

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN

BASISBUCH

• Leseprobe 6 – Magie •

Kapitel 6

Magie

Mit einigen Worten und Gesten Flammen heraufbeschwören; mit Handauflegen eine Vergiftung heilen; Gegenstände zu Eigenleben erwecken oder mit Trugbildern Feinde narren, all das ist in der Welt von Dragoma möglich.

Alltäglich ist es freilich nicht. Einfachen Bauern, Handwerkern oder Kriegern, ja selbst gekrönten Häuptern oder Gelehrten sind solche Kräfte fremd und, wenn sie damit zu tun bekommen, alles andere als geheimer. Magie steht außerhalb des Vertrauten, Erklärlichen; sie kann enorme Macht entfalten oder im Verborgenen große Veränderungen in Gang setzen. Sie ist unberechenbar und folgt keinen Regeln.

Außer – natürlich – den Spielregeln.

Allmächtige, ungezügelte Magie mag ein reizvolles Motiv für einen Tagtraum sein; um zu einer spannenden

Geschichte beizutragen, muss jedoch auch Magie ihre Grenzen haben – schließlich würde es schnell langweilig, einem Zauberer dabei zuzusehen, wie er mit einem Fingerschnippen alle Schwierigkeiten aus der Welt schafft. Diese Grenzen sowie den Preis, den Zauberkräfte fordern, legen die Regeln dieses Kapitels fest. Vor allem zu Beginn des Spiels, wenn du einen jungen, unerfahrenen Zauberkrieger spielst, wirst du deine Kräfte mit Bedacht einsetzen müssen, um zur Bewältigung eurer Abenteuer beizutragen. Die Regeln bieten aber auch Ansätze, um eine große Vielfalt an verschiedenen Zaubern zu nutzen – und um diese kreativ in eure Erzählung einzuflechten. Zwar ist um eines ausgewogenen Spiels willen die Anwendung von Magie Regeln unterworfen; das soll euch aber nicht daran hindern, sie mit Zauber zu erfüllen.

6.1 Der Zauber

Was ist ein Zauber?

Regeltechnisch gesprochen, ist ein Zauber ein Effekt, den nur eine Spielfigur mit magischen Kräften hervorbringen kann. Spielst du einen solchen Charakter, dann hast du dir bei der Charaktererschaffung einige solche Effekte aus den Tabellen in Kurzregel V (S. 70) ausgesucht; ausführlich beschrieben wird ihre Wirkung in Anhang E (S. 265). Der Zauber stellt einen Eingriff ins Spielgeschehen dar, der nicht über Kraft, Geschick oder die Beherrschung einer erlernten Fertigkeit zustande kommt. Als Zauberer hast du die Möglichkeit, einfach „Dinge geschehen“ zu lassen, ohne dabei das „wie“ zu erklären.

Doch wie alle Dinge hat die Magie ihren Preis, auch wenn dieser nicht auf Anhieb offenbar wird. Zwar strengt Magie im Gegensatz zu profanen Tätigkeiten nicht an, kostet kein Geld und verbraucht keine Rohstoffe; mit einer magischen Geste und einem Spruch ist das Werk getan und die Wirkung des Zaubers tritt ein. Doch für jeden solchen Eingriff ins Gefüge der Welt sammelst du Punkte auf dein Schicksal an, und wie ein wacklig gestapelter Turm, so wird auch dein Schicksal irgendwann über dir zusammenbrechen, wenn du es

zu hoch ansteigen lässt, ohne es zwischenzeitlich wieder abzubauen. Eine solche *Schicksalsstunde* (vgl. Abschnitt 6.2, S. 120) kann deinem Charakter an Gesundheit und Leben gehen oder ihn Zauberkräfte kosten, also sei auf der Hut!

Was die erzählerische Seite betrifft, so gilt in der Welt von Dragoma: Zauberei ist keine Wissenschaft. Gewiss, es gibt Gelehrte, die ihr Leben dem Studium der Magie gewidmet und einiges an Wissen darüber zusammengetragen haben; sie kennen magische Gegenstände und Orte, Verse, Lieder, Rituale und die Lebensgeschichten großer Zauberer.

