

## *Der Magier*

> „Als Magier und Magierinnen im Sinne dieser Definition gelten all jene, welche die arkanen Kräfte an, einem der unter 2-4 genannten Institute geschult und geübt, gleichfalls unter Supervision demonstriert und somit ihre Kenntnis bewiesen haben. Zum Zeichen ihrer Rechte und Pflichten sollen sie die Siegel ihrer Akademie in ihrer Hand tragen und an ihrer Kleidung als von arkaner Profession kenntlich sein. An Hand und Hals, Leben, Leib, Freiheit und Besitz gerichtet werden sollen sie nicht nach das Greifen Recht und nicht nach der Fürsten Recht, sondern nach der Gilden Recht, wir all folgend beschrieben...«

- Aus einer Frühen Fassung des Codex Albyricus

### **Hintergrund**

Hin und wieder kommen in Aventurien Kinder zur Welt, deren Heranwachsen von seltsamen Ereignissen begleitet wird: Ein Apfel, den sie nicht erreichen können, springt ihnen plötzlich vom Tisch entgegen; ein Spielkamerad, der sie verprügeln will, windet sich unversehens vor heftigen, aber unerklärlichen Schmerzen. Manchmal verlöschen die übersinnlichen Kräfte eines solchen Kindes unbemerkt, wenn es erwachsen wird, meistens aber bemerken die Eltern oder zu diesem Zweck durch die Lande ziehende Priester und Gelehrte, daß das Kind "die Gabe" oder "die Kraft" besitzt. Und da in vielen Gegenden der Magier-Stand zu den angesehensten Berufen zählt, werden die Eltern mit ihrem Sprößling, sobald er das zehnte Lebensjahr erreicht hat, zu einer Magierakademie eilen, um ihr Kind dem Vorsteher zu präsentieren. Wenn das Kind die eingehende und langwierige Überprüfung durch den gesamten Lehrkörper der Akademie besteht, wird es in das Haus aufgenommen. Im Verlauf von mindestens acht Jahren besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Meistermagier, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Philosophie, Dämonologie und andere Wissenschaften, vor allem aber wird ihnen beigebracht, wie sich die arkanen Kräfte, die den Kindern oft selbst unheimlich sind, in geordnete Bahnen lenken und kontrollieren, ja schließlich sogar nutzbringend einsetzen lassen. Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses irgendeinen Zauber durchzuführen. Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlußprüfung, zu der unter anderem ein Demonstrationszaubern in den von der Akademie gelehrt Sprüchen gehört. Nach bestandener Prüfung wird den Jungmagiern oder Jungmagierinnen das Siegel der Akademie in die linke Handfläche tätowiert, und sie empfangen als weitere sichtbare Auszeichnung ihren persönlichen Zauberstab aus dem Holz der Blutulme oder Steineiche. Es gibt Magier - und das sind nicht wenige -, die sich nach ihrer Akademiezeit sofort von neuem in das Studium der arkanen Künste vertiefen. Sie widmen ihr ganzes Leben der Forschung, immer auf der Suche nach neuen Erkenntnissen in dieser unheimlichsten und geheimnisvollsten aller Wissenschaften. Über diese Arbeit wird die Studierstube zu ihrer Welt, das alltägliche Leben empfinden sie als lästige Störung ihrer Tätigkeit. Aber da ist noch eine zweite Gruppe, zu der gehören jene Magier und Magierinnen, die das Leben, ferne Länder, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennenlernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu sammeln, und auch, um sich einen Namen in der "wirklichen Welt" zu machen. Die mutigsten und wissensdurstigsten von ihnen schließen sich nicht großen und gut bezahlten Expeditionen in den hohen Norden oder ins ferne Gildenland an, sondern ziehen mit wenigen Gefährten umher, stets auf der Suche nach Abenteuern, in denen sie ihre arkanen Kräfte formen und sich mit Mächten aus vergangener Zeit oder fremden Sphären messen können: Die Rede ist von den Spielermagiern.

