

## Die Magier

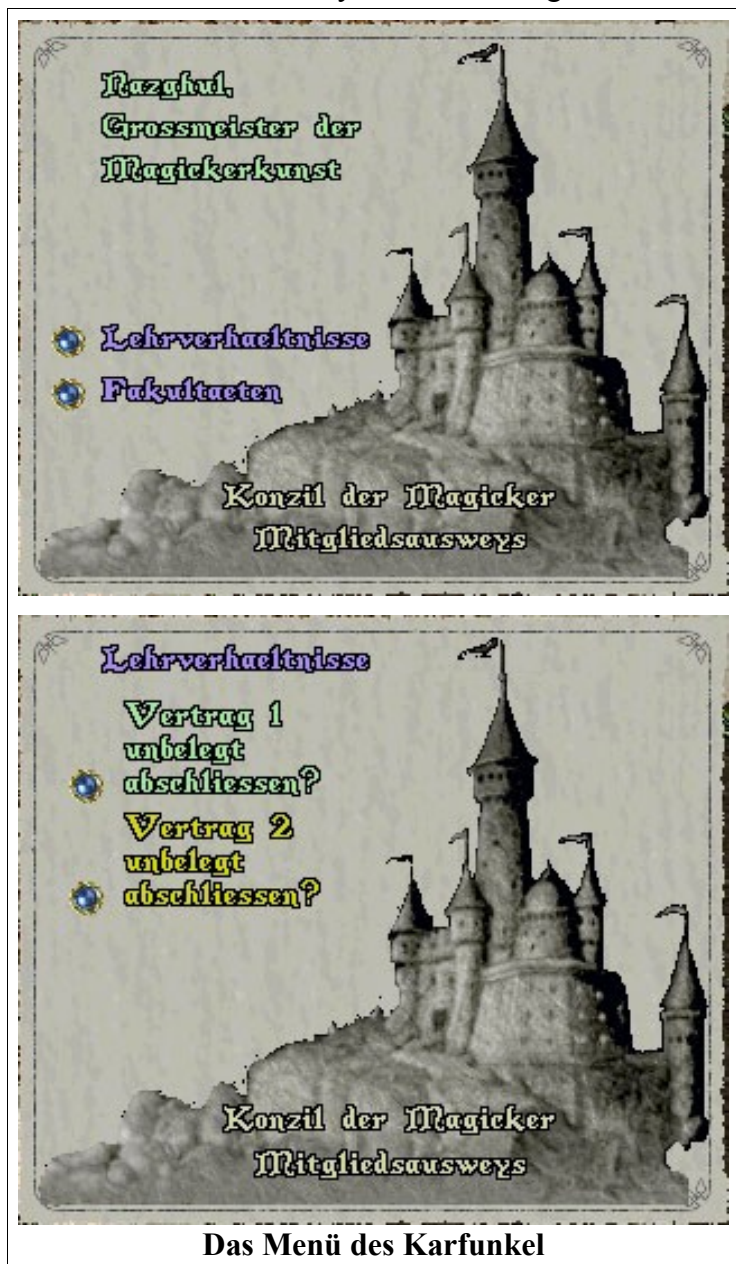
Auf Lostland unterscheiden wir zwischen Vollmagiern (Schul- und Naturmagier sowie Nekromanten) auf der einen und magisch begabten Abenteurern (Künstler und Kampfmagier). Damit sind aber auch schon alle Charakter-Klassen benannt, die aus eigener Kraft Magie wirken können. Mithilfe magischer Artefakte wie Schriftrollen (Scrolls) und Zauberstäben (Wands) können zwar auch alle anderen magische Effekte hervorrufen; deren Wirkung ist aber relativ unzuverlässig, schwächer und nicht so flexibel einsetzbar.

