

Hilfestellung für Spielleiter zum Verteilen von Spruchrollen

Jetzt spielt man schon einen Magier und was macht der böse Spielleiter? Er rückt keine Spruchrollen raus. Wie gemein!

Halt! Könnte es sein, dass Euer Spielleiter einfach nicht daran denkt, weil das Thema Spruchrollen für ihn zusätzlichen Arbeitsaufwand bedeutet? Macht es Eurem Spielleiter einfach, ein oder zwei passende Spruchrollen pro Grad für Euren Magier in seine Abenteuer einzubauen: Erstellt Eure eigene Wunschliste! Und macht es so Eurem Spielleiter einfach, Eurem Charakter entgegen zu kommen.

Magier haben wenige Grundzauber

Vielen Spielleitern ist nicht bewusst, dass ein Magier im Gegensatz zu vielen anderen Zauberwirkern benachteiligt ist. Zum Vergleich hier die Anzahl der Grundzauber:

Magier: 31

Schamane: 45

Priester (Weisheit): 46

Selbst ein Ordenskrieger (quasi als Halb-Zauberer) hat noch 36 Grundzauber!

Schon allein aufgrund dieser kleinen Gegenüberstellung ist leicht zu erkennen, dass ein Magier gegenüber einem Schamanen deutlich benachteiligt ist, wenn es darum geht, die für ihn relevanten Zauber günstig zu erlernen.

Ausweg aus der Misere: Spruchrollen

Natürlich haben die Midgard-Schaffer sich einen Mechanismus überlegt, wie ein Magier – der ja per definitionem der Zauberer schlechthin sein soll – seinem Archetypen gerecht werden kann. Das Charakterkonzept eines Magiers ist in Midgard darauf ausgelegt, dass er von Spruchrollen lernt. Laut DFR (S. 287): *Die Kosten für das Lernen mancher Zauberformeln ... mögen astronomisch erscheinen ... Der Zauberer braucht dazu eine Spruchrolle, die er studiert ... was wesentlich billiger ist, aber gewisse Risiken mit sich bringt.*

Die Empfehlung des DFR (S. 288) für einen zurückhaltenden (!) Spielleiter liegt bei 1 bis 2 Spruchrollen pro Grad auf den unteren und mittleren Graden.

Auswahl der Zaubersprüche

Doch welche Zaubersprüche soll nun ein Spielleiter seinen Magier-Spielern auf Spruchrolle angedeihen lassen? Für die Auswahl gibt es mehrere Strategien:

Zufall

Der Spielleiter wählt zufällig aus dem Arkanum oder einer anderen Quelle einen Zauber aus. Das ist meist nicht sehr sinnvoll, denn dadurch werden häufig Sprüche gewählt, die zwar auf Spruchrolle zu schreiben und auch davon abzulesen, aber nicht zu erlernen sind, wie beispielsweise *Bannen von Dunkelheit*.

Willkürlich

Der Spielleiter lässt dem Spieler eine Spruchrolle zukommen mit einem Zauber, der ihm gerade einfällt. Ähnliche Effekte wie bei der Zufallsverteilung treten zu tage.

Auswahl

Der Spielleiter setzt sich hin und wälzt die Spruchbeschreibungen aus Arkanum, Kompendium, Meister der Sphären, sowie diverser Quellenbände. Diese Auswahl möchte ich dem SL mit nachstehender Übersicht erleichtern. Weggelassen habe ich alle Zaubersprüche, die einen Magier weniger als 200 FP kosten, da diese Zaubersprüche noch ganz gut normal

bezahlt werden können. So macht es beispielsweise recht wenig Sinn, den Zauber *Flammenkreis* von Spruchrolle für 10 Erfahrungspunkte (AEP oder ZEP) zu lernen, wenn er normal (Unterweisung durch einen Lehrmeister) auch nur (minimal) 34 Erfahrungspunkte (Gesamtkosten inklusive Geld: 100 GFP) kosten würde. Bei teureren Sprüchen ist das etwas anderes: Für das Erlernen von *Auflösung* (Gesamtkosten 10.000 GFP) von Spruchrolle benötigt ein Magier 1.000 EP; durch Unterweisung hingegen zwischen 3.334 und 6.666 EP (je nach Geldeinsatz). Interessant werden also Zaubersprüche, deren Kosten deutlich im hohen Bereich angesiedelt sind. Ab Stufe 3 sind alle Sprüche von den Kosten her für Spruchrollen interessant. Daher sortiere ich hier nach dem Geschmack meines Magiers.

