

Magiedilettanten

Hintergrund

Wie bereits beim Scharlatan erwähnt, ist es für die Formung der arkanen Kräfte wichtig, daß sie früh entdeckt und gelenkt werden, egal, welcher Ausrichtung die Lehrer angehören - ja selbst Elfen haben Schwierigkeiten, ohne den Beistand der Älteren ihre Fähigkeiten voll auszubilden. Andererseits wird es - wie man sich denken kann - niemals ganz gelingen, all die magiebegabten Kinder aufzuspüren und in die Obhut eines Lehrmeisters zu geben. So geschieht es häufig genug, daß das magische Talent eines Kindes nie entdeckt wird und im Laufe der Jahre schließlich versiegt. (Schätzungsweise gibt es in ganz Aventurien etwa halb so viele unentdeckte Magiebegabte, wie es ausgebildete Zauberkundige aller Richtungen gibt.) Hin und wieder geschieht es jedoch, daß ein einschneidendes Erlebnis, ein Schock oder eine große Gefahr in einem Menschen "ungeahnte Kräfte" freisetzen - die Magie bricht sich Bahn, und einmal zum Vorschein gekommen, läßt sich die Kraft nicht mehr wegleugnen. Die Menschen, auf denen dieser Segen (oder Fluch?)liegt, nennen wir Magiedilettanten. Viele dieser Unglücklichen versuchen jahrelang, ihre Gabe zu verstecken, mit der Wirkung, daß sie irgendwann um so mächtiger und zerstörerischer zum Vorschein tritt. Sagen und Legenden berichten von jenen, die Hesindes Gaben ablehnten und früher oder später den Verlockungen des Namenlosen, der Erzdämonen oder der Borbaradianer anheimfielen. Solche tragischen Gestalten eignen sich hervorragend als Meisterpersonen: Es gibt aber auch Menschen, die versuchen, aus ihrer Situation das Beste zu machen und ihre Kräfte zu verstehen, zu lenken und nutzbringend einzusetzen - und sei es nur, um nicht dem Wahnsinn anheimzufallen. Sich nicht dem Schicksal zu ergeben, sondern es in die eigenen Hände zu nehmen - das ist der Stoff, aus dem aventurische Helden gemacht sind. Anmerkung: Wir wissen, daß mit der folgenden Regelung in Zukunft sehr viele magisch begabte Helden über Dere wandeln werden und haben lange überlegt, ob wir Ihnen einen entsprechenden Heldentyp präsentieren sollen. Wir denken aber, daß wir die Rolle des Magiedilettanten (oder- Amateurs) so ausgewogen gestaltet haben, daß sich kein Meister darüber graue Haare wachsen lassen muß. Zudem hat der Fluß astraler Kraft auf Dere in letzter Zeit stark zugenommen, und vielerorts hört man von seltsamen Erscheinungen. So mag es gut sein, daß Ihre Heldengruppe in den nächsten aventurischen Jahren froh um jedes Körnchen magischen Beistandes sein wird, dessen sie habhaft werden kann...

Die Rolle des Magiedilettanten

Wenn Ihr Held noch nichts von seinen Kräften weiß (siehe unten), spielen sie ihn einfach so, wie bei dem jeweiligen Heldentyp angegeben. Ein paar düstere Ahnungen, gelegentlich auftretende Schwermut, das vage Gefühl, etwas Besonderes zu sein, stünden einem seiner selbst unbewußten Magiedilettanten jedoch gut zu Gesicht. Sobald aber die Kraft sich Bahn gebrochen hat, stellt sich die Frage, ob Ihr Held über seine neuen Fähigkeiten in einen Freudentaumel ausbricht und bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit wie ein Kind mit einem neuen Spielzeug mit der Zauberei herum probiert, oder ob ihn der große Katzenjammer packt, daß es nun zu spät ist, die Kräfte so zu formen, daß aus ihm ein mächtiger Magus oder Druide wird. Kaum einer ist unter ihnen, der nicht von einer Stimmung in die andere fällt, und viele treibt es ruhelos in die Welt hinaus, da für sie kein Platz in ihrem Dorf, ihrer Zunft, gar ihrer Familie mehr ist. Viele finden sich erst nach langen Jahren mit ihrem Schicksal als "Wanderer zwischen den Welten", als "halb Mensch, halb Zauberer" ab. Wenn dies jedoch geschieht, dann werden aus ihnen die Meisterdiebe, Zauberbarden, Wunderschmiede oder genialen Alchimisten, von denen die Legende zu berichten weiß. Aber nicht nur diese gehören zu den Magiedilettanten, sondern auch Großmütter, denen man das Zweite Gesicht nachsagt, oder Kinder, die angeblich Elfenaugen haben, ja, im Reich der Ersten Sonne findet man sie zuweilen als Teppichknüpfer.

