

Mannamagie

von Hansjörg Veitel

Dieses Spezialfeld der Magie versucht noch tieferen Einblick in die Ströme des Mannas zu erhalten, um die Nutzung desselben durch Menschen, Dämonen und Götter zu erkunden. Der Forschende muß sich mehr als jeder andere Magier mit der Nutzung des Mannas vertraut machen. Dies fordert von jedem, der sich dieser Magie verschreibt, strenge Kontrolle seines Geistes und regelmäßige Meditation, da nur die Kräfte eines disziplinierten Geistes das Manna zu erken-

nen und zu leiten vermögen. Mit steigender Erfahrung kann der Forschende die Ströme des Mannas nicht nur verfolgen, um Informationen über andere Magier und deren Tun zu erlangen, sondern sie auch direkt leiten. Dann kann er auch Zauber wirken, die ihn selbst vor Beeinflussung und Entdeckung durch Andere schützen oder bereits bestehende Zauber beeinflussen. Im Laufe seiner Studien erschließen sich dem Magier die folgenden Zauber:

Der Zauberalmanach der Mannamagier

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| I Manna erkennen | II Manna wahrnehmen |
| III Mystisches Schild | IV Manna umleiten |
| V Tarnung | VI Mannablick |
| VII Manna entziehen | VIII Mystische Sphäre |

Dem Mannamagier seien zur Ergänzung seines Wissens die folgenden Zauber des Allgemeinen Zauberalmanachs empfohlen:

I Macht spüren, II Verborgenes wahrnehmen, IV Bannen von Zauberwerk, V Drittes Auge

Die Kunst, magische Energien zu erkennen

Dies möge zur Hilfe gereichen, die stärkste magische Kraft in einem zuvor bestimmten Objekt zu erkennen. Ihre Stufe dokumentiert sich in einem mystisch blauen Leuchten, in dem der dem Zauberer das Objekt erstrahlen sieht (schwach: Stufe 1-5 , mittel: Stufe 5-10 oder stark: Stufe 10+).

I Manna erkennen

R: Konzentration; Z: 1 KR; W: 1 KR; O: Objekt; R: 10 m

Die Kunst, Manna wahrzunehmen

Hegt der Magier den Verdacht, daß in seiner Umgebung (Kugel von 10 m Radius um den Magier) geordnetes Manna vorhanden ist, so wirke er diesen Zauber und alles Magische wird sich ihm offenbaren. Dies geschieht durch eine Kugelsphäre, die vor dem inneren Auge des Magiers erscheint. In ihr zeigen kleine blaue Lichtpunkte, in welcher Richtung, Entfernung und mit welcher Kraft (schwach: 0-5 ZEH, mittel: 6-20 ZEH oder stark: 21+ ZEH) Magie wirkt oder magische Kräfte vorhanden sind.

II Manna wahrnehmen

R: Konzentration; Z: 1 KR; W: 1 KR; O: Anwender; R: 10 m

Die Kunst, ein mystisch Schild zu erschaffen

Da unser Beruf durchaus gefährliche Seiten hat, sollte ein Zauberer in der Lage sein, sich gegen unfreundliches Zauberwerk oder feindlich gesinnte Wesen zu schützen. Dies wird möglich, indem der Magier ein Schild reinen Mannas errichtet (Basisgröße 2m^2 , 1 ZEH pro zusätzlichen 2m^2 , 50 SP). Der Schild macht sich durch ein leichtes Flimmern und Knistern der Luft bemerkbar, welches allerdings nur bei hellem Licht oder ruhiger Umgebung wahrnehmbar ist. Die Form des Schildes bleibt der Phantasie des Magiers überlassen. Der Zauberer beachte jedoch, daß es ihm unmöglich ist, durch eine solche Barriere Zauber zu wirken. Solange er sich auf den Schild konzentriert, kann er ihn langsam bewegen (B4 für Struktur und Magier). Verliert er jedoch die Konzentration, wird er an seinem Ort verharren. Wer sich hinter einem solchen Schild befindet, ist außerdem der Wahrnehmung magisch belebter Wesen entzogen.

