



Jürgen E. Franke

# Das Mysterium

Eine Einführung in die  
Geheimnisse des Zauberwerks



Sample file

#### Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,  
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg  
[www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de) ♦ EMail: [vfsf@midgard-online.de](mailto:vfsf@midgard-online.de)  
copyright © 2014-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke  
Lektorat: Andreas Franke, Peter Kathe, Christoph Tinius, Gerald Warstat  
Titelbild: FuFu Frauenwahl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann  
Illustrationen: FuFu Frauenwahl, Ulf Lehmann,  
Werner Öckl, Verena Schneider, Folko Streese



# Inhaltsverzeichnis

## Die Welt der Thaumaturgie ..... 7

### Die Regeln der Thaumaturgie ..... 8

#### Thaumaturgische Zauber ..... 8

Zaubersalze ..... 9

Runenstäbe ..... 10

Zaubersiegel ..... 13

Traditionelle Zauberrunen ..... 14

Thaumatherapie ..... 15

#### Fertigkeiten ..... 16

### Zauberkundige Abenteurer ..... 24

#### Mit Runenstab und Zauberklinge ..... 25

Zauberer ..... 25

Zauberkundige Kämpfer ..... 26

#### Geburt eines Abenteurers ..... 27

Auswahl der Fähigkeiten ..... 28

Lerneinheiten bei Spielbeginn (Tabelle) ..... 30

Lernlisten für Zauberfähigkeiten (Tabelle) ..... 31

#### Lebenslanges Lernen ..... 32

Das Lernen und Verbessern von Fähigkeiten ..... 32

Das Lernen thaumaturgischer Zauber ..... 32

#### Lern- und Trainingslisten ..... 34

#### Spruchlernliste ..... 39

## Thaumaturgischer Almanach ..... 43

Zaubersalze ..... 44

Runenstäbe ..... 51

Zaubersiegel ..... 55

Zauberrunen ..... 66

Thaumatherapie ..... 82

Wundertaten ..... 91

Dweomer ..... 92

## Das Thaumaturgium ..... 95

### Vigilsignien ..... 96

Schutzrunen ..... 96

Große Siegel ..... 97

Thaumagramme ..... 101

Magische Lettern ..... 103

Thaumagrammblätter ..... 104

### Thaumagrale ..... 105

Thaumagralzauber ..... 107

Der Erwerb eines Thaumagrals ..... 109

### Zauberbücher ..... 113

### Die Zauberwerkstatt ..... 119

#### Die Herstellung von Zauberwerk ..... 119

Zaubermittel ..... 121

Zauberschutz ..... 123

Runenartefakte ..... 126

Vigilsignien ..... 127

Zauberblätter ..... 130

Artefakte ..... 131

## Anhang ..... 135

### Kampfzauberer ..... 135

Bestienjäger, Feldscher, Klingenmagier,

Schattenweber, Waldhüter, Zauberkrämer ..... 139

### Index ..... 145



Sample file



# Die Welt der Thaumaturgie





# Die Regeln der Thaumaturgie

**D**ie Thaumaturgie hat verschiedene Wurzeln, die alle in der grauen Vorzeit *Midgards* verborgen liegen. Die Arracht, Geschöpfe des Anarchen, waren von jeher von magischen Artefakten fasziniert, von komplizierten Gerätschaften aus Glas, Metall, Edelsteinen und anderen Materialien, mit denen die arkanen Kräfte des Multiversums in eine feste Form gezwungen werden konnten. Die Vorfahren der Elfen, die Alfar, und ihre gnomischen Helfer verstanden es bereits in ihrer Heimatwelt, die magischen Eigenschaften natürlicher Stoffe zu wecken. Sie verwandelten einfache Edelsteine durch Schliff und Verarbeitung mit magischen Metallen in *Steine der Macht*, und sie konnten einen gewachsenen Ast so zurechtschneiden und mit magischen Zeichen versehen, dass er zu einem Zauberstab wurde.

