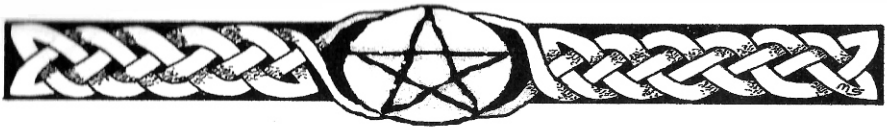


Magie im Rollenspiel – Hinweise für den Meister

Im folgenden finden Sie, lieber Leser, einige Überlegungen dreier DSA-Autoren zum Thema Magie in Aventurien – Magie im Rollenspiel.
Statt uns auf ein gemeinsames Vorwort zu einigen, haben wir beschlossen, die diversen, innerhalb der DSA-Redaktion bestehenden Sehweisen zu diesem Thema der Leserschaft sichtbar zu machen. So ist es nun an Ihnen, die verschiedenen Meinungen zu vergleichen und zu prüfen. Wahrscheinlich wird es für Ihr Spiel am fruchtbarsten sein, wenn Sie sich von jeder der drei Einschätzungen gewisse Teile zu eigen machen, denn weder Römer noch von Wieser noch Kiesow behauptet von sich, er habe auf dem Weg zur perfekten Rollenspielmagie die vollendete Weisheit erreicht.

Thomas Römer: Magie ist berechenbar

Aventurische Magie ist zu großen Teilen Wissenschaft. Regeln dienen dazu, Meister und Spielern Sicherheit zu geben. Magieregeln sind also vernünftig und notwenig und sollten – immer im Rahmen von Spielspaß und Stimmigkeit – eingehalten werden.

Halten Sie sich als Meister, wo immer möglich, an die bestehenden Regeln, die Ihnen ohnehin (z.B. mit dem Kapitel **Zauberwerkstatt**) genügend Variationsmöglichkeiten anbieten. Das heißt nun nicht, daß Sie jeden spieltechnischen Wert auswendig lernen sollen (wer kann das schon), aber doch für jeden magischen Effekt auch eine "magisch-wissenschaftliche" Erklärung parat haben sollten.

Eine magische Welt braucht innere Logik

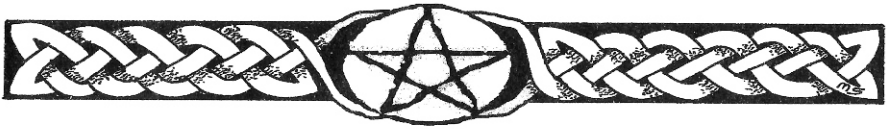
oder: Zauberei ist (in Aventurien) die "natürlichste Sache der Welt". Das verlangt aber auch nach einer gewissen "magisch-naturwissenschaftlichen" *Erklärbarkeit* der Welt. Magie ist in Aventurien eine Wissenschaft, und viele gelehrte Männer und Frauen suchen nach den "letzten Geheimnissen"; die Astralenergie und ihre Ausformungen sind eine weitere "Wechselwirkung" im Gefüge der Welt, ebenso natürlich wie die Schwerkraft – und eine Wirkung mag die andere übertreffen (weswegen Drachen fliegen können).

Lose Enden

Wir meinen hier bei weitem nicht, daß mit dieser Box alle wundersamen Effekte in Aventurien erklärbar geworden sind – mitnichten! Wer sich als Held näher mit der Magie beschäftigt, wird stets feststellen, daß es noch genügend weiße Flekken auf der weiten Landkarte der Zauberei zu erforschen gibt. Wir haben hier bewußt lose Enden gelassen, an denen sich allerlei pseudowissenschaftliche magisch-philosophische Diskussionen entzünden können. Dem magisch orientierten Forscherdrang der Spieler und Meister sind also keine Grenzen gesetzt.
Nun ist die, in weiten Teilen dieses Buches vorherrschende, "augenzwinkernd-wissenschaftliche" Betrachtung der Magie sicherlich nicht jedermanns Sache, aber für diese Fälle können Sie immer noch auf eine "elfische" Sichtweise zurückgreifen und die *übernatürlichen* Effekte als *überaus natürliches* Wirken darstellen, das keine Erklärung benötigt: "Ihr fragt euch doch auch nicht ständig, warum Fische schwimmen, Vögel fliegen und Äpfel vom Baum nach unten fallen..."

