

Analysespiel in der Kesselgasse

Grundlagen

Wir sind Zauberer in einem magiearmen Setting, keine Sternensystemingenieure mit Tricorder. Die magische Analyse von irgendwelchen Gegenständen wird daher nur einige sehr grundlegende Informationen zutage fördern. Wer mehr erfahren will, kommt um umfangreiche Recherchen in der Bibliothek nicht herum.

	Stärke	Art	Ziel	Alter	Quelle	Dauer
^	Stark	Schädlich	Geist	Uralt	Extrasphärisch	Lang
-	Mittel	Nützlich	Körper	Mit Tradition	Natürlich	Mittel
v	Schwach	Neutral	Umwelt	Modern	Rational	Kurz

Erläuterungen

Stärke: Sollte sich (fast) von selbst erklären – es geht um die Stärke der dem Gegenstand innewohnenden Magie. Was genau *Schwach*, *Mittel* und *Stark* bedeutet ist allerdings eine Frage der Interpretation. Faustregel: Das Zeug, das wir in der Kesselgasse herstellen und verkaufen ist *Schwach*, die Magie in plotrelevanten Lesath-Artefakten dürfte *Stark* sein.

Art: *Neutral* umfasst alles, was mit Hilfe der Magie herbeigerufen oder analysiert wird, ohne das Zielobjekt direkt zu schädigen. Das kann allerdings auch ein finsternes Portal sein, durch das blutdürstige Dämonen in unsere Welt treten können. Gegenstände der Kategorie *Nützlich* verändern das Ziel auf eine Art und Weise, die ihm nützen soll. Dabei kann es sich um einen nützlichen Heiltrank handeln, aber auch ein Schutzamulett. *Schädlich* bezeichnet schließlich alle Wirkungen, die eine unerfreuliche Wirkung auf das Ziel haben sollen. Dabei kann es sich sowohl um eine Rune handeln, die einen Blitzschlag auslöst, als auch eine Spindel, die eine unvorsichtige Prinzessin nebst ganzem Königreich in einen hundertjährigen Schlaf versetzt.

Ziel: *Körper* bedeutet, dass der Zauber auf den Körper des Ziels bzw. auf ein Objekt gerichtet ist, *Geist* beeinflusst die Psyche und *Umwelt* zielt auf einen größeren Radius.

Alter: Ein *Moderner* Gegenstand wurde vermutlich irgendwann innerhalb der letzten 50 Jahre geschaffen. Ein Gegenstand *Mit Tradition* kann auch mehrere Jahrhunderte alt sein und ein *Uralter* Gegenstand stammt aus einer längst vergessenen Zeit, als sich Dinosaurier und Elfen um Atlantis gestritten haben (oder so).

Die Kategorie *Alter* ist zugleich der wichtigste Bibliotheksverweis. Ein uralter Gegenstand könnte sowohl auf 3000 Jahre alten Tonplatten näher beschrieben sein, als auch in einer Hausarbeit, die Besserwisserboys Charakter zu Studienzeiten für einen rüpelhaften Kampfmagier anfertigen musste. Allerdings: Je moderner die Aufzeichnung, desto ungenauer sollten die Informationen sein. Ein vorgestern in der Kesselgasse geschaffenes Schutzamulett wird dagegen kaum in einem 300 Jahre

alten Reisetagebuch beschrieben (es sei denn, der Autor wäre ein Zeitreisender) – dafür kann es sehr genaue Informationen zu dem Gegenstand geben (beispielsweise in Form von Forschungsnotizen/Labortagebüchern in der Bibliothek). Ein Mittelweg stellen Gegenstände der Kategorie Mit Tradition da. Hier kann es umfassende Aufzeichnung auch in älteren Werken geben, die trotzdem noch brauchbare Informationen liefern.

Dauer: Ein Amulett, das beim Auslösen in einem Feuerball explodiert, hat eine (sehr) *Kurze* Wirkungsdauer, ein Schutzamulett wirkt möglicherweise *Mittellang* und die zuvor schon erwähnte Dornröschen-Spindel hat eine *Lange* Wirkungsdauer.

Quelle: *Natürlich* sind Kräfte, die auf mehr oder minder natürlichen Phänomenen beruhen, wie Gespenster, Feenwesen oder Elementare. *Rational* sind solche Zaubervirkungen, bei denen arkane Energien mit wissenschaftlichem Ansatz gebündelt und zielgerichtet eingesetzt werden. Ein *Extrasphärischer* Zauber schließlich beruht auf Kräften, die nicht von dieser Welt sind (z.B. Götter oder Dämonen, aber auch deren Priester).