Wissen allein aber verschafft niemandem magische Kräfte. Um einen Zauber zustande zu bringen, genügt es nicht, dieselben Worte zu sprechen und dieselben Gesten zu vollführen, mit denen ein anderer Magier wirkt. Jeder Zauberer hat seine eigenen Kräfte und seinen eigenen, individuellen Zugang zur Magie. In Wahrheit gibt es nicht „den“ Zauber FLAMME, sondern Hunderte von unterschiedlichen Wegen, auf denen verschiedene Zauberer Feuer erzeugen. Die Zusammenfassung dieser Wege in der regeltechnischen Schablone FLAMME dient allein dem Spielgleichgewicht. Eine

allgemeingültige Gesetzmäßigkeit jedoch, anhand derer ein Jeder lernen könnte, reproduzierbar diesen Zauber zu wirken, ist den Zauberern und Gelehrten Dragomas unbekannt.

Als Spieler hast du daher – wenn du Wert darauf legst – große Freiheit, deine Zauberkräfte individuell auszugestalten. Ob dein Lichtzauber stets einen Blaustrich hat, deine Heilzauber in den Wunden brennen oder bei Hellscherei deine Pupillen verschwinden, bedeutet regeltechnisch keinen Unterschied. Die Regeln fordern für jeden Zauber Worte und Gesten (vgl. Abschnitt 6.7, S. 128), doch ob es sich dabei um Lieder in deiner Muttersprache und tänzerische Posen handelt oder um zungenverdrehende, gemurmelte Silben und in die Luft geblasene Runen, bleibt dir überlassen.

Zu guter Letzt erfordert jeder Zauber einen *Talisman*, der in gewisser Weise den Ursprung deiner Kräfte darstellt. Dieser Talisman kann ein Gegenstand sein, den du bei dir führst, ein Tiervertrauter oder sogar ein Geburtsmal oder eine Narbe; es kann auch ohne Weiteres ein Talisman für mehrere Kräfte stehen oder gar für alle deine Kräfte zusammen. Ob du den Magier mit dem einen, machtvollen Stab spielst oder die vor Amuletten klimpernde Hexe mit der Kristallkugel in der Hand und der Krähe auf der Schulter, bleibt allein dir überlassen.

6.1.1 Sicheres und riskantes Wirken

In welchem Maße du mit einem Zauber das Schicksal herausforderst, erkennst du an seinem *Grad*. Dieser Zahlenwert stellt ein grobes Maß für die Macht dar, die du mit diesem Zauber heraufbeschwörst. Zauber des 1. GRADES sind kaum mehr als die kleinen Tricks eines Marktzauberers. Ab dem 4. GRAD sprechen wir von Zaubern, die nur erfahrenen Anwendern der Magie zu Gebote stehen. Sie reichen hinauf bis zum 12. GRAD, an dem der Zauber bereits die Macht der Götter berührt.

Normalerweise ist der *Preis* an Schicksalspunkten, der dir beim Wirken eines Zaubers droht, gleich dessen *Grad*; er kann jedoch auch höher liegen, wenn du etwa gegen widrige Bedingungen ankämpfst (vgl. Abschnitt 6.7, S. 128) oder den Effekt des Zaubers über die grundlegende Wirkung hinaus ausweiten möchtest (siehe die Beschreibungen der einzelnen Zauber in Anhang E, S. 265).

Allerdings bist du nicht immer gezwungen, den vollen *Preis* für einen magischen Effekt hinzunehmen. Wann immer du einen Zauber sprichst, hast du die Wahl, was dir wichtiger ist: dass der Effekt zuverlässig im ersten Anlauf eintritt (*sicheres Wirken*) oder dass

dir der Zauber so wenig Schicksal wie möglich einträgt (*riskantes Wirken*).

Entscheidest du dich für **sicheres Wirken**, dann nimmst du freiwillig den vollen *Preis* des Zaubers an *Schicksal* in Kauf. Streiche auf deinem Charakterbogen die entsprechende Anzahl Kästchen in der *Schicksals*-leiste. Den Zauber auf diese Weise zu sprechen, ist zwar teuer, aber dafür wirkt er auf jeden Fall.