Allen Magiern gemeinsam sind der Anfang und die Grundausbildung. Jeder magische Charakter erhält zu Beginn seiner Laufbahn einen **Karfunkel** und ein Zauberbuch. Darin sind 3 Zaubersprüche eingetragen, die der Charakter auch schon beherrscht. Er kann weitere Zauber hinzulernen (s. Kasten *Zauber erlernen*) und in sein Buch eintragen, bis er die Zirkel 1 bis 4 komplett beherrscht<sup>1</sup>. Für das Lernen braucht er jeweils einen anderen Magier, der den entsprechenden Zauber beherrscht, es spielt aber keine Rolle, von wem er lernt. Da es sich bei den Standard-Zaubern um Schulmagie handelt, ist also jeder magische Charakter auch ein Akolyth der Schulmagie.

Am Ende der Akolythenzeit trennen sich dann die Wege der magischen Klassen. Reine **Schulmagier** suchen sich nun einen Meister der Magie, der sie als Adepten annimmt und weiter ausbildet. Zu diesem Zweck doppelklickt der Meister, der einen Schüler annehmen will, seinen **Karfunkel** und wählt im aufklappenden Menü die Option *Lehrverhältnisse*. Daraufhin werden ihm die derzeit bestehenden Lehrverträge angezeigt. Ist einer unbesetzt, kann er auf *abschliessen* gehen und danach den Schüler anwählen. Beide erhalten eine Nachricht. Sowohl Schüler als auch Meister können das Lehrverhältnis jederzeit über ihren Karfunkel beenden.

Mit Beginn der Lehre wird der Schüler zum Adepten der Magie. Das bedeutet zunächst, dass er weitere Zaubersprüche erlernen kann. Allerdings ist nur ein Meister in der Lage, einem Adepten Spells der Zirkel 5, 6 und 7 beizubringen. Es muss aber nicht notwendigerweise sein Adept sein.

Der Adept lernt nun, bis sein Meister ihm nichts mehr beibringen kann. Beherrscht er alle Zauber der Schulmagie und hat sie auch in sein Buch eingetragen, kann er im Konzil der Magier in Vesper einen Prüfungsantrag erwerben. Diesen Antrag läßt er vom Prüfungs-Gremium abzeich-



Das Menü des Karfunkel

<sup>1</sup> Da auf Lostland weder Recall noch Travelgates vorkommen, sind die damit zusammenhängenden Zaubersprüche Recall, Mark und Gate Travel nicht verfügbar.

### Zauber erlernen

Neue Zaubersprüche müssen zweifach erlernt werden.

Zunächst, indem auf bekannte Art Scrolls ins Zauberbuch eingeschrieben werden. Damit kann der Magier den Spell nachschlagen, er beherrscht ihn aber noch nicht. Ein anderer Magier muss ihm persönlich (also nicht dem Zauberbuch) den Spell beibringen, indem er ihm mit Hilfe seines Karfunkels „materialisiert“ und die dabei entstehende Lektion auf den Lernenden anwendet.

Ein Spell kann also nur gesprochen werden, wenn erstens der Magier diesen Zauber beherrscht, UND wenn er in seinem Buch steht.

nen, bringt ihn zurück – und darf sich fürder hin selbst als Meister betrachten.

Das Prüfungs-Gremium setzt sich zusammen aus entweder

- dem Meister des Prüflings und zwei weiteren Meistern; oder
- dem Meister des Prüflings und einem Großmeister; oder
- einem Erzmagister.

Der Meister bekommt bei seiner Ernennung drei weitere Zaubersprüche verliehen, die ein Adept nicht erlernen kann. Er kann sich nun entscheiden, ob er selbst Lehrlinge ausbilde oder lieber an einer magischen Fakultät studieren will (s. Kasten

*Die Fakultäten*). Ein Magier kann nicht studieren, solange er noch einen Lehrvertrag unerledigt hat, und Studierende können keine Adepten annehmen.

