

Geld verdienen als Gildenmagier

Inoffizielle Sammlung für Das Schwarze Auge

Steven Koenig <webmaster@kreuvf.de>

Matthias Petzold

22. Dezember 2017

Zusammenfassung

Für gewöhnlich starten Gildenmagier ihre Karriere mit hohen Schulden, 1.000 D bis 1.500 D. Um diese abzubauen, muss man allerdings nicht darauf hoffen wertvolle Schätze aus längst vergangenen Tagen zu finden und für viel Geld verkaufen zu können. Im Folgenden präsentiere ich eine Kompilation der verschiedenen Möglichkeiten mit Verweisen auf die entsprechenden Regelwerke (Stand: DSA4.1).

1 Vorwort

Bei jeder Tätigkeit oder jedem Zauber stehen einige Informationen am Ende zusammengefasst. Einige davon halte ich für selbsterklärend, für die anderen folgt eine Beschreibung.

Als **Mindest-ZfW** habe ich einen Wert gewählt, ab dem ich es für sinnvoll erachte mit diesem Spruch oder dieser Tätigkeit Geld verdienen zu wollen.

Der **mögliche Verdienst** leitet sich aus den Angaben im Meisterschirm ab, hier liegt das letzte Wort aber beim jeweiligen Meister (MS 33). Grundsätzlich sind diese Angaben als normaler Rahmen anzusehen. Zusatzeinnahmen durch Zeitdruck seitens des Auftraggebers oder die Möglichkeit ein Berufsgeheimnis nutzen zu können, bleiben unberücksichtigt. Des Weiteren liegt es im Ermessen des jeweiligen Magiers, ob eine Bezahlung erfolgen soll. Es könnte zum Beispiel auch eine anderweitige Gegenleistung vereinbart werden.

Unter „**Konkurrenz**“ fallen mögliche lokale, regionale oder sogar überregionale Gruppierungen, denen die Tätigkeit des Magiers ein Dorn im Auge sein könnte. Der Meister kann diese Konkurrenz nutzen, um dem Magier Steine in den Weg zu legen.

Grundsätzlich kann der örtlichen Praisoskirche die Ausübung magischer Tätigkeiten ein Dorn im Auge sein, aber auch örtlich verbreiteter Aberglaube kann schnell dazu führen, dass ein Magier aus dem Dorf getrieben wird.

Bei einigen Zaubern sind zusätzliche Anmerkungen für den Meister eingebaut als kleine Handreichung zur Reaktion der Umwelt auf den Magier.

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	1
	Abkürzungsverzeichnis	2
2	Magische Hilfe für Profane	3
3	Handwerksmagie – Magische Konkurrenz für Profane	8
4	Profanes	12
5	Danksagungen	14
6	Hinweise	14

Abkürzungsverzeichnis

AP	Abenteuerpunkte
AsP	Astralpunkt
D	Dukate
DSA	Das Schwarze Auge
H	Heller
HAM	Hallen arkaner Macht
K	Kreuzer
LC	Liber Cantiones (Hardcover)
LeP	Lebenspunkt
min.	mindestens
MS	Meisterschirm
S	Silberling
W6	sechseitiger Würfel
WdA	Wege der Alchimie
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica
ZfP*	Zauberfertigkeitpunkte nach der Probe
ZfW	Zauberfertigkeitwert

2 Magische Hilfe für Profane

Grundsätzlich steht es einem Magier frei jede magische Dienstleistung, die eine Akademie anbietet, auch auf Wanderschaft anzubieten. In Ermangelung eines Labors oder einer gut ausgestatteten Bibliothek stößt er dabei aber eher an Grenzen als an der Akademie. Die Kosten sollten in diesen Fällen reduziert werden.

Ich habe Methoden, die garantiert immer illegal sind, nicht aufgeführt. Deshalb fehlt zum Beispiel der Imperavi vollständig. Ebenso fehlen Methoden, die mit hoher Wahrscheinlichkeit erst erfahreneren Magiern zur Verfügung stehen wie etwa ein Transmutare Körperform.

Alchimie Alles, was mit dem Alchimiekoffer und den Sprüchen des Magiers möglich ist, kann dieser auch anbieten. Es sollte dem Magier aber klar sein, dass Verbrauchsmaterialien des Koffers auch wieder aufgefrischt werden müssen. Für eine **alchimistische Analyse** können um die 7 D verlangt werden, da für die **Zubereitung eines Trankes** ein Labor vonnöten sein kann, lässt sich dies nur dann durchführen, wenn ein entsprechendes Labor gestellt wird. Werden auch die Zutaten dafür gestellt, liegen die Kosten dafür je nach Schwierigkeit zwischen 5 D und 50 D.

Analys Arcanstruktur, Oculus Astralis, Odem Arcanum (LC 22, 196, 197/198) Die magische **Analyse von Artefakten** kann sehr viel Geld abwerfen, doch ist fraglich, ob ein wandernder Adept Gegenstände zur Analyse gebracht bekommt. Viel eher könnte ein Magier auf Durchreise sich durch die Anwendung eines Oculus oder der Sichtbereich-Variante des Odem einen **ganzen Haufen verschiedener Gegenstände auf einen Blick** anschauen. Für diese magische „Analyse“ könnte er pro Gegenstand nur vergleichsweise wenig verlangen und so auch all jene dazu bewegen ihm Erbstücke und anderes vorbeizubringen.

