

Ars Magica



Spielt man eine historisch orientierte Welt wie Ante Portas, so sind natürlich feuerballschleudernde Fantasymagier ein absoluter Störfaktor in jeder Runde und sollten vermieden werden. Aber auch in einem historischen Setting kann und sollte es sogar Magie geben.

Denn in der Zeit des Kaiserreichs gab es keinen Menschen, weder Römer noch Ägypter oder Germanen, der nicht geglaubt hätte, dass es launische Götter, Seeungeheuer, Flüche, böse Zauberer und Ahnengeister gab. Man könnte fast sagen, dass für den antiken Betrachter die Welt von Geistern und Magie regelrecht beseelt war. Deshalb kann sich ein Setting mit Magie sogar realistischer anfühlen als eines ohne. Wichtig ist nur, dass die Magie etwas hinter dem Berg und somit geheimnisvoll bleibt. Zauberer sind eben nicht die ganze Zeit am zaubern, sondern haben oft wichtige gesellschaftliche Aufgaben, die mit der Führung und Betreuung von Untergebenen, sakralen Aspekten ihrer Kultur und nicht zuletzt auch mit Heilkunde zu tun haben. Ihre weltliche Position überschattet ihr spirituelles Können häufig, und sie würden sich hüten, ihre Kräfte offen vor den Augen Neugieriger zur Schau zu stellen. Warum auch, wenn Ehrfurcht und Respekt vor einem Zauberer oft mehr bewirken als seine Magie selbst es könnte.

Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

Dies ist ein Zusatzteil zum einfachen, schnellen Pen&Paper-Rollenspiel Ante Portas. Es stellt interessierten Spielern das Funktionsprinzip von Zauberer und vier verschiedene Typen Zauberer vor.
 Bastelanleitung: Zuerst Blatt entlang der gestrichelten Linie längs falten, sodass diese Seite außen ist. Dann Blatt entlang der gestrichelten Linie quer falten, sodass diese Seite außen ist.

7	Der Totenbeschwörer
6	Der Schamane
5	Der Druiden
4	Der Priester
3	Beruf: Zauberer
2	Ars Magica

Zauberbuch



Dann hier fällen, Das Teilblatt muss danach immer noch sichtbar sein

Beispiele für Mindestwürfe

- 6
 - Kleinerer Unglücksfluch (niesen, stolpern, einmal -3 bei Probe)
 - Kleineren Unglücksfluch bannen
 - Hausmittel gegen kleinere Wehwechen herstellen
 - Gewöhnliche Seelsorge
- 9
 - Wundheilung beschleunigen (zwei Wunden heilen pro Woche)
 - Einfache Krankheit behandeln
 - Einfache Trance
 - Tier zähmen
 - Einfaches Hellsehen
- 12
 - Wunde sofort heilen
 - Gift oder schwere Krankheit behandeln
 - Zaubertrank mit vorübergehender Wirkung brauen
 - Tiefe Trance
 - Vertieftes Hellsehen
 - Tier befehligen
 - Größerer Unglücksfluch (dauerhaft -3 oder einmal -6 bei Probe)
 - Größeren Unglücksfluch bannen
- 15
 - Wunder des jeweiligen Gottes
 - Durch die Augen eines Tiergefährten sehen
 - Zorn des Waldes herbeirufen
 - Untoten erschaffen
- 18
 - Starke göttliche Intervention
 - Zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit
 - Todesfluch
 - Zaubertrank mit permanenter Wirkung brauen

Die oben genannten Beispiele für Mindestwürfe sind keineswegs bindend, sie sollen eine Orientierungshilfe für Spieler und SL sein. Wie hoch Mindestwürfe ausfallen bestimmt, wie magisch sich eine Spielwelt anfühlt. Wollt ihr als Runde z.B. eine Spielwelt wie in den Sagen des griechischen Altertums erleben, in der Zauberei und Fabelwesen häufig vorkommen und die Götter sehr stark in den Alltag ihrer Schützlinge eingreifen, empfiehlt es sich, die Mindestwürfe evtl. sogar noch zu senken.

