



ZAUBERSCHMIED UND ELFENWERK

EINE SPIELHILFE ZUM MAGISCHEN HANDWERK IN AVENTURIEN

André Becker

4. Juni 2016

Version 0.1

Dieses Dokument wurde mithilfe der DSA- \LaTeX -Klasse erstellt.

ÍNHALTSVERZEICHNIS

1 Vorwort

2 Schmieden mittels Magie

- 2.1 Voraussetzungen
- 2.2 Material und Technik
- 2.3 Besondere Schmiedearbeiten
- 2.4 Ansammeln der Punkte

3 Reparatur

4 Kommentare und Hinweise

5 Schmieden durch Elementare

- 5.1 Regeln für Elementare
- 5.2 Experte: Elementare Manifestation

VORWORT

Das Ziel dieser Spielhilfe ist es, die Herstellung von Waffen, Rüstungen und Schilden mittels geeigneter Zauberwirkungen zu regeln. Dazu wird Bezug auf die Schmiederegeln aus **WdS 181** genommen und diese möglichst nah am Original auf die magische Fertigung übertragen.

Erklärtes Ziel ist es ebenfalls, die profane Herstellungsmethode nicht durch die arkane Fertigung überflüssig zu machen. Vielmehr soll auf ihr aufbauend und zu ihr ergänzend ein Weg geschaffen werden, der auch naturnahen magiebegabten Helden das Herstellen von geschmiedeten Gegenständen ermöglicht, ohne dabei

den kulturellen Hintergrund verletzen zu müssen. So mag dies besonders für elfische Former die Option bieten, Werkzeug und Waffen mittels ihrer natürlichen Magie zu schaffen, die auf einer harmonischen Formung der Materialien beruht, anstatt wie die meisten anderen Völker diese mit Gewalt in eine Form zu zwingen.

Da in solchen Fällen bisher nach Meistermaßgabe gehandwedelt werden musste, soll hiermit Spieler und Meister ein Regelvorschlag an die Hand gegeben werden, um diese Vorgänge konkreter auszugestalten.

WAS DIESE SPIELHILFE NICHT IST

- eine Zusammenstellung von Regeln, Hintergründen und Erweiterungen zum Meisterhandwerk (vgl. **WdH 255**)
- eine Sammlung von Zauberwirkungen, mit denen Schmiedeerzeugnisse belegt werden können
- ein (Haus-)Regelvorschlag für verschollene und vergessene hochelfische Lieder oder Rituale
- ein Quellenband zur Tradition der fjarningischen Zauberschmiede (vgl. **WdH 238**)

SCHMIEDEN MITTELS MAGIE

VORAUSSETZUNGEN

Um einen Gegenstand mit Hilfe von Magie herzustellen sind solide Grundkenntnisse (TaW 7) im zugehörigen Handwerkstalent nötig.

Das für eine bestimmte Herstellungsart benötigte Handwerkstalent wird durch einen passenden Zauber ersetzt.

Holzbearbeitung: HASELBUSCH kann das Holz noch an der lebenden Pflanze in die gewünschte Form bringen. Der vermutete METAMORPHO EISENHOLZ kann auch totes Holz und andere organische Materialien bearbeiten. Die verbreitetsten Kombinationen sind

Feinmechanik, Grobschmied, Steinschneider/Juwelier: Für alle diese Talente leistet der METAMORPHO FELSENFORM gute Dienste.

Neben diesen häufigen Herstellungsformen sind auch andere Kombinationen aus Talent und dazu passendem Zauber denkbar, diese sind jedoch stark von gewünschter Bearbeitung und dem Ausgangsmaterial abhängig und liegen damit im Ermessen des Meisters. Beispiele hierfür mag der aus Eis herausgeschnittene

ne Dolch (*Holzbearbeitung*, METAMORPHO GLETSCHERFORM) oder die Steinkeule (*Feuersteinbearbeitung*, METAMORPHO FELSENFORM) sein.

EXPERTE: NIEDRIGE TALENTWERTE

Es ist möglich, bereits ab TaW 3 im entsprechenden Handwerkstalent genügend Wissen zu besitzen, um sich an die Grundzüge des Magischen Schmiedens zu wagen.