### **Die Rolle des Magiers**

Zu den schwierigsten Aufgaben in einem Rollenspiel gehört zweifellos die rollengerechte Führung eines frisch gebackenen Magiers. Versuchen Sie, sich in die Gedankenwelt eines klugen, aber ein wenig weltfremden jungen Wissenschaftlers hineinzusetzen, der seine Umgebung manchmal überheblich, aber doch stets mit neugierigen Augen betrachtet. Gewiß gibt es alte, machtvolle Magier, vollendete Meister ihrer Kunst, und doch finstere Zeitgenossen, in deren Herzen nur Haß und Bosheit wohnen. Ein junger Zauberer aber, der eben die Akademie verlassen hat, spürt in sich noch die moralischen Unterweisungen seiner Lehrer. Er wird seine übernatürlichen Kräfte zunächst nur für "das Gute" oder im

Dienste der Wissenschaft einsetzen. All zu bald wird ihn jedoch das Leben ehren, wie schwer es ist, eine klare Trennlinie zwischen "Gut" und "Böse" zu ziehen, und daß es sich in einer Welt wie Aventurien nur die fähigsten und mächtigsten Helden leisten können, unverdrossen für ihre aufrichtigen Überzeugungen einzutreten. Kein Wunder also, wenn erfahrene Magierinnen und Magier, die mit einem Fingerschnippen ein Leben auslöschen könnten, sich mit einer Schale aus Arroganz und Zynismus umgeben, auch wenn sie weiterhin ihren moralischen Prinzipien treu geblieben sind. Wahrlich, die Welt wird die Seele der Zauberer nie ergründen können! Wenn Sie beschließen, einen Magier zu spielen, sollten Sie die ersten Spuren dieser Überheblichkeit mit Wissensdurst und etwas Naivität, vor allem im Umgang mit Menschen, mischen. Zu einem echten Zauberer gehören immer auch der Stolz auf seine Kunst, die Liebe zu großen Gesten und ein wenig Pathos. Murmeln Sie hin und wieder etwas Unverständliches, stellen Sie weitschweifige Hypothesen auf und werfen Sie sie im nächsten Moment wieder. Auch das Ins-Blaue-Philosophieren bei einem guten Glas Wein ist eine häufig zu findende Vorliebe der Magier. Und, vor allem, zaubern Sie, was das Zeug hält. Auch die anfänglich geringe Astralenergie sollte Sie nicht davon abhalten, knifflige Situationen mit den Mitteln zu lösen, die Ihrem Magier oder Ihrer Magierin zu eigen sind - Zauberer heißen schließlich Zauberer, weil sie zaubern.

### **Zitate**

»Gewagt, gewagt, Eure These, Hochwürden. Habt ihr schon einmal die Schriften von Sphagitos von Belhanka in Betracht gezogen?... Nein Dachte ich mir...«

»Bei allen Niederhöllen! Einen veritablen FULMINICTUS beherrscht ihr da, Tochter der Auen.«

»Im Namen der Hesinde und ihrer Geschwister, im Namen Mathazilels, der von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang herrscht, und im Namen deines vielgehörnten Meisters Amazeroth befehle ich dir...«

»Altes Artefakt prototulamidischen Ursprungs, würde ich meinen. Enthält einen triphonischen Cantus zum Behufe transformatorischer Manipulationen, in reversaler Kopplung... Was? Wert? Weiß ich doch nicht! Bin ich ein Trödler oder was?«

### **Kleidung und Waffen:**

Sei es, weil vielen Magiern die Heimlichtuerei verhaßt ist, sei es, weil die meisten magiekundigen Männer und Frauen nicht frei von Eitelkeit sind - jedenfalls neigen sie fast alle dazu, sich durch ihre Kleidung zu erkennen zu geben: Hohe spitze Hüte oder gehörnte Kappen, wallende Reisemäntel mit reich besticktem, seidenem Innenfutter und mit arkanen Symbolen versehener Schmuck gehören zur Alltagskleidung der reisenden Magier und Magierinnen ihre Festtracht ist ungleich prachtvoller. Dazu gehört in jedem Fall der meist schulterhohe Zauberstab, ein mit Runen und Zeichen beschnitzter, unzerbrechlicher Stecken, das Zeichen der Magierwürde. Die meisten Adepten wurden auf der Akademie in der Kunst des Stockfechtens unterwiesen und wissen ihren Stab sehr wohl als Waffe zu führen. Die Zier- und Ritualdolche vieler Magier lassen sich ebenfalls im Kampf verwenden, und in neuester Zeit findet man auch immer häufiger Magierinnen und Magier, die ein leichtes Florett zu führen wissen. Schwerere Waffen und fast alle Rüstungen sind den Magiern ein Greuel, da sie ihre zum Zaubern benötigte Bewegungsfreiheit einschränken und Eisen ihren Zauberkräften nicht zuträglich ist. In wirklichen Gefahrensituationen mag man einen Magier im Wattierten Waffenrock sehen, ansonsten verlassen sie sich eher auf ihre Zauberkräfte.

