

# MAGIEANALYSE

Spielercharaktere können aufgrund verschiedener Ursachen Magie analysieren. Manchmal mag das ein magischer Blick sein, manchmal eine gildenmagische Untersuchung, ein anderes Mal göttliche Hilfe. Ob der Charakter eine Stunde meditiert, wilde Tänze aufführt, den Gegenstand des Interesses beschnüffelt oder singt – die Darstellung sollte zum Charakterkonzept passen und ist immer der Spielerin überlassen.

In Pakyrion ist es nicht unüblich, auf magische Artefakte zu treffen, denn diese sind nicht unbedingt nur mächtig und selten. Das führt zu vielen Analysen und viel Zeit, bei der bisher immer eine Spielleitung (SL) benötigt wurde, die den Prozess begleitete und die Informationen dem Analysierenden ins Ohr flüsterte. Damit die SL in Zukunft weniger in Analysen gebunden und das Spiel an sich immersiver ist, wurde ein System erschaffen, dass in vielen Fällen keine Anwesenheit der SL erfordert.

*Auf dem P13 läuft unser erster Test und es wird möglicherweise eine Überarbeitung für das folgende Jahr geben. Wir freuen uns dahingehend auch auf Rückmeldung von den Spielern, die magische Analysen durchgeführt haben.*

**Die Magieanalyse erfordert eine Lampe mit UV-Licht**, mit deren Hilfe Zeichen aufgedeckt werden können, die auf den Gegenständen aufgemalt sind oder in seltenen Fällen per Zettel befestigt wurden. Es spielt keine Rolle, zu welchem Zeitpunkt die Analysierende OT die Zeichen liest: Ob kurz vor oder während der Analyse. IT erlangt sie die Erkenntnisse erst während der Analyse. Beachten sollte sie dabei auch, welche Informationen ihre Analyse ihr überhaupt geben kann, und den Rest der Zeichen dann ignorieren. Singt ein Barde z. B. ein Lied, um zu erkennen, welche Art von Magie wirkt, sollte der Spieler auch nur genau diese Information für sich entnehmen.



**Abbildung 1:** Kompakte Übersicht aller Zeichen der Magieanalyse.

Auf der vorherigen Seite findet sich eine Übersicht zu allen Zeichen. Im Spiel können sie auch leicht abgewandelt vorkommen (durchaus auch eckig statt rund), ebenso wie unterschiedliche Magier eine unterschiedliche Handschrift haben, sollten aber dennoch immer eindeutig zuzuordnen sein. Die meisten Zeichen sind richtungsresistent, d.h. sie

lassen sich unabhängig von ihrer Rotation bzw. vom Blickwinkel eindeutig zuordnen. Die wenigen Fälle, in denen das nicht zutrifft (z. B. arkane & göttliche Magie), müssen anhand der Ausrichtung der umgebenden Zeichen bestimmt werden. Es müssen auch nicht aus allen Kategorien Zeichen angebracht sein. Nur die, die für relevant befunden werden, sind zu finden.

Nun folgen die ausführlicheren Erläuterungen. Dabei wird einerseits beschrieben, was gemeint ist, und andererseits erklärt, wodurch das Zeichen inspiriert wurde, um eine Merkhilfe zu geben.

## Magie-Arten

Es handelt sich dabei um die Arten der Magie, die in Pakyrion vorkommen. Die meisten Zeichen sind einfache Versionen der IT-Abbildungen durch Gelehrte und Magier. Manchmal ist keine Art der Magie angegeben. Dann kann der Zauber so einfach oder grundlegend sein, dass er keiner speziellen Form entspricht. Seltener wird es etwas Komplexes und Besonderes sein, das nicht in diesen Magie-Arten ausgedrückt werden kann.

- Naturmagie:
  - Wird u.a. praktiziert von Druiden, Elfen, Feen, Naturgeistern etc.
  - Ein Grasbusch.
- Bardenmagie:
  - Die Fähigkeit, magische Wirkung in Lieder und Dichtkunst zu binden.
  - Noten.
- Arkane Magie:
  - Gelehrte, Magier und Zauberer wirken meist erforschte Magie. Ein wenig ein Sammelbecken für Magie, die nicht andere Magie ist.
  - Die übliche Magie der Menschen, gelehrt und von ihnen – nicht von den Göttern gegeben. Das Zeichen ist von einem Spitzhut inspiriert.
- Göttliche Magie:
  - Durch Götter selbst oder durch ihre Gesandte gewirkte Magie.
  - “Von Göttern herabgegeben aus dem Himmel zu den Menschen” und somit das Gegenteil von der Magie, die aus dem Menschen stammt. Der Strich ist der Himmel, das Dreieck zeigt von diesem nach unten. Das Gegenstück zum Zeichen der arkanen Magie.
- Drachenmagie:
  - Die Magie, die von Drachen gewirkt wird. Äußerst selten, da noch nie von vielen Entitäten handhabbar und der letzte Drache Pakyrion schon vor Jahren verließ.
  - Es handelt sich um einen Drachenflügel.
- Dämonenmagie:
  - Die pakyrionischen Dämonen höherer Ordnung brachten ihre eigene, spezielle Form der Magie mit.
  - Das Zeichen soll einen Kopf mit Hörnern darstellen.
- Totenmagie:
  - Sämtliche magischen Handlungen, die eine Verbindung zu Toten erzeugen. Darunter Sprechen mit Verstorbenen, Auferstehung von Toten, Bewegung von Leichen, Traumreise in das Zwischenreich, etc.
  - Es wird die obere Hälfte eines Schädels mit den zwei Augenhöhlen gezeigt.

