

Magia Universe

Magia-Universum: Richtlinien

Ein Projekt von Paul's Nerd Lounge



*Dieses Werk steht unter der
Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0.*

Version 1.0

*„Magie ist nur dann frei,
wenn auch die Geschichten frei sind.“*

Lizenz

Dieses Buch Magia Universe – Magia-Universum: Richtlinien steht unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0 (Namensnennung).

Das bedeutet kurz zusammengefasst:

- *Du darfst dieses Werk teilen, verändern und kommerziell nutzen.*
- *Du musst den ursprünglichen Autor Paul Röwer nennen.*
- *Du darfst jede Lizenz für abgeleitete Werke wählen.*

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons "Namensnennung 4.0 International" Lizenz.



Inhaltsverzeichnis

<i>Lizenz</i>	<i>ii</i>
1 <i>Einleitung</i>	1
1.1 <i>Ziel dieses Buches</i>	2
1.2 <i>Offene Nutzung</i>	2
2 <i>Die Magie des Magia-Universums</i>	3
2.1 <i>Das Wesen der Magie</i>	3
2.2 <i>Magie in Dingen und Wesen</i>	3
2.3 <i>Verzauberung statt Erschaffen</i>	4
2.4 <i>Grenzen der Magie</i>	5
2.5 <i>Das Prinzip des Gleichgewichts</i>	5
3 <i>Magierinnen, Magier und Nomags</i>	7
3.1 <i>Menschen mit Magie im Blut</i>	7
3.2 <i>Die magische Pubertät</i>	7
3.3 <i>Warum Zauberstäbe nötig sind</i>	8
3.4 <i>Familien und Herkunft</i>	9
3.5 <i>Nomags: das Leben ohne Magie</i>	9
3.6 <i>Finder: die Brücke zwischen den Welten</i>	10

4	<i>Zauberstäbe und ihre Bindung</i>	12
4.1	<i>Fokus für innere Magie</i>	12
4.2	<i>Normale Materialien, besondere Kombination</i>	13
4.3	<i>Herstellung durch Zauberstabmacherinnen und -macher</i>	14
4.4	<i>Den eigenen Zauberstab finden</i>	15
4.5	<i>Zaubern mit fremden Stäben</i>	16
5	<i>Kräuter, Tränke und Alchemie</i>	17
5.1	<i>Einfache magische Kräuter</i>	17
5.2	<i>Tränke aus Tee und Auszügen</i>	18
5.3	<i>Aktivierung durch botanische Zaubersprüche</i>	18
5.4	<i>Kräuterkundige als Heilerinnen und Heiler</i>	19
5.5	<i>Einfache, klare Heilkunst</i>	20
6	<i>Magische Wesen und Tiere</i>	21
6.1	<i>Normale Tiere als Ausgangspunkt</i>	21
6.2	<i>Verwandlung durch Zaubersprüche</i>	22
6.3	<i>Beispiele: Pferde und Pegasi</i>	22
6.4	<i>Fliegen mit magischen Tierwesen</i>	23
6.5	<i>Weitere einfache magische Tierformen</i>	24
6.6	<i>Grenzen und Verantwortung</i>	24
7	<i>Besen und andere Fluggeräte</i>	26
7.1	<i>Vom Alltagsbesen zum Flugbesen</i>	26
7.2	<i>Besondere Hölzer, bessere Flugeigenschaften</i>	26
7.3	<i>Fliegen durch Berührung</i>	27
7.4	<i>Lastenbesen und Transport</i>	28
7.5	<i>Fliegen mit magischen Tierwesen</i>	28
8	<i>Artefakte und mächtige Relikte</i>	29
8.1	<i>Einfache Artefakte</i>	29
8.2	<i>Das Talent der Erfinderinnen und Erfinder</i>	30

8.3	<i>Seltene, mächtige Relikte</i>	32
9	<i>Portale und Wege zwischen den Welten</i>	33
9.1	<i>Portalmagierinnen und Portalmagier</i>	33
9.2	<i>Türen, Rahmen und feste Verbindungen</i>	34
9.3	<i>Aktivierung durch Zaubersprüche</i>	34
9.4	<i>Portalräume und Knotenpunkte</i>	35
9.5	<i>Stabile und temporäre Portale</i>	35
9.6	<i>Risiken des Reisens durch Portale</i>	36
10	<i>Magische Orte und Zonen der Macht</i>	37
10.1	<i>Baumeisterinnen und Baumeister</i>	37
10.2	<i>Unsichtbar für Nomags</i>	38
10.3	<i>Schutz und Sicherheit</i>	38
10.4	<i>Beispiele für magische Orte</i>	39
11	<i>Zaubersprüche</i>	40
11.1	<i>Allgemeine Zauber</i>	40
11.2	<i>Zauber des Handwerks und der Erschaffung</i>	43
11.3	<i>Kampf- und Verteidigungszauber</i>	44
12	<i>Magische Berufe und Talente</i>	47
12.1	<i>Der Magierrat</i>	47
12.2	<i>Finder – Nomags mit magischem Erbe</i>	47
12.3	<i>Zauberstabmacher und -händler</i>	48
12.4	<i>Kräuterkundige und Trankmeister</i>	49
12.5	<i>Magischer Transport und Logistik</i>	50
12.6	<i>Baumeister von Portalen und magischen Orten</i>	51

Kapitel 1

Einleitung

Das Magia-Universum ist eine bewusst offene, gemeinschaftlich nutzbare magische Welt. Sie wurde mit einem klaren Ziel erschaffen: Menschen, die Geschichten erzählen oder Welten bauen wollen, sollen nicht jedes Mal wieder bei Null anfangen müssen.

Stattdessen bekommst du hier ein solides, aber nicht übermäßig komplexes Fundament:

- *ein nachvollziehbares Magiesystem,*
- *wiederverwendbare Wesen, Fraktionen und Orte,*
- *sowie Richtlinien, die helfen, neue Ideen stimmig einzubauen.*

Dieses Buch richtet sich sowohl an Autorinnen und Autoren als auch an Spieleentwickler, Zeichnerinnen, Rollenspielleiter und alle anderen, die mit einer konsistenten, frei nutzbaren magischen Welt arbeiten möchten.

1.1 *Ziel dieses Buches*

Das Ziel ist nicht, jede nur denkbare Kleinigkeit des Magia-Universums bis ins letzte Detail festzulegen. Stattdessen soll dieses Buch:

- 1. die Grundlogik der Welt erklären,*
- 2. klare Regeln für Magie und ihre Grenzen geben,*
- 3. typische Wesen, Orte und Strukturen vorstellen,*
- 4. und Richtlinien anbieten, wie neue Inhalte dazu passen können.*

1.2 *Offene Nutzung*

Dieses Universum ist ausdrücklich dafür gedacht, benutzt, erweitert und angepasst zu werden – in Romanen, Computerspielen, Comics, Pen-and-Paper-Rollenspielen und jedem anderen Medium. Die einzige Bedingung: Du nennst Paul Röwer als Ursprung dieses Magierbuchs.

Kapitel 2

Die Magie des Magia-Universums

2.1 Das Wesen der Magie

Magie existiert im Magia-Universum in vielen Dingen und Wesen – aber nicht in allen. In manchen Lebewesen, Gegenständen oder Orten ist Magie nur als leiser Funke vorhanden, in anderen pulsiert sie stark und bei vielen fehlt sie vollständig.

Immer dann, wenn Magie vorhanden ist, kann sie geweckt und geleitet werden. In diesem Buch sprechen wir davon, Magie zu entfalten. Magie entsteht also nicht aus dem Nichts, sondern wird aus dem heraus geformt, was bereits da ist.

