

# *Magier & Ihre Gilden*

Magier sind Wissenschaftler, die im Gegensatz zu Hexern ihr Leben ganz der Erforschung und Schematisieren der Magie widmen. Ihre magische Grundausbildung folgt einem strengen Schema, das thematisch und schematisch eng aufeinander aufbaut. Dies erleichtert ihnen in vielen Dingen das Verständnis mancher magischer Prozesse, so dass sie selbst schwierige Prozesse in ein bestimmtes Schema setzen können. Einige magische Prozesse bleiben ihnen aber gänzlich verschlossen, da gerade in der arkanen Wissenschaft manches noch nicht 100% erforscht und erklärbar ist.

## *Magiergilden*

Magiergilden gibt es beinahe auf ganz MIDGARD. Oft werden sie als eigenständige Institution angesehen, die über den Einsatz von Magie, Alchimie u.ä. unabhängig wacht. Auf Vesternesse z.B. sind Magier, die einer Gilde angehören nur durch ein Gildegericht zu verurteilen. Weltliche oder religiöse Gerichte dürfen keinerlei Urteile über die Taten eines Magiers fällen – wohl aber die ansässige Magiergilde.

Bei Streitigkeiten zwischen zwei Gilden, besonderen Vorkommnissen oder ähnlichem steht über allen Magiergilden eines Landes noch der **Hohe Rat**.

In diesem ist jede Magiergilde des Landes mit min. zwei Stimmen vertreten. Große und einflussreiche Gilden haben mitunter aber auch mehr Stimmen. Außerdem ist jeder in dem Land lebende Magnus Adeptus auch automatisch Mitglied des *Hohen Rates*.

Bei bes. Vorkommnissen, wie z.B. einem globalen Krieg oder aber auch bei einer Magnus Adeptus Prüfung tritt der **Große Rat** zusammen.

Dem *Großen Rat* gehören die jeweiligen Praesulen (Gildevorsteher oder -leiter) jeder größeren Magiergilde Midgards an, die den Rat respektieren. Die *Kurai Anat* und andere Ausländerfeindliche Gilden somit nicht. Der *Große Rat* wird auf ganz Vesternesse, Valian, den Küstenstaaten, Rawindra, Aran, Moravod, dem TsaiChenTal und Bulugi als höchste Instanz akzeptiert. Außerdem gehören ihm auch alle Magnus Adeptus an, die Ihre Prüfung vor dem Rat abgelegt haben.

## *Zauberer in einer Magiergilden*

Jeder Zauberer hat die Möglichkeit Mitglied einer Magiergilde zu werden. Druiden, Priester und Ordenskrieger stehen Magiergilden zwar offen, aber sie ziehen erstens ihre eigenen Gemeinschaften vor<sup>2</sup>. Alle anderen Zauberer, wie z.B. Hexer oder Beschwörer dürfen durchaus in eine Magiergilde eintreten, ohne hierdurch jedoch automatisch zu Magiern zu werden. Sie müssen danach genauso den Zehnt abgeben, lernen verbilligt und unterstehen der ausschließlichen Gerichtsbarkeit der Magiergilden. Die Zauberer aus Ihren Spezialgebieten können sie aber nur zu normalen Kosten lernen, da ihnen hierzu die schematische und systematische magische Schulung eines Magiers fehlt.<sup>3</sup> Um in der Gilde auf zu steigen müssen sie aber ähnliche Prüfungen ablegen, wie ein Magier – später mehr zu einer geregelten Magierkarriere.

---

<sup>1</sup> Ein Artikel von Sven L. Große alias Khun apTe. Besonderer Dank an Chris Zulauf, Holger Gallena und Christian „Boschi“ Burger!

<sup>2</sup> Der Austritt aus Ihrem Zirkel oder Orden führt in 99,9% der Fälle zum Verlust aller (oder der meisten) Zauber- oder Wunder-taten

<sup>3</sup> Wer dies unbedingt erlernen möchte, der möge nochmals *Wissen von der Magie* für 2/3 der FP erlernen, um zum Hexer / Magier zu werden.