Das zuverlässige Herstellen von Standardwerken (also Stücke ohne Probenerschweris, Verbesserungen etc.) ist erst ab TaW 7 möglich, jeder Punkt darunter senkt die Qualität des Produkts. Dazu wird jeder Punkt unter 7 mit einem (TP, WM) bzw. zwei (BF, INI) Punkten Wertever schlechterung abgegolten.

Ein Schmied mit TaW 4 müsste somit 3 Punkte an Qualitätseinbuße hinnehmen und stellt beispielsweise ein Schwert her, welches 2 TP weniger anrichtet und einen um 2 erhöhten Bruchfaktor aufweist.

MATERIAL UND TECHNIK

Der METAMORPHO ist in der Lage, das vorliegende Material zu formen, schärfen und zu härten, kann jedoch nicht zur Herstellung von Legierungen (sehr wohl aber ihrer Verarbeitung) verwendet werden. Die verarbeiteten Materialien wirken sich im Rahmen des Zaubers mit ihren üblichen Eigenschaften auf die Proben und das Erzeugnis aus. Die zur Verfügung stehenden Techniken und damit einhergehende Modifikationen sind jedoch auf *Eisenwaffe*, *Stahlwaffe* und *Eisengusswaffe* beschränkt.

Eisenwaffe: wird für alle "reinen" Materialien verwendet, also Eisen, Silber, Kristalle, Holz etc.

Stahlwaffe: gilt für alle Legierungen (welche bereits legiert vorliegen müssen, der METAMORPHO kann diese nicht mischen) wie Stahl und Zwergenstein.

Eisengusswaffe: kann bei den gleichen Materialien wie für *Eisenwaffe* gewählt werden. Dies ermöglicht eine schnellere Formung bei erhöhtem Bruchfaktor, verhindert aber Verbesserungen die sich aus Harten und Schärfen ergeben (also TP und BF). Die Möglichkeit zur Anpassung an den Träger (Personalisierungsboni auf WM und INI) bleibt davon unberührt.

OPTIONAL: WEITERE TECHNIKEN

Sollte der Meister auch andere Techniken gestatten, so benötigen diese in jedem Fall das zugehörige *Berufsgeheimnis*. Der TaW des zugrundeliegenden Handwerkstalents muss grundsätzlich größer als die errechnete Probenerschweris ohne eventuelle Erleichterungen sein.

BESONDERE SCHMIEDEARBEITEN

Besondere Waffen können magisch ebenfalls hergestellt werden, erfordern allerdings wie bei profaner Herstellung weiterführende Kenntnisse (Verbesserungen ab TaW 10, Personalisierung ab TaW 15, meisterliche Verbesserungen ab TaW 18). Des Weiteren dürfen nur (TaW-9) Punkte an Verbesserungen vorgenommen werden.

Wer die magische Herstellung Besonderer Schmiedearbeiten einschränken oder mit einer zusätzlichen Hürde versehen will, kann diese Möglichkeit an ein Berufsgheimnis oder die folgende SF koppeln.

OPTIONAL: SF ZAUBERSCHMIED

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage verbesserte und personalisierte Waffen magisch herzustellen und diese auch nachträglich noch zu verbessern.

Voraussetzungen: HASELBUSCH oder METAMORPHO ZfW 10, ein passendes Handwerkstalent TaW 10

Verbreitung: 3, hauptsächlich bei Elfen, seltener bei naturverbundenen Völkern und Professionen (Druiden, Geoden, Hexen, Schamanen); handwerkliche Magiedilettanten können diese SF auch ohne Lehrmeister durch langjährige Praxis erlernen

Kosten: 300 AP

ANSAMMELN DER PUNKTE

Die durch Zauberproben übrig behaltenen ZfP* entsprechen den TaP* einer Schmiedeprobe, welche angesammelt werden müssen. Die Zauberprobe ist um die bei den Schmiederegeln angegebenen Punkte erschwert. Mislungene Zauber verändern das Werkstück nicht, ein Patzer entnimmt 3W6 ZfP* aus dem bisher angesparten Pool. Sinken die angesammelten ZfP* dadurch unter 0, so ist das Material vollständig verformt, die bisherige Arbeit zerstört und der Schmied muss von Neuem beginnen. Er kann dazu jedoch das komplette Material wiederverwenden.