Wider den deus ex machina

Eines der frustrierendsten Erlebnisse für die Spieler ist es , wenn sie trotz langer und ausgiebiger (in diesem Fall: magischer) Planung nicht zum Ziel kommen können – weil dies für den Spielfluß tödlich wäre (was die Spieler aber nicht wissen können). Beliebtes Mittel der Spielleitung sind dann die Legionen von Orks, die den Weg versperren – oder halt die Zauber mit dem "geht nicht"-Effekt
Wenn sich also demnächst einer Ihrer Spieler mit



einem "IGNIFAXIUS Zwanzich Weh!" über eine wichtige Meisterfigur hermacht, brauchen Sie nicht mehr zu murmeln "geht nicht", sondern können sagen, "Dein IGNIFAXIUS prallt an einer unsichtbaren Barriere ab – offensichtlich eine kaskadierte heptaphonische INVERCARNO-Variante." Das ändert nichts am Ergebnis, gibt dem Spieler aber das Gefühl, alles versucht zu haben und mit Mitteln *innerhalb* der Spielwelt besiegt worden zu sein.

Wilde Magie

Natürlich gibt es haufenweise Effekte, deren Erklärung weit über das Wissen aventurischer Zauberer hinausgeht. Diese treten immer dann auf, wenn eine große Menge freier (also nicht in Muster gebundener) Astralenergie auf kleinem Raum konzentriert ist. Dann können Mindergeister entstehen oder die irrwitzigsten Effekte auftreten. Dies geschieht vor allem bei Zauberpatzern.

Wenn es um Feenwelten und -wesen oder gar um Dämonen geht, brauchen Sie sich als Meister kaum Schranken aufzuerlegen. Das Wesen der Welt ist die Ordnung, wie sie von Los erschaffen wurde, das Wesen der Dämonen aber, Chaos zu verbreiten. Aus diesem Grund können zwei Dämonen, die mit einer identischen Formel und identischem Ritual beschworen werden, tatsächlich völlig unterschiedlich geartet sein.

Sie sehen also, daß auch im Rahmen des hier präsentierten Regelwerks genügend Freiräume bestehen, um alle möglichen und unmöglichen Effekte zu erzeugen – und daß die Frage, welcher Seite Sie zuneigen, letztendlich die Frage *nach dem Leben, dem Universum und überhaupt allem* ist: "Wie muß unsere Welt beschaffen sein, damit sie uns den meisten Spaß macht?"

Thomas Römer

Hadmar von Wieser: Bewahrt das Mysterium

Das Wesen der Magie ist es, geheimnisvoll zu wirken. Der Zweck von Regeln im Rollenspiel ist es, keine Zweifel aufkommen zu lassen. Daraus folgt: Regeln für Magie sind eigentlich der Tod der Magie!

Verwenden Sie die Regeln als Richtlinien – aber erzwingen Sie sie nicht. Wenn sowohl Sie als auch der Spieler eine genaue Auslegung nicht mehr wissen, dann blättern Sie nicht nach und lassen Sie schon gar keine Spieler nachschauen – improvisieren Sie! Gewöhnen Sie Ihre Spieler daran, daß sie kein Recht auf zuverlässige Ergebnisse haben.

Überraschungen

Die Magie Aventuriens lebt von Überraschungen: Wenn die Spieler magische Ereignisse erst einmal als langweilig empfinden, ist es zu spät: Phantasie und Stimmung sind tot. Genausogut können Sie die Magie weglassen, irgendeine vergangene Ära spielerisch nachbereiten und sich die Komplikationen ersparen. Lassen Sie es nicht dazu kommen:

—Gönnen Sie dem Spieler, der mit den drei Würfen seiner Zauberprobe insgesamt 15 Punkte unter seinen Eigenschaften bleibt, drei zusätzlichen LP für seinen BALSAMSALABUNDE.

—Lassen Sie den nächsten Zant, den ein Dämonologe herbeiruft, sich zum Beschwörer umdrehen und säbelzahnig grinsen: "Und du glaubest wirklich, Sterblicher, daß ich diesem deinem Befehl folgen werden?" – ehe er glücklicherweise genau das tut.

—Geben Sie dem Spieler, der seinen vom HORRIPHOBUS getroffenen Helden hingebungsvoll rennen, retten, flüchten läßt, beim nächsten Mal einen Bonus auf seine Magieresistenz: "Nichts wird dich je mehr so schrecken wie damals dieser Zauber!"

—Geben Sie dem einfühlsamen Spieler, der sein Gegenüber freiwillig eine halbe Stunde studiert, ehe er ein SENSIBAR spricht, eine detailliertere Beschreibung von Gedanken und Erinnerungen, als er sie sich je erträumt hätte.

—Lassen Sie dem ersten Spieler, der angesichts eines Orks allzu selbstgefällig und gelassen flötet: "Pah, ein IGNIFAXIUS - und weg isser!", eben diesen IGNIFAXIUS noch in der Hand explodieren.