Sollte einer der oberflächlichen Hellsichtzauber anschlagen, so bleiben dem Magier mehrere Möglichkeiten: er könnte bei genügend wertvollen Artefakten einfach das Weite suchen, mit dem Analys ein interessantes Artefakt ein wenig näher analysieren oder vorher mit dem Eigentümer sprechen. Der Magier könnte auch schlicht lügen der Gegenstand wäre von einem Dämon beseelt und der Magier wäre bereit sich für wenig Geld der Sache anzunehmen...

- Dauer: 6 Sekunden bis 22,5 Sekunden für oberflächliche Analyse, Stunden und Tage für tieferegehende Analyse
- AsP-Kosten: 4+
- Mindest-ZfW: 5 (für oberflächliche Analyse), 10 (für tieferegehende Analyse)
- Möglicher Verdienst: einige H pro Gegenstand für oberflächliche Analyse, zig D für vollständige Analyse; 1,5 D für Erkennung von Magie, 12 D und mehr für Analyse (HAM 45)
- Hilfstalente: Sinnenschärfe
- Konkurrenz: Akademien, unter Umständen die Hesindekirche

Animatio Stummer Diener (LC 24) Für das besondere Flair kann der Animatio herangezogen werden: jede Art von Bewegung kann mit dem Animatio erschaffen und mit einem Auslöser verknüpft werden. Türen, die sich auf Befehl öffnen, Flaschen, die auf Befehl ein Glas füllen, tanzende Schwerter, die im Grunde aber ganz harmlos sind, oder tödliche Fallen, die sich nach dem Auslösen wieder selbst scharfmachen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, lediglich die Fähigkeiten des Magiers können hier einen Strich durch die Rechnung machen. Besonders geeignet für Adelige und andere Personen, die sich gern imposanter darstellen wollen als sie tatsächlich sind, sei es für die eigene Eitelkeit oder mit dem Ziel den Gegenüber zu imponieren wie zum Beispiel bei einem bevorstehenden Geschäftsabschluss.

- Dauer: mindestens 42 Sekunden
- AsP-Kosten: 12+
- Mindest-ZfW: 11

- Möglicher Verdienst: 10 D und mehr
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: Motoricus (Zurückholen eines geworfenen Gegenstands)
- Konkurrenz: Akademien

Applicatus Zauberspeicher (LC 25) Auf Reisen wird ein Magier kaum die Möglichkeit haben sich für die Erschaffung eines richtigen Artefaktes mittels Arcanovi zurückzuziehen. Aber für die Erschaffung temporärer Artefakte mittels Applicatus reicht es allemal und diese Dienstleistung lässt sich auch zahlender Kundschaft anbieten. Der Fantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt und die möglichen Wirkungen hängen in erster Linie vom Magier ab. Neben Fallen eignet sich der Applicatus auch für einmalige Zusatzeffekte von Geschossen.

- Dauer: 1 Minute
- AsP-Kosten: 7+
- Mindest-ZfW: 5
- Möglicher Verdienst: wenige bis etliche D; 7 D+ (HAM 44)
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Akademien

Unter Verwendung des Zusatzzeichens „Satinavs Zeichen“ können die erschaffenen Effekte noch deutlich verlängert werden, verlangen dem Magier dafür aber auch einiges mehr ab.

- Dauer: 1 Minute
- AsP-Kosten: min. 3W6 + Kosten des wirkenden Spruches
- Mindest-ZfW: 10
- Möglicher Verdienst: etliche D
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Akademien

Balsam Salabunde (LC 37) Die Kosten für eine Heilung mit dem Balsam sollten vom Zustand des Patienten abhängig gemacht werden: leichte Schrammen sind eben ein anderes Kaliber als ein am Rande des Todes Stehender. Zudem ist die Bereitschaft für magische Heilung einfachster Verletzungen zu bezahlen, von Vorbehalten aufgrund von Aberglauben einmal abgesehen, eher gering. Bei Unfällen oder Turnieren ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten zahlungswillige Kundschaft zu finden. Leider sind Patienten am Rande des Todes in der Regel nicht mehr in der Lage in ein Geschäft mit dem Magier einzuwilligen, sodass dieser sich auf die Dankbarkeit des Patienten verlassen muss. Aber Unfälle können in gewissem Rahmen forciert werden und das Opfer einer im Wald aufgestellten Falle wird doch den zufällig in der Nähe befindlichen Magier am wenigsten verdächtigen...

- Dauer: 5 Minuten
- AsP-Kosten: 5+
- Mindest-ZfW: 7
- Möglicher Verdienst: einige S für kleinere Verletzungen, D, wenn zusätzlich Wunden hinzukommen, etliche D für Verstümmelungen und jenseits der 50 D für die Rettung eines Lebens von der Schwelle des Todes (aufgrund der permanenten Kosten); 1 D/LeP, pro Wunde Zuschlag von 2 D (HAM 45)
- Hilfstalente: Heilkunde Wunden, Kräuter sammeln

- Hilfszauber: Klarum Purum (Zum Stoppen einer Vergiftung)
- Konkurrenz: Akademien; Heiler aller Couleur, vor allem profane
- Meisterhinweise: Heilzauberei ist in manchen Gegenden verpönt. Die Landbevölkerung kennt am ehesten noch umherziehende Perainegeweihte und auch diese predigen eher die profane Heilkunde.

Beherrschung brechen (LC 41) Eine unter einem Beherrschungszauber stehende Person von diesem Einfluss zu befreien, kann sich durchaus lohnen – zumindest, wenn das Opfer reich genug ist und auch glaubt, dass sie wirklich unter einem Beherrschungszauber stand.