Schmieden mittels Magie benötigt weitaus weniger Zeit, da das Material nicht erhitzt, gehämmert, abgekühlt, geleimt oder getrocknet werden muss, die Werkstatt (Ofen etc.) keiner weiteren Vorbereitung bedarf und auch die Herstellung von Gussformen entfällt. Allerdings ist das harmonische Formen, "Ausdünnen" (Schärfen) und "Verdichten" (Härten) des Materials komplizierter und zeitaufwändiger als ein simples Verformen wie bei den Zaubern vorgeschlagen. Die Herstellungszeit pro Probe fällt damit auf 1/4 der angegebenen Schmiedezeit.

HASELBUSCH ALS METAMORPHO

Der HASELBUSCH wird im Kontext des magischen Schmiedens wie eine elementare Transition des METAMORPHO behandelt (ersetzt also den vermuteten METAMORPHO EISENHOLZ), muss aber dennoch auf eine lebende Pflanze gesprochen werden. Kosten und Erschwernisse orientieren sich damit an den hier gemachten Aussagen anstelle der Haselbusch-Regeln.

OPTIONAL: TALENT ALS WERKZEUG

Die Probenerschwerung wird um (TaW-7) Punkte reduziert, maximal um 7 Punkte (der Zauber zählt als außergewöhnlich hochwertiges Werkzeug), fällt jedoch nicht unter 0. Es ist also nicht möglich, eine effektive Erleichterung der Probe zu erhalten.

- oder -

OPTIONAL: KOSTEN NACH LIBER CAPTIONES

Bei Holz und dem Einsatz des HASELBUSCH gilt die dort gemachte Angabe von 1 SR/AsP, wobei die benötigte Menge an AsP und die Erschwernisse anhand der erforderlichen Kunstfertigkeit vom Meister bestimmt wird.

OPTIONAL: TALENT ALS HILFSTALENT

Statt pauschal die Erschwernisse zu senken kann pro Zauberprobe die Hälfte der TaP* einer unmodifizierten Handwerk-Probeprobe (KL/IN/FF) verwendet werden (siehe Hilfstalentregelung). Hierdurch kann die Zauberprobe auch erleichtert werden.

EXPERTE: NACHTRÄGLICHES VERBESSERN

Es ist aufgrund der formerischen Natur der Sprüche möglich, einmal hergestellte Schmiedestücke auch nachträglich noch zu verbessern und "aufzuwerten", also auch noch später Standardwaffen zu personalisieren. Dazu müssen die Voraussetzungen erfüllt sein, um ein derartig verbessertes Stück überhaupt herstellen zu können. Das Werkstück muss dazu in neuwertigem Zustand sein (ggf. zuerst ebenfalls magisch oder profan reparieren). Anschließend wird zweimal (nacheinander) mittels des üblichen Schmiede- und Zaubervorgangs eine Menge an ZfP* angesammelt.

Der erste Pool benötigt ZfP* in Höhe der alten Schmiedearbeit bei einer Erschwernis in Höhe

der Schwierigkeitsdifferenz. Dies bereitet das Werkstück auf die kommenden Veränderungen vor und dient dem Erhalt der bestehenden Boni.

Der zweite Pool benötigt ZfP* in Höhe der ZfP*-Differenz von neuem und altem Stück bei einer Erschwernis in Höhe des neuen Schmiedestücks. Dieser Schritt arbeitet die gewünschten zusätzlichen Verbesserungen ein.

Fällt hierbei durch einen Patzer einer der Pools unter 0 ZfP*, so ist auch das ursprüngliche Werkstück verdorben und kann nur noch als Rohmaterial dienen.

Sollte die Probendauer zwischen altem und neuem Stück abweichen, so ist der größere Wert zu wählen.

REPARATUR

Analog zu **WdS 186** muss die Hälfte der ursprünglichen ZfP* aus Proben auf den jeweiligen Zauber angesammelt werden. Jede Probe dauert 1 ZE.