Kleidung und Waffen:

Kleidung und Waffen des Magiedilettanten richten sich nach seinem eigentlichen Heldentyp. Sobald er seine Kraft erkannt hat. Der Magiedilettant bei Spielbeginn

Legen Sie zuerst fest, welchen Heldentyp Ihr Magieamateur eigentlich verkörpert: Nur ein Barde, Gaukler, Jäger, Medicus, Norbarde, Novadi, Seefahrer, Streuner, Thorwaler oder Skalde können diesen Weg einschlagen. Bei allen anderen Heldentypen wurde die Kraft entweder frühzeitig entdeckt und ausgebildet (die in diesem Heft vorgestellten Helden), oder durch den Umgang mit zu viel Eisen für immer ruiniert (Amazone, Krieger, Söldner). Der ursprüngliche Heldentyp (eventuell modifiziert nach Herkunft) bestimmt auch das Aussehen des Helden (Haarfarbe, Größe etc.) Zusätzlich zu den Startbedingungen des jeweiligen Heldentyps muß der Magiedilettant noch KL: 10, IN: 13 und AG: 6 oder jeweils mehr aufweisen. Er darf nicht adlig oder wohlhabend sein (in diesem Falle wäre das magische Talent mit Sicherheit entdeckt worden, da viele Eltern zu recht stolz auf einen "Magier in der Familie" sind). Magiedilettanten besitzen zu Spielbeginn eine Lebensenergie von 30 Punkten und eine Astralenergie von 1W6+3 Punkten. Eine weitere wichtige Frage ist, ob sich der Held überhaupt seiner magischen Kräfte bewußt ist. Dazu würfeln sie mit dem W20: Bei einem Resultat von 16-20 weiß der Magiedilettant überhaupt nichts von seiner Gabe, sondern hat bestenfalls eine vage Ahnung, daß er verflucht oder gesegnet ist. Oftmals bedarf es eines besonderen, einschneidenden Ereignisses, damit sich sein Geist für die Kraft öffnet (die Entdeckung der Zauberfähigkeit stellt ein Erlebnis dar, das wunderbare Möglichkeiten zum Rollenspiel bietet). Egal, ob der Magieamateur sich seiner Kräfte bewußt ist oder nicht, würfeln Sie jetzt bereits aus, über welche Fähigkeiten er verfügt (oder verfügen wird):

W20 Resultat

- 1 Held verfügt über drei Zauber aus der folgenden Liste und kann seine AE für einen Schutzgeist und das Magische Meisterhandwerk einsetzen.
- 2 - 6 Wie oben, jedoch stehen dem Helden nur 2 Zauber zur Verfügung
- 7 -15 Wie oben jedoch nur ein Zauber
- 16-19 Held kann nur die Kräfte des Schutzgeistes und des Magischen Meisterhandwerks einsetzen
- 20 Held verfügt entweder über einen Schutzgeist oder über das Magische Meisterhandwerk

Die möglichen Zaubersprüche Ihres Helden können Sie anhand folgender Liste entweder per Zufall bestimmen (es sind 20 Zauber) oder in Übereinkunft mit dem Meister festlegen. Wir empfehlen letztgenannte Methode, da Sie damit auch die Zauberformeln passend zu Ihrem Helden wählen können. Da sich Magie und "wirkliches Leben" in diesem Fall gegenseitig oft beeinflussen, wird ein Held, dem man "heilende Hände" nachsagt (der also unbewußt über den BALSAMSALABUNDE verfügt), wahrscheinlich die Laufbahn des Medicus einschlagen, während ein ETERNIA MEMORABILIS besser zum Skalden, ein SCHARFES AUG zum Jäger und ein AXCELERATUS zum Streuner passen.