2.2 Magie in Dingen und Wesen

Es gibt drei einfache Grundfälle:

- 1. Wesen mit Magie: Zum Beispiel Magierinnen, Magier oder bestimmte magische Kreaturen. In ihnen fließt Magie von Natur aus. Sie können lernen, diese Kraft bewusst zu entfalten.*

2. *Dinge mit Magie: Manche Materialien, Orte oder Gegenstände enthalten bereits von sich aus Magie – etwa seltene Metalle, besondere Hölzer oder alte Ruinen.*
3. *Ganz gewöhnliche Dinge: In den meisten Alltagsgegenständen ist keine nennenswerte Magie vorhanden. Sie bleiben in der Regel unmagisch, es sei denn, jemand wirkt gezielt Magie auf sie.*

Für Geschichten und Spiele bedeutet das: Nicht alles ist automatisch magisch. Magie ist etwas Besonderes, das bewusst entdeckt und genutzt werden muss.

2.3 Verzauberung statt Erschaffen

Ein zentrales Prinzip im Magia-Universum lautet:

Magie erschafft nichts aus dem Nichts.

Magie kann Dinge verändern, verstärken, formen oder verbinden – aber sie ersetzt nicht die Grundlage. Wer etwas Magisches erschaffen will, braucht immer Material, an dem die Magie anknüpfen kann.

Schritte einer Verzauberung

Typisch läuft eine Verzauberung so ab:

1. *Es wird ein geeignetes Material gewählt (zum Beispiel Holz, Stein, Metall, Stoff, eine Flüssigkeit).*
2. *Dieses Material muss magiefähig sein – entweder trägt es bereits einen Funken Magie in sich, oder es wird zuerst durch einen Zauber dafür geöffnet.*

3. Die Magierin oder der Magier entfaltet ihre eigene Magie oder nutzt eine äußere Quelle und bindet diese Kraft in das Material ein.

Das Ergebnis ist ein magischer Gegenstand. Wird besonders viel oder besonders gezielte Magie gebunden, spricht man von einem Artefakt (siehe Kapitel „Artefakte und mächtige Relikte“, S. 8).

2.4 Grenzen der Magie

Weil Magie nicht aus dem Nichts erschafft, gibt es klare Grenzen:

- Große Wirkungen brauchen viel Material oder sehr geeignetes Material.
- Ohne vorhandene Magie lässt sich nichts „einfach so“ dauerhaft verzaubern.
- Je mehr Magie in etwas gebunden wird, desto instabiler kann es werden, wenn ungeschickt gearbeitet wurde.

So bleibt Magie mächtig, aber nicht beliebig. Sie ist ein Werkzeug, kein Cheatcode.

2.5 Das Prinzip des Gleichgewichts

Auch wenn dieses Buch die Welt bewusst einfach hält, gilt ein Grundsatz immer:

Magie verändert die Welt – und die Welt reagiert darauf.

Wer ständig Dinge verstärkt, verschiebt oder verzaubert, greift in das Gleichgewicht der Welt ein. In Geschichten kann das bedeuten: ungewollte Nebenwirkungen, Erschöpfung, seltene Störungen der Realität oder das Aufwachen alter Kräfte.

Genau wie stark diese Folgen sind, liegt bei dir als Autorin, Spielleiter oder Entwicklerin – wichtig ist nur: Magie hat immer einen Preis, auch wenn er nicht sofort sichtbar ist.

Kapitel 3

Magierinnen, Magier und Nomags

3.1 Menschen mit Magie im Blut

Magierinnen und Magier sind Menschen, in deren Blut bereits Magie vorhanden ist. Dieser magische Funke ist nicht sichtbar, aber er schläft von Geburt an in ihnen und wartet darauf, sich zu zeigen.

Magie ist dabei kein fremdes Anhängsel, sondern ein Teil ihrer Natur. Sie denken, fühlen und reagieren wie andere Menschen auch – aber in ihnen liegt die Möglichkeit, Magie zu entfalten und bewusst zu lenken.

3.2 Die magische Pubertät

Der erste spürbare Ausbruch der Magie zeigt sich in der Regel in der Pubertät. In dieser Zeit beginnt der innere Funke, nach außen zu drängen. Typische erste Zeichen sind zum Beispiel:

- *kleine Gegenstände, die sich kurz bewegen, ohne berührt zu werden,*
- *Farben von Dingen, die für einen Moment blasser oder kräftiger wirken,*

- *leises Flackern von Licht, wenn starke Gefühle im Spiel sind,*
- *ein Gefühl von „Kribbeln“ in den Händen, wenn Magie in der Nähe ist.*

Welche Art von kleinen Effekten zuerst auftaucht, hängt oft mit dem magischen Talent der Person zusammen (siehe Kapitel „Magische Berufe und Talente“, S. 12).

In dieser Phase passiert vieles unbewusst. Die Jugendlichen können die Effekte selten kontrollieren und oft machen ihnen diese Erlebnisse auch Angst – vor allem, wenn sie in einer reinen Nomag-Umgebung aufwachsen und niemand erklären kann, was da geschieht.

3.3 Warum Zauberstäbe nötig sind

Auch wenn der innere Funke stark ist: Ohne Hilfsmittel können Magierinnen und Magier ihre Magie nur sehr grob und unzuverlässig einsetzen. Kleine Effekte sind möglich, aber richtiges Zaubern im Sinne von klaren, wiederholbaren Zaubersprüchen erfordert ein Werkzeug.

Im Magia-Universum ist dieses Werkzeug fast immer ein Zauberstab:

- *Er konzentriert den inneren Funken,*
- *leitet die Magie in eine bestimmte Form,*
- *und schützt die Zaubernenden vor einem Großteil der Rückwirkungen.*

Ohne Zauberstab bleibt Magie etwas Wildes und Instabiles, das sich nur in Ausnahmesituationen sinnvoll nutzen lässt. Mit Zauberstab wird aus roher Magie ein Zauber.

Die Details dazu – Materialien, Bindung und Grenzen – werden im Kapitel über Zauberstäbe beschrieben (siehe Kapitel „Zauberstäbe und ihre Bindung“, S. 4).

3.4 Familien und Herkunft

Magie vererbt sich nicht streng, aber sie ist auch kein völliger Zufall. Es gibt einige einfache Beobachtungen, an denen sich Magierinnen und Magier orientieren:

- Kinder von zwei magischen Elternteilen haben eine hohe Wahrscheinlichkeit, selbst Magierinnen oder Magier zu werden.
- Kinder von gemischten Elternteilen (eine magische, eine nicht-magische Person) haben eine spürbare, aber geringere Wahrscheinlichkeit.
- Auch Kinder von zwei Nomags können magische Kinder bekommen – das kommt seltener vor, ist aber möglich und wichtig für das Gleichgewicht der Welt.

Umgekehrt gibt es auch Fälle, in denen zwei magische Eltern ein Kind bekommen, das kein magisches Talent entwickelt. Solche Kinder werden als Nomags betrachtet, auch wenn sie in einer magischen Familie aufgewachsen sind.

Wichtig ist: Niemand gilt als „mehr wert“ oder „weniger wert“, nur weil Magie vorhanden ist oder nicht. Die Gesellschaft der Magierwelt ist zwar stark von Magie geprägt, aber sie ist darauf angewiesen, mit Nomags zusammenzuleben und von ihnen zu lernen.

3.5 Nomags: das Leben ohne Magie

Nomags sind Menschen ohne eigenes magisches Talent. Für sie läuft das Leben in der Regel ganz normal – Schule, Arbeit, Familie, Alltag – ohne Bewusstsein dafür, dass es überhaupt ein Magier-Universum gibt.

Die meisten Nomags:

- *wissen nichts von der Existenz der magischen Welt,*
- *deuten magische Ereignisse als Zufälle, Träume oder Fehlwahrnehmungen,*
- *oder begegnen Magie nie bewusst in ihrem Leben.*

Eine wichtige Ausnahme sind Nomags, die in einer magischen Familie aufwachsen: Kinder von Magierinnen und Magiern, die selbst kein Talent entwickeln. Sie kennen beide Welten – die magische und die nomagische –, wenn sie selbst keine Zauber wirken können.

