

DER VERSUCH EINER EINTEILUNG

Neben Konflikten haben beinahe alle Rollenspiele ein zweites Thema gemeinsam. Hunderte verschiedene Rollenspiele gibt es und fast jedes hat einen oder mehrere eigene Wege, Übernatürliches zu beschreiben. Es gibt die verschiedensten magischen Erscheinungsformen im Rollenspiel, die Mechanismen, die sich dahinter verbergen, haben dennoch recht weitgehende Gemeinsamkeiten. Zu diesen magischen Kräften werden bei Daidalos nicht nur die klassischen, meist phantastischen Zaubersprüche gezählt. Ähnlich verhalten sich in den unterschiedlichsten Welten Psi-Talente, göttliche Macht, Beschwörungen, Superkräfte, unbekannte Fähigkeiten von Aliens, Geistern und Vampiren und andere Kräfte. Gemeinsam ist ihnen, daß sie uns in der irdischen Wirklichkeit nicht zur Verfügung stehen - zumindest nach Meinung einer Mehrheit, mich eingeschlossen. Umso mehr ist hier der eigenen Fantasie keine Grenze gesetzt und es ist eine entsprechende Herausforderung, immer wieder neue Möglichkeiten der Magie zu "entdecken".

Bei dieser unbestimmbaren Vielzahl ist der Versuch entsprechend schwierig, einen gemeinsamen Nenner für die verschiedenen Spielarten der Magie und Magier, wie die verschiedenen Ansätze und Anwender der Einfachheit halber ab sofort genannt werden soll, zu finden. Daidalos soll auch hierbei kein eigenständiges Magiesystem errichten, sondern statt dessen die wesentlichen Bestandteile und Eigenheiten in allgemeiner Art aufbereiten, so daß auch die Verwendung von magischen Aspekten im

Rollenspiel möglichst stimmungsvoll erreicht werden kann und dabei noch genügend Anleitung geben,

um sich auch an ein eigenes, persönliches Magiesystem wagen zu können.

Was macht Magie so magisch?

In Daidalos kann und soll nicht auf besondere Bereiche der Magie eingegangen werden. Dazu werden zu einem späteren Zeitpunkt entsprechende, detaillierte "Mythen" beitragen. Stattdessen soll hier versucht werden, die Essenz der magischen Phänomene im Rollenspiel aufzunehmen. Der besondere Reiz der Magie geht immer vom Geheimnis aus, das sich mit schöner Regelmäßigkeit um jeder Form der Magie ausbildet. Umgekehrt hat eine Magie ohne Geheimnisse nichts magisches mehr an sich.

Um eine besonders faszinierende Art der Magie über längere Zeit bewahren zu können, dürfen die "Gesetze", die die Wirkungsweise der Magie beschreiben, den Spielern nicht bekannt sein. Und damit wären mit magischen Fähigkeiten begabte (oder verfluchte?) Charaktere nur dem Spielleiter vorbehalten. Diese Situation wäre allerdings äußerst unbefriedigend, denn ein guter Teil der Faszination, die vom Rollenspiel ausgeht, hat seinen Ursprung in der Möglichkeit des Unmöglichen. Und das vor allem für die Spieler!

Wie ist es möglich, dieses Geheimnis um Magie aufrecht zu erhalten und es trotzdem für Spieler verfügbar zu machen?

1. Allgemeine Aspekte der Magie

Zu Beginn ist es sinnvoll, eine möglichst detaillierte Bestandsaufnahme der verschiedenen Aspekte der Magie in unterschiedlichen Systemen vorzunehmen, die jedoch selbstverständlich nicht vollständig sein kann.

Quellen

Eine mögliche Unterteilung gelingt anhand der Quellen der Magie. Jede Form der Magie, so die einheitliche Meinung, benötigt eine Energiequelle. Bei einem Bereich gewinnt der Anwender die notwendige Energie aus sich selbst. Dies kann geschehen, indem der Magier auf gespeicherte, magische Energie zurückgreift. Im allgemeinen erschöpft sich diese Quelle und muß sich wieder aufladen, was unterschiedlich lange Zeit in Anspruch nehmen kann und eventuell nicht von selbst geschieht. Als natürliche Fähigkeit kann die Quelle der Fähigkeit eines Magiers auch sein Körper oder sein Geist sein, so daß die Magie an seiner Ausdauer zehrt und eine Anwendung zu Erschöpfung führt. Die meisten klassischen Zauberer fallen in diese Kategorie, aber auch Personen, die Psi-Fähigkeiten (z.B. also Telepathie oder Telekinese) besitzen oder vereinzelte "übernatürliche" Fähigkeiten besitzen (in die Zukunft sehen, bei Dunkelheit sehen, mit den Tieren reden...).



Eine andere gebräuchliche Quelle liegt bei Wesen außerhalb der normalen Welt der Charaktere, bei Wesen, die eigene Interessen verfolgen und dem Charakter eine gewisse Macht zugestehen, um ihren Interessen dienlich zu sein. Beliebte und weit verbreitet im Rollenspiel sind Elementarherren, Dämonen und Götter. Das besondere daran ist, daß der Charakter bei der Anwendung nicht nur seinem eigenen Willen folgt, sondern auch das Wohlwollen des entsprechenden Wesens benötigt.