Es ist übrigens nicht vorgeschrieben, in welcher Geschwindigkeit ein Meister seine Adepten ausbildet (abgesehen vom Lern-Delay, s. Kasten *Lehren und Lernen*), und auch nicht, welcher Aufwand bei der Meisterprüfung getrieben wird. Dies ist voll und ganz dem Intime-Geschehen überlassen. Somit wäre denkbar, dass ein Meister seine Adepten so schnell wie möglich „durchschleust“ und mit Hilfe zweier Kollegen ganz unspektakulär die Prüfung abnimmt, während ein anderer sich viel Zeit läßt, für jeden zu lehrenden Spell eine Gegenleistung fordert, dafür aber die Prüfung zu einem wahren Examen macht.

### Lehren und Lernen

Das Erlernen eines neuen Zaubers erfolgt in zwei Schritten und erfordert die Mitarbeit eines lehrberechtigten Magiers (das ist bei den Zirkeln 1-4 jeder Magier, bei den höheren Zirkeln ein Meister).

Zunächst wirkt der Lehrer den fraglichen Zauber auf seinen Karfunkel. Hat er eine leere Schriftrolle dabei, materialisiert dabei – wenn der Versuch gelingt – eine magische Lektion. Diese Lektion doppelklickt ihr Erzeuger nun und wendet sie auf den Schüler an. Je nach Fähigkeiten von Schüler und Lehrer sowie ihrem Magie-Talent gelingt das, oder eben nicht. Die Lektion löst sich dabei (meistens) auf.

In ersterem Fall kennt der Schüler nun den Zauber. Er muss jetzt noch eine normale Scroll mit dem Spell beschaffen und auf sein Zauberbuch ziehen.

Nach jedem Lehrversuch benötigt der Schüler eine Zeit zur Erholung. Diese beträgt bei missglückten Versuchen etwa 12 Stunden. Hat ein Meister seinem Adepten etwas beigebracht, beträgt das Lern-Delay 24 Stunden, in allen anderen Fällen 48 Stunden

**Naturmagier** suchen meist bereits während ihrer Akolythenzeit einen Lehrer. Dieser veranlasst, dass sie die speziellen Zauber ihrer Profession erlernen und nach Abschluß ihrer Ausbildung selbst eine Lehrbefugnis bekommen. Wie das im Einzelnen vor sich geht, ist von Disziplin zu Disziplin unterschiedlich.

*Hexen* (weibliche Menschen und Halbfelfen) wirken ihre Magie entweder aus einem Stab oder einem Hexenkessel heraus. Dieses Gerät wird ihnen während ihrer Weihe von der Erz-Hexe ausgehändigt. Es heisst, dass der Initiation eine längere Anwartschaft, mehrere Aufgaben sowie eine Prüfung vorangestellt sind. Dies wird aber ausschließlich intime und nicht von der Engine geregelt. Eine voll ausgebildete Hexe kann einer Junghexe jederzeit Hexenzauber beibringen.

*Druiden*, sozusagen die männlichen Gegenstücke der Hexen (Menschen und Halbfelfen) beziehen intime ihre Kraft aus dem

## Die Fakultäten

Das Erlernen der sog. „hohen Magie“ ist ausschließlich Schulmagiern ab Meisterrang vorbehalten, wobei die Magier der Hoch- und Dunkelelfen eigene Wege gehen.

Wer Meister der Magie ist, kann von Zeit zu Zeit in den Fakultäten der magischen Universität nachfragen, ob dort Aufgaben für ihn vorliegen. Das Erfüllen dieser Aufgaben bringt dem Magus üblicherweise besondere Schriftrollen ein, die er auf sein Meisterbuch anwenden kann, um den in der Rolle gebundenen Zauber zu lernen. Dabei allerdings sollte man genau abwägen welche Zauber man lernt, da insgesamt nur 30 erlernt werden können und das „Vergessen“ nur in Ausnahmefällen möglich ist.

Die Fakultäten sind:

*Schutz- und Bann-Magie*

*Leben und Licht*

*Illusion und Beherrschung*

*Beschwörung und Verwandlung*

*Elementarmagie*

Hat ein Magier 30 Fakultätszauber erlernt, wird er zum Großmeister ernannt. Aber auch dann ist er noch nicht am Ende seiner Laufbahn angelangt – er kann nun beginnen, seltene Artefakte zu sammeln, in die er gelernte Fakultätszauber binden (und damit in seinem Buch Platz schaffen) kann.