### Aufnahme in einer Magiergilden

Grundsätzlich gilt, dass eine Gilde niemanden aufnehmen muss! Wenn sie sich aber entschließt jemanden aufzunehmen, dann müssen 4 Bedingungen erfüllt sein:

1. jemand aus der Gilde muss für den Anwärter Bürgen<sup>4</sup>
2. man muss eine Aufnahmegebühr in Höhe von x.xxx<sup>5</sup> GS bezahlen
3. man muss einen Eignungsnachweis erbringen (meist eine kleine Prüfung/Demonstration der magischen Künste)
4. Die Gilde muss eine freie Stelle haben (s.u. Der Weg zur Macht – PW: Aufstieg)

### Organisation von Magiergilden

Jede Gilde wird von einem Gilderat geführt, welches wiederum durch den Gildeleiter, der Praesul genannt wird, vertreten wird.

Der Gilderat besteht in der Regel aus:

#### **Fest:**

- Praesul
- Copraesul(en)
- Gildebibliothekar
- je der Leiter der Spezialzweige der Gilde
- jeder Magier der Gilde mit min. dem Range eines Adeptus

#### **Variabel:**

- Gildearchivar
- Laborleiter
- Direktor (Schulungsleiter)
- jeglicher Posten

Nach außen hin wird die Gilde vom Praesulen vertreten, der jedoch alle wichtigen Entscheidungen vor dem Gilderat rechtfertigen muss.

Die meisten Entscheidungen, die in der Gilde zu treffen sind, werden durch eine einfache Abstimmung entschieden. Hierbei hat jedes Ratsmitglied eine Stimme – bei einem Unentschieden kommt es zu einer zweiten Abstimmung. Sollte auch diese wieder unentschieden ausgehen, so zählt die Stimme des Praesulen doppelt.

### Vor- und Nachteile einer Gildenmitgliedschaft

Mitglieder einer Magiergilde unterstehen in allen „zivilisierten“ Ländern, einzig der Gerichtsbarkeit der ansässigen Magiergilde – einzige Ausnahmen bilden sogenannte Bagatelldelikte, wie geringwertiger Diebstahl, Ehrverletzungen und Schmuggel. Ein weiterer Vorteil einer Gildenmitgliedschaft ist, dass ein Magier, der Zauber lernen will grundsätzlich 10% der Kosten erlassen bekommt, so er den Spruch in seiner Gilde lernt. Als Gegenleistung muss ein Magier aber auch 10% seines Verdienstes (auch Beute) an die Gilde abführen.

Aufgrund der systematischen Ausbildung eines Magiers (und **nur eines Magiers**) kann dieser **alle** Zauber aus seinem Spezialgebiet lernen. Alle Zauber, in denen ein Magier unter Lernkosten erwähnt ist, werden für ihn zu Grundzaubern. Alle Zauber die er eigentlich nicht lernen könnte, aber zu seinem Spezialgebiet gehören, werden zu ihm zu Ausnahmezaubern. Die einzig zu überwindende Schwierigkeit ist dann noch, dass der Magier einen Lehrer finden muss, der ihm den Zauber beibringt.

### Gildegericht

Das Gildegericht besteht aus den festgeschriebenen Mitgliedern des Gilderates – den Vorsitz führt der Praesul. Das Gildegericht ist für alle Streitigkeiten innerhalb der Gilde, sowie für alle Verfehlungen von Zauberern zuständig, die in ihrem Einflussgebiet begangen werden. Unter Zauberern versteht man alle Zaubererwirker, die nicht einem Druidenzirkel, einer anerkannten Priestergemeinschaft oder eines anderen anerkannten Ordens (z.B. Heilerorden) angehören. Die allgemeinen Stra-

<sup>4</sup> Oft werden diese Bürgschaften teuer erkaufte!

<sup>5</sup> Der Geldbetrag schwankt je nach Gilde. Normal sind ca. 2.500 GS

fen, die ein Gildegericht gegenüber fremden Zauberern fällt sind meist recht drakonisch. Einheimische, eigene oder auch die Magier weit entfernter Magiergilden hingegen werden meist fair beurteilt. Einzige Ausnahme bilden die *Magna Verani* aus den Küstenstaaten. Sie werden in anderen Ländern als Fanatiker meist schnell abgeschoben, da es in der Vergangenheit schon mehrere Zwischenfälle zwischen diesem Orden und verschiedener Magiergilden gab.