3.6 Finder: die Brücke zwischen den Welten

Ein Teil dieser Nomags aus Magierfamilien wird zu Findern ausgebildet (siehe auch Kapitel „Magische Berufe und Talente“, S. 12). Ihre Aufgabe ist es, eine Brücke zwischen den Welten zu sein.

In der Ausbildung lernen Finder zum Beispiel:

- *magische Spuren zu erkennen, ohne selbst zu zaubern,*
- *Anzeichen magischer Pubertät bei Kindern zu deuten,*
- *und sicher zwischen der magischen und der nomagischen Welt zu wechseln.*

Nach ihrer Ausbildung verlassen viele Finder die sichtbare Magierwelt durch Portale und leben wieder in der normalen Welt der Nomags. Dort:

- *halten sie Ausschau nach Kindern von Nomags, bei denen Magie erwacht,*
- *erklären diesen Kindern (und manchmal ihren Familien), was mit ihnen geschieht,*

- *und bringen sie – wenn die Kinder es wollen – in Kontakt mit der Magierwelt und ihrer Ausbildung.*

So sorgen Finder dafür, dass magische Kinder aus Nomag-Familien nicht allein mit ihren Erlebnissen bleiben und dass das Magia-Universum für alle offen bleibt – unabhängig davon, aus welcher Familie jemand stammt.

Kapitel 4

Zauberstäbe und ihre Bindung

4.1 Fokus für innere Magie

Wenn Magierinnen und Magier in die Pubertät kommen, spüren sie ihre innere Magie zum ersten Mal bewusst. Sie merken, dass sie Dinge leicht verändern können – ein Gegenstand rutscht ein Stück über den Tisch, eine Farbe wirkt plötzlich anders, eine Flamme flackert im richtigen Moment.

Diese rohen Effekte zeigen: Die Magie ist da. Aber sie sind unzuverlässig, schwer zu kontrollieren und oft an starke Gefühle gebunden.

Ein Zauberstab ist dafür da, diese innere Magie:

- zu bündeln,*
- zu ordnen,*
- und durch Zaubersprüche gezielt nach außen zu leiten.*

Mit einem passenden Zauberstab wird aus dem Gefühl „ich kann irgendetwas verändern“ die Fähigkeit, bewusst und wiederholbar zu zaubern.

4.2 Normale Materialien, besondere Kombination

Zauberstäbe bestehen im Magia-Universum aus ganz normalen Materialien, die es auch in der Welt der Nomags gibt. Das Besondere ist nicht das Material an sich, sondern die Kombination und die Art, wie Magie darin gebunden wird.

In der Regel besteht ein Zauberstab aus zwei Teilen:

1. *einem Stück Edelholz,*
2. *und einem Edelstein, der als Fokus dient.*

Edelhölzer

Für Zauberstäbe werden häufig Hölzer verwendet, die eine gute Struktur haben und sich angenehm in der Hand anfühlen. Beispiele sind:

- *Haselnuss,*
- *Eiche,*
- *Buche,*
- *seltenere Edelhölzer nach Wahl der Zauberstabmacherinnen und Zauberstabmacher.*

Jedes Holz hat einen etwas anderen Charakter – aber dieses Buch legt keine festen Regeln fest, welcher Holztyp zu welchem Charakter passen muss. Das bleibt dir als Erzählerin oder Spielleiter überlassen.

Edelsteine als Fokus

Zusätzlich zum Edelholz enthält jeder Zauberstab einen Edelstein. Auch dieser ist im Grunde ein ganz normaler Stein, wie man ihn aus der Nomag-Welt kennt, zum Beispiel:

- *Topas,*
- *Rubin,*
- *Amethyst,*
- *oder ähnliche Edelsteine.*

Der Edelstein sitzt meist im Griff oder an der Spitze des Stabs und wirkt als magischer Knotenpunkt: Hier wird die innere Magie der zaubernden Person gesammelt und in den Zauber „übersetzt“.

4.3 Herstellung durch Zauberstabmacherinnen und -macher

Die Kunst, aus Edelholz und Edelstein einen funktionierenden Zauberstab zu machen, ist ein eigener Beruf (siehe Abschnitt „Zauberstabmacher und -händler“ in Kapitel „Magische Berufe und Talente“, S. 12.3).

Vereinfacht gesagt passiert bei der Herstellung Folgendes:

- *Das Holz wird zugeschnitten, geformt und vorbereitet.*
- *Der Edelstein wird bearbeitet und so eingesetzt, dass er fest mit dem Holz verbunden ist.*
- *Durch einen Zauber wird der Stab „geöffnet“, damit er Magie aufnehmen und leiten kann.*

Der fertige Zauberstab sieht nach außen oft aus wie ein schöner, aber unscheinbarer Holzstab mit einem Stein – erst im Zusammenspiel mit einer magischen Person zeigt sich, was er wirklich kann.

4.4 Den eigenen Zauberstab finden

Nicht jeder Zauberstab passt zu jeder Person gleich gut. Wenn eine Magierin oder ein Magier den ersten Stab bekommt, läuft das oft so ab:

- 1. In der Werkstatt der Zauberstabmacherin oder des Zauberstabmachers werden mehrere Stäbe ausprobiert.*
- 2. Die Person hält den Stab in der Hand, konzentriert sich und versucht, einen einfachen Zauber zu wirken.*
- 3. Bei manchen Stäben passiert kaum etwas, bei anderen fühlt sich die Magie „richtig“ an.*

Der „richtige“ Stab ist meist derjenige, bei dem:

- sich die Magie leicht entfalten lässt,*
- der Zauber beim ersten Versuch funktioniert,*
- und die Person ein klares Gefühl von Klarheit oder Ruhe spürt.*

Es gibt keine perfekte Wissenschaft dahinter – eher ein Zusammenspiel aus Erfahrung der Zauberstabmacherinnen und -macher und dem Gefühl der Magierinnen und Magier.

4.5 *Zaubern mit fremden Stäben*

Es ist grundsätzlich möglich, mit einem fremden Zauberstab zu zaubern. Magie ist nicht an genau ein einziges Stück Holz gebunden.

Allerdings gibt es typische Unterschiede:

- *Die Zauber können schwächer ausfallen.*
- *Manche Zauber funktionieren erst beim zweiten oder dritten Versuch.*
- *Es kann zu kleinen Nebeneffekten kommen.*

Ein einfaches Beispiel: Jemand möchte mit einem fremden Zauberstab eine schöne Blume entstehen lassen. Der Zauber funktioniert – aber statt einer perfekten Blume wächst nur ein struppiges Stück Unkraut. Die Magie hat zwar reagiert, aber nicht „sauber“.

Solche Effekte können in Geschichten oder Spielen für Humor sorgen, aber auch zeigen, wie wichtig die Bindung zwischen Person und Stab ist.

Kapitel 5

Kräuter, Tränke und Alchemie

5.1 Einfache magische Kräuter

Die Kräuterkunde im Magia-Universum ist bewusst einfach gehalten. Es geht nicht um komplizierte Laborarbeit, sondern um den Umgang mit ganz normalen Pflanzen, die eine hohe magische Energie tragen.

Viele dieser Kräuter sind den Nomags bekannt – etwa als Heilpflanzen oder Gewürze. Beispiele sind:

- Salbei,*
- Kamille,*
- Pfefferminze,*
- und ähnliche, alltägliche Kräuter.*

Für Nomags sind es einfach Kräuter. Im Magia-Universum gelten sie zusätzlich als magiefähige Pflanzen: In ihnen sammelt sich Magie, die sich relativ leicht nutzen lässt.

5.2 Tränke aus Tee und Auszügen

Aus solchen Kräutern lassen sich einfache magische Tränke herstellen. Die Grundformen sind:

- *Tee: Die getrockneten Kräuter werden mit heißem Wasser übergossen und ziehen gelassen.*
- *Auszug in Alkohol: Die Kräuter werden in ein Glas oder eine Flasche mit Alkohol gelegt, so dass ein kräftiger Sud entsteht.*

Ohne Magie wären das einfach Kräutertee oder Tinkturen. Damit daraus ein Trank wird, braucht es einen zusätzlichen Schritt.