Wald, genauer: den Bäumen. Der Lehrmeister eines Jungdruiden wird diesen zu einem ihm geeignet erscheinenden Zeitpunkt zu einem der Bäume begleiten und die Waldgeister um eine Aufgabe bitten, die der Lehrling dann lösen muss. Bei Erfolg erhält der Schüler dann die Runen eines neuen Zaubers, magische Geräte usw. Die Magie ist an die Druidenrunen gebunden.

*Schamanen* (Trolle, in seltenen Ausnahmen auch Menschen, wenn sie zu einer Stammesgemeinschaft gehören) sprechen mit den Geistern der Verstorbenen und beziehen daraus ihre Kraft. Trotz einer gewissen Ähnlichkeit mit der *Nekromantie* sollte man diese beiden Disziplinen nicht miteinander verwechseln! Der Schamane wirkt seine Magie mit Hilfe magischer Gerätschaften, die er für Aufgaben erhält, welche ihm die Geister von Zeit zu Zeit erteilen (er kann solche Aufgaben bei speziellen Geisterwesen erbitten, die er allerdings erst finden muss)

*Geoden* sind die Magier der Zwerge und die einzigen, von denen sich ein Zwerg überhaupt magisch „behandeln“ lässt. Ihre magische Kraft stammt aus dem Boden und dem Erz und wird ihnen von speziellen Elementaren (gegen das Erledigen von

Aufgaben) verliehen. Sie benötigen als „Reagenzien“ Edelsteine.

Die Magier der Waldelfen sind die *Vala*, die Waldwächter. Die Aufgaben, für die sie weitere Zauber erhalten, geben ihnen die Bäume, die Tiere des Waldes und vor allem die Feenwesen.

Technische Details zur Entwicklung von Naturmagiers werden in gesonderten Dokumenten veröffentlicht.

Zwar überschneiden sich die Zauber aller Naturmagier in gewissen Bereichen, die meisten sind jedoch für jede Disziplin unterschiedlich. Die meisten Spells benutzen Naturwirkungen, oder es handelt sich um mächtige Flüche und Gegenflüche. Naturmagier lernen über die Akolythenzauber hinaus keine weiteren schulmagischen Spells und können auch nicht an einer Fakultät studieren.



**Nekromanten** oder Totenkünstler werden von den „normalen“ Magiern strikt abgelehnt. Folgerichtig schließen sich Nekromantie und der Besuch einer Akademie aus. Es ist erwünscht, dass bereits bei Meisterprüfungen darauf geachtet wird, rp-mäßig korrekt auf nekromantische Spuren beim Prüfling zu achten – dies ist mit dem Skill Evaluating Intelligence möglich.

Der Nekromant beginnt seine Laufbahn wie Schulmagier. Nach Ende der Akolythenzeit tritt er der „Dunklen Bruderschaft“ bei und erhalten ein spezielles Zauberbuch. Zuvor muss er seinen Skill Necromancy allerdings schon etwas gesteigert haben. In den Hallen der Bruderschaft findet er dann NPC, die ihm vom Zeit zu Zeit Aufgaben übertragen, bei deren Erledigung er nekromantische Zauber lernt. Einige solche Aufgaben können auch von anderen Nekromanten, insbesondere dem Leiter der Bruderschaft, vergeben werden.

RP-mäßig zu beachten ist aber, dass die Nekromanten keine loyale Gemeinschaft bilden. Am einfachsten kommt ein Nekromant daher an Zauber, indem er einem anderen Nekromanten das Nekromantie-Zauberbuch abnimmt. Allerdings wird der sich verständlicherweise dagegen wehren.. Sollte bei so einer Aktion ein Neko-Buch verloren gehen, bekommt ein Mitglied der Bruderschaft von den genannten NPC jederzeit ein neues, leeres ausgehändigt..