Ein Misslingen des Zaubers hat keine Auswirkung, ein Patzer jedoch entnimmt aus dem bereits angesammel-

ten Pool 3W6 ZfP*. Fallen die Punkte dadurch unter 0, so sind die folgenden Proben um die ursprüngliche Herstellungsschwierigkeit erschwert, bis sich die angesammelten ZfP* wieder im positiven Bereich befinden. Jede dieser erschwerten Proben dauert so lang wie die Herstellungsprobe.

KOMMENTARE UND HINWEISE

EIN PAAR WÖRTE ZUM HASELBUSCH

Der HASELBUSCH wird ausdrücklich auf die noch lebende Pflanze gesprochen und verändert deren Wachstum. Sowohl beim Schmieden als auch Reparieren (und ggf. auch beim nachträglichen Verbessern) lässt dieser sich nicht mehr auf bereits totes Holz anwenden.

Die Holzteile müssen daher entweder neu hergestellt

(Erschwernis passend zur Verbesserung, ZfP* nach Höhe des Holzanteils) oder profan bearbeitet werden (nachträgliches Verbessern nicht möglich, Misslingen von Proben hat die Auswirkungen wie in WdS); anderweitige Optionen erfolgen nach Meisterentscheid (Formung durch Dschinn, METAMORPHO EISENHOLZ).

ANDERE FORMUNGSZAUBER

Je nach Ausgangsmaterial sind die Hexalogien der Elementaren Verformung (METAMORPHO) und des Elementaren Wachstums (HASELBUSCH) nutzbar, wobei für letztere die oben getroffenen Einschränkungen gelten.

Zauber wie der HARTES SCHMELZE können nach Meistermaßgabe ebenfalls stark eingeschränkt verwendet werden. So werden bei einem HARTES SCHMELZE zusätzlich Proben auf *Töpfern* nötig um die gewünschte Form zu erhalten, allerdings ist dieser nicht geeignet, um Verbesserungen die aus besonderer Härte oder Festigkeit resultieren zu erzielen. Außerdem löst

er Strukturen auf, zerstört also Kristalle, verdirbt Maserung und Wuchs von Holz und erhöht damit den Bruchfaktor.

Zur schnellen Reparatur, dem Zusammenfügen an Bruchstellen und Versiegeln von Scharten oder Rissen ist er jedoch durchaus einsetzbar. Ebenfalls möglich ist das Einarbeiten von Edelsteinen in bestehende Stücke durch simples "Hineindrücken" in das erweichte Material. Des weiteren ist er durchaus geeignet, Legierungen herzustellen; eine Möglichkeit, die mit dem METAMORPHO nicht gegeben ist.

MAGISCH UNTERSTÜTZTES SCHMIEDEN

Es ist denkbar, dass ein entsprechend begabter und ausgebildeter Schmied die meisten seiner Proben zur TaP*-Ansammlung auf die profanen Talente ablegt und nur unterstützend auf die Zauber zurückgreift. So mag ein viertelzauberischer Schmied sich eher auf seine

Hände, sein außergewöhnlich hochwertiges Werkzeug und hohe Werte im Handwerkstalent und den körperlichen Eigenschaften verlassen und nur zur Rettung bei Misslungenen Proben auf die robustere (aber ihm weniger geläufige) Zaubermethode ausweichen.

SCHMIEDEN DURCH ELEMENTARE

Wer ein fantastischeres Aventurien bevorzugt kann Elementaren einen nahezu freizauberischen Status zuerkennen und die Schaffung unnachahmlicher Kunstwerke ermöglichen, deren Qualität nur durch Meistermaßgabe Grenzen gesetzt ist. Wer hingegen Elementare und ihre bisherigen Möglichkeiten als störend emp-

findet wird auf die Herstellung solcher Gegenstände mit Freude verzichten.

Für all jene, die eine solche Erschaffung nicht verbieten wollen, aber eine klare Regelung bevorzugen, kann der folgende Regelvorschlag als Ausgangspunkt dienen.