5.3 Aktivierung durch botanische Zaubersprüche

Die in den Kräutern gespeicherte Magie ist zunächst passiv. Damit sie wirksam wird, muss sie aktiviert werden. Das geschieht durch einen einfachen, speziellen botanischen Zauberspruch.

Der Ablauf ist dabei ungefähr so:

1. *Die Kräuter werden vorbereitet (gepflückt, getrocknet, aufgegossen oder in Alkohol eingelegt).*
2. *Die Magierin, der Magier oder die Kräuterkundige nimmt den Tee oder Auszug zur Hand.*
3. *Ein kurzer Zauberspruch wird gesprochen, der auf die Pflanze und ihre Wirkung abgestimmt ist (siehe der Zauber „Herba Vivens“ in Kapitel „Zaubersprüche“, S. 11).].*

Erst durch diesen Spruch „springt“ die Magie im Kraut an und verbindet sich mit dem Getränk. Danach wirkt der Trank – je nach Pflanze – beruhigend, stärkend, klärend oder auf andere einfache Weise.

Die genauen Worte der botanischen Zaubersprüche können je nach Schule, Region oder Tradition variieren. Dieses Buch schreibt keine festen Formeln vor, sondern lässt dir Freiheit, eigene Sprüche zu erfinden.

5.4 Kräuterkundige als Heilerinnen und Heiler

Menschen mit besonderem Talent für Kräuter werden Kräuterkundige genannt. Sie haben ein gutes Gefühl dafür,

- *wann ein Kraut besonders „voll“ mit Magie ist,*
- *welche Pflanzen sich gut kombinieren lassen,*
- *und wie lange ein Trank ziehen oder reifen sollte.*

Kräuterkundige sind in der magischen Welt gleichzeitig:

- *Heilerinnen und Heiler – sie versorgen Verletzte oder Erschöpfte mit passenden Tränken,*
- *Apothekerinnen und Apotheker – sie lagern, mischen und verteilen Kräuter und fertige Tränke,*
- *und oft auch Beraterinnen und Berater – sie wissen, welches Kraut zu welcher Situation passt.*

Viele magische Gemeinschaften haben mindestens eine Kräuterkundige oder einen Kräuterkundigen, an die/den sich alle wenden, wenn es um Gesundheit, Schlaf, Nerven oder Erholung geht (siehe auch Abschnitt „Kräuterkundige und Trankmeister“ in Kapitel „Magische Berufe und Talente“, S. 12.4).

5.5 Einfache, klare Heilkunst

Die Kräuterkunde im Magia-Universum soll leicht verständlich bleiben:

- *Es werden alltägliche Pflanzen genutzt.*
- *Die Zubereitung ist simpel (Tee oder Auszug).*
- *Ein kurzer botanischer Zauberspruch aktiviert die Magie.*

So können Kräuterkundige und Magierinnen bzw. Magier ohne großen Aufwand im Alltag mit magischen Tränken arbeiten – als Teil einer überschaubaren, bodenständigen Heilkunst.

Kapitel 6

Magische Wesen und Tiere

Dieses Kapitel beschreibt magische Tierwesen, die auf einer einfachen Idee beruhen:

Tiere sind zunächst ganz normale Tiere – ihre Magie wird durch Zaubersprüche entfaltet.

6.1 Normale Tiere als Ausgangspunkt

In der Welt des Magia-Universums leben Tiere, wie man sie auch aus der Nomag-Welt kennt: Pferde, Hunde, Katzen, Vögel, Fische und viele mehr. Sie sind zunächst völlig gewöhnliche Lebewesen ohne sichtbare Magie.

Magie erschafft nichts aus dem Nichts (siehe Kapitel „Die Magie des Magia-Universums“, S. 2). Statt „fertige“ Fantasiewesen zu erfinden, wird im Magia-Universum mit dem gearbeitet, was bereits da ist: Ein Tier wird gezähmt und anschließend durch Zaubersprüche (siehe den Zauber „Bestia Muta“ in Kapitel „Zaubersprüche“, S. 11) in ein magisches Tierwesen verwandelt.

6.2 Verwandlung durch Zaubersprüche

Die Verwandlung funktioniert ähnlich wie bei Kräutern und Tränken (siehe Kapitel „Kräuter, Tränke und Alchemie“, S. 5):

- 1. Ein Tier wird ausgewählt und gezähmt. Es muss der magischen Person vertrauen oder zumindest ruhig bleiben.*
- 2. Eine Magierin oder ein Magier wirkt einen passenden Zauber, der speziell auf diese Tierart abgestimmt ist.*
- 3. Die in der Umgebung oder im Tier vorhandene Magie wird entfaltet und mit dem Körper des Tieres verbunden.*

Das Ergebnis ist ein magisches Tierwesen: Das Tier behält seinen Grundcharakter, erhält aber zusätzliche Fähigkeiten.

6.3 Beispiele: Pferde und Pegasi

Ein klassisches Beispiel sind Pferde:

- Ein normales Pferd wird sorgfältig gezähmt.*
- Anschließend wirkt eine erfahrene Magierin oder ein erfahrener Magier einen Flug-Zauberspruch, der auf Pferde zugeschnitten ist.*
- Die Magie entfaltet sich – das Pferd erhält Flügel oder eine andere Form von Flugfähigkeit.*

So entsteht ein Pegasus (oder ein vergleichbares Flugpferd), das sich vom Grundtier klar unterscheidet, aber erkennbar ein Pferd mit zusätzlicher Magie bleibt.

Pegasi können:

- als Reittiere dienen,
- im Transport eingesetzt werden,
- oder in Geschichten eine besondere, edle Rolle spielen.

6.4 Fliegen mit magischen Tierwesen

Magische Tierwesen sind eine Alternative zu Flugbesen (siehe Kapitel „Besen und andere Fluggeräte“, S. 7).

Um mit ihnen zu fliegen, braucht es:

- ein gezähmtes, magisch verwandeltes Tierwesen,
- eine Reiterin oder einen Reiter mit Grundkenntnissen im Umgang mit magischen Tieren,
- und meist einen einfachen Lenkzauber oder eine Bindung zwischen Mensch und Tier, damit Flugrichtung und Höhe gut steuerbar sind.

Für den Transport-Bereich (siehe Abschnitt „Magischer Transport und Logistik“, S. 12.5) können Pegasi oder ähnliche magische Tierwesen eingesetzt werden, wenn:

- lebende Flugpartner gewünscht sind,
- der Transport nicht nur funktional, sondern auch symbolisch wichtig ist (z.B. feierliche Ankunft),
- oder in Regionen, in denen Besen weniger verbreitet sind.

6.5 Weitere einfache magische Tierformen

Um die Welt überschaubar zu halten, beschränkt sich dieses Buch auf wenige, leicht verständliche Beispiele. Du kannst sie jedoch nach Belieben erweitern.

Mögliche Varianten:

- *Magische Boten-Vögel*: Normale Vögel, die durch einen Zauber Nachrichten besonders zuverlässig und schnell überbringen können.
- *Wachhunde mit Sinn für Magie*: Hunde, die nach einem Schutzzauber magische Störungen oder unsichtbare Eindringlinge bemerken und anschlagen.
- *Katzen mit Spürsinn*: Katzen, die verwunschene Orte oder verzauberte Gegenstände erspüren und sich dort gerne niederlassen.

Alle diese Tierwesen folgen demselben Muster:

1. normales Tier,
2. Zauber zur Entfaltung seiner Magie,
3. klare, einfache Zusatzfähigkeit.

6.6 Grenzen und Verantwortung

Magische Tierwesen bleiben Lebewesen. Sie sind keine Werkzeuge wie Besen, sondern Partner – mit eigenen Bedürfnissen und Grenzen.