### "Der Weg zur Macht"

Der Weg eines Magiers ist sehr lang und steinig und zur wahren Meisterschaft kommen nur die wenigsten Magier. Um sie zu erlangen, muss ein hochbegabter Magier äußerst ehrgeizig sein und fünf Stufen meistern.

Die Rangfolge unter den Magiern ist klar definiert:

#### **Alumno**

(95%)

Grad 1 – Schüler - hellgraue Roben

#### **Aspirantus**

(90%)

Grad 2-3 – Lehrling - dunkelgraue Roben

#### **Magnus ...**

(75%)

Grad 4-7 – Magier - Gildefarbe

#### **Adeptus**

(25%)

Grad 8-12 – Meistermagier - eigene Farbe

#### **Magnus Adeptus**

ab Grad 13 – Magiemeister

Den Rang eines Magiers kann man auch schon an seiner Robe erkennen – Magier im Range des Adeptus und darüber bilden hier eine Ausnahme, da sie anziehen dürfen, was immer sie wollen. Eine Gilde wird in der Regel immer von einem Adeptus oder Magnus Adeptus geleitet, welcher dann den Titel des Praesulen zu ihren Titel hinzufügen.

Die Karriereleiter zu erklimmen ist in der Hierarchie einer Gilde recht schwer. Höher gestellte Magier sind oft sehr auf den Ausbau Ihrer Macht aus und dies mit so manchen Mitteln.

Ist sehr streng - ein Magnus ... ist einem Alumno weisungsbefugt, ein Aspirantus, einem Alumno, usw. Die Prüfung, auch allgemein Examinus Magatus genannt, 1 und 2 findet in der Regel einmal im Monat statt, immer in einer Vollmondnacht und die Anmeldungen hierzu müssen min. 1 Woche eingereicht sein.

Für alle Prüfungen gilt:

1. ein einmal gelungener Teil muss nicht mehr wiederholt werden!
2. bei den schriftlichen Tests passieren bei einem **Patzer** einem zwei Fehler (man macht schon richtig beantwortete Frage noch mal falsch) – bei einem **kritischen Erfolg** korrigiert man einen schon gemachten Fehler!

#### Alumno

Ein Spieler der gerne einen Magier spielen möchte, muss am Anfang 5x einen PW: Zt schaffen, damit er in der gewünschten Gilde aufgenommen wird. Misslingt einer der Würfe, so besteht nur noch **eine** weitere Chance bei dieser Gilde aufgenommen zu werden. Misslingt auch diese wieder, so muss er sich eine andere Gilde aussuchen, bei der er die gleiche Prüfung bestehen muss.

Spätestens nach der dritten Gilde, hat dieser Charakter keine weitere Chance (Lust) mehr den Weg eines Magier zu gehen und viele wählen dann den schnellen und „leichten“ Weg des Hexers.

Ein "Schüler" erhält zu Beginn seiner Karriere ein **magisches Artefakt von seiner Gilde**, welches ihn sowohl als Ausweis, als auch als Hilfsmittel, bei den vor ihm liegenden Aufgaben<sup>6</sup> dienen soll.

Um eine Stufe **aufzusteigen**, muss der Magier zurück zu seiner Gilde und dort ein Examinus Magatus ablegen, in welchem getestet wird, ob er für die nächste Stufe bereit ist. Bewerbungen zur Examinus Aspirantus müssen spätestens eine Woche vor dem nächsten Vollmond eingereicht werden, da die Prüfungen immer in einer Vollmondnacht um Mitternacht stattfinden. Außerdem gibt es noch ein weiteren Punkt vor **jedem** Examinus Magatus, der beachtet werden muss:

Es muss der Bedarf an einem Magier der angestrebten Stufe bestehen, d.h. die Gilde muss einen freien Platz/Stelle, mit entsprechenden Aufgaben anzubieten haben<sup>7</sup>. **Misslingt** die Prüfung oder der **PW: Aufstieg**, so kann der Magier zwar immer mehr FP's verlieren, aber er kann **keine Stufe** aufsteigen was zur Folge hat, dass ein Magier des Grades 4 immer noch ein Alumno ist.

Eine neue Bewerbung kann erst zum nächsten Bewerbungstermin abgegeben werden.

Nach **dreimaligen Durchfallen**, wird der Magier erst wieder nach einem Jahr zu dieser Prüfung zugelassen.

