörung der oberen zwei Stockwerke). Man muß sich darüber im klaren sein, daß Elemente nicht *heraufbeschworen* sondern nur *gelenkt* werden! Es handelt sich also um ein *Benutzen* der magischen Kräfte der Erde, daher können extrem starke Effekte erzielt werden, die man, selbst heraufbeschworen, in diesem Ausmaß kaum erreichen könnte!

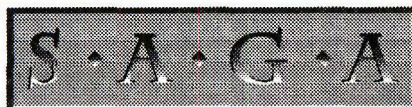
Das klingt sehr (scha)manisch, bringt uns aber auch wieder einen Schritt weiter zur Großen Vereinheitlichenden (Pentagramm) Theorie, und möglicherweise auch auf ganz neue Wege der Artefakterstellung! Es ist zwar noch zu früh, hier endgültige Meinungen abzugeben, aber man könnte sich Gegenstände vorstellen, die nur mit kleinen Zaubern belegt werden müssen, die wiederum irgendwie die Elementkräfte benutzen, also enorm größere Wirkung haben könnten! Die Benutzung der Elementarkräfte für Normaleffekte könnte DAS Forschungsgebiet der theoretischen Magick der kommenden Jahre sein!

Wir freuen uns über jede Zuschrift!

P.S.

Natürlich ist dieses Buch an sich schon magisch, weil es nur durch eine seltsame Krümmung des Raumes überhaupt existent ist ... Hast Du Dir schon mal die Position der Seitenzahlen angesehen?





G&S Verlag • K.Zimmermannstr. 41 • 90513 Zirndorf

Rollenspiel-Regeln

- Sagasytem, RPG 12,80
Universell einsetzbare, einfache, aber beliebig komplex gestaltbare RSP-Regeln und -vorschläge
Zauberei – Jubiläumsausgabe (Mitte 95) 16,80
10 Jahre SAGA! Zum Jubiläum gibt's DEN Regel-Geheimtip für alle Magie-Freunde in überarbeiteter Auflage, inklusive den beiden längst vergriffenen ersten Traktati Pro Plems!

Hintergründe:

- Adramil, eine Weltbeschreibung 8,00
Kleine Beschreibung der SAGA-Welt. Zeittafel, Völker, Karten, Hintergründe, Schriftzeichen.
Neues aus Adramil 8,00
Lormir, Stadtbeschreibung 9,80
300 Häuser, viele universell einsetzbare Hauspläne, Abenteuerorschlag, Personen.

Universelles Rollenspielzubehör:

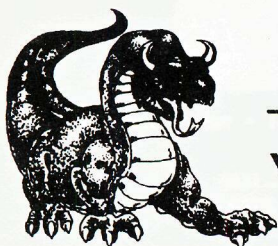
- Rätsel für Rollenspieler, 10K Edition 8,00
Der legendäre Band mit dem SAGA begann!
Palast der 3 mal 7 Fallen 8,00
Keine Abenteuerervernichtungsmechanismen, die den Spielabend abrupt beenden!
Rudegars Kreuterbuechlein 12,80
Für Rollenspieler und Life-Rollenspieler gleichermaßen brauchbar: Fantasy- UND Real-Kräuter.
Die Waffenkammer 8,00
Die SAGA-Nabkampfwaffen – Viele magische Waffen mit tollen und witzigen Auswirkungen
Rätsel II – weiter geht's 8,00
Neue, knifflige Rätsel und Aufgaben für Tüftler. Echte Hirnverzwirner und steinharte Kopfnüsse!
Raebecker für Adramil 12,80
Endlich! Ein Reiseführer für Fantasy! 3. Platz beim DASP 93: Beste deutsche Spielhilfe.
Wer ist das denn? 9,80
NSC Sammlung für Spielleiter und Ideenpool für Spieler. Weg von den 08/15-Charakteren!

Brett- und Kartenspiele aus der SAGA-Games-Manufaktur:

- Jihad! – der heilige Krieg 45,00
Strategiespiel (2-4 Pers.) mit 190 Spielsteinen, 61 Karten, Würfel, gerolltem Spielplan
Götter, Riten & Dämonen 24,80
DAS witzige Satire Kartenspiel um den Ctlbulbu-Mythos! Mehr als ein Geheimtip!
Gronks – Tradingcards-Verurkung je 1,50
Insgesamt 29 (!) verschiedene Karten in Starter- und Booster-Packs zu je 5 Karten! Und spielbar!!!

Und was es sonst noch gibt:

- Wizard's Game 12,00
Der wahre SAGA-Zauberer benötigt natürlich diesen zauberhaften Gegenstand – ein kontemplatives Meditationsspiel, das dem Magier die komplizierten Strömungen und Zusammenhänge des magischen Pentagramms veranschaulichen soll (Handarbeit aus Bronzedraht und Holzkugeln)
Mapp of Ankh-Morpork 19,80
Stadtplan der berühmtesten Stadt auf Terry Pratchetts Scheibenwelt. 4-farbig, großformatig, einfach Spitze! Mit englischsprachigem Begleitbefe.
Creator Magici V1.0 3,00
Windows™ Programm zur Wertegenerierung für SAGA-Zauberer! Vor allem zum Erstellen hochgradiger NSCs äußerst hilfreich! Automatische Generierung oder manuelles Ausprobieren der günstigsten Werteverteilung. Ausdrucken eines Wertebogens mit Risikotafel.



GAMES-IN

Verlag für Rollenspiele und Zubehör
Karlstr. 43 • 80333 München

Das Profi-Rollenspiel:

Der Ruf des Warlock

Fantastische Abenteuer auf der »flachen Welt« Tanaris!

Der Ruf des Warlock: Box mit Regelwerk, Magiebuch, farbige Posterkarte von Tanaris, Spielbogensatz und zwei 30seitigen Würfeln.

Abenteuer:

Die Träne der Verzweiflung, Schlummernde Mächte, Vaterliebe,
Das Blut der Könige (weitere in Vorb.)

Quellenbücher:

Tanaris, Kreaturen

Rollenspielzubehör:

Night City Stories

Abenteuersammlung und Hintergrundmaterial für Cyberpunk-Rollenspiele

Grimmzahns Fallen

Die berühmten Rollenspiel-Fallen in völlig überarbeiteter Neuauflage –
natürlich vom GAMES-IN Verlag.

Rollenspiele und Zubehör in riesiger Auswahl:

GAMES-IN

Versand und Vertrieb von fantastischen Spielen

Karlstr. 43 – 80333 München

Tel. 089 – 555 767