Aus der Kombination der Talente dieser Völker entstanden unter Anleitung des Anarchen in den Werkstätten des ersten und zweiten Dunkelheims magische Meisterwerke, wie sie *Midgard* seither nicht mehr gesehen hat - zum Glück für alle Geschöpfe der Welt, wenn man an die mit ihrer Erschaffung einhergehenden finsternen Rituale denkt.

Auch dem Zwergenvolk, das schon vor Ankunft des Anarchen eine gewisse Kulturstufe erreicht hatte, ist ein wesentlicher Beitrag zur Thaumaturgie zu verdanken. Während die Vorfahren der Menschen ihr Dasein noch als einfache Jäger und Sammler fristeten, entwickelten die Zwerge bereits das Runenschneiden, mit dem Gegenständen aus Stein, Holz oder Metall Zauber aufgeprägt werden können. Diese urchimliche Form der Thaumaturgie hat sich bei den Menschen und Zwergen Waelands in Form der Zauberrunen erhalten und ist eng mit den Religionen der beiden Völker verbunden.

## Thaumaturgische Zauber

**T**haumaturgische Zauber binden magische Kräfte an Materie, um sie erst später wieder freizusetzen. Zum Auslösen dienen Schlüsselworte oder -gesten oder auch besondere magische Rituale.

Eine wichtige Rolle spielen dabei Zauberrunen und andere magische Symbole, die einen Teil der Zauberschrift bilden. Sie eignen sich besonders zum Beschreiben von Zauberkräften und zur Speicherung magischer Energie. Andere thaumaturgische Zauber benutzen auch Stoffe wie Zaubersalze, in die Magie gebunden und zeitverzögert freigesetzt werden kann.

Diese Art von Zauberei unterscheidet sich in ihrer Wirkung wenig von den Zaubersprüchen oder Wundertaten des *Arkanums*. Sie erfordert aber größere Vorbereitungen und lässt sich nicht spontan einsetzen. Dies gilt selbst für die augenblicklich wirkenden Runenstäbe, da deren Anzahl und damit die Auswahl an sofort einsatzbereiten Zaubern beschränkt bleiben und der Thaumaturg vorab eine Auswahl treffen muss. Thaumaturgische Zauber sind dann besonders effizient, wenn der Zauberer vorab Informationen einholt, mit welchen Gefahren er und seine Gefährten rechnen müssen. Dann kann er den Einsatz seiner Zauberkünste planen und die nötigen Vorbereitungen treffen. Als Ausgleich für diesen Aufwand können Thaumaturgen viele Zauber preiswert lernen und können sich so ein größeres Repertoire an Zauberfähigkeiten als vergleichbare Magier oder Hexer zulegen.

Der folgende Abschnitt erläutert die Regeln, nach denen die verschiedenen Arten von Thaumaturgie im Spiel eingesetzt werden. Die einzelnen Zauber werden im »*Thaumaturgischen Almanach*« beschrieben.

### Allgemeine Regeln der Thaumaturgie

Für die in diesem Abschnitt beschriebenen magischen Fähigkeiten gelten bis auf die ausdrücklich erwähnten Unterschiede dieselben Regeln wie für den Einsatz der Zauber des *Arkanums*. Das Zaubern kostet unabhängig vom Erfolg AP, die beim Auslösen der Magie abgezogen werden. Ein **EW:Zaubern** entscheidet über Erfolg oder Misserfolg, und Wesen, die ohne ihre Zustimmung verzaubert werden sollen, können sich mit einem WW:Resistenz wehren.

Auch **kritische Fehler** beim EW:Zaubern haben dieselben Auswirkungen wie bei Zaubersprüchen. Den Fehler hat der Thaumaturg schon bei der Herstellung des Runenstabs oder des Zaubersalzes begangen. Er leidet aber erst beim Auslösen der Magie unter den Folgen.