In Alba hingegen ist es so, dass die meisten Alumnos und Aspiranten als freie Schüler (sogenannte MacMag) durch die Lande ziehen und Ihre Prüfung ohne einen PW: Aufstieg erschweren müssen. Sie erhalten aber auch keine Artefakte zu Beginn ihrer Karriere oder nach einer Prüfung.

#### Aspirantus

Frühestens, wenn ein Magier 200 GFP angesammelt hat kann er versuchen zur 1. Prüfung (Examinus Aspirantus) zugelassen zu werden. Der Schüler kann diese nur in seiner Gilde ablegen und muss hierzu extra dorthin zurückkehren (Ausnahme albische MacMags).

Dort beantragt er die Zulassung zum Examinus Aspirantus:

#### Examinus Aspirantus

Sollte der Magier zur Prüfung zugelassen werden (, er müsste dazu mit einem PW: Aufstieg geschafft haben), so muss er:

- I.) Seine Sprüche, die aus seinem gewählten Zweig entstammen (Macht, Schutz oder Wissen) fehlerfrei hintereinander zaubern (min. W1-W3 oder M1-M3), wobei er dank von „*Kräutern der konzentrierten Energie*“, es nicht passieren kann, dass ihm während eine Zaubers die AP ausgehen.  
Bei dem "Zweig der Macht" z.B.: Macht über das Selbst, Macht über die Sinne und Macht über die belebte Natur, etc.
- II.) zwei andere Zaubersprüche (, welche sind relativ egal) mit mindestens der Stufensumme 3.
- III.) ein einfacher schriftlicher Test, der sich mit Zauberkunde beschäftigt, und in welchem nur 2 Fehler erlaubt sind. (sechs EW: Zauberkunde, wobei als Ergebnis nur eine 13 erreicht werden muss, damit die Aufgabe richtig gelöst ist.)

Nach abgelegter Prüfung erhält der neue Aspirantus **30 AEP**, und die **½ der ZEP** die normal bekommen hätte.

*Des weiteren erhält er zur Belohnung:*

---

<sup>6</sup> meist handelt es sich, um ein Amulett WM: +1 auf psy Res. & phs Res., einer Kraft die etwa 1W6 +4 AP entspricht und nur zum Zaubern eingesetzt werden kann (, man erhält auch nur 10% der ZEP), oder um einem Magierstab (+2/+2), welche **alle immer** im Besitz der Gilde bleiben und nach der Prüfung zum Aspirantus wieder der Gilde zurück gegeben werden müssen.

<sup>7</sup> Die Wahrscheinlichkeit das ein Platz frei ist hinter den Titeln angegeben. Extrem große Gilden (wie z.B. die "Gilde der Mondschwinde oder dem Kurai Anat ") erhalten noch immer +5% auf den PW: Aufstieg.

- 1.) eine Spruchrolle (Stufe 2-3)<sup>8</sup>
- 2.) ein Artefakt, meist ein Amulett, Ring o.ä.<sup>9</sup>,  
mit dem Gildesiegel, als Zeichen seiner neuen Würde
- 3.) ein Trank<sup>10</sup>

### Magnus

Ein Magnus ist ein zugelassener Magier, der selbst einen Schüler haben darf und auch relativ unabhängig von der Gilde agieren kann.

Um zum Magnus zugelassen zu werden, muss man ebenfalls eine Prüfung ablegen (, einen PW: Aufstieg schaffen) und eine Prüfungsgebühr in Höhe von 1.000GS bezahlt werden.

### Examinus Magnus

Um einen Grad zu steigern muss ein Aspirantus eine 5-teilige Prüfung ablegen.

I.) Präsentieren aller ihm bekannten Zweigsprüchen (min 5) beim ersten Versuch, wobei er bei "Macht über Menschen" einen Aspirantus verzaubern muss, wozu er jedoch 3 Versuche hat (normale Res. +15).

II.) Präsentation von min. 5 Sprüchen (mindestens Spruchstufensumme 10)

III.) Ein schriftlicher Test in Zauberkunde und einer weiteren vom Wissensfertigkeit (**Alchimie, Kräuterkunde**, Naturkunde, Pflanzenkunde, Sagenkunde oder Tierkunde).