Als äußere Energiequelle bzw. äußerer Energieträger und -speicher können auch magische Gegenstände dienen, durch deren Besitz oder Gebrauch ein Charakter magische Fähigkeiten entwickeln kann. Diese Gegenstände können sowohl künstlich geschaffen sein als auch natürlich vorkommen, im allgemeinen verbraucht sich diese Quelle jedoch und der Magier muß sich beständig um Nachschub kümmern. Beispiele für solche magische Energiespeicher können Zauberstäbe, Runen oder Edelsteine sein.

Die Grenzen dieser Quellen sind natürlich nicht starr und so gibt es sowohl Magieformen, die zwischen den einzelnen Quellen einzuordnen wären als auch Formen, die auf mehrere Formen zurückgreifen. Beispielsweise ist es in der "klassischen" phantastischen Magie üblich, neben einem Zauberspruch (greift auf Energie im Zauberer zu) auch immer Zutaten zu benötigen (externer Energiespeicher).

Form

Neben der Quelle kann man magische Erscheinungen auch nach der Form unterteilen, in der sie auftreten. Zum einen kann Magie sofort oder sehr rasch zur Anwendung kommen, wie es bei Psionikern und vielen Zaubersprüchen üblich ist.

Zum anderen kommt Magie aber auch in einer ritualisierten Form vor, die sich durch eine längere Vorbereitungszeit auszeichnet, dafür aber zumeist stärkere Effekte hervorrufen kann. Zu dieser Art Magie gehört meistens die Anrufung einer höheren Macht oder das Herstellen magischer Gegenstände, wobei nicht selten ein Magier in der Lage ist, beide Formen von Magie anzuwenden.

Wirkung



Auch bei der Wirkung magischer Anwendungen gibt es Unterscheidungsmöglichkeiten. Häufig wirkt ein Einsatz von Magie nur auf den Anwender wie die Verbesserung körperlicher und geistiger Fähigkeiten mit magischen Mitteln, Gestaltwandlung oder die Regeneration von Verletzungen.

Der Effekt magischer Fähigkeiten kann zum Teil auch auf andere übertragen werden und muß nicht auf die Person des Magiers beschränkt bleiben. Es ist auch möglich, daß der Effekt nur bei anderen erzielt werden kann, während der Magier davon ausgeschlossen ist. Ein Priesterin kann den Schutz ihres Gottes nicht nur für sich sondern auch für andere erbitten, ein Wahrsager kann die Zukunft nicht für sich, aber für andere vorhersehen.

Nicht zuletzt kann die magische Wirkung auch auf Gegenstände bezogen werden, womit in aller Regel eine Veränderung der Materie selbst oder zumindest seiner Eigenschaften verbunden ist, genauso kann aber auch ein Objekt erst durch das Wirken der Magie erst entstehen. Der Röntgenblick eines Superhelden macht eine Wand durchsichtig, für einen Geist wird sie durchlässig. Ein Zauberer erschafft einen Feuerball aus dem Nichts und ein Barde entlockt seiner Flöte magische Töne.

Zeit

Von entscheidender Bedeutung ist dabei die Wirkungszeit einer magischen Anwendung, die vorübergehender oder dauerhafter Natur sein kann, wobei sowohl die Magie also solche dauerhaft wirken kann, als auch der von ihr ausgelöste Effekt. Liest ein Telepath die Gedanken seines Gegenübers, so kann er dies nur, solange er sich darauf konzentriert, es handelt sich also um eine vorübergehender Erscheinung; an die Gedanken, die er gelesen hat, kann er sich jedoch noch länger erinnern, die entsprechende Wirkung bleibt dauerhaft erhalten. Andererseits ist der magische Ring einer guten Fee im Prinzip beliebig lange magisch, die Fähigkeiten des Rings erlöschen aber mit dem Aussprechen des dritten Wunsches.

2. Hintergrundspezifische Aspekte

Neben den allgemeingültigen Zusammenhängen der Magie hat jede Welt weitere, spezifische Aspekte, die nur vor dem jeweiligen gewählten Hintergrund genauer beantwortet werden können, die aber für das Rollenspiel als solches von sehr weitreichender Bedeutung sind. Diese Aspekte beschreiben doch in weiten Teilen die Reaktion der Umwelt auf einen magischen Charakter.

Verbreitung und Verfügbarkeit

Einer der wesentlichsten Aspekte ist dabei die Verbreitung der Magie und ihre Verfügbarkeit.

Magische Fähigkeiten können sich im einen Extremfall auf einzelne Personen beschränken, aber auch allen Angehörigen eines Volkes zur Verfügung stehen. Da das magische Element im Rollenspiel immer etwas ungewöhnliches darstellt, sind zumeist Bewohner mit magischen Fähigkeiten eher eine Ausnahme und in der Minderheit und stellen in der Summe aller Bewohner etwas Besonderes dar. Wie immer kann aber das Gegenteil genauso große rollenspielerische Anreize bieten.