- Dauer: 1 Minute
- AsP-Kosten: 8+
- Mindest-ZfW: 10
- Möglicher Verdienst: etliche D; jenseits der 50 D (bei permanenten Kosten)
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: Analys Arcanstruktur
- Konkurrenz: Hof- und Leibmagier (bei Adligen), Akademien

Claudibus Clavistibor (LC 58) Wer träumt nicht von einer Tür, die ihm und nur ihm aufmacht? Mit einem Claudibus ist dies möglich, wenn auch sehr teuer. Aber wer solche Wünsche hat, dürfte auch das nötige Kleingeld haben. Der Zauberer könnte natürlich auch immer sich selbst noch Zutritt gewähren, könnte schließlich mal nützlich sein...

- Dauer: 4,5 Sekunden
- AsP-Kosten: 3+
- Mindest-ZfW: 11
- Möglicher Verdienst: etliche D bis jenseits der 50 D für einen permanenten Claudibus
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Akademien
- Meisterhinweise: Die Bereitschaft für diesen Zauber zu bezahlen muss im Allgemeinen als sehr gering eingestuft werden. Der Kunde würde es in aller Regel vorziehen seine Tür zu verstärken oder ein anständiges Zwergenschloss zu verbauen. Eher käme eine zusätzliche Zauberfalle oder ein Zauberzeichen zur Versiegelung in Betracht.

Custodosigil Diebesbann (LC 62) Ein Einbrecher oder Grabschänder, der einmal mit den feurigen Eigenheiten eines Custodosigils konfrontiert wurde, wird zukünftig anderswo sein Glück versuchen, so er nicht durch die Brandverletzungen schrecklich entstellt ist oder sogar stirbt.

- Dauer: 1 Stunde
- AsP-Kosten: 5+
- Mindest-ZfW: 5
- Möglicher Verdienst: wenige D abhängig vom Zeitpunkt der nächsten Wintersonnenwende, jenseits der 50 D für permanente Varianten
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Akademien

Dämonenbann (LC 63) Wenn Magier für etwas bekannt sind, dann dafür, dass sie sich mit Dämonen auskennen... mit deren Bekämpfung, versteht sich – auch wenn das gemeine Volk gern jedem Magier Dämonenbündelei nachsagt, so sind Magier diejenigen, die bei Auftreten dämonischer Phänomene gerufen werden. Und das kann sich ein entsprechend ausgebildeter Antimagier zunutze machen.

- Dauer: 1 Minute
- AsP-Kosten: 10+
- Mindest-ZfW: 10
- Möglicher Verdienst: min. 5 D aufgrund der Gefahrenzulage, 50 D und mehr (bei permanenten Kosten)
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: Pentagramma
- Konkurrenz: weiße und graue Akademien
- Meisterhinweise: Die meisten weißen und viele graue Akademien bieten die Austreibung von Dämonen kostenlos an. Ein Gardist, der mit horrenden Geldforderungen konfrontiert wird, sollte auch entsprechend überrascht reagieren, wenn sich eine Akademie in der Nähe befindet. (HAM 45)

Gefunden! (LC 96) Ein Zauber, der vor allem dann, wenn er dringend gebraucht wird, teuer werden kann. Aufgrund der Erschwernisse bei kleinen Gegenständen, die dem Magier auch nicht selbst bekannt sind, muss der Gefunden! aber meisterlich beherrscht werden.

- Dauer: 30 Minuten
- AsP-Kosten: 17
- Mindest-ZfW: 14
- Möglicher Verdienst: etliche D
- Hilfstalente: Sinnenschärfe
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: keine

Klarum Purum (LC 138) Ähnlich wie beim Balsam lässt sich hier bis zu einem gewissen Grad mit der Dringlichkeit der Behandlung Geld verdienen. Leider bleibt für Opfer des Purpurblitzes keine Zeit mehr zum Verhandeln, weshalb auch hier der Magier auf die Dankbarkeit des Patienten bauen muss.

- Dauer: 10,5 Sekunden
- AsP-Kosten: 1+
- Mindest-ZfW: 10
- Möglicher Verdienst: wenige D für die Entfernung Alkohols bis jenseits der 100 D für Giftanschläge
- Hilfstalente: Heilkunde Gift
- Hilfszauber: Abvenenum
- Konkurrenz: Hofmagier, Heilkundige

Motoricus Geisteshand (LC 181/182) Mit dem Motoricus kann man sich allerlei Gegenstände besorgen, aber selten einmal wird jemand auf einen Magier zukommen und ihn bitten dies zu tun. Stattdessen ist es eher möglich, entsprechendes „Marketing“ vorausgesetzt, dass der Magier gewissen Personen unsichtbare Hiebe erteilen soll. Wer würde dem Opfer solch eine Geschichte glauben? Und die Botschaft käme wahrscheinlich sogar sehr deutlich an.

- Dauer: Minuten

- AsP-Kosten: 3+
- Mindest-ZfW: 7
- Möglicher Verdienst: einige S bis D
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: Körperlose Reise (Verhindert es beim Zaubern entdeckt zu werden), Visibili (Verhindert es beim Zaubern entdeckt zu werden)
- Konkurrenz: profane Eintreiber
- Meisterhinweise: In der Regel dürfte selbst mit entsprechendem „Marketing“ kaum jemand bereit sein einen Magier dafür zu bezahlen unsichtbare Hiebe zu verteilen.