Die **dick** markierten Fertigkeiten werden gerne gesehen. In Zauberkunde werden 8 Aufgaben gestellt, wobei insgesamt nur 2 Fehler erlaubt sind (eine Aufgabe gilt als gelöst, wenn man bei dem EW eine 16 oder mehr hat). In dem Wahlfach werden 6 Aufgaben gestellt, wobei auch 2 Fehler erlaubt ist (Aufgabe mit 13 gelöst).

V.) Gewinnen eines Zauberdueells gegen einen Mitbewerber bei "Zauberduell, Macht über Menschen o.ä.", wobei der gewonnen hat, der entweder aufgibt (keine AP mehr hat) oder als erster dreimal seinen Konkurrenten unter Kontrolle hatte. *Gegebenenfalls wird den Prüflingen ein Buch gegeben, indem der Spruch „Zauberduell“ als Spruchrolle vorhanden ist.*

Demnach schafft es also nur jeder zweite Aspirantus den Aufstieg zum Magnus an einem Prüfungstag. Einmal bestandene Prüfungsteile bleiben jedoch erhalten und brauchen Ausnahmsweise nicht erneut abgelegt zu werden.

Nach bestandener Prüfung muss der frisch gebackene Magnus zwei Dinge tun:

- 1.) er gibt das Artefakt zurück, dass er nach dem Examinus Aspirantus erhalten hat zurück.
- 2.) Er wählt sein Spezialgebiet der magischen Wissenschaft aus und erhält einen Namenszusatz (z.B. Magnus Elementaris, für einen Elementarmagier, Magnus Levotis – für einen Magier mit Spezialisierung Beherrschen). Von nun an kann/muss/darf er in seinem Spezialgebiet ab und an in der Gilde unterrichten.

Außerdem erhält er anschließend **drei** Dinge als Belohnung, bzw. als Abschlussgeschenk:

<sup>8</sup> Hierbei werden die Wünsche des Aspirantus in soweit erfüllt, dass es sich meist um einen Spruch des in naher Zukunft zu wählendem Spezialgebiets des Magiers handelt.

<sup>9</sup> **z.B.:** das es dem Besitzer erlaubt für 5 AP pro Tag zu zaubern lässt, ohne selbst AP aufwenden zu müssen (, er erhält jedoch auch nur 10% der ZEP) und in das noch ein Zauberspruch der Stufen 2 - 3 eingebettet ist, welchen man 1x pro Tag anwenden kann.

<sup>10</sup> irgend etwas nettes, z.B. einen Krafttrunk (2W6 AP), o.ä.

- 1.) Einen *Stab der Magier*, der unzerbrechlich ist. Der Stab dient ihm als Zeichen seiner neuen Würde – als vollwertiger Magier (ein Großteil des Prüfungsentgeltes wird hierfür benötigt).
- 2.) 2 Spruchrollen<sup>11</sup> (max. gesamt Stufenzahl 6)
- 3.) Ein Buch, dass es ihm erlaubt eine Wissensfertigkeit um +2 zu steigern (für 1/3 der FP).

Der Neue Magnus darf sich **100 AEP** für die bestandene Prüfung aufschreiben, sowie die **normalen ZEP** !!

#### Adeptus

Ein "Meister der Magie" ist ein sehr erfahrener und begabter Magier, der oft auch einen guten Ruf genießt und in den meisten anderen Gilden, des Kontinents bekannt ist.

Ein Adeptus ist absolut frei in der Wahl seines Lebens. Er kann in einer Gilde leben, er kann aber auch abseits der Zivilisation in einem Turm leben, andere Ebenen zu seiner Heimstatt wählen oder, oder, oder...

Alle sind aber wahre Fanatiker, wenn es um Magie, alten Schrift- und Spruchrollen, seltenen Artefakten oder um die Entwicklung neuer Zaubersprüche geht.

Normalerweise werden nur Magier mit einem **min Zt. 71 und In.71** überhaupt zur Prüfung zugelassen. Dies und auch die Tatsache, dass viele höhere Magier sich anderweitig stark engagieren, ist der Grund, warum es viele Magier mit weit über 15.000 GFP (Grad 8 oder 9 haben und die "nur" den Rang eines Magnus innehaben).

#### Examinus Adeptus

Diese sehr schwere Prüfung findet normaler Weise in der Woche um die Neujahrsnacht statt. Sie wird vor dem *Großen Rat* abgelegt, der sich zu einem solchen Ereignis extra zur Gilde des Magiers begibt.