In der ersten Kategorie finden sich Zauber, die ich sehr interessant finde und auch gerne von Spruchrolle lernen würde. Die meisten davon sind so interessant, dass es sich aber auch lohnen würde, die normalen Kosten dafür aufzubringen:

<u>ARKANUM</u>		<u>Stufe 3</u>	Mag. Kreis Verschleiern	1000	
<u>Stufe 1</u>		Beeinflussen	800	Mag. Kreis Widerstehen	1000
<i>Hitzeschutz</i>	500	Belebungshauch	1000	Marmorhaut	1500
<u>Stufe 2</u>		Beschleunigen	800	Schwarze Zone	900
Bannen von Zauberwerk	350	Feuerlanze	1000	Vereisen	2000
Eisiger Nebel	250	Goldener Panzer	600	Versetzen	2000
Feuerkugel	200	Magischer Kreis, klein	1000	Zauberauge	2000
Juwelenaug	400	Todeshauch	800	Zauberschild	1500
Rauchwolke	300	Vergrößern	800	Zauberzunge	1500
Schmerzen	200	Verkleinern	800	Zweite Haut	900
Seelenkompaß	200	Verlangsamern	800	<u>Stufe 5</u>	
Steinwand	400	Zauberschmiede	800	Wahrsehen	3000
Stille	200	<u>Stufe 4</u>		<u>KOMPENDIUM</u>	
Sumpfboden	200	Bannsphäre, Schwarze	600	<u>Stufe 2</u>	
Ungeheuer rufen	200	Blendwerk	2000	Person wiederfinden	200
		Elfenfeuer	1600		
		Freundesauge	1200		
		Mag. Kreis d. Bewachens	1000		

Nachstehende Zauber fallen in die Kategorie der **interessanten Zauber**, die aber eigentlich zu teuer sind, um normal gelernt zu werden. So ist beispielsweise der *Feuerregen* hoch interessant, um ein Orklager massiv zu schwächen. Die Kosten von 15.000 GFP sind aber viel zu hoch, um normal darauf hin zu sparen. Der Einsatz hingegen findet sehr selten statt, da man nicht sehr häufig in die Gelegenheit kommen wird, ihn einzusetzen. Somit ist die Kosten/Nutzen-Bilanz sehr schlecht. Mit anderen Worten: Was nutzt mir der tolle und teure Zauber, wenn ich ihn nur einmal im Jahrzehnt einsetzen kann?

<u>ARKANUM</u>		Flammende Hand	200	Staubkämpfer	900
<u>Stufe 1</u>		Frostball	200	<i>Tiere rufen</i>	3000
<i>Reinigen</i>	300	Funkenregen	400	Wachsen	1200
<i>Windstoß</i>	600	Hauch der Verwesung	400	Zielsuche	800
<u>Stufe 2</u>		<i>Nebel wecken</i>	1000	<u>Stufe 4</u>	
Bannsphäre, Blaue	300	Steinkugel	200	Donnerkeil	1800
Bannsphäre, Goldene	300	Sumpfboden	200	Flammenklinge	1200
Bannsphäre, Silberne	400	<i>Wasseratmen</i>	1000	<i>Knochenbestie</i>	7500
Dschinni-Ohr	200	<u>Stufe 3</u>		Lichtbrücke	2000
Dschungelwand	400	Bannen von Kälte	4000	<i>Luftlauf</i>	7500
Eiswand	400	Blitze schleudern	1000	Luftsphäre	2000
Fesselbann	400	Feuerschild	500	Namenloses Grauen	2000
Feuerwand	400	Geistesschild	500	Tiersprache	1500