### **Besonderheiten:**

Wie bereits oben erwähnt, ist Magiern der Gebrauch schwerer Waffen und Rüstungen fremd und wird fast überall von den Oberen der Magiergilden verboten. Im Spiel heißt das, daß Magierinnen und Magier für gewöhnlich maximal Waffen bis 1W+2 TP und Rüstungen bis RS2 benutzen dürfen. Selbst jene Magier, denen der Gebrauch schwererer Rüstungen erlaubt ist, gewöhnen sich nie so recht an einen Lederharnisch oder gar noch massiveren Körperschutz: Für alle Rüstungen mit mehr als RS 2 muß ein Punkt zur jeweiligen Behinderung (BE) addiert werden. Rüstungen aus Eisen werden prinzipiell nicht getragen, da sie die Zauberei stark behindern (siehe Weder Band noch Fessel, in den Mysteria Arkana).

Als Kenner der arkanen Künste sind die Magierinnen und Magier mit den Tricks und

Kniffen ihres Gewerbes so vertraut, daß sie einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz erhalten.

#### **Ausgestaltung der Talente:**

Magier stammen zwar aus allen Schichten der Gesellschaft, doch wenn sie als Eleve in eine Akademie eintreten, verblassen alle Unterschiede zwischen den Ständen. Hier zählt nur das Wort des Lehrmeisters und die Überlieferung der Bücher- und die von den Magierkonventen festgelegten Regulatorien, die bestimmen, welches Mindestwissen die Magi nachweisen müssen, bevor sie ihr Gildensiegel erhalten. Dies kann von Akademie zu Akademie unterschiedlich, doch im (großen und Ganzen besitzen alle Magier und Magierinnen ähnliche Talentwerte, ja, selbst die regionalen Unterschiede sind unbedeutend. Anders sieht die Sache aus, wenn der Eleve bei einem persönlichen Lehrmeister eine Ausbildung erhalten hat. Eigenbrötlerische Waldbewohner unter den Magiekundigen werden dem Eleven sicherlich solide Kenntnisse in Pflanzen- und Tierkunde sowie in den Natur-Talenten mit auf den Weg geben, dafür jedoch die gesellschaftlichen Fertigkeiten und das theoretische Wissen vernachlässigen, während trockene Theoretiker den Eleven mit Geschichte, Magiethorie und Alten Sprachen plagen und ihnen nicht den geringsten Hauch der "wirklichen Welt" zeigen. Vielleicht konzentriert sich ein Lehrmeister gar so sehr auf die Zauberei, daß der frisch gebackene Magier vor Beginn des Spiels überhaupt keine Steigerungsversuche für seine Talente würfeln darf, dafür jedoch 70 Versuche zur Steigerung seiner Zauber mit auf den Weg bekommt...

#### **Stufenanstieg:**

Beim Erreichen einer neuen Stufe darf ein Magier mit 1W6 würfeln und die resultierenden Punkte frei auf LE und AE verteilen. Magier erhalten 20 Versuche pro Stufe, um ihre Talentwerte zu steigern; und 50 Versuche, um ihre Zauberfertigkeiten zu verbessern, wobei sie jeweils 5 ZF-Steigerungsversuche in Talent-Steigerungsversuche umwandeln können. Außerdem können sie 10 ZF-Steigerungsversuche für eine anstrengende Meditation aufwenden, in deren Verlauf sie 1 W+2 Astralpunkte permanent zu ihrem Grundwert hinzu gewinnen. Viele weitere wissenswerte Informationen über die Magier, ihre Philosophie, ihre Stellung vor Recht und Gesetz, ihre Bräuche und dergleichen mehr finden Sie im Band Mysteria Arkana.