Beispiel 6.1: *Unbeeindruckt von den Pfeilen in seinem Leib kommt ein wandelnder Leichnam auf die Abenteurer zu. Mithilfe des Zaubers WAFFE (Grad=3 → Preis=3) möchte Pater Philodeon den Speer seines Gefährten Finley segnen, sodass dieser den Untoten zu verletzen vermag. Um kein Risiko einzugehen, entscheidet der Priester sich für „sicheres Wirken“. Das trägt ihm zwar in diesem Fall 3 Punkte Schicksal ein, doch dafür wirkt der Zauber zuverlässig, bevor der wandelnde Leichnam die Gruppe erreicht hat und in den Nahkampf übergeht.*

Im Gegensatz dazu senkt **riskantes Wirken** zwar die Kosten des Zaubers, birgt aber dafür die Gefahr, dass der Effekt missglückt. Entscheidest du dich für diesen Weg, dann würfelst du zum Zaubern einen $EW(\text{Zauber wirken})$ gegen das *Wirkattribut* des Zaubers; welches das ist, hängt jeweils vom Zauber ab und steht in den Tabellen in Kurzregel V (S. 70) in der Spalte „AT.“ angegeben.

Hast du in diesem EW mindestens 1 Erfolg, dann wirkt der Zauber; ziehe in diesem Fall die Anzahl Erfolge vom *Preis* des Zaubers ab, um den Wert zu bestimmen, um den dein *Schicksal* anwächst. Dieser Wert kann dabei bis auf 0 sinken. Ein geübter Meister der Magie kann auf diese Weise kleine und schwache Zauber praktisch beliebig oft wirken.

Erbringt dein $EW(\text{Zauber wirken})$ allerdings 0 Erfolge, dann ist dir der Zauber **misslungen**. In diesem Fall zeigt er *keine Wirkung*, aber dein *Schicksal* steigt dennoch um 1 an.

Beispiel 6.2: *Ishall ($V_s=5$, Zauber wirken=3) spürt mittels des Zaubers VISION (Grad=3 → Preis=3, AT.= V_s) einer verschwundenen Reisegesellschaft nach. Um sich Schicksal zu ersparen, entscheidet sie sich für „riskantes Wirken“ und würfelt einen $EW(\text{Zauber wirken}):V_s: 3, 5, 6 \rightarrow 2$ Erfolge. Das genügt nicht nur, damit der Zauber wirkt, sondern auch, um das erlittene Schicksal für Ishall auf $3-2=1$ zu senken.*



6.1.2 Mächtigkeit

Ein Flammenzauber kann eine Kerzenflamme erzeugen oder einen Hausbrand; ein Illusionszauber kann eine Handvoll Münzen vorgaukeln oder ein ganzes Gebirge, und ein Krankheitszauber kann sowohl einen harmlosen Schnupfen bringen als auch die Pest. Die Wirkung ein und desselben Zaubers kann sich von der puren Größe her gewaltig unterscheiden, je nachdem, mit welcher **Mächtigkeit** er gewirkt wird.

Immer, wenn die Regeln es fordern, ermittelst du die **Mächtigkeit** eines Zaubers mit einem SW[Zb]. Welche Auswirkung genau der so ermittelte Wert hat, steht in den Regeln zum jeweiligen Zauber angegeben (vgl. Anhang E, S. 265). Die **Mächtigkeit** ist ein Maß für rohe Zauberkraft, für die Fähigkeit, einen Zauber mit höherer „Durchschlagkraft“ zu wirken. Zudem erhöht sie deine Chancen, den Widerstand einer Spielfigur zu überwinden, wenn du sie gegen ihren Willen verzauern willst (vgl. Abschnitt 6.3, S. 122).

Beispiel 6.3: *Ishall (Zb=4) wirkt den Zauber EIS, um eine Brücke über einen Fluss zu erschaffen. Der Fluss hat eine Breite von rund 30 Schritt. Gemäß Beschreibung des Zaubers in Anhang E ist somit eine Mächtigkeit von mindestens 15 erforderlich, damit die geschaffene Eisfläche ausreicht, um den Fluss zu überbrücken.*

Ishalls Spielerin würfelt einen SW[Zb]: $2+2+3+6 = 13$. Knirschend gefriert die Oberfläche des Flusses und bildet eine solide Eisdecke, die leider nicht ganz bis zum anderen Ufer hinüber reicht. Ishall wird also nicht umhin kommen, den Zauber ein zweites Mal zu sprechen.