Das Examinus Magatus 3 besteht aus sieben Teilen, wobei der erste Teil schon bei der Anmeldung mit abgegeben wird.

Hier beträgt der Prüfungsgebühr stattliche 4.000 GS.

Der Anwärter hat im Vorfeld ein Zauberpergaments mit einem Zauberspruch aus seinem Spezialgebiet beschriftet und reicht dies mit samt der 4.000GS bei der Anmeldung ein. Es ist relativ egal welcher Spruch dies ist, aber man möchte ja die „lieben“ Kollegen“ beeindrucken, oder? Die Spruchrolle erhält auf jeden Fall die Gilde.

An den zwei Tagen vor der Neujahrsnacht, muss der Magier ein paar schriftliche Tests ablegen. Dies sind im einzelnen:

I.) ein schriftlicher Test in Zauberkunde mit 4 schwierigen Aufgaben (normaler EW: Zauberkunde), wobei kein Fehler erlaubt ist  
und

II.) je ein schriftlicher Test in zwei Wissensfertigkeiten mit je 3 Aufgaben, wobei er insgesamt 1 Fehler machen darf (EW eine 18).

Egal ob er die schriftlichen Test bestanden hat oder nicht, so wird er in der Nacht des Jahreswechsels sein magisches Können dem Hohen Rat und einer meist stattlichen Anzahl an Besuchern vortragen. Hierzu muss er folgende Magie wirken, *wobei jeder Spruch **nur einmal** vorgezaubert werden darf*:

I.) Präsentation der Zauber 1-9 eines Zweiges (Macht, Schutz, Wissen).

---

<sup>11</sup> Nur aus dem Spezialgebiet des Magnus !

II.) Vorführung und Erläuterung der Zauberfähigkeiten seines Spezialgebietes, wobei Sprüche mit mindestens einer Stufensumme von 25 gezeigt werden müssen.

III.) Nachweis, dass das magische Studium alle Zweige der Magie abgedeckt hat. Je einen Zauber aus allen Magie Gebieten:

***Bewegung  
Beschwörung  
Elemente  
Illusion  
Information  
Kampf  
Kreation  
Natur  
Schutz  
Verwandlung  
und auch schwarzer Magie.***

Die Spruchstufensumme muss hierbei 17 oder mehr betragen! Das Spezialgebiet des Magiers entfällt hierbei natürlich, da er darin ja schon extra geprüft wurde.

IV.) Ein wissenschaftlicher Vortrag über ein spezielles Thema, welches vorher mit dem *Großen Rat* abgesprochen wurde.

*(Spieltechnisch heißt dies, der Geprüfte hält einen Zauberkunde, Dämonen- oder ähnlichen wissenschaftliche Vortrag (drei EW: Zauberkunde & ein EW: Lehren), der die Zuschauer überzeugen muss zwei PW: pA)*

Nach bestehen dieser Prüfung erhält der neue Adeptus **200 AEP**, sowie **alle normalen ZEP**.

*Außerdem erhält er:*

- 1.) Als Zeichen seiner neuen Würde erhält der frisch gebackene Adeptus ein „Amulett der Meister<sup>12</sup>“ und sein Stab der Magier wird vergoldet und erhält eine weiße Kugel (so er noch keine hat! Auch hier wird wieder ein Großteil der Prüfungsgebühr für benötigt).
- 2.) Spruchrollen seiner Wahl – insgesamt Spruchstufe 6
- 3.) Ein Buch mit dessen Hilfe er eine Wissensfertigkeit um +4 steigern kann (wieder für 1/3 der FP).
- 4.) 1W20 Blätter Zauberpergament + mag. Tinte

### Magnus Adeptus

Diese Stufe der wahren Meisterschaft zu erlangen ist der Traum jeden Magiers, aber nur die wenigsten erreichen diese. Ein Magnus Adeptus ist ein sehr hoch angesehener Magier, der automatisch dem *Großen Rat* der Magier angehört. Die Prüfung zum Magnus Adeptus wird nur alle 3 Jahre zur Zeit der Sommersonnenwenden vollzogen. Ein Magnus Adeptus muss um zur Prüfung zugelassen zu werden min. 7 Jahre ein offizielles Amt in einer Gilde begleitet haben.