III Mystisches Schild

R: Geste/Wort; Z: 1 KR; W: 10 min; O: spezial; R: 10 m; neg.

Die Kunst, zauberische Energie zu leiten

So sich der Magier von magischen Waffen oder sonstigen stofflichen Manifestationen des Mannas bedroht oder gestört sieht, wird ihm dieser Zauber nützlich erscheinen. Er erlaubt dem Magier, das in einem Zauber enthaltene Manna umzuleiten. So mag er z.B. das in einem magischen Pfeil enthaltene Manna (2 ZEH) entweder in ein beliebiges Objekt umleiten, so daß es keinen Schaden anrichtet, oder, was zumeist ratsamer erscheinen mag, es zum Regenerieren seiner eigenen zauberischen Kraft (bis maximale Anzahl ZEH des Zauberers) bzw. zum Verstärken eines Zaubers (Schild o.ä.) zu nutzen. Der magische Pfeil geht dann ohne Schaden für den Magier in ihm selbst oder dem Schild auf. Der Zauberer achte jedoch darauf, daß er nur Zauber umleiten kann, die nicht mehr als 5 ZEH pro Grad des Magiers Manna in sich tragen. Zauber, die sich nicht in greifbarer Form äußern (z.B. Zauberbannen, Informationszauber), lassen sich nicht beeinflussen.

IV Manna leiten

R: Konzentration; Z: 1 KR; W: 10 KR; O: Anwender;
R: 10 m; neg.

Die Kunst, Magie zu verhüllen

Gerade in unserer Kultur, die der Magie das Verständnis eines alten Kräuterweibchens oder eines unmündigen Kindes entgegenbringt, ist es nützlich, wenn ein Zauberer, so mächtig er auch sei, als ganz normaler Mensch erscheint (keine Aura, keine magischen Fähigkeiten, 5 ZEH). Dies wird durch diesen Zauber möglich. Möge er allen rechtschaffenden Magiern in Ao-Lai empfohlen sein, denn er schützt gegen alle Arten von Informationszaubern. Die Aura des Zauberers und alles in ihm gespeicherte Manna bis auf jenes, welches jeder Mensch in sich trägt (5 ZEH) wird durch diesen Spruch in ein beliebiges nichtmetallisches Objekt (z.B. in eine Trinkschale) übertragen. Der Zauber läßt sich nur durch ein Zauberbannen auf das besprochene Objekt umgehen. Um seine volle zauberische Kraft zurückzuerlangen, muß der Zaubernde den Spruch negieren.

V Tarnung

R: Geste/Wort; Z: 1 KR; W: perm.; O: spezial; neg.

Die Kunst, den Fluß des Mannas zu erblicken

Dieser Zauber offenbart dem Magier die magische Natur der Dinge, Orte und Wesen, die er erblickt. Schließt er die Augen, sieht der Zauberer vor seinem inneren Auge die ihn umgebende Landschaft in mystischem Blau als die Farbe des Mannas. Aus dessen Leuchten kann er erkennen, wo Manna vorhanden ist und wie stark es geordnet wurde. Ist ein Gebiet von geordnetem Manna durchwirkt, wird es entsprechend der hier gebündelten ZEH (z.B. Stufe des Zaubers) heller erleuchtet. Fehlt Manna an einer Stelle gänzlich, erscheint diese schwarz. Durch eine leuchtende Aura sei gekennzeichnet, wer oder was magische Fähigkeiten besitzt. Eine flackernde Aura umleuchte jenen, welcher von Üblem besessen ist. Auch unter magischer Kontrolle stehende Seelen werden dem Zaubernden durch sichtbare Kontrollstrahlen offenbar. Der Magier erhält auch Kenntnis von den Linien magischer Kraft. Nichts magisch Verborgenes entgeht dem Magier, er erkennt magisch erschaffene Kreaturen, Illusionen erkennt und durchschaut er als Blendwerk! Auch Tarnzauber werden den Wissensdrang des Magiers nicht behindern. Er erkennt alle Zauber oder magischen Fähigkeiten, die ein Objekt oder Wesen jeglicher Art in sich trägt (gesamte gespeicherte ZEH erkennbar). Auch wird er erkennen, wie diese Zauber wirken (Stärke, Wirkung, Spezialgebiet). Dies gilt auch für Zauber, die dem Magier selbst unbekannt sind. Während der Zauber wirkt, ist volle Konzentration erforderlich, der Zaubernde kann sich also nicht von der Stelle bewegen (B0, Drehung möglich).