Anstatt die **Mächtigkeit** auszuwürfeln, kannst du sie auch auf einen Wert festlegen, der $3 \times$ deinem Attributwert auf Zb entspricht. Dieses Vorgehen empfiehlt sich vor allem dann, wenn du weißt, dass dieser „Normalwert“ für deine Zwecke genügt. Es hat wenig Sinn, ein Scheitern deines Zaubers zu riskieren, nur um den Effekt größer und beeindruckender zu bewirken als notwendig (was dich natürlich nicht davon abhalten soll, wenn z. B. etwas Prahlerei gut zur Persönlichkeit deiner Spielfigur passt).

Beispiel 6.4: *Ardhon (Zb=4) möchte mit dem Zauber GENIUS einen niederen Elementar der Erde zu Hilfe rufen. Laut Beschreibung des Zaubers (vgl. S. 267) erfordert diese Beschwörung eine Mächtigkeit von 7.*

Wenn Ardhons Spieler nicht würfelt, hat der Zauber eine Mächtigkeit von $3 \times (Zb=4) = 12$, was also ohne weiteres genügen würde. Zwar könnte der Magier es darauf ankommen lassen, ob eventuell sogar zwei oder drei Geister seinem Ruf folgen (was ab einem Würfelerggebnis von 14 bzw. 21 der Fall wäre), aber da er nur einen benötigt, verzichtet er darauf. So spricht Ardhon seinen Zauber, und unter seinen Gesten und Beschwörungsformeln schält sich eine kleine, menschenähnliche Gestalt aus Erde, Steinen und Wurzeln aus dem Boden.

6.1.3 Simultanes Wirken

„Sie haben dich umringt und kommen mit gezogenen Waffen auf dich zu.“

„Wieviele sind es?“

„Vier.“

„Dann möchte ich vier Zauber simultan wirken – auf jeden Angreifer einmal den Zauber ELEND.“

Gelegentlich wirst du im Lauf eines Abenteuers in die Verlegenheit kommen, mehrere Zauber gleichzeitig zu wirken. Manchmal wirst du dabei das Ziel verfolgen, mit einem Zauber mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen; manchmal wird es dir darum gehen, die mehrfache Wirkung eines Zaubers gebündelt auf ein einzelnes Ziel zu sprechen. Genaugut kann es sein, dass du tatsächlich zwei verschiedene Zauber zur gleichen Zeit wirken möchtest, um z. B. magisch ein Feuer zu erzeugen und zugleich mithilfe eines Schutzzaubers unbeschadet mitten darin zu stehen. Die Möglichkeiten, Zauber zu kombinieren, sind vielfältig.

Ein solcher Fall wird so gewertet, als handele es sich bei den gleichzeitig gewirkten Zaubern um einen einzigen Zauber, dessen Preis gleich der Summe aus den Preisen der Einzelzauber ist. Das simultane Wirken wird also als ein einziger Zaubervorgang abgehandelt. Du kannst sie entweder alle gemeinsam *sicher* oder *riskant* wirken; entscheidest du dich für das riskante Wirken und hast 0 Erfolge, dann scheitern *alle* Zauber zusammen. (Dein Schicksal erhöht sich in diesem Fall trotzdem nur um 1.)

Beispiel 6.5: *Madadri (Zauber wirken=3 mit Naturtalent, Eg=4) möchte vier Angreifer zugleich mit dem Zauber ELEND belegen (Preis=Grad=1, AT.=Eg). Die vier Einzelzauber addieren sich zu einem Zauber mit Preis=4.*

Da sie damit rechnet, ihre Kräfte später noch einsetzen zu müssen, möchte Madadri sich Schicksal ersparen und entscheidet sich für riskantes Wirken. Ihr EW(Zauber wirken):Eg erbringt: 2, 5, 6 → dank ihres Naturtalents 2 Erfolge. Der Zauber gelingt. Madadris Schicksal wächst um 2 an; ihre Gegner aber, die sich ihr mit gezogenen Waffen nähern, bleiben wie vom Schlag getroffen stehen und krümmen sich vor Schmerz, als das ELEND ihnen in die Eingeweide fährt.