Der Leiter der Bruderschaft trägt als Zeichen seines Amtes den sog. Knochenstab. Wer immer in der Lage ist, ihm den abzunehmen und vor ihm in den Hallen zu sein, um ihn dort einem NPC vorzuweisen, übernimmt das Amt. Bis dahin kann der amtierende Leiter von den Hallen aus den Stab jederzeit zu sich zurückrufen. Ob und ggf. wie er dann den Dieb zur Rechenschaft zieht ist seine Angelegenheit.

**Kampfmagier** stellen eine Art Mittelding zwischen Kämpfern und Magiern dar. Sie sind zwar keine Meister in einer der beiden Klassen, vermögen es jedoch zu beachtlichem Können zu bringen, sowohl im Kampf als auch in der Magie. Ihre über die schulmagischen Akolythenspells hinausgehende Zauberkunst besteht aus speziellen Kampfmagier-Spells, die aus einem Buch gewirkt werden. Diese Zauber erlernt der Kampfmagier von seinen Kollegen: Ein „kundiger“ Kampfmagier kopiert einen Zauber aus seinem Buch auf eine spezielle Schriftrolle, die der Lernende dann entweder autodidaktisch oder mit Hilfe seines Kollegen lernt.

#### **Entwicklung des Kampfmagiers**

Kampfmagier können von ihnen beherrschte KM-Spells jederzeit mit Hilfe der von Scribes herstellbaren oder vom NPC (Araxie) erworbenen Kampfmagier-Lehrscrolls abschreiben. Dabei wird neben Magery auch der Skill Inscription abgefragt. Gelingt das Abschreiben, ist eine „befüllte“ KM-Lehrscroll das Ergebnis. Die kann nun ein Kampfmagier auf einen anderen oder sich selbst anwenden (bei Autodidakten steigt die Fehlerrate!) und somit versuchen, den Zauber zu lernen.

Wie üblich beginnt nach jedem Lernversuch eine Wartezeit, innerhalb derer der KM keine weiteren Zauber lernen kann.

Eine Hierarchie wie bei Schul- und Naturmagiern gibt es bei den Kampfmagiern nicht.

**Künstler** sind dagegen eine Art magisch begabter Handwerker. Dabei handelt es sich in erster Linie um *Barden*, aber auch um Maler, Tänzer usw. All diese Künste bergen auch eine gewisse Magie. Künstler haben von Anfang an vollen Zugriff auf die Zauber ihrer Zunft, die allerdings recht umständlich zu wirken sind, da sie eine Menge an Vorbereitung erfordern. So benötigt etwa ein Barde spezielle Liederbücher, während ein Maler Magie eben mit besonders präparierten Gemälden bewirkt. Allen Künstler-Zaubern gemein ist die Massenerwirkung, die sich nur selten genau „richten“ läßt. So wird etwa ein die Kampfeslust (AR und Kampfskills steigerndes) Lied eines Bardens jeden beeinflussen, der es hört, und nicht nur seine Freunde oder Feinde. Die Bildnisse eines

Malers dagegen dienen in erster Linie der Herbeirufung der von ihm bei anderer Gelegenheit aufs Bild gebannten Lebewesen.

## Ritualmagie

Rituale werden von Schul- oder Naturmagiern mindestens im Meisterrang eingeleitet. Der Ritualleiter kann jedes beliebige Wesen in den Ritualkreis einladen, bis dieser mind. 3 und max. 6 Teilnehmer hat. Er beginnt diese Aktion mit dem Befehl *.ritual* und wählt sich selbst als letzten Teilnehmer.

### Die Rolle der Roben

Mit Einführung des neuen Magiesystems verlieren die Roben ihre verpflichtende Rolle. Ein Magier muss nicht mehr Mitglied einer Robe sein, um sich weiterbilden zu können. Tatsächlich kann eine Roben-Mitgliedschaft sogar eher hinderlich sein – zumindest dann, wenn man die Laufbahn eines Nekromanten einschlagen will.