Darum ist es in vielen magischen Gemeinschaften üblich, dass:

- nur erfahrene Magierinnen und Magier Tiere in magische Tierwesen verwandeln dürfen,

- *die Versorgung (Futter, Ruhe, Pflege) klar geregelt ist,*
- *und übermäßiger Einsatz – etwa bei Transporten – als verantwortungslos gilt.*

Für Geschichten und Spiele bietet das viel Raum für Konflikte, Freundschaften und besondere Bindungen zwischen Menschen und magischen Tierwesen – ohne das System unnötig kompliziert zu machen.

Kapitel 7

Besen und andere Fluggeräte

7.1 Vom Alltagsbesen zum Flugbesen

Besen sind im Magia-Universum zunächst ganz normale Alltagsgegenstände: Holzstiel, Borsten, zum Fegen gedacht. Erst durch Magie werden sie zu Flugbesen.

Die Magie im Besen wird geweckt, indem eine Magierin oder ein Magier einen einfachen Flug-Zauberspruch wirkt. Dieser Spruch „öffnet“ den Besen für die vorhandene Magie der zaubernden Person. Ab diesem Moment kann der Besen fliegen, solange er von einer magisch begabten Person genutzt wird.

Wir sprechen davon, dass die Flugmagie des Besens entfaltet wird.

7.2 Besondere Hölzer, bessere Flugeigenschaften

Wie bei Zauberstäben (siehe Kapitel „Zauberstäbe und ihre Bindung“, S. 4) spielt auch bei Flugbesen das Material eine Rolle. Ein Besen aus einfachem Holz kann durchaus fliegen, aber:

- *Besen aus besonderen Hölzern sind in der Regel schneller,*
- *können eine höhere Traglast bewegen,*
- *und sind oft wendiger in der Luft.*

Beispiele für beliebte Hölzer:

- *Haselnuss – leicht und gut zu steuern,*
- *Eiche – robust, hohe Traglast,*
- *Buche – ausgeglichen, geeignet für Schul- und Alltagsbesen.*

Auch hier gilt: Das Buch macht keine harten Regeln, welcher Baum welche exakte Flug-Eigenschaft hat. Das kannst du je nach Geschichte selbst festlegen.

7.3 Fliegen durch Berührung

Zum Fliegen selbst reicht es im Normalfall, wenn ein Besen von einer Magierin oder einem Magier berührt wird. Die innere Magie fließt dann in den bereits aktivierten Besen, und dieser hebt ab.

- *Manche Talente schaffen es auf Anhieb, einen Besen ruhig starten und landen zu lassen.*
- *Andere müssen üben, bis sie nicht mehr schlingern oder zu schnell werden.*

Fliegen ist also teils Technik, teils Talent. Das macht Flugunterricht in Schulen oder Ausbildungsorten zu einer ganz eigenen Erfahrung – inklusive klassischer Anfängerfehler.

7.4 *Lastenbesen und Transport*

Neben den „normalen“ Flugbesen, die meist für einzelne Personen gedacht sind, gibt es Lastenbesen. Das sind verstärkte Besen oder besenähnliche Gestelle, deren Magie speziell auf Traglast ausgerichtet ist.

Sie werden genutzt für:

- den Transport von Kisten, Vorräten und Ausrüstung,
- kurze innerstädtische Lieferflüge,
- oder als fliegende „Karren“ für magische Gemeinschaften.

Magierinnen und Magier, die ein besonderes Talent für sicheres, ruhiges Fliegen haben, arbeiten häufig im Bereich magischer Transport (siehe Abschnitt „Magischer Transport und Logistik“ in Kapitel „Magische Berufe und Talente“, S. 12.5).

7.5 *Fliegen mit magischen Tierwesen*

Neben Besen gibt es auch magische Wesen, die für den Flug genutzt werden können – zum Beispiel Pegasi und andere Fluchtieri (siehe Kapitel „Magische Wesen und Tiere“, S. 6).

Im Unterschied zum Besen:

- haben diese Wesen eigenen Willen und eigene Bedürfnisse,
- müssen sie gepflegt, gefüttert und respektiert werden,
- kann die Beziehung zwischen Reiterin/Reiter und Wesen eine wichtige Rolle in Geschichten spielen.

Besen sind damit eher Werkzeuge, magische Flugwesen eher Partner. Beide Varianten können im Magia-Universum parallel existieren.

Kapitel 8

Artefakte und mächtige Relikte

Artefakte sind Gegenstände, in denen Magie dauerhaft gebunden wurde. Sie entstehen nicht zufällig, sondern durch bewusste Verzauberung (siehe Kapitel „Die Magie des Magia-Universums“, S. 2). Dieses Kapitel beschreibt einfache Artefakte, seltene Meisterstücke und das Talent der Erfinderinnen und Erfinder.

8.1 Einfache Artefakte

Viele Artefakte beginnen als ganz gewöhnliche Alltagsgegenstände:

- *Laternen,*
- *Werkzeuge,*
- *Schreibfedern,*
- *Schmuckstücke,*
- *einfache Möbelstücke.*

Wenn diese Gegenstände aus Material bestehen, das von Natur aus viel Magie enthält oder dafür geeignet gemacht wurde, können Magierinnen und Magier durch Zaubersprüche dauerhaft eine bestimmte Wirkung in ihnen verankern.

Beispiele für einfache Artefakte:

- *Immerwährende Lampe: Eine Laterne, die mit wenig Licht beginnt, sobald es dunkel wird, und im Tageslicht von selbst erlischt.*
- *Selbstschreibende Feder: Eine Feder, die das Gesagte einer Person automatisch auf Pergament mitschreibt – solange sie auf den Tisch gelegt ist.*
- *Wärmender Umhang: Ein Umhang, der seinen Träger bei Kälte leicht wärmt, ohne ihn zu überhitzen.*

Solche Artefakte sind praktisch, aber nicht weltverändernd. Sie sind Teil des magischen Alltags und helfen, Geschichten lebendig zu machen, ohne die Welt zu kompliziert zu machen.

8.2 Das Talent der Erfinderinnen und Erfinder

Seltene Artefakt-Talente

Besonders begabte Magierinnen und Magier besitzen das Talent Erfinder. Sie werden oft auch einfach als Artefakt-Erfinderinnen oder Artefakt-schmiede bezeichnet.

Dieses Talent ist selten. Erfinderinnen und Erfinder können:

- *Alltagsgegenstände aus stark magischem Material auswählen,*
- *die Wirkung ihrer Artefakte sehr gezielt bestimmen,*

- und Magie so binden, dass sie stabil und wiederholbar bleibt.

Trotz ihres Talents sind nur wenige ihrer Artefakte wirklich außergewöhnlich nützlich – vieles sind Experimente, Spielereien oder Dinge, die nur in bestimmten Situationen hilfreich sind.

Beispiele für Artefakte von Erfinderinnen und Erfindern

Einige mögliche Erfindungen:

- *Schlüsselkette der Rückkehr: Ein gewöhnlicher Metallring, in den Magie gebunden wurde. Jeder Schlüssel, der daran befestigt wird, kehrt nach einiger Zeit in die Tasche seiner Besitzerin oder seines Besitzers zurück, wenn er verloren geht.*
- *Kleine Schrittsteine: Eine Reihe flacher Steine, die, wenn man auf den ersten tritt, nacheinander in der Luft erscheinen und kurz einen Weg über einen Graben oder Fluss bilden. Nach der Nutzung fallen sie wieder zu Boden.*
- *Flüsterkasten: Eine kleine, unscheinbare Holzschatulle. Spricht man hinein und schließt sie, kann später eine andere Person die Schatulle öffnen und die Nachricht hören, als wäre sie gerade gesprochen worden.*

Solche Artefakte sind bewusst einfach gehalten: Sie eröffnen Geschichten, ohne die Welt zu dominieren. Autorinnen und Autoren können beliebig weitere Artefakte erfinden, solange sie sich an das Grundprinzip halten:

Kein Artefakt kann alles – jedes hat eine klare, begrenzte Funktion.