**Metallrüstungen** behindern den Einsatz von Magie. Für thaumaturgische Zauber gelten dabei dieselben Einschränkungen wie für Zaubersprüche. Löst der Zauberer die Magie



auf Entfernung aus (z.B. bei Zaubersalzen und bei manchen Zaubersiegeln), so muss er beim Tragen von Metallrüstungen die üblichen Nachteile in Kauf nehmen (*Arkanum*, S. 19). Ist die Reichweite Berührung oder verzaubert man sich selbst, bereitet das Metall keine Probleme. Runenstäbe sind für den Eigenbedarf hergestellte magische Artefakte und können als solche ohne Einschränkungen in Metallrüstung eingesetzt werden.

*Bannen von Zauberkraft* kann gegen thaumaturgische Zauberkraft genauso wie gegen entsprechende Zaubersprüche eingesetzt werden, da ihre Wirkungsweise ähnlich genug ist.

Thaumaturgische Zauberkraft verbrauchen Material wie Kristallpulver, Stäbe, Tusche, Bandagen usw. Da das Gewicht vernachlässigbar, die Materialien haltbar und die Preise niedrig sind, kann man davon ausgehen, dass der Zauberer immer alles in ausreichender Menge mit sich führt. Um den Verwaltungsaufwand in Grenzen zu halten, genügt es, die Kosten für die benutzten Zauberkraft erst nachträglich abzuziehen.

## Zaubersalze

Thaumaturgen haben eine Form von Magie entwickelt, die ihnen eine Vielfalt mehr oder weniger harmloser und unscheinbarer Zauberkunststücke ermöglicht. Für alle diese Zauberkraft wird ein feiner, kaum sichtbarer Kristallstaub benötigt, das sogenannte **Zaubersalz**. Es hat je nach beabsichtigter Wirkung eine andere Zusammensetzung.

Bevor die im Zaubersalz enthaltene Magie freigesetzt werden kann, muss der Kristallstaub an einer 1 m × 1 m große Stelle oder auf dem Wesen bzw. Objekt, das verzaubert werden soll, verstreut werden. Anschließend kann der Zauberer die magische Wirkung jederzeit innerhalb der nächsten **3 Stunden** durch einen zielgerichteten **Gedanken** auslösen. Zu einem späteren Zeitpunkt hat ein Opfer durch seine Bewegungen zu viel Kristallstaub abgeschüttelt, oder ein Lufthauch hat die feinen Salzkörner weggeweht.

Der Zauberer darf sich beim **Auslösen** der Magie höchstens **500 m** vom Salz entfernt befinden und muss dabei **1 AP** aufwenden. Pro Runde kann ein Zauberer nur ein Zaubersalz auslösen.

Da zwischen dem Zauberer und den eigenhändig hergestellten Salzen eine arkane Verbindung besteht, muss er das Ziel seiner Magie **nicht sehen**, und auch Wände oder andere Hin-

dernisse stören nicht. Allein größere Mengen an **Metall**, z.B. Gitter, die in der geradlinigen Verbindung zwischen Zauberer und Salz liegen, verhindern das Auslösen (*Arkanum*, S. 19).

Beim Auslösen wird alles Zaubersalz des Zauberers an der Stelle oder auf dem Wesen/Objekt **verbraucht**, auch wenn es mehrere Portionen sind und wenn der EW:Zaubern scheitert. Mehrere Portionen desselben Salzes ändern Art und Stärke der Wirkung nicht. Mehrere Portionen **verschiedener Zaubersalze** am selben Ort können zu unkontrollierbaren Effekten führen. Scheitert der EW:Zaubern beim Auslösen, ist alles Salz verbraucht, aber es passiert sonst nichts. Gelingt der Zauber jedoch, werden die Folgen wie bei einem **kritischen Fehler** beim Zaubern zufällig durch Wurf auf Tabelle 1 (*Arkanum*, S. 16) ermittelt. Wird ein Ziel mit mehreren Portionen Zaubersalz bestreut, die von **verschiedenen Zauberern** hergestellt worden sind, kann jedes Salz einzeln ausgelöst werden - sogar gleichzeitig, wenn die Zauberer sich absprechen.