Ein PW: Aufstieg ist hierbei nicht erforderlich, da ein so mächtiger Magier in jeder Gilde jederzeit erwünscht wird – schließlich steigt mit diesem Magier auch das Ansehen seiner Gilde enorm.

### Examinus Magnus

Die wahre Meisterschaft der Magie ist extrem schwierig zu erreichen und wird in mehreren Abschnitten geprüft.

---

<sup>12</sup> Das Amulett der Meister ist etwas besonderes! Es gibt den Inhaber den rechtlichen Status eines niedrigen Lairds und öffnet somit so manches Tor. Dies gilt jedoch nur dort, wo der Große Rat gewissen Einfluss hat. Außerdem hat es folgende magische Eigenschaften: Erhöhung der Resistenzen, APs zum zaubern. Näheres findet man unter den magische Artefakte.

Damit der Adeptus zum Examinus Magnus zu gelassen wird muss er im Vorfeld schon mehrere Dinge erledigt haben.

### Vorbereitung

In der Vorbereitungsphase muss der Adeptus drei Dinge erledigen:

1. ein Artefakt herstellen (und Binden)
2. ein wissenschaftliches Buch verfassen
3. eine vom *Großen Rat* gestellte Aufgabe erledigen

### Die Magieherstellung

Der Adeptus muss einen magischen Gegenstand herstellen, dass er seiner Anmeldung beifügt, meist ein magische Artefakt, einen Zaubertrank oder ähnliches.

### Das Buch

Der Anwärter verfasst ein Buch über die tieferen Einsichten in die Magie (seines Spezialgebietes), welches den Leser dieses Thema näher bringt (seinen Zauberkundewert steigert) – auch dieses Buch fügt er der Anmeldung bei.

### Die Anmeldung

Die Anmeldung, den magischen Gegenstand, das Buch und 5.000GS<sup>13</sup> schickt er an den *Großen Rat*, der alleine Entscheidet, ob er würdig ist oder nicht in den Range eines Magnus Adeptus auf zu steigen.

Bei seinem Einverständnis sendet er dem Anwärter eine entsprechende Aufgabe, die dieser selbst, aber nicht notwendiger Weise alleine erledigen muss. Bei der Ablehnung durch den *Rat* erhält der Adeptus das Geld und den Gegenstand zurück, dass Buch jedoch behält der *Große Rat*.

### Die Aufgabe

Der Adeptus muss meist eine Aufgabe erledigen, die zwar extrem schwierig, aber gerade von ihm zu schaffen ist. Ein Magnus Securis soll ein Weltentor irgendwo schließen, ein Adeptus Elementaris ein Elementarwesen von Midgard vertreiben oder ähnliches. [Dem Spielleiter möge sich eine speziell für diesen Charakter ausgelegte Aufgabe ausdenken, die extrem schwierig, gefährlich ABER lösbar ist!!] Für die Aufgabe bekommt er ein Jahr Zeit, danach muss er sie gelöst haben oder er muss erneut einen anderen Gegenstand herstellen, und ein anderes Buch verfassen und die Prüfungssumme bezahlen.

### Das Magieverständnis

Nach erfolgreichem Abschluss der Aufgabe, beginnen beim Morgengrauen der Sommersonnenwende die schriftlichen Prüfungen:

- I.) Im ersten Teil dieser Prüfung werden 6 Zauberkunde - Fragen gestellt, die alle sehr schwierig sind und erst mit einem Ergebnis von 22 gelöst sind – hierbei ist nur ein Fehler erlaubt.
- II.) Im zweiten Teil werden in zwei Wissensgebieten wiederum je 6 Fragen gestellt, die mit einem Wert von 20 beantwortet sind – insgesamt sind hier nur drei Fehler erlaubt.

### Das Magiewissen

Bei Sonnenuntergang werden die magischen Fähigkeiten des Adeptus überprüft, wobei jeder Spruch **nur einmal** vorgezaubert werden darf.

- I.) Aus seinem Spezialgebit mindestens zehn Zaubere vortragen (ohne min. Stufen-summe – aber man lässt sich ja nicht Lumpen); natürlich fehlerfrei.

---

<sup>13</sup> Oft beteiligt sich die Gilde auch an diesem Ausgaben!