## Besonderes

Diese Zeichen schließen sich nicht aus. Sie können in Kombination auftreten.

- SL fragen
  - Dieser Gegenstand erfordert für die Interpretation/Lesung definitiv die Hilfe einer SL, ganz unabhängig von den weiteren Zeichen.
  - Die Wolke für die rosa Wolken :D
- Magisch verschlossen

- Der Gegenstand wurde mittels Magie verschlossen und kann nur durch solche (oder unter Umständen durch rohe Gewalt und unter Verlusten) wieder geöffnet werden.
- Ein simples Schloss.
- Beeinflussung
  - Dieser Gegenstand kann eine Beeinflussung ausüben. Details werden meist per SL benötigt.
  - Schallwellen wie beim Einreden auf jemanden.
- Aufladung
  - Es ist unter Umständen (verlaufene Zeit, gewirkte Menge, besondere Bedingungen) nötig, den Gegenstand mit mehr Energie zu versehen, damit der Effekt weiterhin ausgelöst werden kann.
  - Ein Kristall ist ein üblicher magischer Gegenstand, dessen Energielevel sich ändern kann.

## Gefäß

Diese Zeichen schließen sich nicht aus, sie können in Kombination auftreten.

- Gefäß
  - Magie kann darin gebunden sein & freigelassen werden.
  - Ein Becher oder eine Schüssel.
- Gefängnis
  - Jemand oder etwas kann darin eingefangen sein/werden und freigelassen werden.
  - Die Gitterstäbe einer Zelle.
- Seele
  - Der Gegenstand enthält eine (gebundene) Seele. Sie kann befreit werden und befand sich nicht schon immer dort. Dieses Zeichen in Kombination mit dem Gefängnis zeigt auf, dass sich mindestens eine Seele im Gefängnis befindet.
  - Da dies nicht das ursprüngliche Zuhause der Seele ist, gibt es hier das traurige Gesicht.
- Beseelt
  - Dieser Gegenstand ist beseelt, er ist also ein erwachter Gegenstand. Man kann die Seele nicht einfach abtrennen, denn dies ist ihr Körper.
  - Diese zwei Dinge gehören zusammen. Es ist, wie es sein soll, und daher gibt es hier das freundliche Gesicht.

## Komplexität

Diese Symbole geben Auskunft darüber, wie viel Raffinesse, Wissen und Können ein Zauber vmtl. erfordert hat.

- tbd

## Intensität

Es gibt 5 Symbole für die verschiedenen Grade. Schwach bis stark sind dabei die üblich anzutreffenden.

- Spuren
  - Erstens: Es gibt nur noch Überreste der Magie, die hier mal gewirkt hat. Zweitens könnte eine Abschirmung (physisch oder magisch) da sein, durch welche nur wenig von der inne liegenden Magie dringt. Ein Beispiel dafür wäre ein Kästchen, in dem sich der eigentliche Gegenstand befindet. Drittens könnte einem aufladbaren Gegenstand derzeit der Saft fehlen. Mit der der Magiesicht betrachtet, würde man hier wohl das schwache Glimmen eines Holzstäbchens betrachten. Beim Magiehören versucht man, ein leises Wispern zu verstehen.
  - Zwei Pfeile nach unten.
- Schwach
  - Schwache Magie ist erstens entweder sehr alt und „verblichen“. Die Kraft ist raus, aber die Magie noch nicht weg. Oder zweitens ist es einfach ein von Haus aus schwacher Zauber, z.B. aus der

Lehrlingskategorie.

Magiesicht: Eine kleine Kerze. Magiegehör: Eine leise geführte Unterhaltung am anderen Tischende.