Neben der rein quantitativen Verbreitung ist auch die Art der Verfügbarkeit interessant. Magische Talente und Fähigkeiten können angeboren sein. Dann stellt sich die Frage, ob sie sofort verfügbar sind oder ob es weitere Ausbildung braucht, bis sie eingesetzt werden können. Eventuell sind unausgebildete magische Fähigkeiten für eine Gesellschaft sogar sehr gefährlich.

Üblich ist eine Kombination aus Begabung und Ausbildung, wer keine Begabung mitbringt, wird niemals in der Lage sein, magische Leistungen zu erbringen, aber ohne entsprechende Ausbildung wird eine angeborene Begabung sich nie richtig entfalten können. Dabei meint Ausbildung nicht unbedingt eine der üblichen Magierakademien, auch ein magiebegabter Schmied muß erst lernen, entsprechende Fertigkeiten einzusetzen.

Liegt die Quelle der magischen Energie außerhalb des Anwenders, ist es üblich, magische Begabung zu erwerben, zumeist erlangt eine Person diesen Vorzug durch entsprechende Gegenleistung. Ein Priester gelobt, den Gesetzen seiner Gottheit entsprechend zu leben, als "Lohn" kann er hin und wieder auf die Gnade seiner Gottheit hoffen, ein Vampir erlangt übermenschliche Stärken, indem er sich vom Blut anderer Lebewesen ernährt...

Akzeptanz

Ein anderer Aspekt magischer Fähigkeiten ist die Akzeptanz dieser in der jeweiligen Gesellschaft. Es beginnt bereits mit der Frage, ob die Existenz von Magie allgemein anerkannt ist, ob darüber Uneinigkeit besteht oder ob diese normalerweise als Utopie abgelehnt wird. In einer klassischen mittelalterlichen Fantasy-Welt voll Drachen und Schätze ist die Existenz von Zauberei und mächtigen Göttern unbestritten. Ist der Kreis der magisch Aktiven nicht sehr groß, wissen häufig auch nur wenige außerhalb darum und bemühen sich die Magiebegabten gar um ihre Verborgenheit, weiß zumeist kaum jemand um ihr Geheimnis.

Auch wenn darüber Einigkeit besteht, daß es Magie gibt, kann sie trotzdem recht selten sein und eine Anwendung entsprechende Reaktionen in der Bevölkerung hervorrufen. Einen noch stärkeren Eindruck würde Magie auf Menschen machen, die damit nicht rechnen oder die Existenz ablehnen oder gar nichts davon wissen. Ist Magie hingegen weit verbreitet, wird sie das Verhalten der umstehenden Menschen in geringerem Maße beeinflussen als dies der Fall ist, wenn sie völlig überraschend in den Alltag der Menschen eindringt. Gerade der letzte Fall bietet ausgesprochen faszinierende Ideen für Rollenspiel-Ereignisse, da unvorhergesehene und extreme Ereignisse - und dazu gehört auch die Erkenntnis, dass Magie entgegen der allgemeinen

Meinung doch existiert - sich besonders für interessantes Rollenspiel eignen.

Relativ unabhängig vom Grad der Verbreitung ist die Legitimation der Anwendung von magischen Fähigkeiten. Der Einsatz von Magie kann gesellschaftlich akzeptiert sein, eventuell jedoch nur unter bestimmten Bedingungen oder nur für bestimmte Bereiche der Magie. Genauso gut kann er aber auch nur geduldet, verpönt oder sogar illegal sein und unter entsprechender Strafe stehen. Je negativer eine Gesellschaft der Anwendung von Magie gegenübersteht, desto stärker werden sich die Besitzer entsprechender Fähigkeiten zurückziehen und um Heimlichkeit und Nichtbeachtung bemühen.

In einer ähnlichen Richtung bewegt sich die Sichtweise der Gesellschaft und der Anwender von Magie bezogen auf ihre besondere Fähigkeit. Magisches Talent kann unterschiedlich bewertet werden, die



Δαιδαλος

Ansichten schwanken zwischen den Extremen als Privileg und Auszeichnung, häufig verbunden mit entsprechender Bewunderung und Verehrung oder auch Furcht bis hin zu der Ansicht, bei der entsprechenden Gabe handle es sich um einen Fluch und Strafe. Die Gruppe der Magier muß nicht zwangsläufig der gleichen Meinung wie die Gesellschaft sein. Je eher jedoch die Meinung von Magier und Gesellschaft übereinstimmen, desto gefestigter ist die Position der Magier innerhalb der Gesellschaft. Diese übliche Sichtweise kann dabei durchaus auch von einzelnen Magiern abgelehnt werden. Ein Staat, der von Priestern regiert wird, die in der Bevölkerung anerkannt und geachtet sind, wird relativ stabil sein. In einer Stadt, in der einige Psi-Adepten leben, die wegen ihrer Fähigkeiten gefürchtet und verfolgt werden, kann es immer wieder zu Aufständen kommen, vor allem, wenn die Adepten nicht bereit sind, sich friedlich dieser Verfolgung auszusetzen.