REGELN FÜR ELEMENTARE

Elementare können über den Dienst *Kontrolle über Element* ebenfalls Gegenstände aus ihrem Element entsprechend den Magischen Schmiederegeln herstellen. Ihre *Elementare Kunstfertigkeit* ersetzt hierbei den TaW bzw. ZfW. Dieser legt analog fest, welche besonderen Schmiedearbeiten dem Elementar möglich sind.

Die Kosten für eine Probe sind wie beim Dienst angegeben, jedoch entfällt die Abhängigkeit von der Ausführungszeit. Einfache Arbeiten erfordern die Kosten für *leicht* (5 AsP), verbesserte/personalisierte Gegenstände die Kosten für *mittel* (11 AsP), während meisterlich verbesserte Werkstücke die Kosten von *schwer* (23 AsP) tragen.

Eine einzelne Probe sammelt TaP* in Höhe der *Elementaren Kunstfertigkeit* abzüglich der Probenerschwernis an, das Elementar behält also stets alle TaP übrig.

Jede Probe dauert halb so lang wie eine Herstellung mittels Zauberei, die Kontrollprobe ist entsprechend dieser Ausführungsdauer erschwert, wenn das Elementar nicht mittels des Dienstes *Bindung* zum längeren Verbleib überredet wurde. Ist die für die Probe benötigte Zeit länger als die Verweildauer des Elementars, so kann dieses den Auftrag nicht ausführen, ohne gebunden zu sein.

OPTIONAL: ZAUBER UND ELEMENTARE

Das Elementar benötigt Kenntnisse im passenden Zauber, die Elementare Kunstfertigkeit ersetzt lediglich die Kenntnisse des Handwerks-talents. Die ZfP* einer Probe entsprechen den ZfP, also ZfW – Probenerschwernis. Es wird der Dienst Zauber mit entsprechenden Kosten ausgeführt, die Halbierung der Herstellungszeit gilt weiterhin.

Diese Regel verhindert somit die Benutzung eines Elementargeists zur Waffenherstellung.

OPTIONAL: TALENTE UND ELEMENTARE

Das Elementar benötigt Kenntnisse im passenden Handwerkstalent um höherwertige Verbesserungen zu ermöglichen, die Elementare Kunstfertigkeit dient weiterhin dem Ansammeln der TaP*.

Diese Regel verlangt dem Elementaristen ein höheres Können ab, um die Elementare mit den notwendigen Fertigkeiten auszustatten.

Beide Optionalregeln können kombiniert werden. In diesem Fall hat die *Elementare Kunstfertigkeit* keinen Einfluss mehr. Diese Form der Schmiedekunst ist damit weitgehend kompetenten Elementaristen vorbehalten, die verbesserte Dschinne oder Meister herbeirufen und überzeugen können.

EXPERTE: ELEMENTARE MANIFESTATION

Von den Regeln des Schmiedehandwerks unberührt bleibt die Möglichkeit eines Elementars, eine kurzzeitige Manifestation seines Elements in Form eines gewünschten Objekts hervorzurufen. Da hierbei gewissermaßen die korrekte Form bereits beim Manifestieren eingenommen wird und nicht das bestehende Ma-

terial sorgsam umgeformt werden muss ist dieser Vorgang weitaus schneller, kann aber nicht die Perfektion einer langwierigen Schmiedearbeit erreichen. Als Faustregel mag daher folgendes gelten:

Elementare Manifestation kann nur Waffen erzeugen, welche keine Verbesserungen beinhalten (aber durch-

aus personalisiert sein dürfen, wenn dieser Dienst schon häufiger für eine Person durchgeführt wurde). Die Erschwernis darf die *Elementare Kunstfertigkeit* nicht überschreiten. Die übrigbehaltenen Punkte aus einer Probe auf *Elementare Kunstfertigkeit* müssen die erforderlichen TaP* abdecken, gegebenenfalls werden über mehrere Aktionen hinweg die Punkte angesam-

melt (eine Probe pro Aktion). Die Manifestation kann auch nicht schneller erfolgen, als bei dem Dienst bezüglich des Gewichts und der Reinheit angegeben, selbst wenn die erforderlichen TaP* bereits früher erreicht wären.

Nach der im Dienst festgelegten Dauer löst sich die Waffe wieder auf.