

Magie-/ Wirkerleitfaden

Ziel:

Dieser Leitfaden soll euch SCs einen Hinweis darauf geben, wie Magie in Saya funktioniert. So könnt ihr euer Magiespiel unseren Bedingungen leicht anpassen.

Bei uns gilt grundsätzlich: Ein Zauber kann nur funktionieren, wenn

1. Ohne Telling klar gemacht werden kann, was passiert.
2. Er eine schöne Show für die Umstehenden bietet (ein schöner Zauberspruch ist das Mindeste, lieber noch mit coolen Komponenten und Effekten).
3. Das Opfer des Zaubers entscheidet über die tatsächliche Wirkung

Wenn dir das als Info reicht, kannst du an dieser Stelle schon aufhören zu lesen. Wenn du eine IT Begründung sowie diverse Erklärungen möchtest, hilft dir dieser Leitfaden. (Nach diesem Leitfaden werden übrigens unsere SLs beurteilen ob z.B. ein Ritual funktioniert ;)

Definition Magie:

Was ist Magie? Diese Frage ist deshalb so schwer zu beantworten, da Magie im Grunde kein Objekt ist. Magie ist also nicht dinglich, wie z.B. Wasser, Feuer, Luft etc. Vielmehr handelt es sich hierbei um eine Fähigkeit oder Eigenschaft.

Grundlegend für unsere Theorie ist, dass alles aus Energie besteht, welche wiederum unendlich ist und weder erschaffen noch vernichtet werden kann.

Sehr Wohl ist es jedoch möglich, ihre Form zu verändern. z.B. kann die Energie aus Holz durch Verbrennen in Feuer verwandelt werden, welches seine Energie wiederum in Form von Licht und Wärme abstrahlt. Es entsteht ein unendlicher Kreislauf.

Magie und andere übernatürliche Wirkformen, z.B. klerikale Magie oder Schamanismus, stellen nun die **Fähigkeit dar, den Zustand der Energie auf übernatürliche Art und Weise (mit der Kraft der Gedanken) zu verändern. z.B. Ein Feuer scheinbar aus dem Nichts zu erschaffen.** Im Folgenden wird daher nicht mehr von Magie gesprochen, sondern von "Wirken" und nicht von Magiern, Schamanen, Priestern etc. Sondern einfach von "Wirkern"

"Wirkformen (Quelle der Wirkung)"

Grundsätzlich gibt es für "Wirker" eine beinahe unendliche Zahl an Möglichkeiten, Energie zu verformen und somit zu "wirken". Hier mag jeder SC seine eigene Theorie verfolgen. Hier aber einige mögliche Beispiele

Rationale "Wirker" (z.B. klassische Akademiemagier und Alchimisten):

gehen stets **Wissenschaftlich** vor

Akademiemagier benutzen z.B. zumeist den Astralraum, eine Art Spiegelwelt, in welcher sie die Fäden der Energie und ihre Beziehungen zueinander deutlich sehen können und in der Lage sind, diese umzuweben, um in der tatsächlichen Welt zu "wirken".

Wissenschaftliche Alchimisten wiederum benutzen genaueste Zutaten um deren innewohnende Energie gezielt zu formen und zu "wirken"

Natürliche "Wirker" (z.B. Elementaristen, Druiden, Schamanen, diverse magische Wesen etc):

Beziehen die Energie zum "Wirken" direkt aus der Natur, z.B. von einem bestimmten Element oder auch einem magischen Wesen (Geisterwesen etc.) und vermögen es, diese intuitiv zu formen. Oder sie "wirken" selbst überhaupt nicht, sondern erbitten die "Wirkung" von der Natur, z.B. Elementarwesen oder Geisterwesen.

Extrasphärische "Wirker" (z.B. Kleriker, Priester, oder Extrasphärische Wesen selbst wie Götter, Dämonen etc.)

Beziehen die Energie für das "Wirken" von einem mächtigen Wesen, das außerhalb dieser Sphäre/Welt beheimatet ist, oder sie wirken gar nicht selbst, sondern erbitten die "Wirkung" oder sind gar selbst ein solches Wesen

ACHTUNG!!! SCs, die mächtige Götter, Halbgötter, Dämonen etc. spielen, sind bei uns grundsätzlich NICHT ERWÜNSCHT!!! Solche Rollen werden, wenn überhaupt, nur von NSCs ausgefüllt!

Andere Arten und Zwischenformen:

Die Grenzen sind hier natürlich nicht klar gezogen, Mischformen etc. sind durchaus denkbar, sollten sich aber grob durch die hier erklärten Arten erklären lassen.