—Gönnen Sie dem Spieler, dem eine Zauberprobe mißlingt, trotzdem – wenn es der Stimmung dient – einen erfolgreichen Zauber. Stellen Sie die Balance später durch eine passende Nebenwirkung her. (Siehe LACH DICH GESUND.)
Und spielen Sie einen Dämon, der – nach mißlungener Beherrschungsprobe – anscheinend trotzdem Gehorsam zeigt. Aber wie lange?
Kurz: Lassen Sie es zur Gewohnheit werden, Gewohnheiten zu durchbrechen!

Eine magische Welt

Aventurien ist eine magische Welt. Sie folgt nicht unseren Naturgesetzen, sondern eigenen:
—Denken Sie an die sensationelle Heilfähigkeit aventurischer Helden (siehe **Die Helden des Schwarzen Auges**, Anhang): Ein schwerverletzter Held der 1. Stufe kann damit rechnen, binnen 10 Tagen wieder voll einsatzbereit zu sein.
—Denken Sie an die merkwürdige Wirkung aventurischer Astrologie: Ein Mensch, der im Rahja-Mond geboren wurde, kann erwiesenermaßen besser tanzen!
—Denken Sie an die Eigentümlichkeiten aventurischer Krankheiten (siehe **Das Handbuch für den Reisenden**, Anhang I): In Aventurien bekommt man tatsächlich vom Lügen Dumpfschädel, und wer an eine Tempelwand uriniert, muß wirklich mit dem Raschen Wahn rechnen!
Und denken Sie an die Riesen und Drachen Aventuriens, die sich keinen Deut um irdische Schwerkraft und Masseträgheit scheren müssen.

Der Beispiele gäbe es noch viel mehr. Sie alle werden von Meister und Spieler unausgesprochen akzeptiert – weil sie förderlich für Spannung und Faszination sind.
Wenn also das nächste Mal einer unter Ihnen versucht, die fantastische Spielstimmung mit kopflastigen Argumenten und gnadenlosem Einbringen der Wirklichkeit zu sabotieren, dann erinnern Sie ihn (oder sich selbst) an diese Beispiele.

In Aventurien entscheidet Glaubwürdigkeit, aber nicht Realismus, dort gilt Logik, aber nicht Naturwissenschaft – und im Zweifelsfall stets das Spielvergnügen.

Hadmar Freiherr von Wieser

Ulrich Kiesow: Bedenket die Spielbarkeit!

Unser neues Regelwerk bietet dem Magiekundigen eine Fülle von Möglichkeiten, seine Fähigkeiten und seine Macht zu steigern. Die meisten dieser Möglichkeiten sind als *Alternativen* gedacht, das heißt, sie sollen dazu dienen, Magier, Hexen etc. möglichst unterschiedlicher Ausprägung zu schaffen. Ein Magiekundiger, der es darauf anlegt, möglichst viele Wirkungen aus Tränken, Edelsteinen, Artefakten und Zauberformeln in einer Person zu summieren, gestaltet eine Figur am Rande der Lächerlichkeit und behindert den Meister bei der Spielgestaltung. Achten Sie also als Meister stets darauf, daß Ihre Spieler stimmige Helden erschaffen und keine magopyromanischen Ungeheuer mit einem Bauchladen voller Knalleffekte!
Überschütten Sie Ihre Spieler nicht mit zusätzlicher Astralenergie, auch wenn die Versuchung bisweilen groß ist. Der größte Reiz des DSA-Magiesystems liegt darin, daß der Zauberer frei entscheiden kann, welchen der mittlerweile über 200 Zauber er spricht, aber nicht, wie viele er spricht!
Ein Magiebegabter mit deutlich mehr als 100 ASP verliert diese Beschränkung und setzt das DSA-Magiesystem außer Funktion. Er kann risikolos jede Spielsituation durch verschwenderischen ASP-Einsatz meistern. Der Magier-Held gerät nicht mehr in unmittelbare Lebensgefahr, für seinen Spieler geht jede Spannung verloren.
Hinzu kommt, daß etliche Zauber mit offenen Kosten gestaltet sind. Das ermöglicht mächtigen Magiern durchschlagende Effekte, wenn sie die Hälfte ihrer astralen Macht schlagartig freisetzen. Wenn 75 ASP aber nur mehr ein Bruchteil der eigenen Macht sind, werden selbst diese faszinierenden Zauber alltäglich – und stinklangweilig!
Also, lieber Meister, üben Sie, indem Sie den Spieler-Magier Ihrer Runde mitgestalten, Ihre Spielleiter-Verantwortung aus. Ihre Runde wird murren, aber Ihnen am Ende dankbar sein.

Ulrich Kiesow