Stattdessen sind die Roben intime Magier-“Gilden“ (ohne dabei die Zugehörigkeit zu einer anderen Gilde zu stören). Vorteile einer Mitgliedschaft sind z.B. der Robenstab (der einige sonst nicht verfügbare Zauber enthält) und die Rabatte, die manche Fakultäten bestimmten Roben gewähren. Das sind:

Weißroben: Leben sowie Illusion&Beherrschung

Rotroben: Elementarismus sowie Schutz&Bann

Schwarzroben: Beschwörung&Veränderung

Gerüchten zufolge soll es auch Absprachen zwischen den Schwarzroben und den Nekromanten geben, obwohl alle Roben-Erzmagier sich eindeutig von der Totenkunst distanzieren und ihr Praktizieren mit schweren Strafen belegt haben.

Danach nehmen die Teilnehmer automatisch ihren Platz im Ritualkreis ein, den sie nicht verlassen können. Der Ritualleiter hat nun 2 Minuten Zeit, einen Zauber zu sprechen. Dieser Zauber wird dann mit der gesammelten Macht (Magery, Mana) aller Teilnehmer auf das vom Ritualleiter gewählte Ziel gesprochen. Dabei büßen alle Teilnehmer ihre komplette Mana ein.

Misslingt das Ritual, z.B. wegen zu hoher MagicResistance des Ziels, oder durch Zeitüberschreitung, verwandelt sich die Macht des Kreises in ein Schadensereignis für alle Teilnehmer. Mehr noch, alle Teilnehmer büßen dann einen Teil ihrer Magery sowie einen oder mehrere Kenntnisse über Zaubersprüche ein.

So mächtig das Ritual auch ist, so ist es eben auch immer mit einem erheblichen Risiko verbunden.

Eine Sonderform des Rituals ist die Ent-Nekromantisierung. Der Ritualkreis kann dabei einen Nekromanten, der in Sichtweite sein muss, in den Kreis hineinzwingen (als letzten Teilnehmer) und versuchen, seine

nekromantischen Fähigkeiten zu beseitigen. Gelingt das Vorhaben, verliert der Nekromant seinen gesamten Necromancy-Skill inkl. seines Nekro-Buchs. Ist jedoch seine Gegenwehr erfolgreich (Vergleich der Summe seiner Skills Magery, Necromancy, EvalInt und MagicResistance mit der Summe der jeweils höchsten Skills in Magery, Eval Int, Meditation und SpiritSpeak der anderen Ritualteilnehmer), ist das gleichbedeutend mit dem Scheitern des Rituals.

### Die Zauber des 8. Zirkels

Angesehen vom Spell Resurrection sind alle Zauber des 8. Zirkels ebenso wie andere Beschwörungszauber aus den Standard-Magiebüchern verschwunden (dies gilt nicht für Summon Animal). Sie wurden in die Bereiche der Fakultät Beschwörung&Veränderung sowie Elementarmagie verschoben

### Einführung des neuen Systems

Das neue Magiesystem wird kurzfristig nach Veröffentlichung dieses Dokuments eingeführt. Alle betroffenen Magier werden dann beim nächsten Login automatisch umgestellt. Sofern es dabei zu Uneindeutigkeiten kommt, melden sich die betreffenden Magier bitte per Email bei Nazghul (Schul- und Kampfmagier) oder Aurianna (Naturmagier, Künstler).

Die **Migration** erfolgt nach folgenden Kriterien:

- Akolythen nach dem alten System mit einem Charakter unter 60 Tagen bleiben Akolythen. Ihre Zauber-Kenntnisse werden auf die eines Anfänger-Magiers gesetzt. Unbeschadet der tatsächlich

in ihren Büchern vorhandenen Spells müssen sie also neu lernen.