Wirkt du mehrere unterschiedliche Zauber, die sich im Wirkattribut unterscheiden, dann zählt für das riskante Wirken der *niedrigste* der beteiligten Werte.

Beispiel 6.6: *Der Paladin Kurilean ist auf einem schmalen Felssims der Gruppe vorangegangen und liefert sich einen Zweikampf mit einem riesigen Echsenmenschen. Es gelingt ihm zwar, seinen Gegner in die Tiefe zu stoßen, doch wird er selbst mitgerissen und hängt plötzlich nur noch an den Fingerspitzen über dem Abgrund. Gleichzeitig zeigt sich im Portal am Ende des Felssimses eine ganze Horde weiterer Angreifer.*

Um die Situation zu retten, beschließt die Mystikerin Ishall (Zauber wirken=3, Vs=5, Eg=3), zwei Zauber zugleich zu wirken: Sie verschafft Kurilean festen Halt an der Wand mit dem Zauber FEST (Preis=Grad=2, AT.=Vs) und blockiert den Zugang zum Felssims mithilfe des Zaubers SPERRE (Preis=Grad=3).

Die beiden Zauber addieren sich zu einem kombinierten Zauber mit Preis=5. Als Wirkattribut für das riskante Wirken zählt der niedrigere der Werte für Vs und Eg, in Ishalls Fall Eg=3. Ishalls Spielerin würfelt: 1, 4, 4, Nachwurf 1, Nachwurf 6 → 2 Erfolge. Damit handelt sie sich zwar 3 Punkte Schicksal ein, erreicht aber ihr Ziel: Aus dem Nichts erscheint im Portal eine solide Steinplatte und hält die neuen Angreifer von der Gruppe fern, während Kurilean nun wie festgeklebt an der Steilwand hängt; das verschafft der Gruppe Zeit genug, ihn mit Seilen zu sichern, um ihn hochzuziehen, sobald die Wirkung des Zaubers nachlässt.

Sprichst du beim simultanen Wirken Zauber, die eine Ermittlung ihrer Mächtigkeit erfordern, dann erhalten sie alle denselben Wert. Du kannst entweder für alle gewirkten Zauber deinen Normalwert von $3 \times Zb$ festlegen oder einen Wurf ausführen, dessen Ergebnis dann für alle Zauber gleich gilt.

Beispiel 6.7: Madadri hat $Zb=3$. Ihr Zauber ELEND (vgl. Beispiel 6.5, S. 119) hätte also für die Mächtigkeit einen „Normalwert“ von 9. Dieser Wert erscheint Madadris Spielerin zu unsicher,

um die Angreifer tatsächlich in Schach zu halten, und sie riskiert einen SW[Zb]. Der Wurf ergibt: $2 + 5 + 6 \rightarrow 13$. Jeder Einzelne ihrer Gegner ringt also mit einem Schmerzenszauber mit Mächtigkeit=13.

6.1.4 Zaubern im Kampf

Für Zauberer, die mit ihren Kräften in einen Kampf eingreifen möchten, gilt die gleiche Weisheit wie für Fernkämpfer: Halte den Kopf unten und bleib von den Nahkämpfern fern.

Während einer Kampfszene steht dir als Zauberer jede Runde ein Zaubervorgang zu, wobei du in diesem einen Vorgang auch mehrere Zauber simultan wirken kannst. Das Zaubern führt zu anstelle einer regulären Aktion aus, d. h. du verzichtest auf deinen Aktionswurf und bist somit für jeden Angreifer ein leichtes Opfer (mit Abwehr=0). Darüber hinaus steht dir keine Bewegung in Phase 5 der Kampfrunde zu; das Zaubern nimmt dich für diese eine Runde voll und ganz in Anspruch.