Nekropathia (LC 188) Mit den Toten sprechen zu können ist in Aventurien tatsächlich möglich. Da der Spruch aber selten, komplex, teuer ist und noch dazu allgemein als lästerlich angesehen wird, sollte der Magier behutsam für diese Fähigkeit werben. Hat erst einmal jemand angebissen, so sollte er sich das fürstlich bezahlen lassen. Ideal, wenn auch moralisch mindestens fragwürdig, wäre es natürlich in der Nähe eines Boronsackers Ausschau nach Hinterbliebenen zu halten, anhand der Grabsteine und des Äußeren könnte man sogar auf die finanzielle Situation schließen. Und auch wenn kein Kontakt möglich sein sollte, kann der Magier ja auf Verfahren zurückgreifen, die nicht nur irdisch, sondern auch in Aventurien praktiziert werden, sprich: sich etwas ausdenken.

- Dauer: mindestens 20 Minuten
- AsP-Kosten: 16+
- Mindest-ZfW: 7
- Möglicher Verdienst: etliche D
- Hilfstalente: Heilkunde Seele (Um zu wissen, was man dem Opfer erzählen sollte, wenn keine Verbindung zustandekommt)
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: keine
- Meisterhinweise: Die Exhumierung einer Leiche bedeutet quasi immer auch eine Grabschändung. Sollte der Boronssegen auf der Leiche liegen, so kommt dazu noch ein Gottesfrevl. Als Magier sollte man sich also tunlichst nicht die Finger schmutzig machen, da dies auch ein geeignetes Druckmittel des Auftraggebers sein kann oder dieser plötzlich nichts mehr von dem Auftrag wissen will. In den Zwölfgöttern treuen Gebieten ist es quasi unmöglich mit diesem Zauber Geld zu verdienen. Es kann dennoch immer wieder zu Umständen kommen, die den Magier ohne Grabschändung und Gottesfrevl gestatten diesen seltenen Zauber anzuwenden.

Ruhe Körper, Ruhe Geist (LC 220) Eine ruhige und erholsame Nacht vor einer wichtigen Prüfung? Oder endlich einen Weg diese Schlafstörungen zu bekämpfen? Gut, dass ein Magier mit diesem Spruch vorbeischaud. Aber auch bei einem Heiler könnte ein solcher Magier dafür sorgen, dass die Patienten sich schneller besser fühlen.

- Dauer: 30 Sekunden
- AsP-Kosten: 6+
- Mindest-ZfW: 8
- Möglicher Verdienst: einige S bis D
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: Zauberzeichen „Seelenruhe“ (Hält deutlich länger an)

- Konkurrenz: Heiler

Transversalis (LC 262) Eine der klassischen Dienstleistungen einer Akademie: der Transport von Personen und Lasten. Diese Dienstleistung ist teuer und kann böse enden. Daher sollte sich der Magier dies gut bezahlen lassen.

- Dauer: 4,5 Sekunden
- AsP-Kosten: 11+ (Personen), 7+ (Lasten)
- Mindest-ZfW: 7 (Personen), 14 (Lasten)
- Möglicher Verdienst: etliche D; Personen: 3 D pro Meile, Lasten: 2 D pro Stein und 10 Meilen (HAM 45)
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Akademien
- Meisterhinweise: Die Erfahrung des lebensfeindlichen Limbus ist nichts für Jedermann und selbst Magier werden darauf vorbereitet und dazu ausgebildet, um nicht in Panik zu geraten. Definitiv nicht die komfortabelste Reise für jemanden, der nicht weiß, was ihn erwartet.

Zauberzeichen (WdA 136 – 166) Das Anbringen von Zauberzeichen als Dienstleistung anzubieten eignet sich sehr gut für reisende Magier, denn so ein Zauberzeichen hält sich einige Zeit, der Markt ist also relativ bald gesättigt. Der genaue Preis kann sich vor allem an den nötigen Kosten orientieren, die wiederum von der Komplexität abhängen. Kosten im Bereich von 1 D pro AsP sollten für einfache Zauberzeichen benutzt werden, bei schwierigeren kann das recht schnell noch teurer werden. Kosten von 4 D pro AsP werden von Akademien für die Erstellung von Zauberzeichen veranschlagt, für die Aufladung die Hälfte (HAM 45).

3 Handwerksmagie – Magische Konkurrenz für Profane

Auch wenn magisch unbegabte oder zumindest magisch nicht ausgebildete Handwerker dies nicht gern sehen, so hat die Gildenmagie doch den ein oder anderen Spruch im Gepäck, der in direkter Konkurrenz zum Handwerk steht. Es sollte aber auch jedem Magier bekannt sein, dass Handwerksmagie von „echten“ Magiern eher abwertend betrachtet wird. Da Handwerksmagie immer auch in **Konkurrenz zum Handwerk** steht, lassen sich in der Regel **keine so hohen Preise** erzielen wie bei pur magischen Dienstleistungen, weshalb die Formel Zauberfertigkeitwert mal Astralpunktkosten mal Komplexität des Zaubers in Heller (MS 33) hier keine Anwendung findet. Eine magische Dienstleistung hat dennoch immer einen gewissen Magiebonus.

Nicht explizit aufgeführt bei Sprüchen, deren Wirkung nicht dauerhaft ist (zum Beispiel Accuratum), ist die Anwendung eines Protectionis, um Antimagier an der Entzauberung zu hindern. Diesen Zusatzdienst sollte der Magier sich wie eine magische Dienstleistung bezahlen lassen.