- Akolythen mit einem Charakter größer 60 Tage erhalten volle Kenntnis des Akolythenbuchs. Sie können sich also sofort um eine Lehrstelle bei einem Meistermagier bewerben (sofern sie Schulmagier sind).
- Adepten mit einem Charakter kleiner 100 Tage sind den Akolythen (älter 60 Tage) gleichgestellt.
- Adepten älter 100 Tage erhalten die Kenntnis aller Adeptenzauber. Sie müssen also lediglich ggf. ihr Spellbook auffüllen und können, sobald sie einen Lehrmeister finden, sofort damit beginnen, auf eine Meisterprüfung hinzuarbeiten.
- Meister nach dem alten System bleiben Meister. Auch sie müssen ggf. ihr Spellbook auffüllen.- Sofern sie sich um Aufnahme in eine Fakultät bewerben, erhalten sie einige erste Fakultätszauber ohne weiteres Zutun oder Kosten.
- Großmeister nach dem alten System sind den Meistern gleichgestellt. Wir suchen unter ihnen noch die zukünftigen Dekane der Fakultäten.
- Kampfmagier bleiben Kampfmagier. Sie erhalten, so sie es nicht schon besitzen, ein leeres Kampfmagierbuch und können damit beginnen, KM-Spells zu lernen. Ihr Schulmagier-Rang ist der eines ausgelernten Akolythen (und dabei bleibt es auch).
- Künstler (Barden) erhalten ein Bardenbuch, mit dem sie Bardenzauber wirken können. Gemälde müssen sie ggf. selbst herstellen. Ihr Schulmagier-Rang ist der eines ausgelernten Akolythen (und dabei bleibt es auch).
- Naturmagier werden je nach Charakter vorübergehend mit bis zu einem vollen Adeptenbuch ausgestattet. Je mehr Zauber ihrer Disziplin funktionieren, desto mehr „unpassende“ Zauber werden aus diesem Standardbuch entfernt werden (genauer: Nicht aus dem Buch, sondern aus der Kenntnis-Liste). Grundsätzlich sind Naturmagier aus Schulmagiersicht ausgelernte Akolythen.

### **Magische Gegenstände**

Damit sind Zauberstäbe (Wands) sowie magische Spruchrollen (Scrolls) gemeint. Wands sind selten in der Loot findbar und können von jedem Magier geladen werden, der den in sie gebundenen Zauber zu sprechen vermag. Spruchrollen werden von Magiern mit ausreichend Inscription-Kenntnissen aus ihren Büchern generiert.

Verwenden kann diese Gegenstände jeder, auch Nichtmagier. Bei Handwerkern und Kämpfern ist jedoch nicht nur mangels eigener Magery und damit Kontrolle die Wirkung schwächer; es kann auch passieren, dass sich die Magie der Gegenstände irregulär verhält (durch „falsches Ablesen“ bzw. falsche rituelle Bewegungen), so dass ein ganz anderer Spell herauskommt.

### **Magie der Dunkel elfen**

Dunkel elfen nehmen in der Regel nicht am Magiesystem der Menschen etc. teil, sondern haben ihre eigenen Bücher, Zauber und Lernmethoden. Im Detail wird dies in einem gesonderten Dokument erklärt, dass interessierte Spieler beim Dunkel elfen-Betreuer anfordern können.

### **Magie der Hoch elfen**

Zwar ist das Magiesystem der Hoch elfen mit jenem der Menschen identisch (mit der Ausnahme, dass sie keine Naturmagier haben), aber sie studieren nicht an den üblichen Fakultäten. Stattdessen haben sie ihre eigenen Lehranstalten für „höhere Magie“. Im Detail wird dies in einem gesonderten Dokument erklärt, dass interessierte Spieler beim Hoch elfen-Betreuer anfordern können.

### **Karfunkel**

Der Karfunkelstein ist so etwas wie das spirituelle Zentrum eines Magiers. Ohne ihn kann er zwar noch weiter Magie wirken, aber weder lernen noch lehren. Der Karfunkel hat die Form einer großen blauen Perle. Sollte ein Karfunkel verloren gehen, kann er nur von einem Drachen gutwillig neu erworben werden. Wer kein gutes Verhältnis zu Drachen hat, muss halt jemanden fragen, der nicht gleich geröstet wird. Karfunkel werden bei erster Benutzung durch einen Magier auf diesen personalisiert. Das Hantieren mit fremden Karfunkeln ist keine gute Idee.