Beruf: Zauberer



Möchtest du einen Zauberer darstellen, so kannst du während der Charakterschaffung, also der "Musterung" im Spielerhandbuch, die Art von Zauberer, die du spielen willst (also Priester, Druiden etc.) als Beruf wählen. Dazu musst du ganz am Schluss der Musterung, wenn die Berufe gewählt werden, einfach den

Zauberer als einen der beiden Berufe, die du auf 9 bekommen würdest, oder als den einen Beruf, der auf 12 starten würde, wählen. Glaube mir, das ist keine schlechte Wahl für dich, denn Zauberer können weit mehr als nur Zaubern. Sie gehören zu den respektiertesten und gebildetsten Personen ihres Kulturkreises. Auch der Beruf des Zauberers ist ein Fertigkeitenbündel wie andere Berufe und umfasst neben zahlreichen spezifischen Fertigkeiten für alle Zauberer grundlegend Lesen und Schreiben, Rituale, Götter und Sagen des eigenen Volkes, Seelsorge sowie Kenntnisse über Heilkräuter, Gifte und Krankheiten. Die tatsächlichen magischen Fertigkeiten unterscheiden sich jedoch je nach Kulturkreis und Spezialgebiet des Zauberers. Generell sind Zauberer mit einem Berufswert von 9 eher noch Novizen oder Lehrlinge, während ein Zauberer mit Berufswert 12 bereits als vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft gilt. Zum Zaubern wird einfach auf den Berufswert gewürfelt, der Mindestwurf gestaltet sich nach der Situation und Schwere des Zaubers.

Der Priester



Priester gehören seit jeher zu den angesehensten und respektiertesten Personen des römischen Alltags. Nicht nur übernehmen sie die Betreuung der ihnen anvertrauten Tempel und Glaubensgemeinden, sie können auch Wunden versorgen und die gängigsten Krankheiten behandeln, die Effekte von bösen Flüchen und anderen Schadzaubern aufheben und natürlich die Verbindung zwischen den Menschen und ihrem Gott herstellen. Daher rührt auch der römische Titel eines Priesters: pontifex, "Brückenbauer". Der Götter gibt es unzählige im alten Rom, vor allem wenn man griechische, ägyptische und keltische Gottheiten, die oft gleichermaßen verehrt werden, noch mit dazurechnet. Der Priester hat sich jedoch immer nur einer dieser Gottheiten verschrieben. Diese Gottheit verleiht ihm die besondere Gabe, ihre Macht durch ihn wirken zu lassen. Wie diese Macht aussieht, hängt ganz von der Gottheit ab, die sie verleiht: ein Priester des Jupiter kann Blitz und Donner rufen, ein Priester des Bacchus macht aus Wasser Wein, Neptuns Diener können unter Wasser atmen und ein Priester des jungen Christentums kann einen kürzlich Verstorbenen ins Leben zurückbringen. Allerdings sollte kein Priester mit seinen Wundern verschwenderisch umgehen oder damit prahlen.

Der Druid



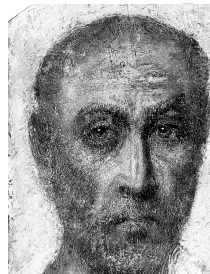
Bei den Druiden handelt es sich um die keltischen Priester und Zauberer, die oft in einen starken Zusammenhang mit den Kräften der Natur und des Waldes gebracht werden. Jedoch waren Druiden häufig auch respektable Gelehrte, einflussreiche Politiker oder gar Richter, deren Schlichterspruch bedingungslos gefolgt werden musste. Zu ihren besonderen Fähigkeiten, die sie weit über ihren Kulturkreis hinaus bekannt gemacht haben, zählt die Hellseherei. So sind die Zukunftsprognosen von Druiden am Hof zahlreicher Herrscher nicht mehr wegzudenken. Druiden verstehen sich in ganz besonderem Maße auf die Heilkunde, es gibt kein Heilkraut und keine Giftpflanze, die sie nicht kennen, keine Krankheit, der sie nicht beikommen können. Aus den verschiedensten Ingredienzien stellen sie Tinkturen, Salben und Zaubersäfte her, deren Wirkung weit über die gewöhnlicher Heilkräuter hinausgeht und von denen man gar sagt, dass sie allein der Garant für die fortwährende Unabhängigkeit kleiner gallischer Dörfer sind. Doch nicht genug, so sagt man, wer einen Druiden beleidigt oder erzürnt, den bestrafen die fleischgewordenen Kräfte der Natur, gegen den werden sich die Bestien des Waldes selbst erheben.