Accuratum Zaubernadel (LC 12) In nur einer Minute kann ein Gildenmagier Löcher in Socken, Handschuhen oder sogar Praiostagsanzügen dauerhaft flicken. Selbst die Erzeugung fertiger Kleidung aus rohen Stoffbahnen ist möglich. Besitzt der Magier noch das Talent „Schneidern“ auf gutem Niveau, kann er dies zur Unterstützung seiner Magie heranziehen. Zwar anfällig für Antimagie, aber für vorübergehende Kleidung nützlich ist eine Variante, die es erlaubt selbst die Art des Stoffes zu verändern. Kombiniert mit der hohen Geschwindigkeit, mit der ein Gildenmagier entsprechende Kleidung herrichten kann, sind auch vernünftige Löhne möglich. Da bereits 10 ZfP* für ein meisterliches Ergebnis stehen, lässt sich für das einfache Volk bereits mit 5 ZfP* ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen. Ein Aureolus kann die Kleidung wertvoller erscheinen lassen, ein Sapefacta erlaubt die einfache Reinigung der Kleidung vor der Bearbeitung. Besonders die Eigenschaft ohne Investition permanenter Astralpunkte dauerhafte Kleidungsstücke zu erschaffen, erlauben

es mit diesem Spruch leicht an Geld zu gelangen ohne ständig AP für den Rückkauf permanenter Astralpunkte aufwenden zu müssen.

- Dauer: 1 Minute bis 75 Minuten. Für schwierige Stücke, eine gedanklich ausgeführte Schneidern-Probe oder die Webstuhl-Variante muss zusätzliche Zeit einkalkuliert werden.
- AsP-Kosten: 7+
- Mindest-ZfW: 5
- Möglicher Verdienst: wenige K für gestopfte Socken bis hin zu mehreren D für meisterliche Arbeiten für Adlige
- Hilfstalente: Schneidern
- Hilfszauber: Aureolus, Sapefacta
- Konkurrenz: Schneider
- Meisterhinweise: Auch wenn ein ZfW von 5 für das gemeine Volk ausreicht, kommen die Auftraggeber viel eher aus den Reihen der Bürger oder Adligen, weshalb eher ein ZfW von 10 vorhanden sein sollte.

Aureolus Güldenglanz (LC 33) Dieser Spruch eignet sich nicht nur für den offensichtlichen Zweck den Schein von Reichtum zu erzeugen, sondern auch eher wertlose Gegenstände wertvoll erscheinen zu lassen. Werden diese dann verkauft und verlieren ihren Glanz am nächsten Morgen, sollte der Magier sich aber nicht in der Nähe des Käufers aufhalten. Aber es hat ja niemand gesagt, dass der Magier dieses verkaufen muss. Ein gewiefter Magier könnte hier sogar doppelt abkassieren: zuerst wird das wertlose Objekt des Betrügers vergoldet, dann „analysiert“ der Magier am nächsten Morgen das Objekt, um die erschreckende Wahrheit herauszufinden: hier hat jemand mit magischen Methoden betrogen. Und der Magier kann sogar erkennen, wer der Übeltäter ist...

- Dauer: 7,5 Sekunden
- AsP-Kosten: 3+
- Mindest-ZfW: 3
- Möglicher Verdienst: wenige H für handgroße Gegenstände, mehrere S für Einrichtungsgegenstände, D für ganze Zimmer
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Juweliere, Goldschmiede (Feinarbeiten)

Delicioso Gaumenschmaus (LC 64) Ein Gastwirt, dessen Geschäft schlecht läuft, könnte vom Magier ein Angebot unterbreitet bekommen, das dieser nicht ablehnen kann: für eine Beteiligung an den Einnahmen kann der Magier dafür sorgen, dass jeder im Dorf sein Essen loben wird. Noch einfacher ginge es natürlich, wenn der Magier die Speisen komplett selbst herstellt und verkauft, was in der Regel aber mangels Küche problematisch sein dürfte. Es ist natürlich auch denkbar, dass ein Magier die Variante „Widerwärtiger Geschmack“ auf das Essen eines Konkurrenten zaubert und so für neue Kunden sorgt.

Abweichend von der Beschreibung des Spruches könnte man auch hier eine gedanklich ausgeführte Kochen-Probe anrechnen, um die Probe zu erleichtern, da ein begabter Koch sehr viel besser weiß, welche Zutaten welchen Geschmack erzeugen. Aufgrund der kurzen Haltbarkeit des Spruches, kann der Magier leider nicht einfach am Morgen den Spruch auf einen Kessel Suppe sprechen, die den gesamten Tag über verteilt wird.

- Dauer: 15 Sekunden bis mehrere Stunden. Kann der Magier kochen und möchte sein Gericht so unwiderstehlich gut machen, dass er fast alles dafür verlangen kann, kommt die Kochzeit noch hinzu.

- AsP-Kosten: 3+
- Mindest-ZfW: 6
- Möglicher Verdienst: wenige H bis D
- Hilfstalente: Kochen, Schleichen (Die Reichweite des Spruches erlaubt es nicht das Essen der Konkurrenz aus großer Entfernung zu verzaubern)
- Hilfszauber: Körperlose Reise, Visibili (Verhindern es beim Verzaubern des Essens der Konkurrenz entdeckt zu werden)
- Konkurrenz: Gastwirte, Bäcker, Köche
- Meisterhinweise: Bei mehreren Gästen wird das Vorhaben schnell sehr teuer und der Koch fliegt auf. Wenn der Koch nicht kochen kann, hat er ab Abreise des Magiers schnell keine Kunden mehr. Dieser Zauber ist daher eher als kleine Aufwertung gedacht, weil der Koch einen seltenen, aber edlen Gast bekommt und befürchtet diesem nicht gerecht zu werden.