8.3 Seltene, mächtige Relikte

Einige wenige Artefakte gelten als Relikte. Sie sind:

- *sehr alt,*
- *schwer zu verstehen,*
- *und oft mit der Geschichte der Magierwelt verbunden.*

Dieses Buch legt keine festen Relikte fest, sondern empfiehlt, Relikte sparsam zu verwenden – als Besonderheiten, um große Geschichten zu tragen. Ihre Wirkung sollte immer klar begrenzt sein, auch wenn sie beeindruckend ist.

Kapitel 9

Portale und Wege zwischen den Welten

Portale verbinden Orte, Regionen und manchmal ganze Welten. Sie funktionieren immer als Verbindung zwischen zwei Punkten – nie als „freier“ Durchgang ohne Ziel.

9.1 Portalmagierinnen und Portalmagier

Magierinnen und Magier mit einem besonderen Talent für Portale werden häufig Portalmagierinnen und -magier genannt. Im Alltag sagt man auch einfach „Portalbauer“, weil sie Portale erzeugen und instanthalten können.

Sie sind in der Lage,

- *aus normalen Türen,*
- *oder aus schlichten Rahmen (z.B. Bögen, Holzrahmen, Steinkreise)*

durch Zaubersprüche ein aktives Portal zu machen.

9.2 Türen, Rahmen und feste Verbindungen

Ein Portal im Magia-Universum existiert immer zwischen zwei Türen oder Rahmen. Es gibt also immer einen Eingang und einen Ausgang:

- Auf der einen Seite steht eine Tür oder ein Rahmen an Ort A.
- Auf der anderen Seite steht eine Tür oder ein Rahmen an Ort B.
- Die Portalmagierin oder der Portalmagier „verknüpft“ beide Seiten durch einen oder mehrere Zaubersprüche.

Wichtig: Die Türen oder Rahmen selbst können zunächst ganz normal und unmagisch sein. Erst der Portalzauber macht sie zu einem magischen Durchgang.

9.3 Aktivierung durch Zaubersprüche

Ein eingerichtetes Portal ist nicht dauerhaft offen. Damit eine Magierin oder ein Magier hindurchgehen kann, muss das Portal aktiviert werden.

Typischer Ablauf:

1. Die Person stellt sich vor die Tür oder in den Rahmen.
2. Ein kurzer Aktivierungszauber wird gesprochen oder gedacht (siehe den Zauber „Porta Aperi“ in Kapitel „Zaubersprüche“, S. 11).
3. Die Fläche im Rahmen (oder hinter der Tür) verändert sich – zum Beispiel wirkt sie dunkler, schimmernd oder leicht verzerrt.
4. Tritt die Person hindurch, erscheint sie auf der anderen Seite des Portals, an der verbundenen Tür oder im zweiten Rahmen.

Nach der Durchquerung kann sich das Portal wieder schließen – entweder automatisch oder nach einem weiteren Spruch. Dadurch sind Portale kontrollierbar und nicht ständig offen.

9.4 Portalräume und Knotenpunkte

In vielen magischen Gemeinschaften gibt es Portalräume: Räume, in denen mehrere Türen oder Rahmen stehen, die zu unterschiedlichen Orten führen können. Solche Räume sind oft stark geschützt und werden nur von ausgewählten Personen genutzt.

Mehrere Portalräume zusammen bilden ein Netz von Knotenpunkten. Einer der ältesten und wichtigsten dieser Knoten ist:

Stonehenge – der uralte Knoten

Stonehenge ist ein uralter Steinkreis, der als zentraler Knoten zwischen vielen bedeutenden Orten der Magierwelt dient. Seine Merkmale:

- *Steine, die als natürliche Rahmen dienen,*
- *und eine lange Tradition als neutraler Durchgangsort.*

Portalmagierinnen und -magier können dort Verbindungen zu anderen Knotenpunkten schalten. Stonehenge eignet sich daher gut als Schauplatz für Treffen, Reisen und große Ereignisse im Magia-Universum.

9.5 Stabile und temporäre Portale

Zur Vereinfachung unterscheidet dieses Buch zwei Arten:

- *Stabile Portale: Dauerhafte Verbindungen zwischen wichtigen Orten. Sie werden sorgfältig eingerichtet, geschützt und regelmäßig überprüft.*
- *Temporäre Portale: Kurzzeitige Verbindungen, die für eine Reise oder ein bestimmtes Ereignis geschaffen und danach wieder „aufgelöst“ werden.*

Beide Arten folgen denselben Grundregeln: Es braucht Türen oder Rahmen, eine Verbindung zwischen zwei Orten und eine Aktivierung durch Zaubersprüche.

9.6 Risiken des Reisens durch Portale

Portale sind praktisch, aber nicht ganz ohne Risiko:

- *Fehler in der Verknüpfung können dazu führen, dass niemand hindurchgehen sollte, bis sie behoben sind.*
- *Ungeübte Personen können desorientiert sein, wenn sie ein Portal verlassen (Schwindel, kurze Orientierungslosigkeit).*
- *Fremde, die unbefugt Portale nutzen, können Sicherheitsprobleme verursachen – deshalb sind Portalräume oft geschützt.*

Wie stark diese Risiken in Geschichten oder Spielen eine Rolle spielen, hängt von der gewünschten Tonlage ab – dieses Buch liefert nur die einfache Grundlogik.

Kapitel 10

Magische Orte und Zonen der Macht

Magische Orte sind im Kern zunächst normale Orte: Dörfer, Höfe, Türme, Wälder, Ruinen oder sogar einzelne Häuser. Erst durch gezielte Magie werden sie zu besonderen, geschützten Zonen.

10.1 Baumeisterinnen und Baumeister

Magierinnen und Magier mit dem Talent Baumeister sind darauf spezialisiert, Orte dauerhaft zu verändern. Sie kombinieren:

- Schutzzauber,*
- Wahrnehmungszauber,*
- und strukturelle Magie (z.B. an Wänden, Wegen, Grenzen),*

um einen Ort in einen magischen Ort zu verwandeln.

Sie arbeiten oft eng mit Portalmagierinnen und Portalmagiern zusammen, wenn an einem Ort auch Portale eingerichtet werden sollen (siehe Kapitel „Portale und Wege zwischen den Welten“, S. 9).

10.2 Unsichtbar für Nomags

Viele magische Orte sind so gestaltet, dass Nomags sie nicht wahrnehmen oder nicht als Besonderheit erkennen. Typische Effekte:

- *Nomags sehen anstelle eines Turms nur ein altes, verlassenes Gebäude.*
- *Ein magischer Hof wirkt von außen wie ein normaler Bauernhof, obwohl im Inneren viel mehr passiert.*
- *Wege zu bestimmten Orten „fallen Nomags nicht auf“, so dass sie sie selten zufällig betreten.*

Für Magierinnen, Magier und andere magische Wesen bleibt der Ort hingegen sichtbar und betretbar – oft über bestimmte Wege, Zeichen oder Portale.

10.3 Schutz und Sicherheit

Neben Unsichtbarkeit werden magische Orte häufig durch einfache, klare Schutzregeln gesichert:

- *Grenzen, die Unbefugte nicht überschreiten können,*
- *Warnzauber, die bei unerwünschtem Besuch reagieren,*

- *Bereiche, in denen bestimmte Arten von Magie gedämpft werden, um Unfälle zu vermeiden.*

Baumeisterinnen und Baumeister sorgen dafür, dass solche Schutzschichten nicht zu kompliziert werden: Ziel ist ein Ort, der sich sicher anfühlt, aber im Alltag gut nutzbar bleibt.

10.4 Beispiele für magische Orte

Zur Inspiration einige einfache Beispiele:

- *Versteckte Schule: Eine Schule für Magierinnen und Magier, die in einem Wald liegt und für Nomags wie ein normaler Forst aussieht.*
- *Geschützter Markt: Ein Platz in einer Stadt, der zu bestimmten Zeiten als Markt für magische Waren dient. Nomags laufen achtlos daran vorbei, ohne den Markt wirklich wahrzunehmen.*
- *Sicherer Zufluchtsort: Ein Haus oder eine Höhle, in der magische Schutzkreise aktiv sind und in dem Verfolgte oder Erschöpfte zur Ruhe kommen können.*

All diese Orte beginnen als normale Plätze und werden erst durch das Talent der Baumeisterinnen und Baumeister zu magischen Orten.