VI Mannablick

R: Konzentration; Z: 1 KR; W: 10 KR; O: Anwender; R: 10 m

Die Kunst, zauberische Energie zu entziehen

Nachdem der Magier die Ströme des Mannas nun vollständig erkennen sollte, wird er eine Möglichkeit suchen, sie so beeinflussen zu können, daß ihm unangenehm oder gefährliches Zauberwerk nicht länger besteht. Dies ist nur möglich, indem der Zaubernde einem besprochenen Objekt das in ihm gespeicherte Manna entzieht, was Kraft dieses Rituals gelingen möge. Das gespeicherte Manna kann in ein beliebiges Objekt geleitet werden, einen anderen Zauber (z.B. Schild) verstärken, oder dem Magier zu eigen werden, wenn er seine zauberische Kraft regenerieren möchte (bis zur maximalen Anzahl ZEH des Zauberers).

VII Manna entziehen

R: Ritual; Z: 1 Stunde; W: spezial; O: 1 Objekt; R: 50 m

Die Kunst, ein gar mächtig Sphäre zu erschaffen

Dieses mächtige Ritual läßt den Zauberer eine gar undurchdringliche Halbsphäre reinen Mannas erschaffen, welche in ihrem Durchmesser zwischen 25 cm und 25 m mißt. Die Sphäre nimmt jegliches in ihr freiwerdendes Manna begierig in sich auf und ist auch für jedes stoffliche Ding undurchdringlich. Es wird also niemandem möglich sein, in ihr erfolgreich einen Zauber zu wirken oder aus ihr zu entkommen. Es ist dem Kundigen jedoch möglich, kleine Öffnungen in der Sphäre zu erschaffen, um die in ihr befindlichen Objekte zu untersuchen (gezieltes Negieren von außen auf kleine Fläche). Auch sei es dem Zauberer möglich, die Sphäre regelmäßig zu erneuern, solange der Kreis mit den Symbolen der Macht unberührt bleibt. Die Sphäre wird jedoch zusammenbrechen, wenn der Kreis innerhalb dessen sie sich befindet, unterbrochen wird. Für Auge und Ohr erkennbar ist die Sphäre durch ein leichtes Flimmern und Knistern der Luft.

VIII Mystische Sphäre

R: Ritual; Z: 1 Stunde; W: 1 Tag; O: spez.; R: 0; neg.

Dieses Spezialfeld wurde ebenfalls von einem ao-laischen Magier formuliert, läßt sich jedoch in diesem Fall ohne jegliche Modifikationen in andere Kulturen adaptieren.

Die Stufen neun und zehn sind bis jetzt noch nicht entwickelt. Als Ziel könnte man sich jedoch z.B. eine **Mannagestalt** vorstellen, die den Magier dann - bei vollen magischen Fähigkeiten - von den Hindernissen des stofflichen Körpers befreit. Hierbei wäre natürlich dafür Sorge zu tragen, daß dem zurückgelassenen Körper in der Zeit der Abwesenheit kein Schaden zugefügt werden kann und er keinen Mangel leidet.