Motoricus, Variante „Rote und Weiße Kamele“ (LC 181/182) Wie von Geisterhand bewegte Spielfiguren können auf den ein oder anderen eine große Faszination ausüben und so könnte ein Magier durch vergleichsweise geringen Aufwand einen Satz Spielfiguren verzaubern und für das Spiel damit Geld verlangen. Leider muss der Magier die gesamte Zeit über dabei sein, was den Stundenlohn enorm schmälert. Es ist auch möglich, dass der Magier selbst eine Partie gegen einen Kandidaten spielt und der Sieger einen Gewinn erhält. Die Gefährten könnten unterdessen Wetteinsätze vom Publikum einsammeln.

- Dauer: 7,5 Sekunden + Spielzeit
- AsP-Kosten: 9 AsP
- Mindest-ZfW: 7
- Möglicher Verdienst: mehrere S bei Adligen oder Spielsüchtigen
- Hilfstalente: Brettspiel (Kennt der Magier die Regeln des Spiels, kann er die Figuren flüssiger bewegen. Das reduziert die Zeit pro Spiel und erlaubt es andere Teilnehmer zahlen zu lassen)
- Hilfszauber: Aureolus
- Konkurrenz: keine

Pectetondo Zauberhaar (LC 203) Frisur zerzaust? Bart falsch geschnitten? Alles kein Problem für den Pectetondo – und entsprechend ausgebildete Magier. Auch sind gezielte „Anschläge“ möglich, um eine wichtige Person der Lächerlichkeit preiszugeben. Dass die Wirkung nicht wie bei einem Barbier nur langsam verfliegt, ist Vor- und Nachteil zugleich. Besonders bei gesellschaftlichen Anlässen wie einem Bankett geeignet.

- Dauer: 9 Sekunden
- AsP-Kosten: 4+
- Mindest-ZfW: 3
- Möglicher Verdienst: einige H bis hin zu D für besonders extravagante Kreationen
- Hilfstalente: Schleichen (Die Reichweite des Spruches erlaubt es nicht das Ziel ohne Weiteres aus großer Entfernung zu verzaubern)
- Hilfszauber: Körperlose Reise, Visibili (Verhindern es beim Verzaubern des Ziels entdeckt zu werden)
- Konkurrenz: Barbieri, Bader

Sapefacta Zauberschwamm (LC 223) Und da fällt die Braut auch schon in eine riesige Pfütze voll braunem Schlamm. Sollte der Magier dies beobachten, könnte er ihr für wenig Geld anbieten die Sauerei zu entfernen,

ohne dass sie sich ausziehen müsste. Alternativ kann der Magier auch versuchen seine Fähigkeiten als magische Waschmaschine anders zu vermarkten. Das Wäschewaschen gehört schließlich auch in Aventurien zum Alltag und für nur kleines Geld kann man sich dieser lästigen Pflicht entledigen. In der Variante „Läusekamm“ kann der Magier sogar dafür sorgen störende Kleintiere zu beseitigen.

- Dauer: 75 Sekunden
- AsP-Kosten: 5
- Mindest-ZfW: 7
- Möglicher Verdienst: wenige K bis hin zu mehreren S
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: keine

Weihrauchwolke Wohlgeruch (LC 279) Je nach dem, ob der Wohlgeruch nur einige Stunden oder sogar Tage wirken soll, kann hier von ein wenig bis viel Geld verdient werden. Da es in gewissen Schichten nicht üblich ist sich mit Düften zu umgeben, ist davon auszugehen, dass man mit einer Weihrauchwolke in ländlichen Gegenden kein Geld verdienen wird, sehr wohl aber in Städten.

- Dauer: 7,5 Sekunden
- AsP-Kosten: 6
- Mindest-ZfW: 6
- Möglicher Verdienst: einige S bis D
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: Alchimisten (Parfümeure)

Unterstützung von Alchimisten (WdA 20) In offiziellen Publikationen sind ausschließlich profane und viertelzauberische Alchimisten beschrieben. Durch die damit verbundene geringe Astralenergie und die eingeschränkte Auswahl an Sprüchen, kann es vorkommen, dass ein Alchimist einen echten Magier bezahlt, um einen bestimmten Spruch zu wirken. In WdA (S. 36 bis 70) werden folgende Sprüche als Teile eines Rezeptes oder nützlich für die Herstellung genannt: Abvenenum, Adlerauge, Aerofugo, Ängste lindern, Bärenruhe, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Eigenschaften wiederherstellen, Falkenaug, Hartes schmelze, Heilkraft bannen, Horriphobus, Invocatio Maior, Karnifilo, Manifesto, Nihilogravo, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Reversalis [Horriphobus], Reversalis [Visibili], Ruhe Körper, Salander, Sensibar, Somnigravis, Sumus Elixiere, Transmutare, Traumgestalt, Visibili.

- Dauer: spruchabhängig
- AsP-Kosten: spruchabhängig
- Mindest-ZfW: spruchabhängig
- Möglicher Verdienst: einige bis viele D
- Hilfstalente: keine
- Hilfszauber: keine
- Konkurrenz: keine

4 Profanes

Nicht nur Abgänger aus Akademien, die ein wenig Wert auf handwerkliche Ausbildung legen, wie etwa Nostria, können auf Basis profaner Talente Geld verdienen. Je nach dem in welche Richtung die sonstigen Interessen des Magiers gehen, kann er damit ebenfalls Geld verdienen. Ich habe an dieser Stelle vor allem jene Talente aufgeführt, die man für gewöhnlich auch bei Magiern antreffen kann.