Der Schamane



Dieser Zauberer kommt aus den weiten Ebenen des fernen Ostens, wo er für gewöhnlich eine Stammesgemeinschaft betreut und in spirituellen und magischen Angelegenheiten das Sagen hat, sogar ohne mit dem Fürsten seines Stammes Rücksprache halten zu müssen. Schamanen verstehen sich auf Heilkräuter und Gifte, vermögen Wunden zu versorgen und gängige Krankheiten zu behandeln. Bekannt sind sie jedoch eher für ihre anderen Gaben. So kann ein Schamane durch Tanz und Gesang in tiefe Trance verfallen, wobei sein Geist sich vom Körper löst. Man sagt, er sehe dabei die Zukunft, die Vergangenheit oder ferne Orte, könne sogar feindliche Truppenbewegungen beobachten und sei in der Lage, schlafenden Menschen Botschaften im Traum zukommen zu lassen. Bemerkenswert ist auch ihre Gabe, mit Tieren zu sprechen, besonders mit Greifvögeln, Pferden und Hunden. Ein geübter Schamane vermag seine Sinne mit denen des Tiergefährten verschmelzen zu lassen und diesen nicht nur zu lenken, sondern gar durch seine Augen zu sehen. Vielen Menschen mag ein Schamane aufgrund seiner naiven, von Geistern bestimmten Weltsicht, seines ungelenk anmutenden Tanzes und seines primitiven Gesangs mehr wie ein Verrückter als wie ein Zauberer erscheinen, doch wer seine Macht erlebt, ändert meist sehr schnell seine Meinung.

Der Totenbeschwörer



Bei den fremdartigen und mit großer Skepsis betrachteten Totenbeschwörern handelt es sich meist um ägyptische Anubispriester oder Diener der Ishtar aus dem sagenumwobenen Mesopotamien. Beide haben sich einer Gottheit des Todes oder der Toten verschrieben, Anubis als der Wächter des Totenreiches und Richter über die Verstorbenen und Ishtar als jene Göttin, von der bereits im Gilgamesh-Epos steht, sie werde die Toten auferstehen lassen. So ist es nicht allzu verwunderlich, dass Totenbeschwörer sich auf eine dunkle Art der Zauberei spezialisiert haben, die primär darauf abzielt, lebenden Wesen zu schaden. Sie verstehen sich ganz außerordentlich gut auf die verschiedensten Gifte, ihre Anwendung und Dosierung, auf die Anatomie des Menschen und wie man ihm am besten Schmerzen zufügen kann. Im Umkehrschluss verstehen sie auch ein wenig von Heilpflanzen und der Behandlung von Wunden. Man sagt zudem, sie könnten magische Flüche in Tontafeln ritzen, die großes Unheil über ihre Widersacher zu bringen vermögen. Doch ihre mächtigste und düsterste Gabe ist es sicherlich, einen Toten aus dem Grabe auferstehen zu lassen. Nicht so, wie ein christlicher Wunderwirker einen Menschen zurückbringen kann, sondern auf eine Art, die den seelenlosen Körper als Diener ins Leben zurückbringt. Jeder Totenbeschwörer muss selbst entscheiden, wie er mit diesem gefährlichen Wissen verantwortungsvoll umgeht.