Der Zauberer kann Zaubersalze auf einem Ziel, das er sehen kann, gezielt auslösen. Will er ein Zaubersalz **außerhalb** seines Blickfeldes auslösen, von dem sich **mehrere Portionen** innerhalb der Reichweite befinden, wird zufällig eine von ihnen ausgelöst. Jede Portion - auch diejenigen in Sichtweite - bekommt eine Nummer, und ein Wurf mit 1W3, 1W6 oder 1W20 entscheidet.

Zaubersalze richten keinen ernsthaften Schaden an. Ihre Wirkung ist ein harmloses Ärgernis für das Opfer. Alles magisch erzeugte Jucken und alle Schläfrigkeit sind schnell vergessen, wenn der Betroffene in einer Situation ist, in der viel auf dem Spiel steht. Muss er damit rechnen, ernststen Schaden an Körper, Geist oder Geldbeutel zu erleiden, wenn er dem Einfluss des Zaubersalzes nachgibt, dann erträgt er standhaft Durst, Kälte und andere Unannehmlichkeiten. Hier muss der Spieler entscheiden, der die Situation des Zauberspielers kennt. Bei geschicktem Einsatz kann ein Zauberer mit Zaubersalzen allerdings große Wirkungen erzielen, wenn er die Ahnungslosigkeit von Personen ausnutzt, die mit keinen schwerwiegenden Folgen rechnen.

Einige Zaubersalze wie das *Färbersalz* oder das *Riechsalz* sind spezielle **Umgebungszauber**, die indirekt auch auf Wesen wirken. Sie verzaubern aber nicht direkt den Körper des Opfers, sondern wirken oberflächlich, indem sie als magischer Filter die Farbe von Fell ändern oder sich als stinkende Substanz auf der Haut festsetzen. Dem Betroffenen steht daher kein WW:Resistenz zu und auch kein WW:Abwehr, da das Salz sich bei Auslösen der Magie schon auf seiner Körperoberfläche befindet. Das Opfer kann dem Zauber entgehen, indem es den Thaumaturgen am Verstreuen des Salzes hindert oder den Kristallstaub rechtzeitig abschüttelt oder abwäscht.



## Verstreuen des Salzes

Der Zauberer muss das Zaubersalz nicht selbst am Ziel verstreuen; diese Aufgabe kann auch einer seiner Gefährten erledigen. Das Pulver kann mit der Hand **bis zu 1 m weit** geworfen werden. Mit einem speziellen kurzen Blasrohr kann ein Abenteurer Zaubersalz gezielt **bis zu 5 m weit** blasen.

Man kann das Zaubersalz auch in einem an einen Pfeil oder Armbrustbolzen gebundenen Säckchen verschießen, das beim Aufprall platzt. Es ist *sehr schwer* (–4 auf EW:Angriff), mit einem so unausgewogenen Geschoss ein bestimmtes Ziel zu treffen.

### Zaubersalze

Gedankenzauber  
AP-Kosten: 1  
Auslösen durch Gedankenbefehl  
Zauberdauer: Augenblick  
Reichweite: 500 m  
Kosten je Anwendung: 2 SS

Kommt der Abenteurer **bis auf 1 m** an ein **ahnungsloses Opfer** heran, gelingt das Bestäuben mit dem Salz **automatisch** - unabhängig davon, ob es mit der Hand verstreut oder mit dem Blasrohr ver-

schossen wird. Andernfalls muss ein Treffer erzielt werden. Für das Blasrohr wird dabei die entsprechende Waffenfertigkeit benutzt, während das Werfen mit der Hand ein improvisierter Wurfangriff+(4) ist. Bemerkt die Zielperson den Angriff oder ist sie bereits in einen Kampf verwickelt, kann sie sich mit einem WW:Abwehr wehren. Zielt der Abenteurer auf einen unbeweglichen **Gegenstand** oder auf eine bestimmte 1 m × 1 m große **Stelle**, trifft er bis zu einer Entfernung von 1 m automatisch. Bei größerer Entfernung muss ein Treffer gelingen. Da das Pulver großflächig streut und nur ein Teil treffen muss, ist es in allen Fällen *sehr leicht*, das Ziel zu treffen (+4 auf EW:Angriff).