Nahrung/Kräuter sammeln (WdS 190) Die Metatalente zum Sammeln essbarer Pflanzen/von Kräutern erlauben dem Magier seine Beute nicht nur selbst zu konsumieren, sondern auch zu verkaufen. Unverarbeitetes Wirselskraut kann man beispielsweise für 1 D verkaufen (ZBA 273), andere Kräuter sind noch weitaus mehr wert.

Lehren (WdS 23) Das Talent „Lehren“ wird leider eindeutig als „nicht für Helden gedacht“ markiert: „Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird die Pflege dieses Talent es wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben.“ Dies ist sehr schade, da die Regeln zum Thema Lehren dadurch nicht gut durchdacht sind: dieses Talent ist erst ab einem Talentwert von 3 überhaupt benutzbar! Nichtsdestotrotz kann ein Magier dieses Talent steigern und entsprechend einsetzen, um all jene Dinge, die er gern lehren würde, auch weitergeben zu können. Ob es sich dabei um die Alphabetisierung der aventurischen Bevölkerung handelt oder um einen Gefährten, der unbedingt auch die Verbotenen Pforten nutzen können möchte, kann der Magier erst einmal lehren, muss er nur noch zahlungswillige Schüler finden.

Auf der Durchreise wären seltene, aber leicht zu lehrende (magische) Sonderfertigkeiten als Gastdozent an einer Akademie denkbar. Aber auch die Lehre eines bestimmten Zaubers ist prinzipiell möglich. Eine weitere Möglichkeit besteht gerade für Kampf- und Leibmagier: befindet sich eine Ausbildungsstätte für Krieger oder Offiziere in der Nähe, so könnte der Magier eine oder mehrere Sonderlehrstunden für die angehenden Absolventen abhalten und dabei verschiedene Dinge lehren:

- Erkennung häufig eingesetzter Kampfzauber (Geste und Formel gängiger Sprüche wie Blitz, Duplicatus, Fulminictus, Horriphobus, Ignifaxius und Plumbumbarum)
- Auswirkung diverser Kampfzauber live vorführen (gegebenenfalls Einfluss eines freiwilligen Zielobjekts beachten)
- Kampf gegen Gildenmagier (Bann des Eisens, Randbedingungen Sicht, Geste, Formel und Konzentration stören, Magieresistenz erhöhen, Macht des Zauberstabs)
- Kampf gegen magische Wesen (Immunität gegenüber profanen Waffen, Gegner Typen und deren Eigenheiten)

Es bietet sich gerade bei Ausbildungsstätten von Kämpfern an statt einer Bezahlung Übung im Kampf mit Stäben durch einen der Meister zu erhalten.

Thesisniederschriften (WdZ 79/80) Jeder Magier lernt nicht nur wie man eine Thesis liest und aus ihr lernt, sondern auch wie man selbst welche verfasst. Der Magier braucht dazu einiges an Zeit, Pergament und Schreibzeug. Er muss sowohl gut im Thesiszeichnen (Spezialisierung auf Thesiszeichnen des Talents Malen/Zeichnen möglich) als auch in Magiekunde sein und den Spruch, den er auf Pergament bannen will, beherrschen. Eine Qualität von 12 müsste über drei Tage verteilt erstellt werden, wobei an jedem Tag acht Stunden für die Thesisniederlegung aufgewendet werden müssten.

Die fertige Thesis kann dann verkauft werden. Es ist auch möglich, dass man als Spieler eine Thesis als Bezahlung für eine Meisterperson anbietet. Wer sagt denn auch, dass immer nur die Meisterpersonen im Besitz toller Dinge sein sollen, die die Spieler wollen, und es nicht mal umgekehrt laufen kann? Der Magier sollte aber gut darüber Bescheid wissen, welche Sprüche er problemlos weitergeben kann und welche als „Akademiegeheimnis“ gelten wie etwa der „Blick in die Vergangenheit“ (WdH 179).

Tabelle 1: Zusammenstellung der in LC und WdH angegebenen Kosten für Thesisaufschriften mit Gegenüberstellung der Kosten nach HAM 45

Spruch	Kosten (Quelle)	Kosten (HAM 45)	Verbreitung	Quelle
Aerogelo	250 D – 300 D	120 D	2	WdH 184, WdZ 277, LC 20
Brenne, toter Stoff!	50 D	75 D	3	LC 51
Caldofrigo Heiß und Kalt	250 D	100 D	4	WdZ 277
Eigne Ängste quälen dich!	50 D	90 D	2	LC 74
Erinnerung verlasse dich!	50 D	100 D	3	LC 82
Favilludo Funkentanz	100 D	15 D	5	LC 85
Hartes schmelze!	20 D	75 D	3	WdH 184, WdZ 277
Pfeil der Luft	333 D	75 D	3	LC 209
Transmutare Körperform	250 D und mehr	120 D	2	LC 261
Weiches erstarre!	50 D	75 D	3	LC 278
Zauberklänge Geisterspeer	144 D	100 D	3	LC 292

Tabelle 2: Kosten für Thesisaufschriften berechnet nach eigener Näherung und HAM 45. Zahlen hinter einem „Q“ stehen für die Qualität. „Q7“ steht daher für Qualität 7.