Kapitel 11

Zaubersprüche

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Zaubersprüche des Magia-Universums aufgeführt. Sie folgen einem einheitlichen Schema, das sowohl für das Erlernen im Rollenspiel als auch für die Beschreibung in Geschichten hilfreich ist.

Das Schema lautet:

- *Name: Lateinische Ableitung, gut sprechbar.*
- *Beschreibung: Was bewirkt der Zauber?*
- *Anwendung: Die gesprochene Formel und die Bewegung.*
- *Komplexität: Einschätzung der Schwierigkeit (Einfach, Mittel, Schwer).*

11.1 Allgemeine Zauber

Diese Zauber finden sich in vielen Lebensbereichen wieder und wurden teils bereits in vorherigen Kapiteln angedeutet.

Lichtzauber

- *Name: Lumen*
- *Beschreibung: Erzeugt eine kleine, schwebende Lichtkugel an der Spitze des Zauberstabs oder lässt sie an einem Ort verweilen. Dient als Taschenlampe oder Laternenersatz.*
- *Anwendung: „Lumen“ – Ein einfaches Antippen der Luft oder des Gegenstandes, der leuchten soll.*
- *Komplexität: Einfach.*

Schwebezauber / Flug-Aktivierung

- *Name: Levitas*
- *Beschreibung: Lässt Gegenstände schweben oder aktiviert die Flugmagie in Besen (siehe Kapitel „Besen und andere Fluggeräte“, S. 7). Bei Besen ist dies der „Zündschlüssel“.*
- *Anwendung: „Levitas“ – Eine langsame, aufsteigende Bewegung mit dem Stab.*
- *Komplexität: Mittel (benötigt Konzentration auf das Gewicht).*

Portal-Aktivierung

- *Name: Porta Aperi*
- *Beschreibung: Aktiviert ein bereits bestehendes, inaktives Portal (siehe Kapitel „Portale und Wege zwischen den Welten“, S. 9). Ohne diesen Spruch bleibt der Rahmen nur ein Rahmen.*

- *Anwendung:* „Porta Aperi“ – Ein gezieltes Tippen auf den Rahmen oder die Türschwelle.
- *Komplexität:* Einfach (wenn das Portal stabil ist).

Botanische Aktivierung

- *Name:* Herba Vivens
- *Beschreibung:* Aktiviert die schlafende Magie in Kräutern für Tränke (siehe Kapitel „Kräuter, Tränke und Alchemie“, S. 5). Ohne diesen Spruch ist der Trank nur Tee oder ein Aufguss.
- *Anwendung:* „Herba Vivens“ – Eine kreisende Bewegung über dem Gefäß.
- *Komplexität:* Einfach.

Tier-Verwandlung

- *Name:* Bestia Muta
- *Beschreibung:* Entfaltet die Magie in einem Tier, um ihm neue Eigenschaften zu geben (z.B. Flügel für ein Pferd, siehe Kapitel „Magische Wesen und Tiere“, S. 6). Dies ist ein Ritual-Spruch, der oft lange dauert.
- *Anwendung:* „Bestia Muta“ – Komplexe, nachzeichnende Bewegungen über dem Körper des Tieres.
- *Komplexität:* Schwer (nur für erfahrene Magier).

11.2 *Zauber des Handwerks und der Erschaffung*

Nicht jede Magie lässt sich in einen kurzen Spruch und eine schnelle Handbewegung fassen. Große, dauerhafte Veränderungen – wie das Erschaffen von Verbindungen oder das Binden von Magie in Gegenstände – gehören zur hohen Handwerkskunst. Diese Magie wird meist nicht im Gefecht oder im Vorbeigehen gewirkt, sondern in der Ruhe einer Werkstatt oder durch langfristige Rituale am Ort des Geschehens.

Da diese Prozesse oft Stunden oder Tage dauern und stark vom verwendeten Material abhängen, gibt es hierfür keine universellen Formeln. Stattdessen nutzen Spezialistinnen und Spezialisten individuelle Verkettenungen von Zaubern.

- *Portalbau*: Das Erschaffen einer dauerhaften Verbindung zwischen zwei Orten (siehe Kapitel „Portale und Wege zwischen den Welten“, S. 9) gleicht eher magischer Architektur als einem einzelnen Zauber.
- *Ortsschutz*: Ein ganzes Gebiet für Fremde unsichtbar oder unzugänglich zu machen (siehe Kapitel „Magische Orte und Zonen der Macht“, S. 10), erfordert das geduldige Verweben von Schutzzaubern mit der Umgebung selbst.
- *Artefakterschaffung*: Das dauerhafte Binden einer Wirkung in einen Gegenstand (siehe Kapitel „Artefakte und mächtige Relikte“, S. 8) ist ein komplexer Prozess, bei dem Magie im Material „versiegelt“ wird.
- *Zauberstabherstellung*: Obwohl technisch eine Form der Artefakterschaffung (siehe Kapitel „Zauberstäbe und ihre Bindung“, S. 4), liegt der Fokus hier darauf, einen perfekten Kanal für die persönliche Magie des späteren Besitzers zu formen.

Für das Erzählen von Geschichten bedeutet das: In diesen Bereichen murmeln die Charaktere keine schnellen Reime, sondern sie arbeiten konzentriert, nutzen Werkzeuge und investieren Zeit.

11.3 Kampf- und Verteidigungszauber

Diese Zauber dienen dem Schutz oder dem magischen Duell. Sie erfordern oft schnelle Reaktionen.

Lufttrieb

- *Name: Aero Ictus*
- *Beschreibung: Ein stoßartiger Windschlag, der Gegner zurückwirft oder aus dem Gleichgewicht bringt. Nicht tödlich, aber schmerzhaft wie ein Schlag.*
- *Anwendung: „Aero Ictus“ – Eine scharfe, peitschenartige Hieb-Bewegung in Richtung Ziel.*
- *Komplexität: Einfach (Instinktiv).*

Schleudern / Werfen

- *Name: Jactare*
- *Beschreibung: Packt einen Gegenstand (oder kleinen Gegner) telekinetisch und schleudert ihn weg.*
- *Anwendung: „Jactare“ – Eine Greifbewegung mit dem Stab, gefolgt von einem Wegschleudern.*
- *Komplexität: Mittel.*

Physischer Block

- *Name: Obex Durus*
- *Beschreibung: Erschafft kurzzeitig eine unsichtbare Barriere gegen feste Gegenstände (Steine, Fäuste, Waffen). Hält nicht ewig, zerspringt bei zu viel Wucht.*
- *Anwendung: „Obex Durus“ – Eine waagerechte Linie vor dem Körper ziehen.*
- *Komplexität: Mittel.*

Magischer Block

- *Name: Obex Magicus*
- *Beschreibung: Dient dazu, feindliche Zauber (wie den Luftthieb) abzufangen oder zu zerstreuen.*
- *Anwendung: „Obex Magicus“ – Eine senkrechte Linie, die den gegnerischen Zauber „durchschneidet“.*
- *Komplexität: Mittel bis Schwer (Timing ist entscheidend).*

Wasser-Kontrolle

- *Name: Aqua Regere*
- *Beschreibung: Formt und bewegt vorhandenes Wasser. Kann als Wasserstrahl, Schild oder Welle genutzt werden. Sehr fähige Magier können Wasserpartikel aus der Luft ziehen (extrem anstrengend).*
- *Anwendung: „Aqua Regere“ – Fließende, wellenartige Bewegungen, die das Wasser leiten.*

- *Komplexität: Mittel (vorhandenes Wasser) bis Extrem Schwer (aus der Luft).*

Feuer entfachen

- *Name: Ignis Fero*
- *Beschreibung: Entzündet brennbares Material. Da auch Luft unter bestimmten Bedingungen brennen kann, ist dies gefährlich. Reine Feuerbälle aus dem „Nichts“ sind extrem schwer, meist wird vorhandenes Material entzündet.*
- *Anwendung: „Ignis Fero“ – Ein schnelles Stechen auf das Ziel.*
- *Komplexität: Schwer (hohe Gefahr des Kontrollverlusts).*

Kapitel 12

Magische Berufe und Talente

Dieses Kapitel beschreibt wichtige Rollen innerhalb der magischen Gesellschaft des Magia-Universums. Es soll als Vorlage für Figuren, Fraktionen und Organisationen dienen.