## Herstellung des Salzes

Der Zauberer muss Zaubersalz, mit dem er arbeiten will, **eigenhändig** herstellen. Dies kostet ihn einmalig 100 GS für einen Satz alchemistischer Geräte, die etwa 5 kg wiegen und mühelos auf Reisen mitgenommen werden können. In manchen Städten kann er aber auch die Werkstatt eines Alchimisten oder der örtlichen Magiergilde nutzen.

Die Zutaten zum Mischen eines Zaubersalzes können in größeren Städten ohne Schwierigkeiten aufgetrieben werden.

Die Herstellung einer für 10 Anwendungen ausreichenden Menge dauert **6 Stunden** und kostet **2 GS**. Zusätzlich muss der Zauberer **5 GS** zahlen, wenn er in einer fremden Werkstatt arbeiten will.

Zaubersalze kosten und wiegen fast nichts. Wer sich die Buchführung sparen will, wie viel Portionen noch im Rucksack sind, kann auch einfach davon ausgehen, dass der Zauberer seine Vorräte rechtzeitig auffüllt und immer ausreichend Zaubersalz mit sich führt. Um die Kosten zu berücksichtigen, kann der Spielleiter wie bei den für Erste Hilfe nötigen Hilfsmitteln (Kodex, S. 108) alle 2 Monate einen festen Betrag von **20 GS** abziehen.

## Runenstäbe

Die Wirkung von Runenstäben beruht auf Zeichen, die sich zur Speicherung arkaner Energie eignen. Schnitzt ein Thaumaturg im Laufe eines magischen Rituals eine passende Kombination von Runen in einen etwa fingerdicken und ein bis zwei Handspannen langen Holz- oder Knochenstab, so erhält er einen **Runenstab**. In einem solchen Stab ist ein Zauber gespeichert, den er später freisetzen kann. Die magische Energie bleibt aber nicht unbegrenzt erhalten. Ein Runenstab wird nach **6+Grad des Thaumaturgen** Tagen nutzlos, wenn er nicht vorher eingesetzt wird. Ein entladener, aber nicht verbrauchter Runenstab kann wieder verzaubert werden.

Ernt ein hochgradiger Thaumaturg oder Runenmeister das in der Zauberkunst beschriebene *Binden* (s. S. 131), erwirbt er damit auch Kenntnisse, mit denen er alle seine anschließend hergestellten Runenstäbe automatisch **unbegrenzt haltbar** machen kann.

Um den in seinem Runenstab enthaltenen Zauber auszulösen, muss der Thaumaturg den Stab mit beiden Händen zerbrechen und dabei ein **Schlüsselwort** sprechen. Dies nimmt nur einen Augenblick in Anspruch und zählt als **Gestenzauber**.

Runenstabzauber kopieren mehr oder weniger die Wirkung von Zaubersprüchen und kosten entsprechend viele AP. Seine Runenstäbe kann ein Thaumaturg griffbereit an einem Gürtel oder Schultergurt befestigen. Er hat sie sofort zur Hand und kann ohne Zeitverlust zaubern. Der gelegentliche Griff zum falschen Stab ist eine der Ursachen für das Scheitern von EW:Zaubern.

Einige Runenstäbe wie *Feuerfinger* oder *Zauberlicht* erzeugen beim Zerbrechen einen länger andauernden Effekt, der an das längere Bruchstück gebunden ist. Die meisten dieser Zauber wirken auch dann noch, wenn der Thaumaturg das