Die für den Magiedilettanten möglichen Zauber sind:

BÖSER BLICK, SANFTMUT, AXCELERATUS..., KLICKERADOMMS, SPURLOS TRITTLLOS..., MOTORICUS..., BALSAMSALABUNDE, TIERE BESPRECHEN, ADLERAUG..., ETERNIA MEMORABILIS, EXPOSAMI CREATUR, MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN, SENSIBAR..., AURIS NASUS... (jedoch nur Beeinflussung eines Sinnes), HARMLOSE GESTALT, BLITZ DICH FIND, KALT WIE STEIN..., SCHARFES AUGE..., TREUE KLINGE..., DAS SINNEN FREMDER WESEN

Die genannten Formeln werden regeltechnisch so behandelt wie in der Spruchbeschreibung angegeben. Magieamateure müssen jedoch weder Zaubergesten noch gesprochene Formeln verwenden. Sie müssen aber sehr wohl die angegebene Probe würfeln. Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß sie zwar die Effekte des Spruchs imitieren, aber mit der dahinterstehenden Theorie und/oder Weltansicht nichts anfangen können, mag es gut sein, daß er fortan eiserne Rüstungen und Rüstungsteile meidet, obwohl er sich an deren Gebrauch bereits gewöhnt hat. Da die wenigsten Magiedilettanten ihre Kraft bewußt einsetzen, gibt es für sie auch keinen Grund, sich besonders herauszuputzen, um ihre besonderen Fähigkeiten anzupreisen. Vielmehr ist es häufig so, daß sie alles vermeiden, um als Zauberkundige aufzufallen - zu leicht wird man bei der abergläubischen Dorfbevölkerung zum Außenseiter, ja zum Monster, geschnitten, verachtet und doch insgeheim von vielen beneidet.

Besonderheiten:

Wegen ihrer natürlichen, wenn auch unausgebildeten magischen Begabung erhalten Magiedilettanten einen Bonuspunkt auf die Magieresistenz, und zwar zusätzlich zu eventuellen Zuschlägen oder Abzügen, die der jeweilige Heldentyp mit sich bringt. Auch Magiedilettanten unterliegen in vollem Umfang den Hindernissen, die der Zauberei durch zuviel Eisen entstehen (siehe Weder Band noch Fessel in den

Mysteria Arkana). Aus diesem Grund mag es sein, daß ein Mensch seine magischen Fähigkeiten überhaupt nicht wahrnimmt. Magiedilettanten regenerieren pro Nacht 1 ASP. Verläuft die Nacht besonders unruhig oder ist der Held durch Wunden, Gift oder oder Krankheit sehr geschwächt (LE auf weniger als dem halben Grundwert), so erhält er überhaupt keine verbrauchte Astralenergie zurück. Die beiden folgenden, besonderen Arten der Zauberei stehen ausschließlich den Magiedilettanten zur Verfügung, oftmals sind sie sogar die einzigen magischen Fähigkeiten, auf die ein nur schwach magiebegabter Held zurückgreifen kann.

Schutzgeist

Vielerorts wird behauptet, daß jemand, der die Gabe besitzt, einen besonderen Schutzgeist habe. Zwar haben die Mephaliten nichts dergleichen festgestellt, jedoch kommt es nicht selten vor, daß ein Begabter eine lebens bedrohliche Situation überlebt, in der Normal sterbliche sicher zu Tode gekommen wären. In Wirklichkeit kann der Magiedilettant seine Kraft in einer lebensbedrohlichen Situation einsetzen, um eine Talent- oder Eigen schaffsprobe zu beeinflussen: Unter Einsatz aller noch vorhandenen Astralenergie kann er einen Patzer abwenden, eine beliebige mißlungene Probe wiederholen oder alle Astralpunkte dafür einsetzen, einen Probenwurf (also einen W20-Wurf, egal, ob dies nun Teil einer Talentprobe oder eine Eigenschaftsprobe ist) um die Anzahl der eingesetzten ASP zu vermindern. Ob eine Situation für den Magiedilettant so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), daß er seine einzigartigen Kräfte einsetzt, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. Die Umstände müssen nicht unbedingt für den Zaubern den gefährlich sein, auch die Errettung eines Freundes oder Geliebten aus höchster Not würde in diesen Bereich fallen. Gelegentlich wird dieser Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen Minderer Geister begleitet (die ja die ungebundene Kraft im Wechsel der Elemente darstellen): Während der Held von einer Brücke stürzt und sich zehn Schritt tiefer nur den Knöchel verstaucht, mag er von einem Flimmern der Luft umgeben sein; in der Nähe eines gegen das Ertrinken kämpfenden Magiedilettanten zeigen die Gischtkronen plötzlich Gesichter und dergleichen mehr. Kein Wunder also, daß sich beim einfachen Volk der Mythos vom Schutzgeist festgesetzt hat, der bestimmten Personen (vorzugsweise solchen, die ein hesinde gefälliges Verhalten an den Tag legen) zur Seite steht.