- Mischform zwischen Spuren & Mittel.
- Mittel
  - Keine besonders schwache oder starke Magie. Übliche Intensität. Entspricht einer Fackel oder einer Unterhaltung in Zimmerlautstärke.
  - Drei gerade Striche symbolisieren den Ausgleich.
- Stark
  - Stärkere Zauber, zum Beispiel von Meistern gewirkt. Wie ein Lagerfeuer in der Nacht oder ein lauter Streit.
  - Mischform zwischen Mittel & Überwältigend.
- Überwältigend
  - Für so viel Magie muss entweder ein ganzes Ritual stattgefunden haben, übermächtige Kreaturen (Götter, Dämonen, etc.) involviert gewesen sein oder ganz besondere Umstände zutreffen.  
Magiesicht: in die Sonne gucken. Magiehören: Wasserfall neben dem eigenen Kopf.
  - Zwei Pfeile nach oben.

## Intention

Es geht um die Intention hinter dem Zauber, als er gewirkt wurde. Somit kann auch passieren, dass der Zauber einst für einen positiven Zweck gedacht war und nun in dem Moment einen negativen Effekt aus Sicht der Erlebenden erzeugt.

Die Darstellung erfolgt über Wettersymbole.

- Positiv:
  - Es geht darum, etwas zu bewirken, dass irgendjemandem (Lebewesen) in irgendeiner Form hilft.
  - Die Sonne scheint.
- Neutral
  - Es gab keine schädigende oder helfende Absicht gegenüber Lebewesen. Es kann eine solche Absicht Unbelebtem gegenüber bestehen.
  - Zu Regen gibt es sehr ambivalente Reaktionen.
- Negativ
  - Das Ziel des Zaubers ist es, anderen zu schaden.
  - Der Sturm tobt.

## Aktivierung

Wie kann die innewohnende Magie aktiviert werden?

- Berührung
  - Ein Gegenstand auf dem Boden ist dargestellt.
- Bereich betreten
  - Wenn man „diesen“ Abstand betritt, beginnt die Show.
- Geste oder Wort
  - Bestimmte Gesten und/oder spezielle Worte lösen die Magie aus.
  - Im Darstellungsschema der anderen Aktivierungen bleibend, entspricht dieses Bild einem stilisierten Mund von der Seite mit breiten Lippen; geöffnet zum Reden.
- Komplex
  - Die Aktivierung erfolgt anders als nur auf den zuvor beschriebenen Wegen. Zum Beispiel könnte der Zauber darauf warten, dass eine bestimmte Bedingung eintritt, ein zweiter Gegenstand in die Nähe kommt oder mehrere verschiedene Schritte ausgeführt werden müssen. Hier sollte immer die SL

herangezogen werden. Das kann natürlich ebenso schon im Vorhinein geschehen, womit die letztendliche Darstellung nicht gestört wird.

- Ähnlich zum Rest, aber mit dem mysteriösen X versehen.

## Wirkungsbereich

Diese Symbole beantworten die Frage danach, auf wen die Magie in welchem Umkreis wirkt.

- Berührung
  - Damit die Magie auf jemanden oder etwas wirken kann, muss man den Gegenstand berühren.
  - Beide Körper sind so dicht beieinander, dass ein Strich zur Darstellung auf dem Boden reicht.
- Umkreis
  - Alle Personen oder Gegenstände im Umkreis sind betroffen. Falls nötig kann eine Entfernungsangabe stattfinden. Ansonsten dürfte die Kombination mit der Intensität, Wirkung und gesundem Menschenverstand ausreichen, die Reichweite zu bestimmen.
  - Zwei Körper, je mit einem Strich dargestellt, mit einem gewissen Abstand zueinander.
- Anders
  - Es sind bestimmte Bedingungen relevant für den Wirkungsbereich. Hier ist eine SL zu Rate zu ziehen. Das kann natürlich ebenso schon im Vorhinein geschehen, womit die letztendliche Darstellung nicht gestört wird.
  - Auch hier wieder das mysteriöse X in Ähnlichkeit zum Rest.

## Effektdauer

Wie lange dauert der Effekt nach der Aktivierung? Bei einem Stab, der Eis verschießt, ist das verschossene Eis von einmaliger Wirkung. Wenn es keine Aktivierung gibt, sondern die Magie selbst in ihrer Existenz schon der Effekt ist, dann wird betrachtet, wie lange diese wirkt. Ein Ring zur Feuerresistenz z.B. wäre nicht einmalig.

Die Symbole können auch kombiniert sein, dann ist kreatives Interpretieren gefragt. Ein Beispiel: Das Artefakt lässt sich einmalig aktivieren und wirkt dann zeitlich begrenzt. Hilfe bei der SL findet ihr natürlich trotzdem :)

- Einmalig
  - Ein einmalig bzw. sofort auftretender Effekt, der gleich wieder zu Ende ist.
  - Eine Eins.
- Zeitlich begrenzt
  - In irgendeiner Form nur kürzer anhaltende magische Wirkung.
  - Die Sanduhr verdeutlicht die ablaufende Zeit.
- Ewig
  - Ewig, oder auch nur sehr lange anhaltend.
  - Der Kreis oder auch das Quadrat bedeuten Unendlichkeit.