



## 4. Magie

**I**m Britannien des ausklingenden fünften Jahrhunderts ist Zauberei eine Tatsache. Die meisten Menschen sehen keinen Unterschied zwischen einem magischen Ereignis und der normalen Wirklichkeit. Man hat schon öfters von Rittern gehört, die wundersame Dinge gesehen haben; jedermann weiß, dass Heilige Wunder wirken; Druiden sind alte Bekannte bei Hofe; und Damen vom See leben in verzauberten Gewässern.



Magie ist ein natürlicher Teil der Welt. Sie ist nur insoweit übernatürlich, als die meisten Menschen sie weder verstehen noch kontrollieren können.

Normale Menschen studieren keine Zauberkunst. Sie wissen, dass sie existiert, manche haben sie schon einmal angewandt gesehen, aber sie verstehen nicht wirklich, was sich dabei abgespielt hat. Ein Ritter kann durchaus erkennen, dass er durch einen Zauberspruch auf wundersame Weise geheilt wurde, er weiß aber nicht, worum es sich bei diesem Trank handelt, wie er wirkt oder woher er stammt.

Zauberei liegt in der Natur der Feenvölker Britanniens. Druiden und heidnischen Geisterbeschwörern wird die Beherrschung magischer Zaubersprüche nachgesagt. Christen, die ihrem Gott in besonders vollkommener Weise nacheifern, können gelegentlich durch ihr Gebet Wunder wirken. Und die seltsamen Experimente der Alchemisten und Magi werden nicht nur von frommen Christen als Teufelswerk angefeindet.

### Druide

Druiden haben großen Einfluss in religiösen wie auch politischen Angelegenheiten. Ihr Rang ist höher noch als der eines gewöhnliche Ritters, und jeder kymrische Fürst hört auf das, was sein Druide ihm rät. Die Weisheit eines Druiden scheint unendlich zu sein, die Ausbildung soll bis zu 20 Jahren dauern. Einmal im Jahr kommen die Druiden einer Region an einem geweihten Ort zusammen, wo dann Rat abgehalten wird.

Der Druide ist Vermittler zwischen den Göttern und den Menschen, die der König vertritt. Er vertritt die geistliche Macht, verabreicht das Heilige

#### Darstellung von Zubern

Das „Ausspielen“ von Magie ist auf hohe Darstellbarkeit ausgelegt, d.h. es wird auf Sprüche, die nur abstrakt dargestellt werden können, verzichtet – Zaubersprüche, die eine andere Person unmittelbar betreffen, enthalten Informationen, die dem Bezauberten mitteilen, wie er auf den Zauberspruch zu reagieren hat, d.h. der Spruch beinhaltet eine konkrete Handlungsaufforderung (z.B. „Da sprach der Herr zu Moses: Streck deine Hand zum Himmel aus; dann wird eine Finsternis über Ägypten kommen, und es wird stockdunkel werden!“). Betroffene, egal ob Spieler oder Darsteller, müssen unverzüglich danach handeln (also in diesem Fall die Augen schließen und wahrscheinlich in Panik verfallen), auch und gerade dann, wenn es ihnen im Spiel zum Nachteil gereicht.





Wenn Spieler zaubern können

Magie ist ein schöner und wichtiger Bestandteil des Liverollenspiels. Sie macht das Spiel farbenfroher, abenteuerlicher und interessanter.

Aber Magie kann den Verlauf der Spielhandlung einschneidend beeinflussen – besonders, wenn sich in der Spielergruppe magisch Begabte befinden. Die von der Spielleitung feinst gesponnene Intrige kann durch einen simplen Zauber zu Fall gebracht werden. Ein guter Heiler wird den Kampfstil einer Spielergruppe völlig verändern.

Zaubernde Spieler haben Möglichkeiten in der Hand, deren Auswirkungen von der Spielleitung oft nicht vorhersehbar sind. Die Spielleitung sollte daher gut überlegen, ob sie Magie überhaupt, und wenn ja, welche Zauber sie zulassen möchte.

Es kann in diesem Zusammenhang auch vorkommen, dass im Spiel die notwendigen Ingredienzien für einen vom Charakter beherrschten Zauber nicht oder nur unter großen Anstrengungen erlangt werden können. Gerücheweise sollen Magi in diesem Zusammenhang schon auf die seltsamsten Ideen gekommen sein – manche verfügen sogar über erstaunlich gute Kontakte zu lichtscheuem Gesindel.

und ist alleiniger Verwahrer und Verantwortlicher des Wissens, der Kenntnisse und aller intellektuellen und religiösen Überlegungen und Aktivitäten (Opfer, Zauberei, Medizin, Recht, Weissagung, Hellsehen, Stammbaumkunde, usw.). Der Druiden berät und weist an; er ergreift vor dem König das Wort und gelegentlich bindet er dieses durch einen Einspruch oder ein Verbot. Er ist keinerlei Verpflichtung oder Verbot unterstellt und über jeden Makel und körperlichen oder geistigen Schaden erhaben.

Vorraussetzungen	„Fromm/Weltlich“ mindestens 12/3 Fähigkeit „Keltische Götter“
Andere Bezeichnungen	Heidnischer Priester, Hexe, Dame

**Kreis IV - Magisches Grundwissen**

Ein Charakter, der das „Magische Grundwissen“ erreicht, hat die Möglichkeit, folgende Fähigkeiten zu erlernen:

<b>Rituale und Sphären</b>	1x	1 EP
Hier erfährt der Wissbegierige Kenntnis über die Abhaltung von Ritualen und deren Bedeutung. Sollte er einmal in die Verlegenheit kommen, einem Ritual beiwohnen zu dürfen oder einen Druiden heimlich bei der Abhaltung eines Rituals beobachten können, wird er auch wissen, um welche magische Sphäre es sich handelt, da Zauber aus einem bestimmten magischen Bereich gemeinsame, von anderen Bereichen unterscheidbare Erkennungsmerkmale besitzen. Auch kann der gelehrige Novize mit Bestimmtheit erklären, in welcher magischen Sphäre welcher Gott angerufen wird und welche Philosophie damit verbunden ist.		

<b>Utensilien</b>	1x	1 EP
Der Einsatz magischer Hilfsmittel (z.B. Sichel), aber auch die passende Kleidung können hilfreich, mitunter unabdingbar notwendig sein. Dasselbe gilt für die Wahl des richtigen Ortes bzw. Zeitpunkts. Druiden, welche die Fähigkeit „Utensilien“ beherrschen, besitzen zudem Kenntnis über ein Ritual zur Herstellung eines magischen Fokus, der es einem Druiden ermöglicht, einen zusätzlichen Zauber zu memorieren.		

<b>Ingredienzien</b>	1x	1 EP
Ingredienzien bestimmen die wahre Macht der Druiden, da sie für die meisten Zaubersprüche eine bestimmte magische Zutat benötigen. Manche Ingredienzien sind wirklich schwierig zu bekommen, andere wiederum kaum zu transportieren, während man die eine Zutat sechs Monate trocknen muss, hält sich eine andere bloß wenige Stunden. Mit dem Wissen um Ingredienzien erwirbt man zugleich das Wissen über Personen, die Ingredienzien verkaufen – und zu welchem Preis sie dies tun.		

**Kreis V - Druidische Zauber**

Die Magie der Druiden ist eine Ritualmagie. Sie ist in neun voneinander unterscheidbare Bereiche oder Sphären gegliedert, und jede dieser Sphären verfügt über ein eigenes Basisritual mit spezieller Gewichtung. Ein Spieler,