Vor allem, wenn der Gegner über Fernkämpfer verfügt, empfiehlt es sich demnach, dir zum Zaubern eine gute Deckung zu suchen (oder, wenn du aus einer Menschenmenge heraus zauberst, darauf zu achten, dass du nicht als der Zauberwirker auffällst). Wirst du beim Zaubern verletzt oder auch nur kräftig angerempelt, dann ist der Zaubervorgang unterbrochen; die Wirkung des Zaubers tritt nicht ein, und falls du dich danach im Nahkampf befindest, ist an das Sprechen weiterer Zauber nicht zu denken.

6.2 Schicksal

Wer sich allzu ausgiebig magischer Kräfte bedient, fordert das Schicksal heraus; und irgendwann ist der Moment gekommen, in dem es einfordert, was es gewährt hat.

Zauberst du vorsichtig und mit Bedacht, dann bleibst du von den Konsequenzen weitgehend verschont. Für dich besteht kein Risiko, solange dein Wert auf Schicksal höchstens so hoch liegt wie dein Wert auf Essenz. Je höher also deine Essenz, desto mehr Eingriffe ins Gefüge der Welt kannst du dir leisten, ehe das Eis unter deinen Füßen dünn wird.

Sobald aber dein Schicksal mehr beträgt als deine Essenz, schwebst du in Gefahr: Von nun an wird nach jedem Zaubervorgang ein **Schicksalswurf** fällig, um zu ermitteln, ob sich der Gebrauch deiner magischen Kräfte rächt.

Der Schicksalswurf besteht in einem EW(Weltbindung):Zb; mit den Erfolgen dieses Wurfes musst du mindestens die Differenz von Schicksal-Essenz erreichen. Gelingt es dir, dann bist du noch einmal davongekommen; dein aufgetürmtes Schicksal mag bedrohlich über deinem Kopf schwanken, doch noch hältst du es zusammen.

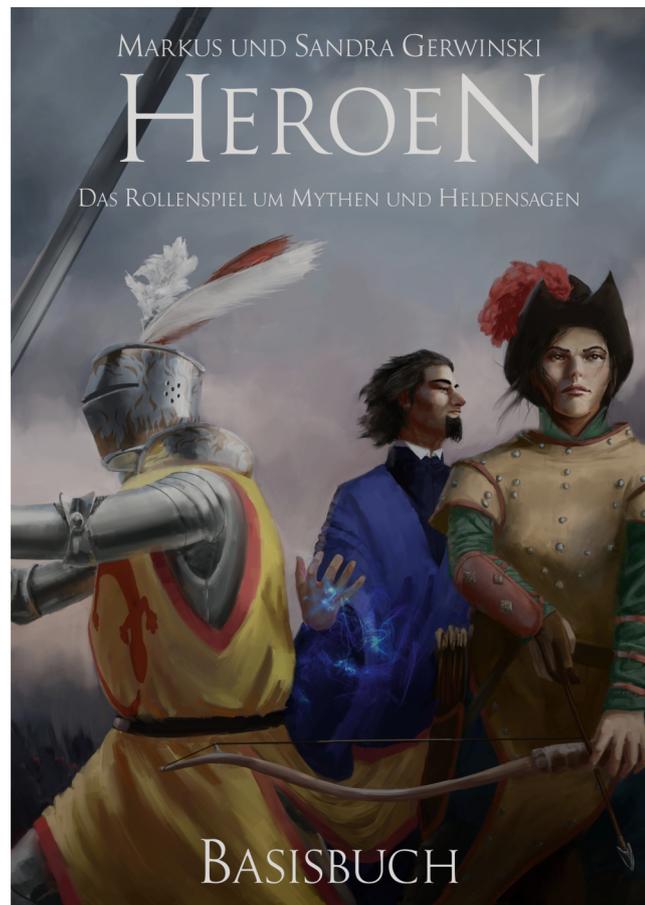


Neugierig ...?

... auf die Gefahren von Schicksal und Verdammnis?

... auf Rituale, Beschwörungen und Gegenzauber?

... auf die Möglichkeiten der freien Magie?



Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020

ISBN 978-3-7519-5068-8

<http://heroen.gerwinski.de>