Interaktion der Wirkformen untereinander

Da alles aus Energie besteht, können grundsätzlich alle "Wirkformen" untereinander interagieren, sich gegenseitig aufheben etc. Dabei gilt jedoch: Je weiter sich die Formen voneinander unterscheiden, desto schwieriger wird die Interaktion.

So kann z.B. auch ein Priester einen Bannkreis aufheben, den ein Akademiemagier "gewirkt" hat, das ist aber deutlich erschwert.

Wie geschieht das "Wirken"?

So verschieden die Formen des "Wirkens" auch sein mögen, die Umformung der Energie hängt stets mit den Gedanken des "Wirkenden" zusammen. Bevor ein "Wirkender" etwas in der realen Welt erschaffen kann, muss er dies zunächst in seinen Gedanken tun.

Ein Akademiemagier, der sich geistig im Astralraum befindet und einen Feuerball weben will, dabei aber an einen Wasserfall denkt, dem wird es kaum gelingen. Gleiches gilt für einen Elementaristen. Ein Priester oder Schamane, der eine "Wirkung" von seinem Gott oder einem Geisterwesen erbitten will, muss diesem mittels seiner Gedanken ein klares Bild der erwünschten "Wirkung" vermitteln.

Schafft der Wirkende es, das gewünschte Bild auch in die Köpfe der umstehenden einzupflanzen wird die "Wirkung" umso größer

Um also die eigenen Gedanken auf die gewünschte "Wirkung" zu fokussieren, gibt es diverse Hilfsmittel wie:

Umschreibende Zauberformeln und Gebete:

Wer von Regen spricht, wird kaum ein Feuer erschaffen können

Der richtige Sprachduktus:

z.B. Kraftvolle Stimme für kräftige "Wirkungen " sanfte Stimme für sanfte "Wirkungen " usw.

Diverse Komponenten:

z.B. Fächer und Federn für Windstöße, Flammen für Feuerzauber etc.

Hier gilt Grundsätzlich:

Nichts muss, alles kann!! Ein Zauber muss aber stets ein Bild der Wirkung in den Köpfen aller Umstehenden malen um zu funktionieren.

Natürlich ist es theoretisch möglich, durch große Übung und Konzentration im eigenen Geist ein so klares Bild zu erschaffen, dass eine Wirkung auch ohne Formeln, Komponenten etc. erzielt werden kann. Derartige Magie wird aber, wenn überhaupt, von NSCs verwendet.

Dieses Konzept soll schönes Spiel für eure Mitspieler schaffen, Telling verhindern und euch gleichzeitig einen IT Anreiz/Begründung für eine ordentliche Show geben. Konzepte nach denen z.B. ein Magier möglichst minimalistisch vorgehen sollte, um Energie zu sparen, machen zwar theoretisch durchaus Sinn, sind aber in unseren Augen für LARP nach DKWDDK ungeeignet.

In einem Satz übersetzt, bedeutet das ganze Gedanken Klimbim einfach:

"Gestalte deinen Zauber so, das er eindrucksvoll ist und sich selbst erklärt!"

Wir möchten uns in diesem Sinne einem Leitsatz der Kesselgasse auf dem Epic Empires anschließen:

Gib alles, erwarte nichts

Sonderform Alchemie/ Magische Tränke

Wenn beim Wirken immer Gedanken im Spiel sind, wie verhält es sich mit der Alchemie? Oft handelt es sich dabei ja schlichtweg um eine strikte Vermengung der Zutaten, ähnlich dem Backen eines Kuchens, weshalb Gedanken unerheblich sein könnten. Ob ein Bäcker schließlich beim Backen an Kuchen denkt oder an etwas anderes, spielt keine Rolle, solange er ansonsten alles richtig macht. Streng genommen handelt es sich bei Alchemie also gar nicht um tatsächliches "Wirken", sondern um das tatsächliche Vermengen bestimmter Zutaten mit bestimmten Eigenschaften, um eine neue Eigenschaft zu kreieren. Dies ist also nicht übernatürlich sondern natürlich.

Dennoch können alchemistisch durchaus Mixturen erschaffen werden, die eine derart große Wirkung haben, dass sie z.B. der "Wirkung" eines Zaubers durch einen Akademiemagier

gleichkommt. Hierfür sind allerdings zumeist "magische Zutaten" nötig, welche wiederum zuvor durch irgendwen "gewirkt" wurden. Sei es in dem Fall ein Artefakt, erschaffen durch einen Magier oder eine magische Pflanze, die letztendlich dem Gedanken einer Gottheit o.Ä. entsprang (siehe auch "abschweifende Gedanken")

Letzten Endes isoliert der Alchimist also diesen Gedanken und nutzt somit einen fremden Gedanken für seine eigene "Wirkung"

Alchemie wird als rationale Wirkform eingestuft, da es etwas Wissenschaftliches hat.