12.1 Der Magierrat

Der Magierrat ist das zentrale beratende oder herrschende Gremium der Magierwelt (je nach Interpretation der Nutzerinnen und Nutzer dieses Universums). Hier werden Aufbau, Aufgaben und Befugnisse festgelegt.

12.2 Finder – Nomags mit magischem Erbe

Finder sind Nomags, die aus Magierfamilien stammen oder eine besondere Sensibilität für Magie besitzen, ohne selbst aktiv zu zaubern. Sie spüren Spuren der Magie auf, entdecken Talente oder verlorene Artefakte.

12.3 *Zauberstabmacher und -händler*

Zauberstabmacherinnen und Zauberstabmacher sind weit mehr als einfache Handwerker. Sie sind Hüter eines alten Wissens, das Magie mit physischer Materie verbindet. Ihre Arbeit bildet das Fundament für das Zaubern selbst, da ohne ihre Werkzeuge die meisten Talente unkontrolliert blieben.

Die Kunst der Herstellung

Die Erschaffung eines Zauberstabs ist ein Prozess, der Geduld und eine tiefe Intuition erfordert. Es reicht nicht, Holz und Kern zusammenzufügen; die Komponenten müssen aufeinander abgestimmt und magisch versiegelt werden.

- *Materialwahl: Sie spüren, welches Edelholz mit welchem Kern harmoniert. Eine falsche Kombination würde zu einem instabilen oder „tauben“ Stab führen.*
- *Versiegelung: Durch komplexe Handwerkermagie (siehe Kapitel 11, Abschnitt „Zauber des Handwerks“) verbinden sie die Komponenten dauerhaft zu einer Einheit.*

Händler und Hüter

Nicht jeder, der mit Zauberstäben handelt, stellt sie auch her. Händlerinnen und Händler spielen eine wichtige Rolle dabei, alte oder vererbte Stäbe wieder in den Umlauf zu bringen.

- *Vererbung: Oft kehren Stäbe nach dem Tod ihres Besitzers in den Handel zurück. Händler reinigen diese Stäbe rituell von der Bindung an den Vorbesitzer, damit sie bereit für eine neue Hand sind.*

- *Beratung: Ob neu gefertigt oder alt – die wichtigste Aufgabe ist das „Matching“. Sie beobachten genau, wie ein Kunde auf verschiedene Stäbe reagiert, und verhindern so gefährliche Fehlkäufe.*

Der Kodex

Die Zunft der Zauberstabmacher folgt einem strengen, ungeschriebenen Kodex: Ein Stab wird nie wissentlich an jemanden verkauft, der damit das Gleichgewicht der Magie mutwillig zerstören will. Auch wenn sie nicht für die Taten ihrer Kunden haften, sehen sich viele als erste Verteidigungslinie gegen den Missbrauch roher magischer Kraft.

12.4 Kräuterkundige und Trankmeister

Kräuterkundige und Trankmeisterinnen bzw. Trankmeister sind die Heilerinnen und Heiler der magischen Welt. Sie arbeiten mit einfachen Kräutern und magisch aktivierten Tränken und bilden damit so etwas wie die Apotheke und Hausarztpraxis des Magia-Universums.

Typische Aufgaben

Im Alltag kümmern sie sich vor allem um:

- *kleine und mittlere Verletzungen,*
- *Erschöpfung nach starker Magienutzung,*
- *Schlafprobleme, Nervosität und innere Unruhe,*
- *Unterstützung bei Genesung nach Unfällen oder magischen Zwischenfällen.*

Dazu sammeln sie Kräuter, trocknen sie, stellen Tees und Auszüge her und sprechen die botanischen Zaubersprüche, die die Magie der Pflanzen aktivieren (siehe Kapitel „Kräuter, Tränke und Alchemie“, S. 5).

12.5 Magischer Transport und Logistik

Magischer Transport und Logistik umfasst alle, die sich darum kümmern, dass Personen, Gegenstände und manchmal auch magische Wesen sicher von Ort zu Ort kommen.

Typische Mittel sind:

- *Flugbesen und Lastenbesen (siehe Kapitel „Besen und andere Fluggeräte“, S. 7),*
- *Portale für größere Distanzen (siehe Kapitel „Portale und Wege zwischen den Welten“, S. 9),*
- *und in manchen Regionen auch reitbare magische Wesen (siehe Kapitel „Magische Wesen und Tiere“, S. 6).*

Magierinnen und Magier mit besonderem Talent fürs Fliegen übernehmen oft Aufgaben in diesem Bereich. Sie sind geübt darin,

- *mit Lastenbesen schwere oder viele Gegenstände zu transportieren,*
- *auch bei Wind, Regen oder magischen Störungen ruhig zu fliegen,*
- *und Flugrouten so zu planen, dass sie unauffällig und sicher sind.*

In Geschichten können sie als:

- *Lieferdienst für magische Gemeinschaften,*
- *Begleiterinnen und Begleiter für gefährliche Reisen,*
- *oder als Teil größerer Transportnetzwerke auftreten.*

12.6 Baumeister von Portalen und magischen Orten

Baumeisterinnen und Baumeister sind die Architekten der unsichtbaren Welt. Wo andere Magie nutzen, um kurzfristige Effekte zu erzielen, schaffen sie Strukturen, die Jahrzehnte oder Jahrhunderte überdauern. Ihre Arbeit ist keine spontane Handlung, sondern eine präzise Wissenschaft, die Magietheorie mit klassischer Architektur und Ritualkunst verbindet.

Erschaffer von Verbindungen Ein Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt auf der Konstruktion und Wartung von Portalen (siehe Kapitel „Portale und Wege zwischen den Welten“, S. 9).

- *Knotenpunkte:* Sie berechnen und stabilisieren die magischen Linien zwischen zwei Orten. Ein Fehler in dieser „Statik“ könnte dazu führen, dass Reisende im Nichts stranden.
- *Integration:* Sie sorgen dafür, dass Portalrahmen – seien es Türstöcke, Torbögen oder Steinkreise – physisch stabil sind und sich harmonisch in ihre Umgebung einfügen.

Gestalter magischer Orte Ihr zweites großes Feld ist die Sicherung und Tarnung ganzer Areale (siehe Kapitel „Magische Orte und Zonen der Macht“, S. 10).

- *Schutzarchitektur:* Sie weben Schutzzauber direkt in das Fundament oder das Mauerwerk eines Gebäudes ein. Anders als ein temporärer Schild, der aufrechterhalten werden muss, „steht“ dieser Schutz so fest wie eine Wand.
- *Tarnung:* Sie entwerfen die Wahrnehmungsfilter, die magische Orte vor den Augen von Nomads verbergen. Diese Arbeit erfordert viel Feingefühl, da die Tarnung weder zu schwach sein darf (Entdeckungsgefahr) noch so stark, dass sie auch erwünschte Besucher abweist.

Baumeister arbeiten oft im Hintergrund, doch ohne sie gäbe es keine sicheren Zufluchtsorte und keine schnellen Reisewege. Ihre „Bauwerke“ sind das Skelett der magischen Infrastruktur.

Magia Universe

*Dieses Buch ist nur der Anfang.
Der Rest des Universums wartet darauf,
von dir beschrieben zu werden.*

*Erstellt von Paul's Nerd Lounge
unter der Lizenz CC BY 4.0.*