Spielleiterhilfe

Wasserstrahl	2000
<u>Stufe 5</u>	
Erdwandlung	3000
Erscheinungen	4000
Feuermeisterschaft	3000
Himmelsleiter	3000
Lähmung	3500
Schweben	3000
Sturmhand	3000
Umkehrschild	3000

<u>Stufe 6</u>	
Auflösung	10000
Fliegen	6000
Graue Hand	7000
Verwandlung	8000
Zauberwirklichkeit	10000
<u>Stufe GM</u>	
Feuerregen	15000
<u>KOMPENDIUM</u>	

Spruchrollenverteilung

<u>Stufe 2</u>	
Fährtenduft	1000
<u>MEISTER DER SPHÄREN</u>	
<u>Stufe 1</u>	
Lehrersuche	3000
<u>Stufe 3</u>	
Rauchkämpfer	900

Die letzte Kategorie ist eigentlich eine **Ausschlusskategorie**. Hier finden sich Zauber, die ich normalerweise nicht von Spruchrolle lernen würde, weil sie mir nahezu kein Einsatzgebiet geben (z.B. *Eismeisterschaft* in Alba), selbst von Spruchrolle noch zu teuer sind (z.B. *Erdbeben* für 15.000), eine bessere und/oder billigere Variante existiert (Versteinern für 3.500 macht wenig Sinn, wenn man Vereisen für 2.000 lernen kann) oder einfach nur fies und gemein sind (*Verdorren*). Zauber aus dieser Kategorie würde ich nur bei sehr wichtigen Gründen erlernen. Wenn beispielsweise absehbar ist, dass wir eine Kampagne spielen, die zu 50% auf See handelt (Piratenkampagne etc.), so könnte man sich überlegen, doch noch *Wasser-* oder *Windmeisterschaft* zu erlernen. Für eine einfache Bootstour jedoch sicherlich nicht.

ARKANUM

<u>Stufe 1</u>	
Kälteschutz	500
<u>Stufe 3</u>	
Eiswandlung	600
Elementenwandlung	800
Erdfessel	800
Feuerlauf	4000
Regenzauber	800
Verdorren	1000
Vertieren	800
Wasserlauf	4000

Wetterzauber	1000
<u>Stufe 4</u>	
Dämonenfeuer	8000
Deckmantel	1500
Eisenhaut	1500
Feuerring	2000
Wasserwandlung	1400
Windmeisterschaft	2000
Zauberhand	1800
<u>Stufe 5</u>	
Erdbeben	15000
Sturmflut	4000

Sturmwind	4000
Tierisches Handeln	3000
Versteinern	3500
Wassermeisterschaft	4000
<u>Stufe 6</u>	
Eismeisterschaft	5000
Erdmeisterschaft	6000
Pestklaue	7000
Todeszauber	10000
Wahnsinn	3000
Wirbelwind	10000

Schlussbemerkung

Bei den vorliegenden Listen handelt es sich

- um reine Vorschläge. Sie sollen die Arbeit des Spielleiters erleichtern, unterstützen und ihm Anhaltspunkte geben, was man sich als Magierspieler wünscht.
- um eine globale Übersicht. D.h. es sind nur die Spruchrollenzauber für Magier von ganz Midgard aufgeführt. Etwaiges Lokalkolorit durch Zauber aus Quellenbüchern wurde nicht berücksichtigt.
- um eine rein persönlich gefärbte Sicht, welche Zauber auf Spruchrolle Sinn machen und welche nicht. Ein anderer Spieler, der seinen Magier mehr auf Kampf trimmen möchte, wird sicherlich mehr Schadenszauber haben wollen.

Viel Spaß beim Basteln der eigenen Wunschliste und viel Erfolg beim Wünschen!