Verbreitung	Thesis (Q7)	Thesis (Q12)	Kosten (HAM 45)	Beispiele
7	5 D	20 D	5 D/30 D	Balsam, Flim Flam
6	8 D	30 D	10 D/60 D	Gardianum, Klarum Purum
5	12 D	50 D	15 D/90 D	Fulminictus, Invocatio Maior
4	30 D	120 D	20 D/120 D	Karnifilo, Skelettarius
3	60 D	300 D	25 D/150 D	Ecliptifactus, Transversalis
2	100 D	500 D	30 D/180 D	Tempus Stasis, Traumgestalt
1	900 D	5.000 D	35 D/210 D	Immortalis, Infinitum

Die Kosten für eine Thesis der Qualität 12 können nur abgeschätzt werden und sollten von der Verbreitung abhängen. Im Liber Cationes finden sich einige Kosten für Thesisaufschriften, die ich in Tabelle 1 zusammengetragen habe. Leider sind dort keine Qualitätsangaben dabei. Vermutlich sind all das eher durchschnittliche Aufschriften (Qualität: 7 bis 10). Alternativ kann die Formel aus HAM 45 verwendet werden:

$$K = (8 - V) \cdot C \cdot 50 \quad (1)$$

Hierin steht K für die Kosten in Silberlingen, V für die Verfügbarkeit unter Gildenmagiern und C für die Komplexität des Zaubers. Die entsprechenden Kosten nach dieser Formel sind ebenfalls in der Tabelle hinterlegt. Aus den konkret angegebenen Beispielen leite ich mir folgende Werte für eine Thesis der Qualität 7 beziehungsweise 12 für folgende Sprüche ab (je zwei Beispiele pro Verbreitung). Die Kosten nach HAM 45 stellen die Extremwerte für Komplexität A und Komplexität F dar. In Tabelle 2 befinden sich die Kosten nach einer eigenen Näherung, die auf den in Tabelle 1 gefundenen Werten basiert, und berechnet nach HAM 45. Ein Magier sollte also mit ein wenig Aufwand in der Lage sein eine Thesis zu schreiben, die ihm pro Stück locker 20 D einbringt.

Übersetzungen Ein weiteres mögliches Betätigungsfeld für Magier ist die Übersetzung. Neben der jeweiligen Lehrsprache kann jeder Magier mindestens noch eine weitere Sprache. Handelt es sich dabei sogar auch um eine allgemein gebräuchliche Sprache, könnte der Magier Übersetzungsdienste anbieten. Leider konnte ich nirgends Anhaltspunkte zum regeltechnischen Ablauf einer Übersetzung finden, geschweige denn zum erzielbaren Preis.

Leibmagiertätigkeit Neben direkt zum Leibmagier ausgebildeten Magiern kann auch ein sich für entsprechend fähig haltender Magier versuchen durch ein entsprechendes Angebot Geld zu erhalten. Diese Möglichkeit bietet sich andererseits aber auch sehr gut zum kostenlosen Reisen an: dafür, dass der Magier auf der Reise durchgefüttert wird, muss dieser sich nach Kräften um die Sicherheit des Schiffes oder der Karawane kümmern, wenn es gefährlich werden sollte. Der Preis sollte bei irgendwas um 1 D pro Tag liegen, wobei es an Spieler und Meister liegt besondere Umstände geltend zu machen, die den Preis verändern. HAM 45 listet als Grundpreis für magische Leibwächter einen Stundensatz von 1 D und einen Tagessatz von 5 D, wobei zusätzliche Zuschläge nach ausgegebenen AsP und ein Gefahrenzuschlag geltend gemacht werden können. Dabei ist zu beachten, dass die Kosten aus HAM 45 für von einer Akademie gestellten Leibwächter gelten.

5 Danksagungen

Ich bedanke mich bei meinem Meister, Matthias Petzold, für dessen Hinweise und Einwände.

6 Hinweise

Die hier aufgelisteten Methoden sind keinesfalls vollständig. Ich würde mich sehr über Einsendungen mit weiteren Vorschlägen oder auch Anmerkungen freuen.

Lizenz Dieser Artikel ist unter der CC-BY-SA-3.0-Lizenz veröffentlicht. Es folgt eine rechtlich nicht bindende Zusammenfassung in allgemein verständlicher Sprache:

- Der Artikel darf in jedem Format oder Medium vervielfältigt und weiterverbreitet werden.
- Der Artikel darf verändert oder als Grundlage für eigene Werke genutzt werden. Der Zweck ist dabei nicht von Belang. Auch eine kommerzielle Verwertung ist erlaubt.
- Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link auf die Lizenz anfügen und deutlich machen, ob Veränderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Verändern Sie diesen Artikel oder benutzen Sie ihn als Grundlage für eigene Werke, so dürfen Sie den veränderten Artikel oder ihr neues Werk nur unter denselben Bedingungen weitergeben, unter die Sie diesen Artikel nutzen dürfen.
- Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Version Dieses Dokument wird mit dem Versionsverwaltungsprogramm Git verwaltet. Die Version dieses Dokuments lautet „6a53607“¹ vom 2017-12-22 16:45:07 +0100 von Steven "Kreuvf" Koenig (webmaster@kreuvf.de), der verwendete Branch ist master. Ein Klon des Repositorys befindet sich unter <https://github.com/kreuvf/dsa-magier-geld>.

¹Die vollständige Versionsnummer lautet: 6a536075ec9e2bbd34ff1fa952d1a65b7460a533.