

Geschichte der Magie in Selbion

Selbion befindet sich im Krieg. Was mit dem Land passiert ist, das sich die Ellodan Creative Works Orga als Hintergrund für ihr Spiel ausgedacht hat, kannst du genauer auf der Homepage und natürlich von der Orga selbst erfahren, vielleicht hast du ja auch die Broschüre gelesen. Was du als magisch begabter Charakter aus Selbion grundsätzlich wissen kannst, folgt hier, es ist IT-Spielerwissen, aber auch notwendiger OT- Hintergrund:

Vor dem großen Krieg muss es in Selbion viele verschiedene Arten von Magie gegeben haben, doch als die Schatten über das Land glitten, verstummten sie in der Dunkelheit. Die Akademien wurden einfach überrannt, erzählte man mir, unvorbereitet und unfähig mit den Streitkräften des Landes strategisch zu kooperieren, wurden die fassungslosen Magier in den Kämpfen aufgerieben. Eine Tragödie unfassbaren Ausmaßes. Von den Druiden, Hexen, Schamanen und anderen ‚wilden‘ Magiern des Landes vermag ich nichts zu berichten, wenn es sie vor den Kämpfen gegeben hat, sind sie nunmehr verschwunden, versteckt, oder geflohen. Zumindest hoffe ich das für sie.

(Ausschnitt aus dem Reisebericht der Magestra von Wolfenbach, im Jahr 3 n.M.F.)

Das ist der Ausgangspunkt. Seit etwa fünf Jahren gibt es in Selbion für junge Magier eigentlich keine geordnete Möglichkeit mehr, eine Ausbildung zu erlangen. Allein im Heer begann man recht bald mit einer rudimentären Ausbildung zur Kampfmagie, die teilweise von ausländischen Magiern – wie der Magestra, die diesen Bericht verfasst hat - unternommen wurde. Gegen Ende des letzten Jahres haben sich jedoch überraschend einige wenige überlebende Magier einer zerstörten Selbioner Akademie dem Heer angeschlossen und beginnen einen systematischeren Neuaufbau:

In diesem Jahr sollen die Rekruten im Haus des Greifen nach einem neuen System ausgebildet werden. So nennen sie jetzt die Abteilung der Magier im Heer Selbions, zu Ehren der tapferen Magier aus der ehemaligen Greifenakademie, die sich den Truppen angeschlossen haben und ein einfaches, aber höchst wirksames System der Magie auszubilden in der Lage sind. Von dem in Selbion scheinbar vielgerühmten „Prolegomenon“ habe ich selbst noch nie gehört, aber man verspricht mir ein grundlegendes Werk, ein perfektes Lehrbuch für junge Magier. Im Moment wird es noch von der Heerführung überarbeitet und die wenigen verbliebenen Greifenmagier werden sich, sobald es freigegeben ist, zu ihren Einheiten aufmachen, um damit die neue Ausbildung zu beginnen.

(Ausschnitt aus dem Reisebericht der Magestra von Wolfenbach, im Jahr 4 n.M.F.)

Die Ausbildung im Heer folgt einer strengen Hierarchie. Jeder Selbioner Bürger erhält eine militärische Ausbildung in seiner Waffengattung. Es gibt Krieger, Waldläufer, Heiler und eben auch Magier. Mit Abschluss der Grundausbildung, an deren Ende für die jungen Magier mit der Einführung des ‚Prolegomenon‘ die besondere Prüfung der ersten eigenen Sprüche stehen wird, erhält der Bürger den Rang des ‚Selbiat‘. Auch die Magier folgen diesem System, ein ‚Selbiat‘ ist nach Dragonsys in etwa mit dem akademiemagischen Rang eines ‚Adepten‘ zu vergleichen. Jeder Magier im Heer ist

Mitglied des Haus des Greifen und hat dies stets zu nennen. Die einzige andere magische Ausbildung, die das Heer vorsieht, ist die für magiebegabte Heiler:

Besonderen Respekt muss man vor den Selbioner Rekruten haben, die sich für ein Studium der Heilmagie entschieden haben. Allzu oft und in vielen Ländern praktizieren Magier Heilmagie ohne die geringste Ahnung von der mundanen Heilkunst, der Anatomie und Lehre der Krankheiten zu haben, was zu furchtbaren Resultaten führt. Nicht jeder will einsehen, das es zur Versorgung einer Verletzung wesentlich mehr bedarf, als einer vagen Vorstellung von den körperlichen Gegebenheiten und den Grundlagen dessen, was ich in fremden Landen als Prinzip der „Higiene“ bezeichnet hörte, die möglichst perfekte Sauberkeit. Die Armee in Selbion hat jedoch dieses Prinzip verinnerlicht und verbietet strikt eine Ausübung von mehr als der rudimentärsten Heilmagie durch Magier, die nicht eine vollständige mundane Heilerbildung besitzen. Dafür verzichten diese Heilmagier wiederum auf einen Großteil der übrigen Magie. Eine solch effiziente Spezialisierung erscheint mir allerdings um diesem ‚Preis‘ angemessen bezahlt. Jederzeit würde ich mich von einem magisch begabten Heiler-Selbiat versorgen lassen, was ich von den meisten meiner Kollegen an der Akademie nicht unbedingt behaupten könnte.

(Ausschnitt aus dem Reisebericht der Magestra von Wolfenbach, im Jahr 4 n.M.F.)

Mit den Heeresmagiern und den magiebegabten Heilern sind die beiden Konzepte genannt, zwischen denen man als Spieler in Selbion grundsätzlich die Wahl hat. Die Selbioner Elfen sind allerdings auch fähig, Magie zu wirken, werden diese aber zumindest IT nach einem eigenen System und eher selten im Rahmen der allgemeinen Armeeausbildung, sondern vielmehr bei ihrem eigenen Volk erlernen. Das für die Elfen verantwortliche Orgamitglied ist der richtige Ansprechpartner, wenn du eine Elfe in Selbion darstellen möchtest. Andere magisch begabte Charaktere, wie Druiden, Hexer oder Schamanen können in der Regel nicht gespielt werden.

Das ‚Prolegomenon‘ der Greifenakademie ist ein Buch der hermetischen Magie, das heißt, damit wird man deinem Charakter die Magie anhand eines quasi philosophisch/naturwissenschaftlichen Systems beibringen. Wie genau das funktioniert, kannst du später in deinem eigenen Lehrbuch nachlesen.

Wichtig ist, das die Selbiaten des Hauses des Greifen rechtschaffen gute Magier sein sollen. Das bezeichnet die so genannte ‚Gesinnung‘ deines Charakters. Rechtschaffen gut bedeutet, das dein Charakter sich gerne an die Gesetze des Landes hält und eine hohe Moral besitzt, zu anderen Leuten also so gut ist, wie er kann. Natürlich ist auch im LARP nicht alles nur schwarz – weiß, es sind immer feine Abstimmungen möglich, aber ein Selbiat sollte nicht grundsätzlich ein Schurke sein. Vor allem tatsächlich böse Charaktere, wie einen schwarzen Hexer oder einen Nekromanten, klassische Gegner, wie es auch Vampire oder Werwölfe sind, möchte die Ellodan Creative Works Orga grundsätzlich nicht für Spieler als Charaktere zulassen. Schließlich braucht man ja auch noch Rollen für die NSC-Gegner.

Voller Verzweiflung, die die Heerscharen des Vampirfürsten unter ihnen säen, wenden sich die Bürger Selbions umso frenetischer der silbernen Drachin Myria zu. Ihre Stoßgebete dienen dazu, das beinahe

bis auf den Grund ausgeblutete Land nicht vollends der Dunkelheit anheim fallen zu lassen. So stellen sie Armeen auf, eigentlich spärliche Truppen, die aus den letzten Männern und Frauen und nunmehr sogar Jugendlichen bestehen, die noch Widerstand gegen das Dunkel leisten können. Unglaubliche Tapferkeit entspringt den Selbionern aus ihrer großen Gesetzestreue, dem unbändigen Willen zum Guten und dem festen Glauben an ihre Göttin und die Ehre, die ihnen der unermüdliche Kampf einbringen wird. Die Priester der Drachin stärken das Volk und vor allem die Soldaten, jeder der wankt und den Mut zu verlieren droht, findet Trost im Glauben und der Freundschaft seiner Kameraden. Wer aber fehlgeht, sich der Dunkelheit hingibt und Böses tut, wird von seinen Vorgesetzten schweren Herzens und doch unerbittlich bestraft werden.

(Ausschnitt aus dem Reisebericht der Magestra von Wolfenbach, im Jahr 3 n.M.F)