OT Zusatz:

Alchemie ist natürlich in der Form schwer ohne Telling darstellbar, alsdass der eigentliche Brauprozess vor der "Wirkung" von Statten geht und z.B. kein Zauberspruch benötigt wird der die Wirkung erklärt. Bevor du also einen Trank etc. verwendest, beschreibe einfach IT was passieren wird. Also "Ich werde dir nun diesen Schlaftrank verabreichen" anstelle von: Schlaftrank geben - ins Ohr flüstern "du schläfst ein"

Soll das "Opfer" IT nicht über die Wirkung informiert werden, schreibe einen kleinen Beipackzettel.

Zudem hätten wir auch bei unseren Alchimisten gerne eine ordentliche Show, z.B. brodelnde, qualmende Kessel (z.B. durch Trockeneis) und eine aufwändige Zubereitung.

Abschweifende Gedanken:

Wie sieht es nun mit Wesen oder gar Dingen aus, die nur bedingt oder gar nicht denken können?

Da gibt es im Grunde verschiedene Möglichkeiten:

1. Sie sind zu rudimentären Gedanken fähig und "wirken" diesen Gedanken entsprechend.
Bsp: Ein magisches Tier dem man Angst macht, "denkt" an Flucht und wirkt intuitiv z.B eine Unsichtbarkeit.

2. Sie sind selbst Teil des Gedanken, wurden z.B. durch den Gedanken einer Gottheit geschaffen. Sie "wirken" also überhaupt nicht, sondern sind selbst die "Wirkung", ihre scheinbar magischen Fähigkeiten mit eingeschlossen

Irgendwo in der Vergangenheit muss es aber immer einen Gedanken gegeben haben der die "Wirkung" ausgelöst hat.

Reine Magie:

Wenn Magie also nicht dinglich ist, sondern nur eine Fähigkeit, Energie zu formen ("Wirken") wie steht es dann mit Objekten aus reiner Magie o.Ä.?

Ganz einfach: Gibt es nicht! Wenn also nach anderen Konzepten etwas aus reiner Magie besteht, besteht es nach unserem Konzept einfach aus reiner Energie. Je nachdem, ob es nach anderen Konzepten reine klerikale Magie, arkane Magie etc ist, ist es bei uns einfach

reine Energie, die so verwoben/verändert/"gewirkt" wurde, dass sie besonders gut für eine bestimmte Wirkform genutzt werden kann. Ansonsten steht diese Energie einfach allen Wirkformen gleichermaßen zur Verfügung.

Magiepool/ magische Kraft etc.

Wenn ein "Wirker" also nur Energie umformt und diese unendlich ist, kann ein "Wirker" dann unendlich oft oder lange "wirken"?

Eindeutig nein! Das Umformen von Energie ganz egal auf welche Art, bedarf einer enormen Konzentration und psychischer wie physischer Anstrengung. Je nach Größe der "Wirkung" kann also unterschiedlich oft "gewirkt" werden.

Eine "Wirkung", welche der "Wirker" im Alltag häufig einsetzt, wird ihn kaum noch Kraft kosten.

Eine mächtige "Wirkung" die nicht häufig vom Wirker eingesetzt wird, mag hingegen seine komplette Kraft aufzehren.

Jeder vermag selbst zu entscheiden, wie geübt sein Charakter im "Wirken" ist, solange er dies glaubhaft darstellen kann.

Hier einmal die Kurzfakten!

- Alles besteht aus Energie
- Magie ist die Fähigkeit Energie auf übernatürliche Weise(durch Gedanken) umzuformen ("Wirken"). Dies kann auf unterschiedlichste Weisen geschehen (Wirkformen):
 - Rational
 - z.B. Akademiemagier über den Astralraum
 - Natürlich
 - z.B. Druiden, Schamanen etc. Durch die Kraft der Natur oder Naturgeister etc.
 - Extrasphärisch
 - z.B. Priester durch die Kraft einer Gottheit
- Interaktionen unter verschiedenen "Wirkformen" sind grundsätzlich immer möglich, werden jedoch erschwert, je mehr sich die "Wirkformen" voneinander unterscheiden.
- Um zu "Wirken" muss der "Wirker" immer ein klares Bild der gewünschten "Wirkung" in seinen Gedanken und idealerweise in den Gedanken der Umstehenden schaffen. Dabei kann z.B. folgendes hilfreich sein:
 - passende Formel oder Gebete
 - passender Sprachduktus
 - Komponenten
- Alchemie ist eine Sonderform bei der fremde Gedanken genutzt werden.
- "Wirken" ist anstrengend! Je größer die "Wirkung" desto größer die Erschöpfung.
- **Gib alles, erwarte nichts!**