Magisches Meisterhandwerk

Eine weitere Besonderheit aller Magiedilettanten ist die, eng mit dem Schutzgeistphänomen verbundene, sogenannte Handwerksmagie. Wenn ein Handwerksstück oder Kunstwerk außerordentlich gut gelungen ist, spricht man davon, daß das entsprechende Stück "einen besonderen Zauber besitzt" - und im Fall eines schwach magiebegabten Handwerkers ist dies in der Tat der Fall: Ein Magiedilettant kann in einer besonders fordernden Situation seine Astralenergie - halb bewußt, halb unbewußt- einsetzen, um sich mit den aufgewendeten Punkten die Probe auf ein Handwerkstalent entsprechend zu erleichtern. Diese Fähigkeit kann er einsetzen, nachdem er die eigentliche Probe gewürfelt hat, um entweder einen Mißerfolg in ein Gelingen zu verwandeln oder um Meisterwerke ungeahnter Schönheit und Eleganz zu schaffen. Damit er mit seiner Kraft die Talentprobe verbessern kann, muß ihm eine einfache IN-Probe gelingen. Was im einzelnen Fall ein Handwerkstalent ist, hängt vom jeweiligen Heldentyp ab: Für einen Jäger stellt das Fährtsuchen ebenso ein Handwerk dar wie für den Gaukler die Akrobatik. Für gewöhnlich sind es jene Fertigkeiten, in denen der Held besonders geübt ist und die für seinen Lebensunterhalt sorgen. Sie müssen einem Skalden also keine magisch erleichterte Probe auf Taschendiebstahl oder Fallenstellen erlauben. Keinesfalls als Handwerk angesehen werden können jedoch die Kampftechniken, die Gesellschaftlichen Talente, die Wissenstalente und die Intuitiven Begabungen. Ebenfalls in diesen Bereich fällt die Herstellung von Tränken und Elixieren, die ja über Alchimie- oder Pflanzenkunde - Proben geregelt ist. Zwar kann ein Magiedilettant die Alchimieprobe nicht magisch verbessern, jedoch darf er wie ein Magier Astralenergie in das Elixier fließen lassen und so seine Wirkung verbessern. Wohl von gleicher Art ist die Tulamidische Teppichkunst, die Sie im gleichnamigen Kapitel in den Mysteria Arkana Finden, die jedoch den Spielerhelden nicht zugänglich ist.

Ausgestaltung der Talente:

Wie bereits weiter oben beschrieben, bedingen sich die unentdeckte Kraft und die Laufbahn des Helden gegenseitig, so daß Sie im Lauf des Spiels Wert darauf legen sollten, die jeweils typischen Talente heraus zuarbeiten. Vor Spielbeginn haben Sie dazu kaum eine Möglichkeit, da die meisten Magiedilettanten von innerer Unrast getrieben sind und für keine Ausbildung die rechte Begeisterung aufbringen können: Weder für Talent-, noch für eventuelle Zauberkunstfertigkeitsteigerungen stehen ihnen vor Spielbeginn Freiwürfe zur Verfügung.

Stufenanstieg:

Magiedilettanten würfeln wie nicht magiebegabte Wesen mit 1W6, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte sie pro Stufe hinzu gewinnen. Sie können maximal 2 davon in Astralpunkte umwandeln, jedoch muß die LE pro Stufe um mindestens 1 Punkt steigen. Zur Steigerung ihrer Talente stehen den Magiedilettanten 30 Versuche zur Verfügung. Sie behandeln ihre Zauberfertigkeiten wie zusätzliche Talente, müssen dabei jedoch folgende Bedingungen beachten: Für jeden Versuch, eine der Zauberfertigkeiten zu steigern, müssen 2 Versuche zur Talentsteigerung geopfert werden; die Zauberfertigkeiten können nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden, wofür maximal 3 Versuche aufgewandt werden dürfen. Im Laufe ihrer Karriere können Magiedilettanten maximal 3 Zauber aus der oben aufgeführten Liste erlernen.