Beispiel:



Entschlüsselung: Stark, Nützlich, Zielt auf die Umwelt, Uralt, Rational, Lang anhaltend

So könnte ein entsprechender Text in einer eher modernen Abhandlung in der Bibliothek aussehen:

Mythos oder Wirklichkeit? Auch wenn es nie einem Forscher gelang Spuren einer derartigen Ansiedlung nachzuweisen, so sprechen viele Wüstenstämme in der großen Mahdi von einer untergegangenen Stadt namens Ka-rah. So groß soll die Macht der Einwohner gewesen sein, dass sie den Göttern selbst zu trotzen vermochten. Es heißt, sie verfügten über eine Art von Schrein, in dem sie magische Energien zu bündeln vermochten und wie eine Art Schutzkuppel über die ganze Stadt ausbreiten konnten um so selbst Horden von alptraumhaften Kreaturen von den Mauern fernzuhalten. Eine wahrhaft unglaubliche Geschichte, immerhin vermögen wir heutzutage kaum genug Energie zu bündeln um einen relativ kleinen Körper wie den eines einzigen Menschen vor vergleichsweise geringer Krafteinwirkung wie einen Schwertstreich zu schützen. Dennoch mag an den Geschichten der Wüstenvölker ein Körnchen Wahrheit verborgen sein und so könnte es sich lohnen ...

Weiterführende Informationen

Weil sich die Quelle und Art eines Zaubers oder Gegenstandes mit je drei Unterteilungen nur sehr unbefriedigend beschreiben lässt, sind hier zu jeder Kategorie drei zusätzliche Unterkategorien möglich. Diese lassen sich im Regelfall nur in der Bibliothek finden.

Quelle	Extrasphärisch	Rational	Natürlich
∧	Göttlich	Zauberei	Geister
-	Dämonisch	Alchemie	Feen/Elementarwesen
∨	Anderes	Anderes	Anderes

Erläuterungen

Natürlich: *Geister* bezeichnet alle Kräfte, die auf dem Wirken ruheloser Seelen beruhen, mit *Feen/Elementare* sind Kräfte gemeint, bei denen derartige Naturerscheinungen ihre Finger im Spiel haben und *Anderere* deckt Phänomene ab, die damit möglicherweise nicht erfasst werden (Drachen z.B.).

Rational: Die Unterkategorie Rational lässt sich in *Zauberei*, *Alchemie* und *Anderes/Verschollen* unterteilen, wobei letzteres all jene Kräfte beschreiben kann, die nicht unter die ersten beiden fallen: von uralter egyptischer Kristallmagie bis hin zum Zaubersprechgesang verschollener Elfenvölker.

Extrasphärisch: Im Extrasphärischen Bereich tummeln sich drei Klassen von möglichen Magiequellen – Götter (und ihre himmlischen Boten), Dämonen und Andere (d.h. all jene Sphärenreisenden, die sich nicht mit den andern beiden Begriffen fassen lassen).

Art	Neutral	Nützlich	Schädlich
∧	Herbeirufend	Heilung	Schaden
-	Analysierend	Schutz	Verwandeln
∨	Anderes	Anderes	Anderes

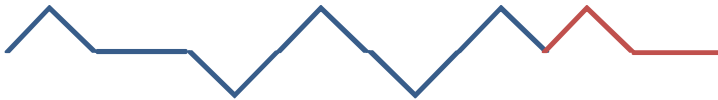
Erläuterungen

Neutral: Unter *Herbeirufend* fällt alles, was irgendwelche Dinge herbeibeschwört, sowohl Nahrung aus dem Nichts oder fiese Dämonen aus der Niederhölle. Analysierend ist dagegen alles, was in irgendeiner Weise in den Bereich Hellsicht/Analyse fällt, beispielsweise ein Monokel, mit dem sich magische Signaturen erkennen lassen. Und weil wir bestimmt jede Menge Zauberspezialkategorien vergessen haben, fallen die dann jeweils unter *Anderes*.

Nützlich: Heilung ist alles, was Schaden am Zielobjekt behebt, Schutz verhindert Schaden. Anderes: siehe Neutral.

Schädlich: Schaden dürfte recht klar sein (Feuerbälle, Vergessenszauber, arkane Bomben aus schnell zerfallendem Adamantium). Unter Verwandeln fällt alles, was das Ziel stark verändert (Versteinerung etc., aber auch Liebeszauber oder geistige Beeinflussung). Anderes: siehe Neutral.

Beispiel:



Entschlüsselung: Stark, Nützlich, Zielt auf die Umwelt, Uralt, Rational, Lang anhaltend, Zauberei, Schutz

So könnte der entsprechende Text in einem sehr alten Manuskript in der Bibliothek aussehen:

Als aber Not und Dunkelheit immer größer wurden, da schufen die alten Meister von Qua-rah mit ihren Zauberkraften aus reinem Licht einen funkelnden Kristall, der Glückseligkeit in die geschundene Stadt zurückbrachte. Die Brunnen sprudelten erneut, das Korn auf den Feldern gedieh und die dunklen Schatten von Ilthil dem Schakal mussten vergehen und mit großem Heulen floh er zurück in die Wüste.

Mit UV-Farbe darunter:



Sonderfälle

Bei manchen Kategorien sind auch Sonderfälle möglich. Als Unterkategorie zu *Rational* könnte für ein Artefakt beispielsweise sowohl Zauberei als auch Alchemistisch passend sein.

Das würde dann so aussehen:

