Die Magie des Schwarzen Auges



Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

Schmidt Spiele

Ausbau-Regeln zur Spielserie
Das Schwarze Auge

Die Magie des Schwarzen Auges

Buch I

Das Schwarze Auge
Fantastisch-Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele

Die Magie des Schwarzen Auges

Buch I

von
Michael Johann, Ulrich Kiesow, Thomas Römer

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele
Schmidt Spiele

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

Beratung und Spieltests
– Anfeuerung, Lob und Nörgelei –

Christine Feyerabend
Ralf Hlawatsch
Jürgen Hoßfeld
Arnulf Kölling
Ina Kramer
Steffen Schaub
Michelle Melchers
Andreas Michaelis
Claudia Mohr
Steffen Schaub
Bob Schubert
Norbert Venske
Hadmar Wieser

© 1989
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Vorwort zur 2. Auflage des Spielsystems 7

Die Quelle der Magie 8
Das Erschaffen eines magiekundigen Helden . 9
Austausch von Eigenschaften 9
Stufenanstieg/Steigerung der Talentwerte . . 10
Regeneration von Astralpunkten 11
Heldentypen 12
Der Magier 12
Die Elfen 13
Auelf 14
Waldelf 16
Firnelf 17
Die Hexe 18
Die Vertrauten der Hexen 19
Der Schelm 20
Der Druide 21
Die Talente-Tabelle 24
Das Erlernen und Anwenden von Zauberformeln 26
Lernzeiten und Kostenaufwand 29
Zauberfertigkeit-Anfangswerte 30
Magierexistenz 34
Heldentypen und Zauberfertigkeiten 36
Die Zauberkunst der Elfen 36
Die Zauberkunst der Hexen 36
Die Zauberkunst der Schelme 37
Die Zauberkunst der Druiden 37
Die Zauberkunst der Magier 37
Die Magierschulen Aventuriens 39
Magische Adademien – eine Übersicht 40
Weiße, Graue und Schwarze Magie 43
Das Denksystem der Magiergilden 43
Magische, übersinnliche und widernatürliche Kreaturen 45
Ihr Wesen und wie man sie beschwört 45
Mindere Geister 45
Erscheinungen (Geister) 45
Dämonen 46
Niedere Dämonen 48
Gehörnte Dämonen 49
Fehlerhaftes Beschwören und die Reaktionen der Dämonen auf eine verunglückte Beschwörung 50
Untote 51
Die Vertrauten der Hexe 53
Die Vertrautenmagie 54
Die fünf bisher bekannten Vertrauten-Tierarten 55

Anhang 57
Magische Artefakte 57
Bekannte magische Artefakte und ihre Herstellung 59
Die Bücher der Magier 61

Vorwort zur 2. Auflage des Spielsystems

Wenn ein Buch zur Neuauflage ansteht, werden die Druckfehler der ersten Auflage entfernt, und wenn die Einband-Gestaltung nicht mehr zeitgemäß ist, wird schon einmal ein neues Cover angefertigt.

Da ein Rollenspiel wie das **Schwarze Auge** zwar einer Buchreihe ähnelt, in Wahrheit aber ein lebendiges, sich ständig entwickelndes Spielsystem darstellt, ist es bei einer Neuauflage eines solchen Systems mit einer Beseitigung einiger Druckfehler und einer neuen Boxgestaltung nicht getan.

Eine Fülle von ernsthaften und bedenkenswerten Spielerkritiken und Anregungen liegt vor und kann nicht einfach übergangen werden. Und auch die Einstellung der Autoren zum Rollenspiel hat sich in den Jahren gewandelt; eigene Spielerfahrungen wollen ebenfalls berücksichtigt sein.

An das Magie-System des **Schwarzen Auges** wurden im Prinzip immer wieder die gleichen Forderungen gestellt: Gebt uns mehr Sprüche; macht das System durchlässiger, auf daß die einzelnen magiekundigen Heldentypen nicht mehr so eng auf ihren Formelkatalog beschränkt sind.

Wir haben versucht, beiden Forderungen gerecht zu werden und das Regelwerk so zu gestalten, daß jeder einzelne Heldentyp mehr Möglichkeiten zur individuellen Ausgestaltung seiner Figur an die Hand bekommt und daß dennoch die spezifischen – und durchaus reizvollen – Unterschiede zwischen z. B. einem gelehrten Magier und einem einsiedlerischen Druiden erhalten bleiben.

Da die Umgestaltung des alten Regelwerks zum Teil drastische Eingriffe in das System erforderlich machte, haben wir die Gelegenheit genutzt, um die einzelnen Komponenten unseres Spiels von Grund auf neu zu ordnen: Die ›hierarchische‹ Ordnung in *Basis-* und *Ausbau-Spiel* entfällt, an ihre Stelle tritt eine eher horizontale Gliederung der Bestandteile.

Das ›neue‹ **Schwarze Auge** besteht aus folgenden Grundbausteinen:

1. **Die Helden des Schwarzen Auges** (Box)
   Eine Anleitung zum Erschaffen von Heldentypen; eine Einführung in das Kampfsystem, das in sich modulartig zusammengestellt ist und – je nach Spielerwunsch – vereinfacht oder hochdetailliert gespielt werden kann; eine Vorstellung des neuen Talentsystems, das Lernfähigkeit und physische wie auch psychische Eigenschaften der Figuren berücksichtigt; eine Darstellung der Lebenshaltungskosten für einen Spieler-Helden
2. **Die Magie des Schwarzen Auges** (Box)
   Eine Vorstellung der unterschiedlichen magiebegabten Heldentypen; eine Einführung in die Zauberkunst; eine große Sammlung aventurischer Zauberformeln, magischer Kreaturen, Zauberbücher und anderer ›arkaner‹ Geheimnisse.
3. **Die Götter des Schwarzen Auges** (Buch)
   Eine Schilderung der aventurischen Götter, ihrer Geschichte und ihrer Geweihten.
4. **Das Land des Schwarzen Auges** (Box)
   Die große aventurische Enzyklopädie mit riesiger Landkarte und dem gesammelten Wissen über Menschen, Tiere, Ungeheuer, über Burgen und Städte, über Regierungen und Provinzen in unserem sagenhaften (Spiel-)Kontinent.

Zum Zeitpunkt, da dieses Vorwort geschrieben wird, ist die Umstellung auf das neue System noch nicht komplett abgeschlossen, aber Sie wissen nun immerhin, wie wir uns die Zukunft des **Schwarzen Auges** vorstellen, und können sich – je nach Temperament – über die Wartezeit ärgern oder auf die kommenden Dinge freuen …

Spieler, die das **Schwarze Auge** seit den ersten Tagen begleiten, werden bemerken, daß in der **Magie des Schwarzen Auges** einige alte Regeln umgestoßen werden. Möglicherweise möchten Sie aber nicht auf liebgewordene alte Gewohnheiten verzichten. Hierzu folgender Kommentar: Wir, die Autoren, gehen davon aus, daß die neuen Magie-Regeln an die Stelle aller alten Anweisungen treten und sozusagen das heute gültige, ›offizielle‹ Magiesystem darstellen. Aber wir würden uns selber untreu werden, wenn wir nun darauf beharrten, daß **Das Schwarze Auge** nur noch so gespielt werden kann, wie wir uns das vorstellen.

Selbstverständlich haben Sie weiterhin freie Hand, an unseren Regeln zu werkeln und zu feilen. Ein Rollenspiel ist nur dann ein gutes Spiel, wenn die Spieler es als ihr Eigentum betrachten und es so zurichten, daß es haargenau zu ihren Bedürfnissen paßt. Mit dieser Tatsache müssen wir leben, und – ganz im Vertrauen – wir freuen uns sogar darüber.

Die Quelle der Magie

»... Und siehe! Nachdem Los Sunnu erschlagen hatte und nachdem er um sie geweint hatte und nachdem alle Götter und Drachen und Riesen und Menschen und Tiere aus ihr entsprungen waren, entschied sich der Höchste, ihnen einen Platz zuzuweisen. Und Er trennte die Sphäre der Lebenden von der Sphäre der Toten, und Er trennte die Sphäre der Ordnung von der Sphäre des Chaos und die Sphäre der Sterne von Deres Sphäre. Und Er wies seinen Erstgeborenen eine Sphäre zu. Und Er nannte die erste Sphäre Ordnung und Stillstand und die zweite Dere und Feste und die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen. Die fünfte Sphäre ward den Göttern vorbehalten, auf daß die Lebenden sie nur nach ihrem Gang durch das Totenreich schauen konnten. Und die sechste Sphäre hieß Er Sterne und Kraft und die siebte Chaos und Brodem. Und als Er sah, daß es geraten war, da ward Er die Zeit und das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, auf daß Er ward und doch nicht ward und auf daß Er ist und sein wird ...«

(Offenbarung des Nayrakis VII 2–17)

»... Jahrtausende gingen ins Land, während derer die Götter alle Geschicke auf Dere lenkten. Sie wiesen den Gesteinen ihren Ort und auch den Gewässern, sie schufen die Winde und die Jahreszeiten, sie schieden Bäume von Kräutern und Fische von Vögeln, und sie lehrten die Geschlechter der Zwerge und Menschen – und wohl auch der Orks, Goblins und Elfen – zu jagen und zu sammeln, Stein und Metall zu bearbeiten und Behausungen zu ihrem Schutz zu errichten. So tat ein jeder der Götter seinen Teil, und das Zeitalter war das Güldene geheißen ...«

(Zwergische Chronik ›Taten der Altvorderen‹)

»... Zu den Zeiten als die Götter noch tagein, tagaus unter den Sterblichen weilten, geschah es also, daß Hesinde ein Kind gebar – und es war eines Sterblichen Tochter. Dieses Kind, Mada mit Namen, war gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit einer sterblichen Hülle. Und als Mada sah, wie die Götter mit den Menschen ihr Spiel trieben, da dauerte sie ihres Vaters Volk, und sie flehte zu den Göttern, sie mögen den Menschen Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken. Doch nur Hesinde, Tsa und Phex erhörten ihr Flehen.
So geschah es, daß Mada ob ihrer vergeblichen Bitten am Leben verzweifelte und vor Kummer dahinwelkte. Und als der Tag ihres Todes nahte, da bot sie all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß alle Sphären, auf daß sie wieder eins würden. Aber wehe! Sie war schon zu schwach, ihr Vorhaben zu Ende zu bringen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und sie wurden vereint durch die alles erneuernde Kraft des Lebens – und eine Neue Kraft floß fürderhin durch alle Sphären.
Als Praios dies sah, verfluchte er Mada dreimal ob ihres Frevels und bannte ihren Geist für immer in einen Stein und warf ihn an den Himmel, damit sie sehe, was sie angerichtet habe, und er schickte Horas, seinen sonnengleichen Sohn, in die dunklen Gefilde der Sterblichen, auf daß er die Weltordnung wiederherstelle ...«

(Epos: ›Vom Anbeginn der Zeiten‹ – gekürzt)

Diese ›Neue Kraft‹, von der uns der Chronist berichtet, ist nichts anderes als die aller Zauberei innewohnende ›*Astralenergie*‹. Jenen Heldentypen, die sich, ein jeder auf seine Weise, bemühen, das Wesen dieser Energie zu erforschen, sich selbst und anderen nutzbar zu machen, um so die Geschicke Aventuriens mitzugestalten, jenen Magiern, Elfen, Hexen, Druiden und Schelmen ist dieses Buch gewidmet.

Das Erschaffen eines magiekundigen Helden

Eine zauberkundige DSA-Figur wird auf die gleiche Weise erzeugt wie alle anderen DSA-Helden auch: Sie erwürfeln die Persönlichkeitswerte und tragen sie in das beiliegende *Dokument* ein. Dieser Vorgang wird im Basis-Spiel »**Die Helden des Schwarzen Auges**« ausführlich geschildert, darum ersparen wir uns hier eine genaue Beschreibung.

Um eine bestimmte magiebegabte Figur (z. B. einen *Waldelf,* einen *Magier* oder eine *Hexe*) zu erschaffen, müssen gewisse Voraussetzungen erfüllt sein. Diese Voraussetzungen (Mindestwerte in zwei guten Eigenschaften, Höchstwert in einer schlechten) sind in den Heldenbeschreibungen (S. 12 ff.) angegeben.

Austausch von Eigenschaften

Wenn Sie Glück haben, erfüllen Sie die o. g. Voraussetzungen gleich beim Auswürfeln der Eigenschaften, anderenfalls können Sie das Eigenschaftsprofil Ihres Helden durch Austausch von guten mit schlechten Eigenschaftspunkten so verändern, daß er den Anforderungen für einen bestimmten Typ genügt. Da der Austausch von Eigenschaftspunkten im Basis-Spiel ein wenig mißverständlich dargestellt wurde, sei er hier noch einmal kurz erläutert:

1. **Schritt:** Sie würfeln nacheinander mit W+7 die Werte für die fünf guten Eigenschaften aus, und zwar in der Reihenfolge Mut, Klugheit, Charisma, Geschicklichkeit, Körperkraft.
2. **Schritt:** Sie würfeln nacheinander mit W+1 die Werte für die fünf schlechten Eigenschaften aus, und zwar in der Reihenfolge Aberglaube, Höhenangst, Raumangst★, Goldgier, Totenangst.
3. **Schritt:** Sie heben gute Eigenschaften an. Für jeden Punkt, um den Sie eine gute Eigenschaft anheben, müssen Sie eine schlechte um 2 Punkte anheben (oder zwei schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt).
4. **Schritt:** Sie senken schlechte Eigenschaften. Für je 2 Punkte, um die Sie eine schlechte Eigenschaft senken, müssen Sie eine gute um 1 Punkt senken. Sie können auch 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt senken, wenn Sie dafür eine gute um 1 Punkt senken. Auch wenn Sie (aus welchem Grund auch immer) nur *eine* schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken wollen, müssen Sie dafür eine gute Eigenschaft um 1 Punkt senken.

Eine Punktverschiebung von einer guten Eigenschaft zu einer anderen guten ist nicht zulässig, eine Verschiebung von einer schlechten zu einer anderen schlechten ebenfalls nicht. Bei dem Austausch der Eigenschaftspunkte, der in dieser Form nur einmal im Heldenleben, nämlich bei seiner Erschaffung, stattfindet, darf kein Wert erst angehoben und dann gesenkt werden (oder umgekehrt).

Hierzu ein Beispiel:
Für die Heldin Ilka wurden die folgenden Werte gewürfelt:

Mut (MU):	13	Aberglaube (AG):	6
Klugheit (KL):	10	Höhenangst (HA):	3
Charisma (CH):	10	Raumangst (RA):	5
Geschicklichkeit (GE):	12	Goldgier (GG):	3
Körperkraft (KK):	8	Totenangst (TA):	5

Ilkas Spieler möchte aus der Figur unbedingt eine Magierin machen, obwohl sie dafür kaum geeignet ist, denn die Voraussetzungen für einen Magier sind: KL:13, CH:12, AG:4. Die Eigenschaftswerte werden wie folgt verändert: Ilkas KL muß um 3 Punkte angehoben werden, dafür bekommt sie bei GG 4 und bei TA 2 Punkte dazu. Ihr CH muß um 2 Punkte erhöht werden, dafür wird die HA um 4 Punkte gesteigert. Schließlich muß der AG noch um 2 Punkte gesenkt werden, das kostet auf der guten Seite 1 MU-Punkt. Im Überblick sehen die Veränderungen so aus (endgültige Werte fett gedruckt):

★ **Raumangst:** steht für Angst vor engen, geschlossenen Räumen. Das Fremdwort für Raumangst (Klaustrophobie) wird oft mit ›Platzangst‹ übersetzt. Das ist jedoch falsch. Platzangst (Agoraphobie) ist die Angst vor großen, leeren Plätzen und kommt in der Palette unserer schlechten Eigenschaften nicht vor.

MU:	13−1=**11**	AG:	6−2=**4**
KL:	10+3=**13**	HA:	3+4=**7**
CH:	10+2=**12**	RA:	5 **5**
GE:	12 **12**	GG:	3+4=**7**
KK:	8 **8**	TA:	5+2=**7**

Bei diesen Werten in den schlechten Eigenschaften dürften auf die brave Magierin Ilka schlimme Zeiten zukommen. Sie können dem Beispiel entnehmen, daß der Austausch der Eigenschaftspunkte vor allem dazu dienen soll, eine Figur spieltechnisch abzurunden.
Aus einer Figur, die eigentlich einen guten Streuner abgeben würde, mit Gewalt einen Auelfen zu zimmern – dazu ist der Eigenschaften-Tausch wenig geeignet.

Stufenanstieg/Steigerung der Talentwerte

Auch der Aufstieg des magiebegabten Helden erfolgt nach den in **Die Helden des Schwarzen Auges** vorgestellten Regeln. Zu bedenken ist hierbei nur, daß die magiebegabten Helden bei jeder neuen Stufe ihre Lebensenergie und/oder ihre Astralenergie steigern können. Dazu steht ihnen ein Wurf mit W6+2 (Magier: W6) zur Verfügung. Die erwürfelten Punkte können nach eigenem Ermessen auf AE und LE verteilt werden.
Die Steigerung der Eigenschafts- und Talentwerte erfolgt ebenfalls nach den Regeln des *Basis-Spiels*. Wie viele Talentwert-Steigerungsversuche jedem magiebegabten Heldentyp zur Verfügung stehen, entnehmen Sie bitte aus der Übersichtstabelle auf Seite 24.
Außer ihren Talenten können die magiebegabten Helden auch ihre Fertigkeit in den einzelnen Zaubersprüchen steigern und zum Teil Steigerungsversuche vom Zauberfertigkeits- in den Talentbereich übertragen. Welche Grundwerte ein magiebegabter Held in den einzelnen Talenten besitzt, zeigt die Tabelle auf Seite 27.

Regeneration von Astralpunkten

Genau wie es den nicht magiebegabten Helden allein durch einen guten Schlaf möglich ist, verlorene Lebenspunkte zurückzugewinnen, so gewinnen Zauberkundige neue Astralenergie, indem sie sich eine Nacht den astralen Strömungen der aventurischen Umgebung aussetzen.
Jeden Morgen würfelt der Magiekundige mit 2W6. Der höhere Wurf zeigt an, wie viele Lebenspunkte er regeneriert hat, der niedrigere Wurf stellt die Zahl der zurückgewonnenen ASP (Astralenergie-Punkte) dar.
Die *Magier* erlernen auf ihren Akademien noch eine andere Methode, um sich neue Zauberkräfte zu verschaffen:
Sie können sich zu einer längerfristigen Meditation zurückziehen, während der sie Lebens- in Astralpunkte umwandeln. Für diese Meditation ist völlige Abgeschiedenheit sowie das Gelingen einer Probe auf (MU/CH/KK) erforderlich. Außerdem muß 1 ASP aufgewendet werden, um den Wandlungsprozeß in Gang zu setzen. Der Magier kann dann jede Spielrunde 1 Lebenspunkt in 1 Astralpunkt verwandeln. Da diese Meditation ein sehr anstrengender Prozeß ist, verliert der Magier 3 Lebenspunkte dabei.

Heldentypen

Der Magier

Hin und wieder kommen in Aventurien Kinder zur Welt, deren Heranwachsen von seltsamen Ereignissen begleitet wird: Ein Apfel, den sie nicht erreichen können, springt ihnen plötzlich vom Tisch entgegen; ein Spielkamerad, der sie verprügeln will, windet sich unversehens vor heftigen, aber unerklärlichen Schmerzen.
Manchmal verlöschen die übersinnlichen Kräfte eines solchen Kindes unbemerkt, wenn es erwachsen wird, meistens aber bemerken die Eltern rechtzeitig, daß ihnen da ein ›kleiner Zauberer‹ geboren wurde. Und da in vielen Gegenden Aventuriens der Magier-Stand zu den angesehensten Berufen zählt, werden sie mit ihrem Sprößling, sobald er das zehnte Jahr erreicht hat, zu einer Magierakademie eilen, um ihr Kind dem Vorsteher zu präsentieren. Wenn das Kind die eingehende und langwierige Überprüfung durch den gesamten Lehrkörper der Akademie besteht, wird es in das Haus aufgenommen. Im Verlauf von mindestens acht Jahren besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Meistermagier, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Dämonenkunde und andere Wissenschaften, vor allem aber wird ihnen beigebracht, wie sich die arkanen Kräfte, die den Kindern oft selbst unheimlich sind, in geordnete Bahnen lenken und kontrollieren lassen.
Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses auch nur einen einzigen Zauber durchzuführen.
Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlußprüfung, zu der u. a. ein Demonstrationszaubern in den von der Akademie gelehrten magischen Formeln gehört. Nach bestandener Prüfung wird dem Jungmagier das Akademiesiegel in die Innenfläche der linken Hand tätowiert, und er empfängt als weitere sichtbare Auszeichnung seinen persönlichen Zauberstab, einen – meist mit einem verzierten Knauf versehenen – unzerbrechlichen Stecken aus dem Holz der Blutulme oder der Steineiche.
Es gibt Magier – und das sind nicht wenige –, die sich nach ihrer Akademiezeit sofort von neuem in das Studium der arkanen Künste vertiefen. Sie widmen ihr ganzes Leben der Forschung, immer auf der Suche nach neuen Erkenntnissen in dieser unheimlichsten und geheimnisvollsten aller Wissenschaften. Über dieser Arbeit wird die Studierstube zu ihrer Welt, das alltägliche Leben empfinden sie als lästige Störung ihrer Tätigkeit. Aber da ist noch eine zweite Gruppe, zu der gehören jene Magier, die das Leben, ferne Länder, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennenlernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu gewinnen. Wir wollen hoffen, daß Ihr Held zu dieser letzten Gruppe zählt.

Die Rolle des Magiers

Zu den schwierigsten Aufgaben in einem Rollenspiel gehört zweifellos die rollengerechte Führung eines frisch gebackenen Magiers. Versuchen Sie, sich in die Gedankenwelt eines klugen, aber ein wenig weltfremden jungen Wissenschaftlers hineinzuversetzen, der seine Umgebung manchmal überheblich, aber doch mit neugierigen Augen betrachtet.
Gewiß gibt es alte, machtvolle Magier, vollendete Meister ihrer Kunst, und doch finstere Zeitgenossen, in deren Herzen nur Haß und Bosheit wohnen. Ein junger Zauberer aber, der eben die Akademie verlassen hat, spürt in sich noch die moralischen Unterweisungen seiner Lehrer. Er wird seine übernatürlichen Kräfte zunächst nur für ›das Gute‹ einsetzen. Allzu bald wird ihn das Leben lehren, wie schwer es oft ist, zwischen Gut und Böse zu trennen, und daß es sich in einer Welt wie Aventurien nur die fähigsten und mächtigsten Helden leisten können, unverdrossen für ihre aufrichtigen Überzeugungen einzutreten.

Der Magier bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
KLUGHEIT: 13
CHARISMA: 12
ABERGLAUBE: 4 (Maximum)

Beschränkungen:
Keine Rüstung, die schwerer ist als RS2
Keine Waffe mit mehr als W+2 TP

Lebensenergie: 25
Astralenergie: 30

Körpergröße: 1,60 m + W20 + 3W6 (164–197 cm)
Gewicht: Größe – 110 = kg (× 40 = Unzen)

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20							
	1	2–3	4	5–11	12–13	14–16	17–19	20
Eltern-familie	unbe-kannt	Bauern	Verbindung Elf-Mensch	Bürger	Hesinde-Geweihte	Magier	Reiche Kaufleute	Adel
Start-kapital	W6 S	W6 S	W6 D	W6 D	W6 D	W20 D	2W20 D	5W20 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20						
	1–7	8–10	11–12	13–15	16–17	18–19	20
Haarfarbe	schwarz	braun	rot	dunkel-blond	mittel-blond	hell-blond	albino

Kleidung und Waffen:
Sei es, weil vielen Magiern jede Art von Heimlichtuerei verhaßt ist, sei es, weil die meisten magiekundigen Männer und Frauen nicht frei von Eitelkeit sind – jedenfalls neigen sie fast alle dazu, sich durch ihre Kleidung zu erkennen zu geben.
So gehört der hohe, spitze, meist mit einer breiten Krempe versehene Hut zur bevorzugten Reisetracht, ebenso wie der wallende Mantel, der gelegentlich mit einem seidenen, mit arkanen Symbolen verzierten Innenfutter geschmückt ist. Aber nicht nur die Reisekleidung, auch die Alltags- und erst recht die Festtagstracht eines Magiers fällt häufig recht extravagant aus.
Viele Magier haben in der Akademie das Stockfechten gelernt und wissen ihren Zauberstab als wirkungsvolle Waffe einzusetzen.
Die meisten Zauberkundigen tragen außerdem einen Dolch oder ein spitzes Jagdmesser. In letzter Zeit konnte man zunehmend Magier mit umgeschnalltem Florett sehen.
Hierbei handelt es sich um besonders leichte, zierliche Spezialanfertigungen (TP W+2, 25 Unzen, Preis: 7 D, BF: 3, AT/PA: –1/–1).



Die Elfen

Da die Elfen einerseits ein sehr altes Volk sind und sich andererseits niemals die Mühe gemacht haben, geschichtliche Aufzeichnungen anzufertigen, wissen wir wenig über die Ursprünge dieser stolzen und magiebegabten Wesen. Es scheint jedoch festzustehen, daß einstmals ein einziges großes Elfenvolk in Aventurien lebte. Mit dem Erstarken seiner natürlichen Feinde, vor allem der Goblins und Orks, wurde das Elfenvolk dezimiert und teilweise gezwungen, sich in unwirtlichen oder schwer zugänglichen Lebensräumen anzusiedeln. Es entstanden die drei großen Stämme, deren Nachkommen

wir heute Auvolk, Waldvolk und Firnvolk nennen. Allen Elfen sind als sichtbares Erkennungszeichen die langen, spitzen Ohrmuscheln gemeinsam, ihr Körperbau ähnelt dem des Menschen, fällt aber normalerweise schlanker und zierlicher aus. Wie bei den Zwergen, die entfernte Verwandte der Elfen sind, ist die Lebenserwartung eines einzelnen Elfen schwer zu bestimmen, da er leicht mehrere hundert Jahre alt werden, aber ebensogut schon in jungen Jahren sterben kann.

Alle Elfen verfügen von Geburt an über magische Kräfte. Sie werden von den Eltern und zum Teil auch von weisen Stammesmitgliedern in der Beherrschung dieser Kräfte so gut unterwiesen, daß sie ihren Elfenzauber recht zuverlässig bei der Jagd, im Kampf und zur Bewältigung schwieriger Alltagssituationen einsetzen können. Aber es kommt nur äußerst selten vor, daß ein Elf sich – so wie ein menschlicher Magier – um eine wissenschaftliche Vertiefung seiner Zauberkunst bemüht.

Auelf

Die Rolle des Auelfen

Als die Siedler aus Güldenland aventurischen Boden betraten, stießen sie zunächst auf die Auelfen, den Stamm, der sich in den lichten Wäldern längs der Flußläufe niedergelassen und dort allen Angriffen von Orks und Goblins getrotzt hatte. Die Mitglieder des Auvolks sind nicht nur die kämpferischsten unter den Elfen; sie haben sich am besten auf die Begegnung oder gar das Zusammenleben mit den Menschen eingestellt.
Im Laufe der Zeit haben sie erfahren, daß die meisten Menschen wenig Zugang zu Poesie und Musik haben (zwei Künste, die für alle Elfen von großer Bedeutung sind), daß es aber unter den ›Rosenohren‹ durchaus Wesen gibt, mit denen ein effektives, gutes Gespräch und sogar eine zuverlässige Freundschaft möglich ist.
Dennoch werden einige typisch menschliche Wesenszüge den Elfen wohl immer fremd bleiben: Sie haben kein Verständnis für die Überbetonung des persönlichen Eigentums (oder gar das Horten von Reichtümern) sinnlose Grausamkeit – auch gegen wahrhaft niederträchtige Feinde – ist ihnen zuwider. Sie hegen meist eine gefühlsmäßige Abneigung gegen große menschliche Städte (»häßliche Anhäufungen von kunstlosen Steingebilden«) und sie empfinden den bei Menschen häufigen »kriecherischen Gehorsam gegen weltliche oder göttliche Herren« als würdelos.
Ein rollengerecht gespielter Elf sollte ruhig hin und wieder durch eine achtlos hingeworfene, überhebliche Bemerkung über das seltsame Gebaren seiner menschlichen Gefährten in gehörige Schwierigkeiten geraten.

Der Auelf bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:
KLUGHEIT: 13 •
GESCHICKLICHKEIT: 12
GOLDGIER: 4 (Maximum)

Beschränkungen:
Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen (s. u.)

Lebensenergie: 25
Astralenergie: 25

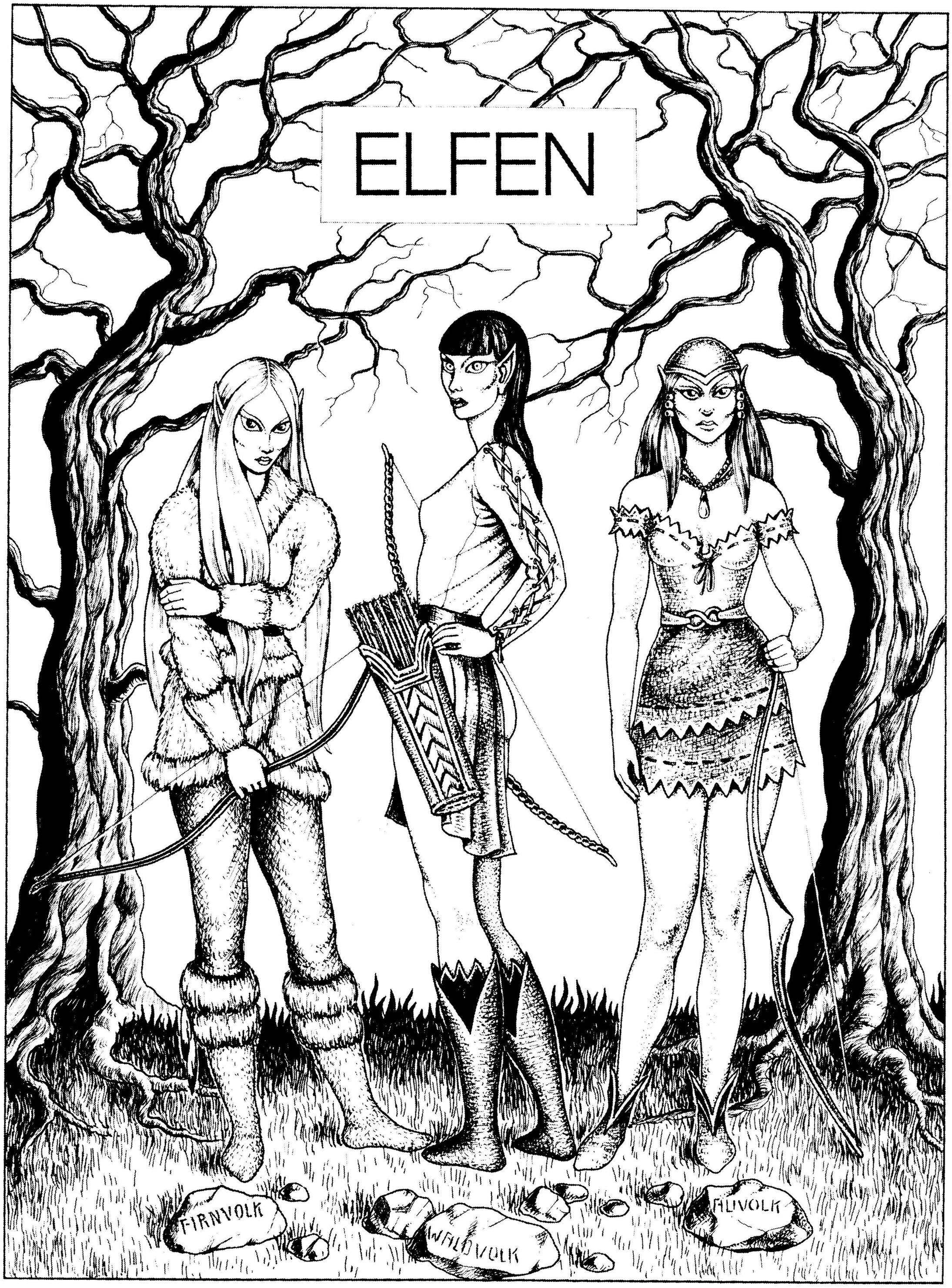
Körpergröße: 1,66 m + W20 + 3W6 (170–204 cm)
Gewicht: Größe – 120 = kg (× 40 = Unzen)

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20				
	1–4	5–6	7–13	14–19	20
Elternfamilie	Jäger-Sippe	Fischer-Sippe	Einzeln lebende Elfen	Städtische Elfen	Lehrmeister
Startkapital	W6 S	W20 S	W6 D	W20 D	2W20 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20							
	1–3	4–9	10–13	14–15	16	17	18–19	20
Haarfarbe	dunkelblond	mittelblond	hellblond	weißblond	albino	silber	schwarz	blauschwarz


ELFEN
FIRNVOLK
WALDVOLK
ALBVOLK

Kleidung und Waffen: Echte Auelfen, die noch in den alten Pfahldörfern an den Flußläufen wohnen, fertigen fast alle Kleidungsstücke aus einem Stoff namens ›Bausch‹. Dieser wird aus den watteähnlichen Samenbüscheln der Bauschbinse gesponnen und ähnelt der irdischen Baumwolle. Ebenso wie diese läßt er sich leicht färben und zu haltbaren Geweben verarbeiten. Das typische Kleidungsstück der Auelfen, der Bauschmantel, ist ein armloser Umhang, meist blaugrau oder schilfgrün gefärbt. Ein guter Bauschmantel hält viele Jahrzehnte und ist so regendicht, daß man in ihm sogar über kurze Strecken Wasser transportieren kann. Die übrigen Kleidungsstücke der Auelfen sind normalerweise sehr eng geschnitten und häufig mit bunten Stickereien verziert. Nur ein Elf, der für Stamm oder Familie in den Krieg zieht, wird sich in eine Rüstung hüllen, wobei er metallene Rüstungen als besonders ungewohnt und hinderlich empfindet: Ein Kettenhemd schützt den Elf mit RS4, aber es behindert ihn wie RS5, für den Schuppenpanzer gilt Schutz: RS5, Behinderung: RS6; Ritterrüstungen werden nicht getragen. Elfen bevorzugen schlanke Stichwaffen, Degen, Rapier, Dolch u. ä.

Waldelf

Die Rolle des Waldelfen

Wenn Sie einen Waldelfen verkörpern wollen, sollten Sie die besondere Lebensweise dieses Volkes in Betracht ziehen. Das Waldvolk meidet den Kontakt mit den Menschen und lebt sehr zurückgezogen in hoch über dem Waldboden angelegten Baumdörfern, die von menschlichen Augen kaum zu entdekken sind. Sie sollten ›Ihrem‹ Waldelf vor allem zwei Dinge mit auf den Weg geben: Erstens einen guten Grund, warum er überhaupt das heimatliche Dorf verlassen hat, und zweitens eine instinktive Scheu vor vielen Dingen, die die menschliche Zivilisation ausmachen. In einer Abenteurergruppe aus Menschen und Zwergen wird der Waldelf lange ein Außenseiter bleiben; er schließt nicht leicht Freundschaft mit einem Menschen und allen Zwergen begegnet er – je nach Temperament – abweisend oder mit freundlichem Spott. Die meisten Waldelfen sind ausgezeichnete Jäger, und mit der Einstellung eines guten und klugen Jägers stehen sie auch dem Leben gegenüber: Jede Art von Grausamkeit ist ihnen fremd, und sie töten niemals ohne Grund.

Der Waldelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
KLUGHEIT: 12
GESCHICKLICHKEIT: 13
GOLDGIER: 4 (Maximum)

Beschränkungen:
Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Lebensenergie: 25
Astralenergie: 25

Körpergröße: 1,66 m + W20 + 4W6 (170–210 cm)
Gewicht: Größe – 120 = kg (× 40 = Unzen)

Kleidung und Waffen: Das lederne, meist mit Fransen und feinen Stickereien verzierte Jagdhemd ist die klassische Tracht des Waldelfen. Typisch für ihn sind auch die weichen, spitzen, meist nur knöchelhohen

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20		
	1–14	15–19	20
Elternfamilie	Sippe	Einzeln lebende Elfen	Städtische Elfen
Startkapital	W6 S	W20 S	W6 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20							
	1–4	5–7	8–9	10	11	12–13	14–17	18–20
Haar-farbe	dunkel-blond	mittel-blond	hell-blond	weiß-blond	albino	silber	schwarz	blau-schwarz

Stiefel, die neuerdings auch gern von Menschen getragen werden und mittlerweile sogar bei Hofe als salonfähig gelten.
Wenn wehrhafte Raubtiere eine Siedlung des Waldvolkes bedrohen, legen die Waldelfen ihre Rüstungen aus kunstvoll gehärtetem Wildschweinleder an (RS3). Rüstungen aus Metall sind ihnen fremd – es gelten die gleichen Beschränkungen wie für Auelfen. Die bevorzugten Waffen des Waldvolkes sind Kurzbogen, Jagdspieß (Werte wie Speer) und das sogenannte ›Wolfsmesser‹, eine Stichwaffe mit langer, dreikantiger Klinge (Werte wie Rapier)

Firnelf

Die Rolle des Firnelfen

Firnelfen sind so sehr an ihre besondere Umwelt angepaßt und so eng in den Verbund ihrer Sippe eingewoben, daß man sich einen Firnelfen als Mitglied einer Schatzsuchergruppe in der Khom-Wüste oder in einem Stollen unter dem Eisenwald nur schwer vorstellen kann. Eigentlich sollte das Firnvolk nur in seinem natürlichen Lebensraum (und dann in Gestalt von Meisterpersonen) in unser Spiel eingehen. Da man aber andererseits zugeben muß, daß von den sagenumwobenen ›Schnee-Elfen‹ ein besonderer Reiz ausgeht, haben wir durchaus Verständnis dafür, wenn ein Spieler sich einen Firnelf zu seinem Helden wählt. Nur sollte dieser Spieler seine Wahl nicht allein wegen der ungewöhnlichen Zauberfähigkeiten des Firnvolkes treffen, sondern auch die besonderen rollenspielerischen Anforderungen bedenken, die die Führung einer solchen Figur mit sich bringt.
Außerhalb seiner schutz- und wärmeverheißenden Sippe ist der Firnelf ein entwurzeltes Wesen, er verzehrt sich vor Heimweh nach den Seinen und den endlosen Eisflächen des hohen Nordens. Geben Sie Ihrem Firnelfen diese Gefühle mit auf den Weg – und vor allem: Lassen Sie sich einen guten Grund dafür einfallen, warum er die Küsten von Ifirns Ozean hinter sich gelassen hat.

Voraussetzungen:
KLUGHEIT: 13
GESCHICKLICHKEIT: 13
GOLDGIER: 4 (Maximum)

Beschränkungen:
Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Lebensenergie: 30
Astralenergie: 25

Körpergröße: 1,56 m + W20 + 3W6 (160–194 cm)
Gewicht: Größe – 120 = kg (× 40 = Unzen)
Kleidung und Waffen: Es versteht sich von selbst, daß die Firnelfen zu den besten Kürschnern Aventuriens zählen. Auch die unbegabtesten unter ihnen könnten vermutlich in der Kaiserstadt in kurzer Zeit mit ihrer Hände Arbeit ein Vermögen machen. Sowohl die kurzgeschorenen, überaus anschmiegsamen Pelze, die die Firnelfen im Sommer tragen, als auch die schweren Eisbärfellmäntel, die ihnen im Winter Schutz bieten, zeugen von ihrer handwerklichen Meisterschaft.
Dennoch sind viele Firnelfen gern bereit, ein Pelzgewand gegen ein minderwertiges Kleidungsstück aus dem Süden einzutauschen, da sie gewebte Stoffe sehr schätzen. Es gibt in Aventurien jedoch nur eine Handvoll Händler, die das Vertrauen der Firnelfen erringen konnten.

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20	
	1	2–20
Elternfamilie	Einzeln lebende Elfen	Sippe
Startkapital	W6 S	W20 S

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20							
	1	2–3	4–6	7–11	12–15	16–18	19	20
Haarfarbe	dunkelblond	mittelblond	hellblond	weißblond	schneeweiß	silberweiß	schwarz	blauschwarz

Für das Firnvolk gelten die gleichen Rüstungsbeschränkungen wie für die übrigen Elfen, die bereits erwähnt wurden.

Ihre bevorzugten Waffen sind der ›Robbentöter‹ (Werte wie Säbel), das Jagdmesser (Werte wie Dolch) und der Wurfspeer.

Die Hexe

Hexen sind Zauberkundige, die sich auf die unbewußte, instinktive, sinnliche Seite der Magie – sie nennen sie die weibliche – spezialisiert haben. Dementsprechend sind neun von zehn Hexen Frauen. Die gefühlsbetonte Einstellung der Hexen zur Zauberei ist der Grund, warum viele Gildenmagier Hexenzauber ablehnen und manchmal sogar fürchten. Einige einflußreiche Magiergilden haben in der Vergangenheit wiederholt üble Verleumdungskampagnen und manchmal sogar gnadenlose Hetzjagden gegen die Hexen angezettelt. Daß die Hexen als Reaktion auf diese Verfolgungen ihr Wissen geheim weitergeben, wird ihnen wiederum von vielen Magiern und Provinzherren angelastet und als Beweis für die Unlauterkeit der Hexenzauber gewertet.
Man darf allerdings nicht verschweigen, daß es immer wieder verbitterte, böse Hexen gegeben hat, die großes Leid über ganze Landstriche brachten und so ihren Teil zur Hexenfurcht beitrugen.
Die Ausbildung einer Hexe verläuft sehr persönlich: Eine erfahrene Hexe sucht sich gemeinhin ihren einzigen Lehrling – häufig die eigene Tochter – selbst aus und gibt im Verlauf der folgenden Jahre ihr Wissen weiter. Regelmäßige Hexentreffen, um die sich viele dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Hexen. Auf diesen Treffen, im Volksmund ›Hexennacht‹ genannt, wird auch die Hexensalbe gebraut. Mit dieser Salbe bestrichene Gegenstände (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln oder gar Zäune sind beliebt) tragen ihre Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte.
Die Hexen bezeichnen sich gern als ›Töchter Satuarias‹. Nach der Legende entschlüpfte die Göttin Satuaria einem Ei, das im Leib der Erdriesin Sumu entstand. Auch in heutigen Tagen soll es – sehr selten – Hexen geben, die kein lebendes Kind, sondern ein Ei zur Welt bringen. Aus diesem Ei schlüpft nach sieben Monden und sieben Tagen ein Kind von besonderer Schönheit und hoher Begabung. Solche.





durch ihre ungewöhnliche Geburt auserwählten Hexen altern nicht mehr, nachdem sie das 30. Lebensjahr erreicht haben, während die Lebensspanne einer gewöhnlichen Hexe nicht länger als die eines anderen Menschen währt.

Die Rolle der Hexe:

Alle Hexen lieben die Zurückgezogenheit; als Wohnstatt bevorzugen sie einsame Häuser, am liebsten fernab von geschäftigen Straßen mitten im Wald. Zum Glück haben wir es im Rollenspiel zumeist mit jüngeren, durchaus lebenslustigen Hexen zu tun, die neugierig in die Welt blicken und durchaus bereit sind, sich hin und wieder einer Abenteurergruppe anzuschließen. Man sollte aber immer bedenken, daß die Heimlichkeit ein instinktiver Wesenszug aller Hexen ist. Sie schließen nicht leicht Freundschaften, und sie werden niemals, wie es manche eitle Magier tun, in aller Öffentlichkeit spektakuläre Zauberkunststücke vorführen, auch darf man nicht erwarten, daß eine Hexe am hellen Tag auf ihrem Besen über einen Marktplatz reitet. Auch vor ihren Abenteurergefährten wird die Hexe ihre Zauberkräfte nach Möglichkeit zu verheimlichen trachten. Wenn Sie dann noch bedenken, daß die meisten Hexen nach einem Leben im Einklang mit der Natur streben, sollte es Ihnen eigentlich gelingen, ›Ihre‹ Hexe überzeugend darzustellen.

Die Hexe bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
MUT: 12
CHARISMA: 13
HÖHENANGST: 4 (Maximum)

Beschränkungen:
Die Hexe muß beim Zaubern den Erdboden oder ein Gewässer berühren
Keine Rüstungen über RS2
Keine Waffen über W+1

Lebensenergie: 25
Astralenergie: 25

Geschlecht: W20: 1–2 männlich; 3–20 weiblich
Körpergröße: 1,50 m + W20 + 3W6 (154–188 cm)
Gewicht: Größe – 110 = kg (× 40 = Unzen)

Kleidung und Waffen: Obwohl viele Hexen über eine auffällige, rote Haarpracht verfügen, wählen sie für ihre Kleidung meist schlichte Stoffe in sogenannten ›Erdfarben‹ (Grünbraun, Graugrün, Rostbraun, Umbra etc.). Fast alle Hexen besitzen jedoch ein sogenanntes ›Nachtgewand‹, ein überaus prächtiges Kleid, das sie zu besonderen Gelegenheiten, auf jeden Fall aber für eine Hexennacht anlegen. Schwere Rüstungen kommen für Hexen nicht in Frage, nur im äußersten Notfall würde eine Hexe sich in einen wattierten Rock (RS2) hüllen.

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20	
	1	2–20
Elternfamilie	aus einem Hexenei	Kind einer Hexe
Startkapital	W20 S	W20 S

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20						
	1–5	6–7	8–11	12–14	15–17	18–19	20
Haarfarbe	pechschwarz	blauschwarz	kastanienrot	kupferrot	brandrot	rotblond	weißblond

Die Vertrauten der Hexen

Viele Hexen nehmen ein Tier bei sich auf, das sie zu ihrem Vertrauten machen. Da ein solcher Vertrauter von Anfang an in übersinnlichem Kontakt zur Hexe steht und eine enge, magisch gefestigte Bindung zu ihr hat, wächst das Tier nicht zu einem normalen Exemplar seiner Spezies heran, sondern zu einer von Magie erfüllten Kreatur – im Volksmund auch ›Zaubertier‹ genannt. Rein äußerlich ist ein Vertrauter an seinem außergewöhnlich großen und prächtigen Wuchs zu erkennen. Wenn das Tier etwa ein hal-

bes Jahr alt ist, bringt die Hexe es an einen einsamen Ort, sie hält es eng umschlungen und wartet – im Licht des Vollmondes – so lange bewegungslos, bis sich eine übersinnliche Brücke zwischen Meisterin und Vertrautem schließt. Von diesem Zeitpunkt an versteht der Vertraute die menschliche Sprache und ist in der Lage, einfache Aufträge seiner Meisterin auszuführen. (Voraussetzung: Das Tier ist dazu körperlich in der Lage und es wird geistig nicht überbeansprucht. Der Spielleiter kann dem Vertrauten eine KL-Probe abverlangen, wenn ihm ein Auftrag der Hexe zu überzogen erscheint. Auch die Klugheit eines Vertrauten ist mit der eines Menschen nicht zu vergleichen.)
Das enge Band zwischen Hexe und Vertrautem kann nur durch den Tod eines Teiles getrennt werden. Ein Vertrauter, der seine Hexe durch deren Tod verliert, nimmt keine Nahrung mehr zu sich und stirbt innerhalb weniger Tage.
(Eine genaue Beschreibung der Hexenvertrauten und ihrer besonderen Fähigkeiten finden Sie auf den Seiten 53 ff.)

Der Schelm

Der Schrecken aller aventurischen Mütter sind die Kobolde, weil sie zuweilen Neugeborene stehlen und statt dieser ihre eigenen Kinder zurücklassen. Diesen sogenannten Wechselbälgern sieht man zunächst ihre Herkunft kaum an, doch im Laufe der Zeit wachsen sie zu unglaublich häßlichen Quälgeistern heran, die ihre Eltern durch ihre Gefräßigkeit und Faulheit tyrannisieren. Die geraubten Menschenkinder werden gemeinhin als verloren betrachtet, denn selbst wenn sie das Leben in der Koboldsippe überstehen, so gilt ihr Charakter für alle Zeiten als verdorben.
Tatsächlich entwickeln sich viele dieser Kinder zu unglückseligen Wesen, viel zu groß und ungeschickt für das Koboldleben und doch nur dieses gewohnt. Aber gerade bei den klugen und aufgeweckten Kindern, die die Kobolde bevorzugt rauben, setzt sich am Ende doch die menschliche Natur durch. Natürlich nehmen die geraubten Kinder viel von ihren Zieheltern an: Wie diese benützen sie lieber List und Tücke als rohe Gewalt, und sie ziehen einen Schabernack jeder sinnvollen Tätigkeit vor – kurz, sie sind richtige *Schelme*.
Mit etwa 13 Jahren lernt der junge Schelm die ersten Hexereien der Kobolde anzuwenden, wobei er zunächst unter der strengen Aufsicht seiner Zieheltern steht. Erst kurz bevor er erwachsen wird, darf er seine Künste auf eigene Faust an ahnungslosen Zeitgenossen erproben. Das ist auch meistens die Zeit, in der es den Schelm zurück zu den Menschen zieht. Häufig ist bei diesem Entschluß die Liebe zu einem Menschenwesen im Spiel, denn die Liebe ist eine Macht, gegen die auch die fähigsten koboldischen Zieheltern bisher keinen Zauber gefunden haben.
Auffällig ist die Zahl der Rothaarigen und Sommersprossigen unter den Schelmen. Außerdem kann jeder von ihnen kann durch die Zähne pfeifen, mit den Ohren wackeln und mit der Zungenspitze die Nase berühren.
Alle Schelme beherrschen eine Geräuschhexerei, eine Variante des Bauchredens, die sie keine Astralenergie kostet und daher nicht in unserer Zauberformelsammlung aufgeführt ist:
Schelme können eine Vielzahl von Geräuschen wie Husten, Türenknarren, Geschirrklappern u. ä. nicht nur täuschend echt nachahmen, sondern auch außerhalb ihres Körpers entstehen lassen; auch die Illusion kurzer Ausrufe kann so erzeugt werden, echte menschliche Sprache oder ganze Sätze sind nicht möglich.



Die Rolle des Schelms:

Wenn Sie in unserem Buch der Zauberformeln die Sprüche der Schelme vor allem darauf untersucht haben, wie gut sich diese im Kampf einsetzen ließen und wie schwer man mit dem Koboldzauber einem Widersacher schaden kann, dann ... dann ist der Schelm kein Typ für Sie. Einen Schelm zu führen erfordert eine besondere, heitere Einstellung zum Rollenspiel. Ein gut gespielter Schelm kann Meister und Mitspielern dicke Lachtränen in die Augen treiben, aber zum schreckenverbreitenden Monsterbezwinger eignet er sich nicht. Das soll nicht etwa bedeuten, daß Schelme nicht mutig wären. O nein, die meisten kennen überhaupt keine Furcht – darum stecken sie ja auch ständig in Schwierigkeiten. Aber ebensowenig wie die Furcht kennt ein Schelm den Haß. Darum sollten Sie als Spielleiter alle Schelmenzauber scheitern lassen, mit deren Hilfe der Spieler einem Gegner eine schwere Verletzung zufügen will. Fast alle Schelmenzauber gehören zur Gattung der magischen Schabernacks – und sinnloses Blutvergießen ist kein Schabernack!

Der Schelm bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
CHARISMA: 13
GESCHICKLICHKEIT: 13
HÖHENANGST: 4 (Maximum)

Beschränkungen:
Keine AP für getötete Gegner
Keine Rüstung schwerer als RS3

Lebensenergie: 30
Astralenergie: 20

Körpergröße: 1,48 m + W20 + W6 (150–174 cm)
Gewicht: Größe – 110 = kg (× 40 = Unzen)

Herkunft, Vermögen: Wechselbalg, 1 Kreuzer

Kleidung und Waffen: Auffällig und geschmacklos – so läßt sich die Garderobe eines Schelms am besten beschreiben. Bunt muß sie sein und große Taschen sollte sie haben, da ein Schelm sein Hab und Gut am liebsten immer bei sich trägt. Ein Glöckchen am Hutzipfel kann nie schaden, aber eine gebogene Hahnenfeder tut es auch.
Ein Schelm im Kettenhemd oder gar im Schuppenpanzer käme vor Lachen über die komische Erscheinung, die er bietet, gar nicht zum Kämpfen.
Nur wenn ein Schelm fest davon überzeugt ist, daß es in nächster Zeit für ihn um Kopf und Kragen gehen könnte, ist er bereit, eine Lederrüstung (RS3) zu tragen.
Viele Schelme lieben schlanke Stichwaffen wie Degen und Florett, weil man mit den biegsamen Klingen einem tölpelhaften Gegner so herrlich das Hinterteil verzwiebeln oder den Hut vom Kopf spießen kann.

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20					
	1–2	3–4	5–7	8–12	13–17	18–20
Haarfarbe	schwarz	nußbraun	rostrot	scharlachrot	karottenrot	weizenblond

Der Druide

Ähnlich wie die Hexe gewinnt auch der Druide einen Teil seiner übersinnlichen Kraft aus der Erde und der Natur. Aber während viele Hexen im Einklang mit der Natur und den Mitmenschen leben wollen, sieht der Druide einen Gegensatz zwischen den denkenden Wesen (wie Mensch, Elf und Zwerg) auf der einen und den Kräften der Natur auf der anderen Seite. So nehmen viele Druiden (möglicherweise mit Recht) für sich in Anspruch, daß unter allen denkenden Kreaturen nur sie die Kräfte der Erde wirklich verstehen und sie zu lenken und zu nutzen wissen.
Häufig gebrauchen sie diese Kräfte, um Macht über andere Menschen zu gewinnen, tatsächlich verstehen sie sich auf die magische Kunst der Beherrschung besser als alle anderen Zauberkundigen, denen wir in Aventurien begegnen können.
Der Druidenzauber ist eine geheime Kunst, über die wenig allgemein zugängliche Aufzeichnungen existieren. Die meisten Druiden beherrschen alle ihre (bisweilen höchst komplizierten) Formeln und Zeremonien auswendig und geben sie in mündlicher Form an ihre Schüler weiter. Diese Schüler, niemals mehr als zwei zur gleichen Zeit, wählt der Druide sich selber aus. Häufig ›kauft‹ er ein Kind, in dem er eine druidische Veranlagung spürt, regelrecht den Eltern ab, aber es sind zahlreiche Fälle überliefert, in denen der Druide das Kind seiner Wahl – fast immer

handelt es sich um einen Knaben – gegen den Willen der Eltern entführt hat und mit ihm verschwunden ist. Selten einmal begibt sich ein Kind aus freien Stücken oder den Wünschen der Eltern gehorchend zu einem Druiden in die Lehre. Vielleicht liegt es an dieser ›geraubten Kindheit‹, daß viele Druiden in späteren Jahren ein düsteres Wesen entwickeln, sich zu einem Einsiedlerdasein entschließen und allen Fremden verschlossen oder feindselig gegenübertreten. Nur mit anderen Druiden unterhalten sie länger währende, feste Verbindungen, und in unregelmäßigen Abständen nehmen sie an den geheimnisumwitterten Druidentreffen teil.

Zum Glück gibt es unter den Druiden nicht nur finstere Eigenbrötler, sondern auch ein paar aufgeschlossene, junge Männer, die etwas erleben und erfahren wollen, bevor sie sich nach Druidenart von der Welt zurückziehen – ein solcher Druide könnte Ihr Heldentyp sein.

Die Rolle des Druiden:

Aus dem obigen Text kann man entnehmen, daß sich ein alter erfahrener aventurischer Druide nicht sehr gut zu einem Helden in einer Rollenspielrunde eignet: Als klassischer Einzelgänger paßt er schlecht in eine Gruppe abenteuerlustiger Glücksritter. Wenn Sie also einen hochstufigen Druiden besitzen, sollten Sie ihn nur in einem Abenteuer einsetzen, dessen Thema zur Lebensweise und Einstellung eines Druiden paßt. Die Macht eines finsteren Magiers zu brechen, das könnte so ein Thema sein, aber auch der Kampf gegen einen Frevler an der Natur.

Die Darstellung eines jungen Druiden ist weniger problematisch. Zwar würde ihn die Aussicht auf ein paar Dukaten allein nicht dazu verleiten, sich auf ein Abenteuer einzulassen, aber unheimliche magische



Orte und Geschehnisse ziehen ihn fast unwiderstehlich an. Auch suchen viele junge Druiden ganz bewußt die Gefahr, und sie sind immer daran interessiert, andere Menschen im Angesicht der Gefahr zu beobachten, weil sie aus deren Verhalten wichtige Erkenntnisse für die Vervollkommnung ihrer Beherrschungszauber gewinnen.

Der Druide bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
MUT: 13
KLUGHEIT: 12
TOTENANGST: 4 (Maximum)

Herkunft, Vermögen:

	Würfelzahl auf dem W20							
	1–10	11–12	13–14	15	16	17–18	19	20
Elternfamilie	unbekannt	Sklaven	Bettler	Leibeigene	Tagelöhner	Jäger, Hirten	Bürger	Kaufleute
Startkapital	W6 H	W6 H	W6 H	W6 S	2W6 S	W20 S	W6 D	W20 D

Haarfarbe:

	Würfelzahl auf dem W20					
	1–5	6–7	8–12	13–15	16–18	19–20
Haarfarbe	pechschwarz	blauschwarz	dunkelbraun	aschblond	grau	kahlköpfig

Beschränkungen:
Keine Waffen oder Rüstungen aus Eisen.

Lebensenergie: 30
Astralenergie: 25

Geschlecht: W20: 1–16 männlich; 17–20 weiblich
Körpergröße: 1,50 m + W20 + 3W6 (154–188 cm)
Gewicht: Größe – 110 = kg (× 40 = Unzen)

Kleidung und Waffen: Die meisten Druiden wählen ihre Kleidung ausschließlich nach nützlichen Gesichtspunkten aus: Zweckmäßig soll sie sein, die Beweglichkeit nicht behindern, unauffällig und haltbar. (Bitte bedenken Sie jedoch, daß wir an dieser Stelle, wie bei jeder anderen Heldenbeschreibung auch, immer nur von dem Heldentyp im allgemeinen sprechen können. Gerade Geschmacksfragen sollte man nicht als feste Regeln behandeln – die Figuren des Schwarzen Auges richten sich oft selbst nicht danach. So weiß man von Archon Megalon, dem Hofdruiden des Fürsten von Albernia, daß er ein sehr eitler Mensch ist und so manchen Dukaten in seine Garderobe investiert.)
Nach den Lehren der Druiden sind in gegossenem oder geschmiedetem Metall die Kräfte der Natur auf eine widernatürliche Art überlistet und gebunden worden.
Darum raubt ihnen der Kontakt mit bearbeiteten Metallen – zumal mit Eisen – ihre Zauberfähigkeit. Aus diesem Grund ist es einem Druiden unmöglich, eine eiserne Rüstung (RS4 und mehr) oder eine geschmiedete Waffe zu tragen. Sie verwenden z. B. nur Pfeile oder Speere mit steinernen Spitzen und tragen einen Dolch aus Vulkanglas, der zugleich – ähnlich wie ein Magierstab – einen Fokus für die druidischen Zauberkräfte darstellt.

Die Talente-Tabelle

	Magier	Elfen			Hexe	Schelm	Druide
		Au-	Wald-	Firn-			
Kampftechniken							
Boxen	0	−1	−1	0	−2	2	−2
Ringen	1	2	2	3	2	3	2
Hruruzat	−7	−5	−6	−7	−6	−7	−7
Äxte, Beile	−5	−1	−1	−2	−5	−7	−6
Hiebwaffen, scharf	−4	3	3	3	−5	−5	−7
Hiebwaffen, stumpf	2	2	3	2	3	1	2/−7★
Schwerter	−4	3	3	2	−5	−5	−7
Stichwaffen	2	3	3	3	2	0	0/−7★
Schußwaffen	−3	4	4	2	0	−3	1
Wurfwaffen	−5	2	2	4	2	2	1
Natur							
Fährtensuchen	−5	3	4	2	2	−3	2
Fallenstellen	−5	2	4	3	−3	−3	0
Fischen/Angeln	−3	3	0	4	−1	−3	0
Fesseln/Entfesseln	0	1	1	0	2	4	2
Gefahreninstinkt	1	1	2	2	2	0	2
Pflanzenkunde	3	2	4	−2	5	−4	5
Orientierung	−2	2	3	5	2	0	2
Tierkunde	−2	2	2	1	3	−3	4
Wettervorhersage	−3	2	1	4	3	−1	3
Wildnisleben	−4	2	4	3	2	−2	3
Körperbeherrschung							
Akrobatik	−3	1	2	0	−2	4	−2
Fliegen	−1	−1	−2	−2	3	0	−2
Klettern	1	2	5	0	0	3	2
Reiten	1	2	0	−2	−1	−3	−1
Rudern/Segeln	−2	1	−1	4	−3	−4	−3
Schleichen	0	3	4	5	2	4	3
Schwimmen	0	2	−2	0	1	0	1
Sich verstecken	0	3	5	5	2	3	0
Sinnenschärfe	3	4	5	6	3	1	3
Springen	−1	1	3	1	0	3	0
Gesellschaft, Wissen, Handwerk							
Abrichten	−2	1	2	1	2	−3	2
Alchimie	6	−5	−6	−7	0	−5	0
Bekehren	−2	−1	−1	−3	−2	−5	−7
Bergbau	−5	−7	−7	−7	−7	−5	−7
Betören	0	3	2	2	4	1	−3
Bogenbau	−5	4	4	3	−5	−7	−5
Fahrzeuglenken	0	0	−2	2	−2	0	−2
Falschspiel	0	0	0	0	3	4	−1
Feilschen	1	−1	−2	−3	2	1	0

	Magier	Elfen			Hexe	Schelm	Druide
		Au-	Wald-	Firn-			
Gassenwissen	0	−3	−6	−7	−2	4	−2
Glücksspiel	0	1	0	3	0	3	0
Heilkunde, Gift	2	2	3	0	4	−1	3
Heilkunde, Krankh.	2	4	4	2	3	−1	4
Heilkunde, Seele	2	3	4	3	1	2	2
Heilkunde, Wunden	2	3	3	4	1	1	2
Holzbearbeitung	0	3	4	5	1	−1	3
Kochen	1	2	2	1	3	0	2
Lesen/Schreiben	6	1	0	0	0	0	0
Lügen	3	3	3	3	3	6	2
Malen/Zeichnen	0	2	1	2	0	1	1
Mechanik	1	−1	−2	−3	−3	0	−3
Menschenkenntnis	2	0	−1	−2	2	−2	1
Musizieren	−2	4	3	3	2	1	0/−7**
Prophezeien	0	1	1	3	4	−3	3
Rechnen	5	1	1	1	0	0	0
Rüstungsbau	−7	−1	−3	−4	−7	−7	−7
Schätzen	1	−2	−2	−2	−1	−1	0
Sich verkleiden	0	−2	−3	−4	3	5	−2
Sprachen kennen	6	2	1	0	0	0	0
Tanzen	−1	4	4	3	4	0	−2
Taschendiebstahl	−2	−2	−3	−4	−2	3	−4
Waffenschmieden	−6	−4	−4	−5	−7	−7	−7
Zechen	0	0	0	−3	0	4	2
Zwergennase	1	−1	−2	−4	1	1	1

* *für Metallwaffen*
** *für Blechblasinstrumente*

Das Erlernen und Anwenden von Zauberformeln

Nicht alle magiekundigen Helden beherrschen die im **Großen Buch der elfmal elf Zauber** gesammelten Sprüche gleich gut. Während eine Hexe ihr Gegenüber leicht an den Augen als Gleichgesinnte erkennen kann, wird dieses Wissen einem Magier möglicherweise für immer verschlossen bleiben. Umgekehrt wird einer Hexe das Lesen fremder Gedanken ebenso lange ein verschlossenes Mysterium sein.

Die Zauberfertigkeit

Ein Held kann verschiedene Zauber unterschiedlich gut anwenden. Diese, durch eine Zahl ausgedrückte Wahrscheinlichkeit, bei einem bestimmten Zauber erfolgreich zu sein, nennen wir die Zauberfertigkeit (ZF).
Wir sagen also zum Beispiel: Tarsul, der Schwarzmagier, hat eine Zauberfertigkeit von 5 im Zauber SKELETTARIUS KRYPTADUFT, oder kurz: In SKELETTARIUS hat er ZF5. Wenn ein Magier einen Zauber nur unvollendet beherrscht, ist seine ZF negativ. Aus der *Zauberfertigkeiten-Tabelle* auf Seite 30 können Sie die ZFs der einzelnen magisch begabten Helden zu Beginn ihrer Abenteurerlaufbahn ablesen. Je mehr Mühe der Zauberkundige in seinem späteren Leben auf das Studium eines Zaubers verwendet, desto höher steigt seine ZF für diesen Zauber. (Siehe S. 27)

Die Zauberprobe

Wann immer ein Held einen Zauber bewirken will, muß er unter Beweis stellen, ob ihm dies gelingt. Dazu legt er Proben auf die in der Zauberbeschreibung angegebenen *Eigenschaften* ab. Er kann seine Zauberfertigkeit einsetzen, um sich die Eigenschaftsproben zu erleichtern. (Es gilt das gleiche Prinzip, das in der Box **Die Helden des Schwarzen Auges** für die Talente eines Helden angeführt wurde.) Der Zaubernde kann also seine ZF-Punkte bei Bedarf von den Probe-Würfen abziehen. Die Eigenschaften repräsentieren Persönlichkeitsmerkmale, die für ein erfolgreiches Zaubern wesentlich sind. Daß KLUGHEIT und CHARISMA hier gefordert sind (also Denkvermögen und Ausstrahlung) wird niemanden verwundern, aber ebenso erforderlich sind auch GESCHICKLICHKEIT für eine Zaubergeste, KÖRPERKRAFT für starke physische Anstrengungen oder MUT für die Beschwörung eines furchteinflößenden Dämons.

Verrechnung von Zuschlägen und Abzügen

Wir haben registriert, daß ein zauberkundiger Held seine Zauberfertigkeitspunkte einsetzen kann, um sich die Eigenschaftsproben, die zusammen die Zauberprobe darstellen, zu erleichtern. Besitzt Ihr Held jedoch einen negativen Wert in seiner ZF, so ist die Zauberprobe für ihn erschwert. Er muß die ihm fehlenden Punkte zu den Probe-Würfen addieren und trotzdem alle Proben bestehen, damit der Zauber gelingt.

Hierzu zwei Beispiele:
Mysticus, Scholar einer Beilunker Zauberschule, hat die Eigenschaftswerte: MU:11, KL:13, CH:13, GE:11 und KK:9. Er soll seinen Lehrmeistern demonstrieren, wie gut er den Zauber BLITZ DICH FIND (Probe: zweimal auf KL, einmal auf GE) bereits beherrscht. Er würfelt 8, 14 und 12 für die entsprechenden Eigenschaften KL, KL, GE. Eigentlich wäre der Zauber damit mißlungen, aber Mysticus besitzt in diesem Zauber bereits eine Zauberfertigkeit von 4, so daß er einen ZF-Punkt von seinem zweiten Wurf auf KL und einen von seinem Wurf auf GE abziehen kann und sogar noch zwei Punkte übrigbehält.
Bei der Demonstration der Formel IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL (KL/KL/GE) ist er weniger erfolgreich: Er würfelt zwar 13, 12 und 11, muß aber wegen seiner Zauberfertigkeit von −3 insgesamt 3 Punkte zu den Würfen addieren, wodurch die Probe mißlungen ist.
Der Meister kann Proben mit Zuschlägen versehen, wenn die Situation es erfordert. Diese Zuschläge werden mit den ZF-Punkten vor Ablegen der Probe verrechnet. Gebräuchliche Zuschläge sind: die Magieresistenz des Opfers bei einem Beherrschungszauber, die Gefährlichkeit eines Dämons, Störungen beim Zaubern u. ä.
Wenn der Meister also eine Zauberprobe+8 auf BANNBALADIN verhängt (z. B. weil der Gegner Magieresistenz 8 hat) und Ihr Held in diesem Zauber die Fertigkeit 6 besitzt, dann zieht er den Auf-

schlag von seiner ZF ab: 6 − 8 = −2. Seine ZF sinkt praktisch für die anstehende Probe auf den Wert −2.

Steigern der Zauberfertigkeit

Nachdem Sie auf der Tabelle die Anfangswerte der Zauberfertigkeiten für Ihren Helden ermittelt haben, können Sie anschließend die ZFs Ihrer Helden individuell verbessern. Diese Steigerung findet einmal unmittelbar nach Erschaffung der Figur statt und später immer dann, wenn der Held eine neue Stufe erreicht. Um eine ZF zu steigern, würfeln Sie mit 2W6. Ist das Ergebnis höher als Ihre bisherige ZF, so können Sie diese um 1 Punkt steigern. Beträgt Ihre ZF 11 oder mehr, so verwenden Sie 3W6 für die Steigerungsversuche.
Bei Spielbeginn und bei Erreichen einer neuen Stufe steht Ihrem Helden eine bestimmte Anzahl von Versuchen zu, um die Zauberfertigkeiten zu verbessern. Um einen ZF-Wert um 1 Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils höchstens dreimal würfeln, wobei *jedes* Würfeln als Versuch zählt, ganz gleich, ob die ZF gesteigert werden konnte oder nicht.
Da die verschiedenen Heldentypen bestimmte Arten von Zaubern unterschiedlich gut beherrschen, können sie ihre ZFs auch unterschiedlich stark anheben. Ein Waldelf kann z. B. alle Elfenzauber um 2 Punkte pro Stufe steigern, wobei ihm für jede Steigerung maximal drei Versuche zur Verfügung stehen. Will er also seine ZF in ›CHAMAELIONI-MIMIKRY‹ von 5 auf 7 steigern, so kann er mit drei Versuchen seine ZF von 5 auf 6 erhöhen; wenn ihm dies gelingt, trägt er die 6 in sein Dokument ein und kann nun versuchen, den Wert 7 zu erreichen.
Die Unterschiede in der Lernfähigkeit verdeutlicht die folgende Tabelle:

Mindestwerte der Zauberfertigkeit

Wenn ein Held einen Zauber anwenden will, sollte er ihn einmal im Leben ausprobiert haben und zumindest eine Minimal-ZF in diesem Spruch besitzen. Als Regel formuliert, lautet diese Voraussetzung so:

Ein Held darf nur dann einen Zauber im Spiel einsetzen, wenn der Wert seiner ZF in diesem Zauber −5 oder mehr beträgt und er den ZF-Wert mindestens einmal angehoben hat.

Anderenfalls hat der Held zuwenig Erfahrung mit dem Zauber oder sich noch gar nicht mit ihm beschäftigt. Es ist also durchaus möglich, daß ein Magier in einem Spruch ZF2 besitzt, ihn aber dennoch nicht verwenden darf, weil er sich noch nicht mit ihm befaßt hat (auf seinem ›Dokument‹ nicht um einen einzigen Punkt angehoben hat) – ebensowenig darf er einen Spruch einsetzen, in dem er ZF−6 besitzt, obwohl er ihn womöglich schon um 3 Punkte gesteigert hat.
Alle Zauber, auf die die oben beschriebenen Voraussetzungen zutreffen, gelten als die *aktiven* Zauber eines Helden, die übrigen sind die *ruhenden*.
Einen Wert von −5 bis 9 in einem Zauber nennen wir die *Kenntnis* von einem Spruch, ein ZF-Wert von 10 oder höher gilt als *Meisterschaft*, ein ZF-Wert von 18 ist die *Vollendung*.

Grundkenntnisse in bestimmten Zaubern

Alle magiekundigen Heldentypen – außer den Magiern, für die eine eigene Regelung gilt – besitzen einen Grundvorrat an Zaubern, die die Natur ihnen mit auf den Weg gegeben hat bzw. die sie bereits in ihrer Jugend oder Kindheit erlernt haben. In diesen

Typ	Steigerungsversuche auf Zauberfertigkeiten
Magier	45 Versuche pro Stufe; alle *Haussprüche* der Heimatakademie können um 3 Punkte , alle Sprüche aus ihrem Spezialgebiet und dem Bereich *Gildenmagie* um 2, alle übrigen um 1 Punkt gesteigert werden. Der Magier kann 5 Talentsteigerungsversuche in ZF-Steigerungen umwandeln und umgekehrt.
Auelf **Waldelf** **Firnelf**	25 Versuche pro Stufe; alle Elfensprüche können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen Sprüche um 1 Punkt. Eine Umwandlung von Talent- in ZF-Steigerungen ist nicht möglich. Eine Steigerung der ZF über 11 hinaus ist ihnen nur in den Elfenzaubern möglich.
Hexe	30 Versuche pro Stufe; alle Hexenzauber können um 3 Punkte, alle übrigen um 1 gesteigert werden. Die Hexe kann 5 Talentsteigerungsversuche in ZF-Steigerungen umwandeln und umgekehrt.
Schelm	20 Versuche pro Stufe; alle Schelmenzauber können um 3 Punkte, alle übrigen um 1 Punkt gesteigert werden. Eine Umwandlung von Talent- in ZF-Steigerungen ist nicht möglich.
Druide	30 Versuche pro Stufe; alle Druidenzauber können um 3 Punkte, alle übrigen um 1 Punkt gesteigert werden. Umwandlung von 5 Talent- in ZF-Steigerungen und umgekehrt möglich.

Grundkenntnisse	Heldentypen und ihre Zaubersprüche
Auelfen:	*Waldelfen:*
KAMPFZAUBER STÖREN	BLITZ DICH FIND
FULMINICTUS DONNERKEIL	CHAMAELIONI MIMIKKRY
ARMATRUTZ	SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF
BANNBALADIN	SCHARFES AUG' UND SICHRE HAND
SILENTIUM SILENTILLE	WEHE, WALLE NEBULA
SENSIBAR – WAHR UND KLAR	ABVENENUM PEST UND GALLE
ADLERAUG' UND LUCHSENOHR	HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT
EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN	AXXELERATUS BLITZGESCHWIND
BALSAMSALABUNDE	SPURLOS, TRITTLOS, FÄHRTENLOS
VISIBILI-VANITAR	EXPOSAMI CREATUR
ODEM ARCANUM SENSEREI	ADLER, WOLF UND HAMMERHAI
IN SEE UND FLUSS ...	BAND UND FESSEL DICH UMRINGT
WEISSE MÄHN' UND GOLDNER HUF	DAS DENKEN FREMDER WESEN
Hexen:	*Firnelfen:*
HARMLOSE GESTALT	VERSTÄNDIGUNG STÖREN
HEXENKNOTEN	ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF
RADAU	IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN
FEUERBANN	SOLIDIRID FARBENSPIEL
GROSSE GIER	ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE
SANFTMUT	UNITATIO GEISTESBUND
HEXENBLICK	STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH
HEXENHOLZ	RUHE KÖRPER, RUHE GEIST
HEXENSPEICHEL	AEOLITUS WINDGEBRAUS
TIERE BESPRECHEN	FLIM FLAM FUNKEL
KRÄHENRUF	METAMORPHO GLETSCHERKALT
VERWANDLUNGEN BEENDEN	ERMUTIGEN
ÄNGSTE LINDERN	STÄRKEN
Schelme:	*Druiden:*
KOBOLDGESCHENK	BEHERRSCHUNG BRECHEN
SCHELMENMASKE	HELLSICHT TRÜBEN
BLENDWERK	FLUCH DER PESTILENZ
ZAGIBU-UBIGAZ	DRUIDENRACHE
SCHABERNACK	BÖSER BLICK
LACHKRAMPF	ZWINGTANZ
VERSCHWINDIBUS	GROSSE VERWIRRUNG
NACKEDEI	HERR ÜBER DAS TIERREICH
KLICKERADOMMS	MAGISCHER RAUB
DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND	HALLUZINATION
KOMM, KOBOLD, KOMM	GEISTER BESCHWÖREN
MEISTER MINDERER GEISTER	GEISTER AUSTREIBEN
LANGER LULATSCH, KLEINER DOTZ	DUNKELHEIT

Zaubern (es sind je 13 pro Heldentyp) besitzen die Helden bereits vor Spielbeginn die *aktive Kenntnis*, sie müssen also keinen ZF-Steigerungswurf investieren, um sich diese Zauber verfügbar zu machen.

Grundkenntnisse der Magier:

Magier besitzen bei Spielbeginn keinen *einheitlichen* Schatz an Sprüchen; die *aktive Kenntnis* eines jeden Magiers (also sein Vorrat an sofort einsetzbaren Formeln) fällt von Zauberer zu Zauberer unterschiedlich aus und hängt davon ab, in welcher Magier-Akademie er seine Lehrzeit verbracht hat. Jede Akademie verfügt über einen eigenen Satz von Sprüchen, die sogenannten *Hausssprüche*, in denen sie ihren Zöglingen eine grundlegende Kenntnis mit auf den Weg gibt. Welche Sprüche in welcher Akademie gelehrt werden, entnehmen Sie bitte der Übersicht am Ende des Kapitels *»Die Zauberkunst der Magier«*.

Lernzeiten und Kostenaufwand



Lernen durch Anwendung:

Ein magiebegabter Held wird im Laufe seines abenteuerlichen Lebens sicherlich eine Vorliebe für bestimmte Zauber entwickeln und diese auch häufiger anwenden. (Wer kennt sie nicht, die funkensprühenden Magier und die ständig unsichtbaren Elfen?) Diese Zauber gehen dem Helden bald so leicht von der Hand, daß wir annehmen können, er verbessert sich durch ständige Übung Schritt für Schritt in seiner Zauberfertigkeit in diesem Spruch.
Es ist nicht notwendig, daß Sie als Meister Buch über diese Vorlieben Ihrer Helden führen. Sie werden bald herausfinden, welche Zauber die Helden

bevorzugen. Wenn ein Held nun eine neue Stufe erreicht, kann er ohne weiteren Zeit- und Kostenaufwand versuchen, seine Zauberfertigkeit in seinen ›Lieblings‹-Zaubern zu verbessern.

Lernen bei einem Lehrmeister:

Für viele Zauber – und ganz besonders für die, die er noch nicht anwenden kann (ZF kleiner als −5) – ist es notwendig, daß der Held einen Lehrmeister oder eine Akademie aufsucht. Hier kann er in Ruhe und Abgeschiedenheit tiefere Einblicke in das Wesen der Magie erhalten. Allgemein gilt, daß die Verbesserung der Zauberfertigkeit um 1 Punkt eine Woche dauert, wenn es sich um einen Zauber handelt, den der Held um 3 Punkte pro Stufe steigern kann; zwei Wochen benötigt er pro Punkt bei einem Zauber, dessen ZF er um 2 Punkte steigern kann, und vier Wochen pro Punkt bei einem Zauber, dessen ZF er nur um 1 Punkt steigern kann.
Ein magiekundiger Held kann bis zu fünf Zauberfertigkeiten gleichzeitig verbessern, er kann jedoch während dieser Zeit keine anderen Talente erlernen. Dieser Aufwand würde selbst das Gehirn eines Magiers mit KL:20 überfordern.
Der Besuch der Akademie ist normalerweise kostenlos, denn die Akademieleiter erwarten meistens nur, daß der Studierende seine Erlebnisse und Erfahrungen der letzten Zeit niederschreibt und dieses Wissen der Akademie überläßt.
Da jedoch auch ein Magier oder Elf nicht von Liebe, Luft und Astralpunkten alleine leben kann, gelten im allgemeinen Unterhaltskosten für das Leben an einer Akademie von 3 Dukaten pro Woche für Brot, Wein, Pergament, Bäder und andere Annehmlichkeiten.
Ein unabhängiger Lehrmeister verlangt zwischen 2 und 20 Dukaten pro ZF-Punkt, zu dem er seinem Schüler verhilft. Denn im Gegensatz zu den Akademien, die einen erheblichen Umsatz mit Heilungen, dem Erkennen magischer Gegenstände oder dem Erschaffen derselben machen, leben die ›freien‹ Meister der Magie häufig allein von ihrer Lehrtätigkeit. Beachten Sie bitte, daß es mit Geld allein häufig nicht getan ist, wenn ein Held sich einen eigenen Lehrmeister sucht. Ein Zauberer, der einer Hexe eine klassische Magierformel beibringen soll, muß sicherlich zuerst einmal überredet werden; andererseits gilt manchem elfischen Lehrmeister ein schön gearbeitetes Geschenk oft mehr als klingende Münze.
Wer eine Zauberfertigkeit über die Schwelle zur Meisterschaft hinaus steigern will (höher als ZF10), der benötigt dazu einen Lehrmeister, der diesen Zauber selbst besser als meisterlich beherrscht. Der Zeit- und Kostenaufwand verdoppelt sich, und solche Meisterzauberer sind auch in Aventurien sehr, sehr rar.

Eine Anmerkung der Redaktion zum vorausgegangenen Kapitel:
Wir haben es schon oft versichert, aber anläßlich der ›Studiengebühren‹ für Magier sei es noch einmal wiederholt: Verstehen Sie bitte unsere Regeln als Vorschläge und nicht als Gesetze! Arbeiten Sie mit unseren Ratschlägen und wandeln Sie sie so ab, daß sie so gut wie möglich zu Ihrer Spielrunde passen. Wenn Ihnen unsere Kostenvorstellungen zu hoch oder zu niedrig erscheinen, dann entwickeln Sie eben eine eigene ›Gebührenordnung‹. Uns ist in diesem Zusammenhang nur daran gelegen, daß die Spieler ein Gefühl dafür bekommen, daß ihre Helden auch zwischen den Abenteuern ihr Leben fortsetzen und daß viele Dinge in dieser ›spielfreien‹ Zeit geschehen können. Das Leben aber kostet Geld.
Mit dieser Erfahrung sollten Sie Ihre Helden schon konfrontieren.

Zauberfertigkeit – Anfangswerte

Spruch	*Ursprung*	*Magier*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Hexe*	*Schelm*	*Druide*
Antimagie								
Beherrschungen brechen	D	−2	0	−1	−2	−4	−10	2
Bewegungen stören	M	−4	−5	−5	−4	−8	−5	−10
Destructibo Arcanitas	M	−6	−12	−14	−16	−10	−16	−10
Gardianum Paradei	M	−1	−10	−10	−11	−9	−10	−8
Hellsicht trüben	D	−3	−3	−6	−6	−2	0	2
Illusionen zerstören	M	−5	−7	−8	−9	−7	−6	−9
Kampfzauber stören	A	−1	1	−1	−3	−8	−15	−9
Verständigung stören	F	−4	−2	−2	0	−4	−6	−1
Verwandlungen beenden	H	−8	−10	−11	−12	−5	−15	−12

Spruch	*Ursprung*	*Magier*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Hexe*	*Schelm*	*Druide*
Beherrschung								
Band und Fessel ...	W	−6	−4	0	−2	−6	−8	−6
Bannbaladin	A	0	4	2	0	−10	−8	−10
Böser Blick	D	−6	−10	−10	−10	−6	−15	3
Eigne Ängste (B)	M	−15	−20	−20	−20	−20	−20	−15
Erinnerung verlasse (B)	M	−8	−11	−11	−11	−11	−11	−8
Große Gier	H	−9	−9	−9	−9	1	−6	−6
Große Verwirrung	D	−12	−10	−10	−10	−8	−8	2
Halluzination	D	−5	−7	−7	−7	−5	−7	0
Haselbusch	W	−10	1	5	−1	−1	−10	−4
Herr über das Tierreich	D	−10	−5	−5	−7	−8	−10	2
Horriphobus	M	−2	−12	−12	−12	−10	−20	−6
Lachkrampf	S	−15	−12	−12	−12	−12	3	−20
Magischer Raub	D	−10	−15	−15	−15	−15	−12	−4
Respondami Veritar	M	−2	−6	−6	−6	−6	−10	−4
Sanftmut	H	−10	−4	−2	−4	2	−5	−8
Schabernack	S	−12	−10	−10	−10	−8	3	−20
Schwarzer Schrecken (B)	M	−10	−12	−12	−12	−12	−12	−10
Somnigravis ...	W	−3	−1	1	0	−6	−8	−8
Zwingtanz	D	−15	−15	−15	−15	−12	−12	1
Beschwörung								
Furor, Blut ...	M	−5	−12	−15	−15	−12	−20	−10
Geister austreiben	D	−7	−8	−9	−10	−7	−7	−3
Geister beschwören	D	−5	−6	−7	−8	−5	−5	−2
Heptagon und Krötenei	M	−8	−15	−20	−20	−10	−20	−12
Komm, Kobold, komm	S	−15	−10	−10	−10	−10	2	−12
Krähenruf	H	−12	−12	−12	−12	2	−20	−8
Meister minderer Geister	S	−7	−10	−11	−12	−6	2	−8
Skelettarius-Kryptaduft	M	−6	−20	−20	−20	−15	−20	−12
Weiße Mähn	A	−12	−2	−5	−10	−12	−20	−20
Bewegung								
Axxeleratus-Blitzgeschw.	W	−6	−2	2	−2	−8	−6	−10
Durch Marmorstein und ...	S	−12	−12	−12	−12	−12	1	−12
Foramen-Foraminor	M	0	−6	−7	−8	−6	0	−8
Hexenholz	H	−5	−5	−5	−5	2	−5	−5
Klickeradomms	S	−6	−5	−5	−5	−5	3	−6
Motoricus Motilitich	M	−2	−6	−5	−4	−6	−3	−12
Nackedei	S	−15	−15	−15	−15	−15	2	−15
Spurlos, Trittlos ...	W	−10	−2	−1	−2	−5	−7	−5
Traversalis-Teleport	M	−10	−15	−15	−12	−18	−12	−20
Über Eis und über Schnee	F	−15	−7	−7	−2	−15	−15	−15
Verschwindibus	S	−5	−6	−7	−8	−10	0	−12
Heilung								
Ängste lindern	H	−2	−3	−3	−3	2	−10	−10
Balsamsalabunde	A	2	5	4	2	−8	−4	−8
Hexenspeichel	H	−20	−20	−20	−20	5	−20	−20
Klarum Purum Kräutersud	M	−2	−4	−4	−4	−8	−10	−6
Ruhe Körper, ruhe Geist	F	−10	−3	−1	1	−10	−15	−10
Tiere besprechen	H	−10	−2	0	−2	3	−10	−8

Spruch	*Ursprung*	*Magier*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Hexe*	*Schelm*	*Druide*
Hellsicht								
Adleraug' u. Luchsenohr	A	−7	2	1	1	−4	−7	−4
Analüs Arcanstruktur	M	−4	−10	−10	−10	−10	−15	−10
Eigenschaften lesen	A	−4	2	0	−2	−4	−7	−10
Exposami Creatur	W	−10	1	3	2	0	−7	−4
In dein Trachten ...	F	−1	−1	−2	0	−12	−12	−12
Odem Arcanum Senserei	A	3	3	1	−1	−1	−5	−3
Penetrizzel	M	0	−2	−4	−2	−8	−2	−8
Sensibar – Wahr und klar	A	0	2	−1	1	−5	−4	−8
Illusion								
Auris, Nasus, Oculus	M	−5	−12	−13	−14	−13	−7	−13
Blendwerk	S	−8	−12	−13	−14	−13	−5	−14
Chamaelioni Mimikry	W	−10	−1	2	0	−7	−5	−7
Duplicatus Doppelpein	M	0	−8	−8	−8	−6	−2	−6
Harmlose Gestalt	H	−6	−6	−7	−8	2	−3	−6
Hexenknoten	H	−15	−15	−15	−15	0	−12	−10
Koboldgeschenk	S	−7	−7	−7	−7	−7	3	−10
Schelmenmaske	S	−17	−18	−19	−20	−12	−3	−16
Kampf								
Blitz dich find	W	2	4	5	4	0	0	1
Ecliptifactus ...	M	−6	−10	−11	−12	−12	−20	−8
Eisenrost u. grüner Span	M	−2	−4	−5	−6	−8	−3	−3
Fulminictus Donnerkeil	A	0	4	2	0	−10	−20	−8
Höllenpein (B)	M	−8	−11	−11	−11	−11	−11	−8
Ignifaxius-Flammenstrahl	M	−3	−10	−10	−10	−10	−20	−12
Plumbumbarum u. Narretei	M	−1	−7	−7	−7	−10	−4	−7
Radau	H	−20	−20	−20	−20	2	−20	−20
Saft-Kraft-Monstermacht	M	−3	−8	−7	−6	−15	−20	−10
Scharfes Aug' ...	W	−4	−2	0	−1	−8	−15	−8
Verständigung								
Das Sinnen fremder Wesen	W	−5	−1	1	−2	0	−8	0
Elfen, Freunde, hört ...	F	−10	1	3	5	−10	−10	−10
Hexenblick	H	−20	−20	−20	−20	5	−20	−20
Nekropathia ...	M	−6	−10	−9	−8	−8	−15	−6
Objectum stumm ...	M	−7	−8	−9	−10	−12	−9	−8
Unitatio Geistesbund	F	0	−2	−2	3	0	−20	−10
Verwandeln von Unbelebtem								
Abvenenum	W	−2	−2	0	−4	−4	−8	−6
Aeolitus Windgebraus	F	0	1	1	3	−4	−6	−4
Arcanovi-Zauberding	M	−3	−8	−9	−10	−6	−8	−8
Brenne, toter Stoff (B)	M	−7	−10	−10	−10	−10	−10	−8
Claudibus-Clavistibor	M	0	−5	−6	−7	−8	−4	−8
Dunkelheit	D	−3	−5	−6	−7	−5	−5	−1
Flim-Flam-Funkel	F	3	5	5	6	0	0	0
Hartes schmelze (B)	M	−6	−10	−10	−10	−10	−10	−8
Metamorpho gletscherkalt	F	−20	−10	−10	0	−20	−20	−20
Nihilatio Gravitas	M	−10	−13	−14	−12	−15	−12	−15
Objectum fix ...	M	−6	−9	−7	−9	−8	−10	−10

Spruch	*Ursprung*	*Magier*	*Auelf*	*Waldelf*	*Firnelf*	*Hexe*	*Schelm*	*Druide*
Reversalis Revidum	M	−8	−15	−15	−15	−15	−20	−12
Silentium-Silentille	A	−6	0	−2	−4	−6	−10	−6
Solidirid-Farbenspiel	F	−10	−8	−8	−4	−10	−15	−12
Sturmgebrüll	F	−15	−6	−6	−2	−12	−20	−15
Wehe, walle Nebula	W	−10	−2	0	−3	−10	−15	−10
Weiches erstarre (B)	M	−6	−10	−10	−10	−10	−10	−8
Zagibu-Ubigaz	S	−6	−7	−8	−9	−7	0	−3
Verwandlung von Lebewesen								
Adler, Wolf	W	−10	−6	−4	−5	−7	−15	−8
Arcano Psychostabilis	M	−2	−4	−4	−4	−3	−8	−8
Armatrutz	A	0	4	3	2	−8	−12	−8
Druidenrache	D	−20	−20	−20	−20	−20	−20	3
Erleuchten	M	0	−1	−1	−1	−1	−8	−3
Ermutigen	F	−1	0	0	1	−3	−8	−1
Ertüchtigen	M	0	0	0	0	−3	−8	−3
Feuerbann	H	−10	−8	−8	−12	2	−8	−6
Fluch der Pestilenz	D	−12	−15	−15	−15	−10	−20	−2
In See und Fluß ...	A	−15	−2	−4	−4	−10	−15	−10
Langer Lulatsch ...	S	−15	−15	−15	−15	−15	0	−15
Paralü-Paralein	M	−5	−15	−15	−15	−15	−20	−15
Salander Mutanderer	M	−10	−15	−15	−15	−12	−15	−15
Schmücken	M	0	−1	−1	−1	0	−8	−5
Schwarz und Rot	M	−7	−10	−11	−12	−9	−15	−8
Stärken	F	−1	−1	−1	0	−3	−8	−3
Visibili-Vanitar	A	−4	2	1	1	−10	−5	−12

Magieresistenz

Wenn Sie nach unserem neuen Magie-System spielen wollen, benötigen Sie für alle Figuren (auch für Ihre nicht magiebegabten Helden oder irgendwelche Meisterpersonen) einen neuen Wert: *Die Magieresistenz (MR)*. Die MR beeinflußt die Wirkung vieler Zauber; sie tritt an die Stelle der sog. *Magie-Anfälligkeit*.
Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einen auf es gezielten Zauberspruch abzuwehren. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und vielen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflußt. MUT repräsentiert eine hohe Willenskraft, KLUGHEIT die Fähigkeit, eigene Entscheidungen kritisch zu überdenken, STUFE die Erfahrung einer Figur und ABERGLAUBE ihre Beeinflußbarkeit durch Zauberei. Aus diesen Eigenschaften leitet sich die Formel ab, mit deren Hilfe für jede Figur die individuelle Magieresistenz bestimmt werden kann. Diese Formel mag auf den ersten Blick eine gewisse furchteinflößende Kompliziertheit ausstrahlen, aber die arkanen Künste sind nun einmal kein Feld für Leute mit KL:7.

Die Formel lautet:
(KL + MU + ST): 3 − 2 × AG = MR
(hübsch, nicht wahr?)

Noch einmal etwas ausführlicher: Sie addieren KL, MU und Stufe und teilen die Summe durch 3 (Ergebnis abrunden!). Vom Resultat ziehen Sie den doppelten AG-Wert ab, und schon erhalten Sie die Magieresistenz Ihres Helden.
Dieser Wert, der für einen frischgebackenen Helden meist bei 0 liegt, ändert sich natürlich von Stufe zu Stufe, also vergessen Sie nicht, die MR Ihres Helden bei jedem Stufenanstieg neu zu berechnen, soll er nicht eines Tages als willenloses Geschöpf in den Händen eines bösen Magiers enden.
Sicherlich ist Ihnen bekannt, daß Zwerge besonders dickschädlig und Mohas sehr abergläubisch sind (von Orks ganz zu schweigen). Solche Wesensmerkmale schlagen sich bei allen intelligenten Lebewesen als volksabhängige Modifikation auf den MR-Wert nieder. Nachdem Sie also die MR für eine Figur ermittelt haben, sollten Sie den Wert um den nachfolgenden Zuschlag (bzw. Abzug) verändern:

Volk	*MR-Modifikation*	*Volk*	*MR-Modifikation*
Thorwaler	−2	Ork	−5
Nivese	−1	Goblin	−3
Mittelländer	0	Oger	−2
Novadi	−1	Troll	+1
Moha	−3	Echsenmensch	0
Zwerg	+2	Kobold	+2
Auelf	+3	Maru	+1
Waldelf	+3	Zyklop	+3
Firnelf	+4	Riese	+5

Auch die Erfahrung in unterschiedlichen Berufen beeinflußt die Magieresistenz. Zauberer sind halt erfahrener im Umgang mit solchen Dingen, Geweihte besitzen einen göttlichen Schutz, und Gaukler und Streuner sind so weltgewandt, daß sie nicht leicht einem Zauber erliegen.

Beruf	*MR-Modifikation*	*Beruf*	*MR-Modifikation*
Magier	+2	Praiosgeweihter	+3
Hexe	+2	Hesindegeweihter	+2
Druide	+2	anderer Geweihter	+1
Schelm	+3	Streuner	+2
Gaukler	+2	Seelenheiler	+1 für jeden Talentpunkt »Heilkunde Seele« über 10

Modifikatoren für Volk und Beruf werden nicht zueinander addiert, es gilt einfach der jeweils bessere Wert.
Wenn also ein Thorwaler (MR−2) die Laufbahn eines Druiden einschlägt, so gilt der bessere Wert, in diesem Fall der des Druiden (MR+2).
Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden werden soll, also bei fast allen Beherrschungszaubern, beim Gedankenlesen oder einem

Lähmungsversuch. In einem solchen Fall wird die Zauberprobe eines Magiekundigen mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Gegners belegt. Ob die MR eine Zauberprobe beeinflußt, ist bei der jeweiligen Beschreibung der Zauberformel angegeben.

Die Magieresistenz im Spiel

Ein Beispiel: Rangrox, der finstere Schwarzmagier, sieht sich zwei Helden gegenüber, die seine üblen Pläne durchkreuzen wollen. Noch ehe die Helden handeln können, schleudert er ihnen zwei HORRIPHOBUS entgegen. Krieger Nazir (MU:13, KL:10, ST:5, AG:5) hat eine MR von −1, die Elfe Wolkenflug (MU11, KL13, ST2, AG3) eine MR von 2. Rangrox (MU12, KL14, CH14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit der Zauberfertigkeit 5. Er würfelt 16, 8, 16, was gerade ausreicht, um Nazir schreiend das Weite suchen zu lassen, und 14, 4, 16, was Wolkenflug knapp dem Schrecken entgehen läßt. Sie beginnt ihrerseits, einen saftigen FULMINICTUS vorzubereiten.

Tierische Magieresistenz

Da auch Tiere ein gewisses Maß an Intelligenz besitzen, kann sich auch ihre Magieresistenz auf das Gelingen eines Zaubers auswirken. Hierbei ist aber zu bedenken, daß die Magieresistenz eines Tieres desto niedriger ausfällt, je höher die Klugheit eines Tieres ist. Man darf nicht vergessen, daß auch ein ›hochintelligenter‹ Affe jedem Menschen an Klugheit hoffnungslos unterlegen ist und darum sehr viel leichter einem Zauber zum Opfer fällt. Andererseits muß ein Tier, dem ein Magier seinen Willen aufzwingen will, wenigstens die Spur von einem eigenen Willen besitzen und sollte sich nicht ganz und gar von seinen Flucht- und Freßtrieben leiten lassen. Kreaturen ohne Denktätigkeit sind fast immun gegen Beherrschungssprüche, sie werden nämlich völlig von ihren Trieben beherrscht. Es bedarf schon eines ungeheuer starken Zaubers, wenn man z. B. die Freßgier eines hungrigen Krakenmolches brechen will. Als allgemeine Richtlinie für die Einbeziehung der tierischen Magieresistenz mag Ihnen die folgende Tabelle dienen:

Tier	*MR*	*Tier*	*MR*
Riesenamöbe	+18	Vögel	+ 3
Krakenmolch	+10	Raubvögel	0
Insekten	+10	Rabenvögel	− 2
Rieseninsekten	+ 8	Papageien	− 3
Insektenstaat	+12	Katzen	− 2
Spinnen	+ 9	Großkatzen	− 3
Riesenspinnen	+ 6	Wölfe, Hunde	− 5
Fische	+10	Delphine	− 6
Große Raubfische	+ 5	Huftiere	− 3
Reptilien	+ 5	Amphibien	+ 8
Hasentiere	− 1	Nagetiere	0
Fledertiere	0	Würmer, Egel	+15

Heldentypen und Zauberfertigkeiten

Die Zauberkunst der Elfen

Die drei Völker der Auelfen, Waldelfen und Firnelfen besitzen eine intuitive Kenntnis der Magie, die ihnen genauso angeboren ist wie die Liebe zu der Natur und den Künsten. Alle Elfenvölker verfügen unterbewußt über den gleichen Schatz an Zaubersprüchen, wenn auch die unterschiedliche Ausprägung ihrer magischen Fähigkeiten stark von ihrer jeweiligen Umgebung und der Erziehung abhängt, die sie genossen haben. Im Spiel bedeutet das, daß ein Angehöriger eines bestimmten Elfenvolkes zu Anfang die 13 Sprüche anwenden kann, die für sein Volk als typisch gelten. Die geradezu verbissene Vertiefung in die wissenschaftlichen Aspekte der Magie, wie sie von vielen Magiern und Druiden gepflegt wird, ist den Elfen fremd – sie erhalten zur Steigerung ihrer Zauberfähigkeiten 25 Versuche pro Stufe. Mit diesen Versuchen dürfen sie alle Zauber elfischen Ursprungs um 2 Punkte und alle anderen Sprüche um 1 Punkt pro Stufe steigern.
Da sie an allen Seiten des Lebens interessiert sind, wandeln sie keine Talentsteigerungen in ZF-Steigerungen um.
Allen Elfen ist gemein, daß sie nur Zauber elfischen Ursprungs über die Meisterschaft hinaus steigern können. Wenn der Elf ins Abenteurerleben tritt, besitzt er eine Lebensenergie von 25 Punkten (Firnelfen: 30 LP) und eine Astralenergie von 25 Punkten. Jedesmal wenn er später eine neue Stufe erreicht, würfelt er mit 1 W6 und addiert 2 Punkte. Das Resultat kann er entweder seiner Lebensenergie oder seiner Astralenergie zufügen oder aber auf beide Energien nach eigenem Ermessen verteilen.
Normalerweise lernen Elfen durch Kontakt und Austausch mit anderen Mitgliedern ihres Volkes oder durch das Beobachten von Zaubervorgängen. Zutritt zu den Akademien der Magier erhalten sie meist als Gegenleistung dafür, daß sie ihr Zauberwissen an die Novizen der Schule weitervermitteln. Einige Elfen – vor allem diejenigen, die dem in Nordaventurien weitverbreiteten Zweig der *Grauen Magie* anhängen – arbeiten jedoch auch als Magister an den Magierschulen (z. B. in Olport), um die Vereinigung allen Zauberwissens voranzutreiben. Häufig ist es gerade solchen ›Elfenmagistern‹ zu danken, daß die Atmosphäre an diesen Akademien nicht völlig verknöchert und staubtrocken ist.

Die Zauberkunst der Hexen

Mißtrauisch durch jahrhundertelange Verfolgung und mit ebensolchem Mißtrauen von Außenstehenden betrachtet, bilden die Hexen Aventuriens notgedrungen eine verschworene Gemeinschaft. So wird ihnen der Zutritt zu neun von zehn Akademien, Schulen und Bibliotheken verwehrt, und ihre eigenen 13 Zauber geben sie nur auf ihren halbjährlichen Hexennächten oder von Mutter zu Tochter weiter. Dadurch sind diese Heldinnen natürlich stark in ihren Lernmöglichkeiten eingeschränkt.
Sie erhalten 30 Würfe pro Stufe, um ihre Zauberfähigkeiten zu steigern, und 20 Würfe zur Erhöhung ihrer Talente, wobei sie, je nachdem ob sie die Zauberei oder das ›weltliche‹ Leben mehr interessiert, bis zu fünf Würfe in die eine oder andere Richtung verschieben können.
Sie dürfen Hexenzauber um 3 Punkte pro Stufe und alle anderen Zauber um 1 Punkt pro Stufe steigern – wenn sie dafür einen Lehrmeister finden. Druiden sind – als Verehrer Sumus – den Hexen oftmals freundlich gesonnen, aber nur schwer aus ihrem Einsiedlertum zu reißen. Auch Elfen sind vielfach bereit, einer Hexe einen oder zwei Zauber (nämlich ihre Lieblingssprüche) beizubringen. Ein Magier dagegen wird auf Hexen äußerst reserviert reagieren, am ehesten können sie von sogenannten ›Grauen Magiern‹ ein Entgegenkommen erwarten.
Als Meister können Sie Hexen, die einen *Vertrauten* besitzen, pro Stufe einen Extra-Lernwurf auf die ZF ›DAS SINNEN FREMDER WESEN‹ zugestehen.
Wenn die Hexe ins Abenteurerleben tritt, besitzt sie eine Lebensenergie von 25 Punkten und eine Astralenergie von 25 Punkten. Jedesmal wenn sie später eine neue Stufe erreicht, würfelt sie mit 1 W6 und addiert 2 Punkte. Das Resultat kann sie entweder ihrer Lebensenergie oder ihrer Astralenergie zufügen oder aber auf beide Energien nach eigenem Ermessen verteilen.

Die Zauberkunst der Schelme

Da die Schelme dazu neigen, den Einsatz von Magie nur als Auflockerung ihres ohnehin schon abwechslungsreichen Lebens zu betrachten, sind sie jedem Gedanken an eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der arkanen Lehre abhold. Sie lernen schnell, sowohl durch Beobachtung als auch von Lehrmeistern – falls sie Lust zum Lernen haben. Den meisten Lernaufwand widmen sie den 13 Sprüchen, die sie von ihren koboldischen Zieheltern mit auf den Weg bekommen haben.
Wenn der Schelm ins Abenteurerleben tritt, besitzt er eine Lebensenergie von 30 Punkten und eine Astralenergie von 20 Punkten. Jedesmal wenn er später eine neue Stufe erreicht, würfelt er mit 1 W6 und addiert 2 Punkte. Das Resultat kann er entweder seiner Lebensenergie oder seiner Astralenergie zufügen oder aber auf beide Energien nach eigenem Ermessen verteilen.
Die Schelme erhalten 20 Würfe pro Stufe, um ihre Zauberfertigkeiten zu steigern, wobei der maximale Zuwachs für einen ›Schelmenspaß‹ 3 Punkte pro Stufe und für jeden anderen Zauber 1 Punkt pro Stufe betragen kann. Sie lernen dort, wo es für sie am einfachsten ist – meistens durch Beobachten ihrer magisch begabten Gefährten oder durch den Besuch von Bibliotheken, wie ein überliefertes Zitat des Orlan Resnik, Kustos der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, belegt:
»... Schmeißt diese Holzköppe von Schelmen doch endlich 'raus, hier findet sich ja kein Mensch mehr zurecht, ich brauche Jahre ..., nein, das nicht, **daas nicht!** ... Raus! **Raus! RAAUUSS!!!**«

Die Zauberkunst der Druiden

Als noch geheimnisvoller als die Hexe stellt sich der Druide dar. Man hört selten von Druiden, und wenn, dann Widersprüchliches. Sie tauchen in den Städten auf, nur um sofort wieder in ihren Wäldern zu verschwinden. Aus diesem Grunde kann über die magische Ausbildung der Druiden nur wenig gesagt werden. Sie besitzen sowohl persönliche Lehrmeister als auch geheime Versammlungsorte und Ritualplätze, an denen junge Druiden in den magischen Künsten unterwiesen werden.
Jeder Druide beginnt sein Wirken in der Öffentlichkeit mit einem Vorrat von 13 Zaubern. Er erhält pro Stufe 30 Versuche, um seine Zauberfertigkeiten zu steigern, und 20 Versuche für seine nichtmagischen Talente, wobei er fünf Würfe vom einen zum anderen Gebiet verschieben kann. Druiden können ihre eigenen Zauber um 3 Punkte pro Stufe anheben, alle anderen Zauber nur um 1 Punkt.
Wenn der Druide ins Abenteurerleben tritt, besitzt er eine Lebensenergie von 30 Punkten und eine Astralenergie von 25 Punkten. Jedesmal wenn er später eine neue Stufe erreicht, würfelt er mit 1 W6 und addiert 2 Punkte. Das Resultat kann er entweder seiner Lebensenergie oder seiner Astralenergie zufügen oder aber auf beide Energien nach eigenem Ermessen verteilen. Druiden werden selten auch in den Akademien der Magier angetroffen, wo sie gildenmagische Zauber erlernen und dafür einen – wenn auch sehr geringen – Teil ihres Wissens an die Magier weitergeben. Da sie jedoch jeden schriftlichen Nachlaß verweigern, gestaltet sich der Lernprozeß für die Magier ungleich schwieriger. Mit Hexen und Elfen verstehen sich die Druiden verhältnismäßig gut, so daß es hier auch häufiger zu einem Austausch magischen Wissens kommen kann.

Die Zauberkunst der Magier

Unter den magiebegabten Wesen Aventuriens haben es vor allem die Magier zu einer fast vollendeten Beherrschung der Zauberkünste gebracht. Ihnen ist es vor allem zu danken, daß die Magie heute nicht mehr nur instinkthaft – also halb unbewußt – betrieben wird, sondern Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen werden konnte. Ohne den Fleiß und die Mühen vieler Generationen aventurischer Magier wäre es kaum vorstellbar, daß wir heute einen so geheimnisvollen Bereich wie das Wirken und Walten der Zauberkräfte einigermaßen objektiv beschreiben und sogar in feste Regeln fassen können. Diese Sätze sollen vor allem jenen Schelmen und Elfen zur Mahnung dienen, die heute noch immer behaupten: »Wer einen Zauber in ein Buch schreiben muß, der wird ihn nie ganz verstehen ...« Wer weiß, vielleicht wäre so manche magische Formel dieser sogenannten ›naturbegabten Zauberwesen‹ schon längst verlorengegangen, wenn ihn nicht beizeiten ein magischer Enzyklopädist getreulich in

seine Sammlung aufgenommen hätte! Ein echter aventurischer Magier widmet sein ganzes Leben der Verfeinerung der Magie und seiner eigenen Spezialisierung auf gewisse magische Teilbereiche. Darum unterhält die Gilde der Magier zahlreiche Schulen, in denen schon die jüngsten ihrer Zöglinge in den arkanen Künsten unterrichtet werden, und Bibliotheken, in denen jahrhundertealtes Wissen zusammengetragen wurde. Die Struktur der großen Gilden ist zu komplex und zu weit gefächert, um hier allzu ausführlich auf sie eingehen zu können, ihre Schulen sind jedoch unten aufgeführt. Die grundsätzliche weltanschauliche Aufspaltung der Gildenstruktur wird im Kapitel *»Weiße, Graue und Schwarze Magie – das Denksystem der Magiergilden«* beleuchtet.

Wir gehen davon aus, daß jeder Held vom Typ Magier seine Lehrzeit in einer Akademie bereits hinter sich hat, wenn er in sein erstes Abenteuer zieht. Dem Spieler steht es frei, aus der Liste der Akademien diejenige auszuwählen, die sein Held besucht hat.

Ein Magier kann zu Beginn seiner Laufbahn alle jene Zauber anwenden, die er in seiner Schule gelernt hat (sofern er in dem Zauber mindestens die ZF−5 vorweisen kann). Der schon erwähnte *Mysticus* ist ein Adept der *Akademie Schwert und Stab zu Beilunk*. Er beherrscht die Sprüche BLITZ DICH FIND (4), FULMINICTUS (2) PLUMBUMBARUM (1), IGNIFAXIUS (−1), SICHRES AUG' (−2), ARMATRUTZ (2), und STÄRKEN (2), wobei er jeweils die in Klammern angegebene Zauberfertigkeit besitzt.

Unmittelbar vor Beginn seiner Abenteurerlaufbahn kann sich der Magier – wie alle anderen Zauberkundigen auch – weitere Zauber verfügbar machen, indem er seine ZF in diesen Zaubern um mindestens 1 Punkt steigert und sie so zu seinen ›aktiven‹ Zaubern macht (vergleiche *»Mindestwerte der Zauberfertigkeit«*).

Wenn der Magier aus der Schule ins Leben tritt, besitzt er eine Lebensenergie von 25 Punkten und eine Astralenergie von 30 Punkten. Jedesmal wenn er später eine neue Stufe erreicht, würfelt er mit 1 W6. Das Resultat kann er entweder seiner Lebensenergie oder seiner Astralenergie zufügen oder aber auf beide Energien nach eigenem Ermessen verteilen.

Da die Vervollkommnung der Zauberei für den Magier Vorrang vor allen anderen Studien und Körperertüchtigungen genießt, erhält er 45 Würfe (Versuche) pro Stufe, um seine Zauberfertigkeit zu erhöhen, jedoch nur 15 Versuche, um seine allgemeinen Talente zu steigern. Er kann jedoch bis zu fünf Steigerungsversuche auf dem Gebiet der Magie opfern und zur Steigerung seiner allgemeinen Talente verwenden, wenn er der Meinung ist, auch ein Magier sollte über ein gesundes Maß an Allgemeinwissen verfügen.

Aber auch eine Umwandlung in umgekehrter Richtung ist erlaubt.

Mit diesen 45 bis 50 Versuchen können die Magier die Zauber, in denen sie auf ihrer Schule eine besondere Unterweisung erhielten (deren *Hausprüchen*), um 3 Punkte pro Stufe steigern, Formeln aus ihrem Spezialgebiet und dem Ursprung *Gildenmagie* um 2 Punkte und alle anderen Zauber um 1 Punkt.

Außer zur Steigerung ihrer Zauberfertigkeiten können die Magier einen Teil ihrer Versuche in einen Zugewinn an Astralenergie umwandeln. Anstatt sich in einigen Zaubertechniken zu vervollkommnen, versenken sie sich in eine tiefe Meditation, in der sie ihre inneren Kräfte ausloten und sie mit den frei durch die Welten schweifenden astralen Kräften in Einklang bringen. (Gerüchte, Magier erhielten ihre Astralenergie von Dämonen verliehen, müssen an dieser Stelle auf das schärfste zurückgewiesen werden.) Ein Magier, der sich für eine außerordentliche Erhöhung seiner Astralenergie entscheidet, verzichtet bei Erreichen einer neuen Stufe auf zehn ZF-Steigerungsversuche. Dafür kann er seine Astralenergie um 1W6+2 Punkte steigern – und zwar zusätzlich zu der ihm anläßlich der neuen Stufe sowieso zustehenden ASP-Erhöhung. Magier erhalten ihr Wissen in erster Linie durch das Studium in Akademien oder die Lektüre von arkanen Formelsammlungen (Zauberbüchern). Mündliche Überlieferungen, wie sie bei vielen anderen magiebegabten Aventuriern üblich sind, werden innerhalb der Magiergilde nicht gepflegt. Aus diesem Grund verfügt jeder Magier über eine Bibliothek, deren Umfang meist in Zusammenhang mit seiner Stufe steht. Dieser Bibliothek ist das Kapitel *»Die Bücher der Magier«* auf Seite 61 gewidmet.

Die Magierschulen Aventuriens

Leider reicht in dieser allgemeinen Betrachtung der aventurischen Magie der Platz nicht aus, um auf jede einzelne Schule, ihren Lehrkörper oder ihr Spezialgebiet einzugehen.

Wir hoffen, daß wir im Aventurischen Boten* Gelegenheit finden werden, das eine oder andere Haus der arkanen Künste der interessierten Leserschaft zu präsentieren.

Die folgende Übersicht enthält die bekanntesten Magierschulen Aventuriens.

Aus ihr kann abgelesen werden, welche *Haussprüche* in der jeweiligen Schule besonders gepflegt werden und welchem *Spezialgebiet* sie sich verschrieben hat.

Unter *Haussprüchen* verstehen wir eine Sammlung von Sprüchen, in denen die Adepten so gründlich unterwiesen werden, daß sie die Schule mit einem Bonus auf die ZFs in diesen Sprüchen verlassen und sie in ihrer späteren Laufbahn um 3 Punkte pro Stufe steigern dürfen.

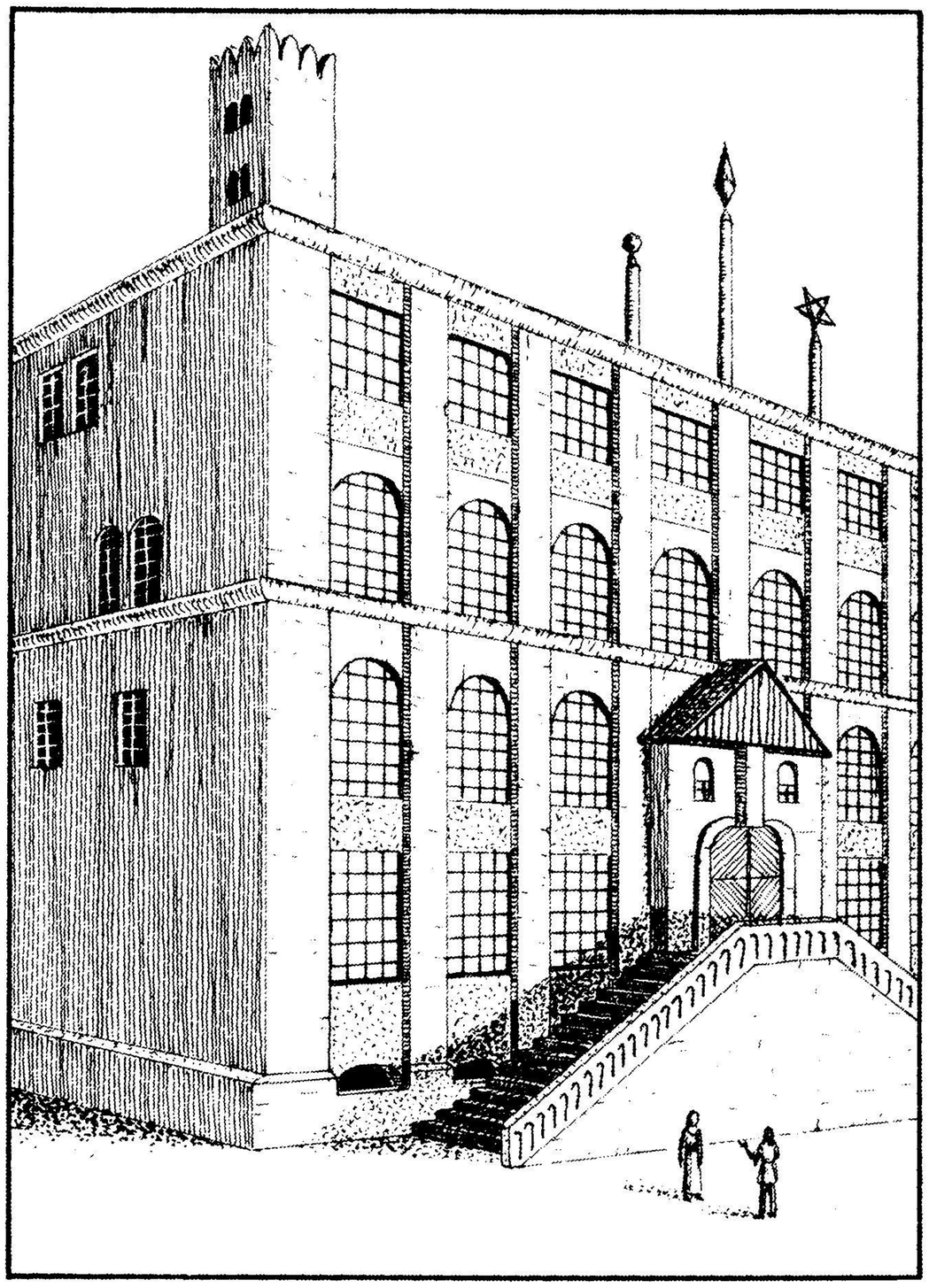
Das *Spezialgebiet* benennt den Bereich der Magie (z. B. ›Illusion‹), dem sich die Akademie gewidmet hat.

Zauber dieses Spezialgebiets können vom Magier um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden. Zum Spezialgebiet können auch Sprüche der Druiden, Elfen, Schelme und Hexen gehören.

Da die Akademien außerdem ein Grundwissen in allen *Gilden*sprüchen vermitteln, kann der Magier auch alle Zauber dieses Ursprungs um 2 Punkte pro Stufe anheben.

Sollten Sie weitere Schulen, Akademien oder Orden einführen wollen, so steht Ihnen das natürlich frei. Beachten Sie jedoch bitte, daß die Summe der Bonuswerte 14 nicht überschreitet und kein einzelner Bonus von mehr als +5 gewährt wird.

Die Einteilung der Schulen in Weiße, Graue und Schwarze Magie erfolgt gemäß dem *Codex Albyricus* von 446 vor Hal, der ersten verbindlichen



Rechtsordnung für Magier und die Ahndung von magisch begangenen Verbrechen:

»... So soll eyne jede Halle & Gilde & Schule sich erklaeren, welchem Zweyge der arkhanen Lehre sie sich verpflichtet fyhlet: dem Wege der linken Handt, dem Wege der rechten Handt oder beyder. Dies soll geschehen ohn Ausnahm, ohn widren Trug und Vorteyl ...«

(Cod. Alb. Fol. VII, S. XIV)

Jede Schule erlegt ihren Abgängern meist auch besondere Aufgaben oder Beschränkungen auf, die wir Ihrem Gefühl für guten rollenspielerischen Stil überlassen wollen. So wird z. B. die *›Halle des Lebens zu Norburg‹* ihren Adepten den Waffengebrauch nur zur Verteidigung erlauben und auch dem Erlernen mächtiger Kampfzauber sehr skeptisch gegenüberstehen.

* Der Aventurische Bote ist das alle zwei Monate erscheinende Journal der DSA-Spieler. Er berichtet regelmäßig über wichtige Geschehnisse und Persönlichkeiten Aventuriens und bietet ständig Kommentare, Erweiterungen und Ergänzungen zum DSA-Regelwerk. Informationen: **Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 8057 Eching, Stichwort: »Bote«**

Magier-Akademien – eine Übersicht

Schule	*Hausssprüche (Bonus)*	*Spezialgebiet Ausrichtung*
Schule der Austreibung zu Perricum	Illusionen zerstören, Beherrschungen brechen, Verwandlungen beenden, Geister austreiben, Destructibo Arcanitas, Hellsicht trüben, Reversalis Revidum (je +2)	Antimagie, weiß
Halle der Antimagie zu Kuslik	Hellsicht trüben, Bewegung stören, Verständigung stören, Gardianum Paradei, Geister austreiben, Arcano Psychostabilis, Ängste lindern (je +2)	Antimagie, grau
Akademie der magischen Rüstung zu Gareth	Armatrutz, Visibili, Gardianum Paradei, Kampfzauber stören, Illusionen zerstören, Arcano Psychostabilis, Blitz dich find (je +2)	Antimagie, weiß
Bannakademie zu Ysilia	Illusionen zerstören, Verwandlungen beenden, Destructibo Arcanitas, Beherrschungen brechen, Geister austreiben (je +2); Hellsicht trüben , Kampfzauber stören, Arcano Psychostabilis, Gardianum Paradei (je +1)	Antimagie, weiß
Schule des seienden Scheins zu Zorgan	Duplicatus, Auris Nasus, Schelmenmaske, (je + 3); Dunkelheit, Visibili, Harmlose Gestalt, Illusionen zerstören, Adleraug' (je +1)	Illusionen, grau
Akademie der Erscheinungen zu Grangor	Auris Nasus, Illusionen zerstören, (je +3); Duplicatus, Schelmenmaske, Ecliptifactus, Geister beschwören (je +2)	Illusionen, grau
Akademie Schwert und Stab zu Beilunk	Blitz dich find, Fulminictus, Plumbumbarum, Ignifaxius, Scharfes Aug', Armatrutz, Stärken (je +2)	Kampf, weiß
Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana	Ignifaxius, Fulminictus, Blitz dich find, Saft Kraft, Armatrutz, Unitatio, Balsamsalabunde (je +2)	Kampf, weiß
Kampfseminar Andergast	Eisenrost, Ecliptifactus (je +3); Plumbumbarum, Scharfes Aug', Fulminictus, Blitz dich find, Silentium, Kampfzauber stören, Ermutigen, Flim-Flam (je +1)	Kampf, grau
Akademie der Verformungen zu Lowangen	Visibili, Paralü, Salander, Adler Wolf, In See und Fluß, Ertüchtigen, Armatrutz (je +2)	Verwandlung von Lebewesen, grau
Halle der Metamorphosen zu Kuslik	Salander (+4); Arcano Psychostabilis, Adler Wolf (je +3); Visibili, Paralü, Erleuchten, Schmücken (je +1)	Verwandlung von Lebewesen, weiß
Schule des Wandelbaren zu Tuzak	Adler Wolf (+6); Salander, Paralü (je +2); Schwarz und Rot, Arcano Psychostabilis, Ermutigen, Ecliptifactus (je +1)	Verwandlung von Lebewesen, grau

Schule	*Gelehrte Zauber*	*Spezialgebiet Ausrichtung*
Pentagramm-Akademie zu Rashdul	Furor Blut, Geister beschwören, Heptagon (je +3); Nekropathia, Skelettarius (je +2); Geister austreiben (+1)	Beschwörung, grau
Dunkle Halle der Geister zu Brabak	Geister beschwören, Skelettarius, Nekropathia (je +3); Geister austreiben, Furor Blut, Heptagon, Ecliptifactus, Unitatio (je +1)	Beschwörung, schwarz
Schule des Direkten Weges zu Gerasim	Foramen, Claudibus, Motoricus, Transversalis, Spurlos Trittlos, Axxeleratus, Solidirid (je +2)	Bewegung, grau
Akademie der Geistreisen zu Belhanka	Transversalis (+4); Objectum stumm, Durch Marmorstein (je +3); Elfen Freunde, Verschwindibus (je +2)	Bewegung, grau
Halle des Windes zu Olport	Aeolitus, Sturmgebrüll (je +4); Wehe Walle, Dunkelheit, Solidirid (je +2)	Verwandlung von Unbelebtem, grau
Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria	Flim-Flam, Ecliptifactus (je +3); Wehe Walle, Silentium, Nihilatio Gravitas (je +2); Claudibus, Zagibu-Ubigaz (je +1)	Verwandlung von Unbelebtem, weiß
Schule der variablen Form zu Mirham	Arcanovi, Hartes Schmelze, Weiches Erstarre, Abvenenum, Zagibu-Ubigaz, Ecliptifactus, Objectum fix (je +2)	Verwandlung von Unbelebtem, schwarz
Akademie ›Drachenei‹ zu Khunchom	Arcanovi, Objectum fix (je +4); Abvenenum, Motoricus, Claudibus Foramen, Flim-Flam, Destructibo Arcanitas (je +1)	Verwandlung von Unbelebtem, grau
Halle des Quecksilbers zu Festum	Silentium, Nihilatio Gravitas, Flim-Flam, Dunkelheit, Aeolitus (je +2); Abvenenum, Metamorpho, Objectum fix, Claudibus (je +1)	Verwandlung von Unbelebtem, grau
Informations-Institut zu Rommilys	In dein Trachten, Penetrizzel, Adleraug', Eigenschaften seid gelesen (je +2); Odem Arcanum, Sensibar, Analüs Arcanstruktur, Respondami Veritar, Objectum stumm, Bannbaladin (je +1)	Hellsicht, weiß
Schule der Hellsicht zu Thorwal	Penetrizzel, Exposami, Creatur, In dein Trachten, Adleraug', Analüs Arcanstruktur, Eigenschaften seid gelesen (je +2), Sensibar; Odem Arcanum (je +1)	Hellsicht, grau
Akademie des Magischen Wissens zu Methumis	Odem Arcanum, Analüs Arcanstruktur (je +4); Penetrizzel, Adleraug' (je +2); Eigenschaften seid gelesen, Sensibar (je +1)	Hellsicht, weiß
Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar	Bannbaladin, Horriphobus, Halluzination, Respondami Veritar, Somnigravis, Beherrschungen brechen (je +2); Band und Fessel, Magischer Raub (je +1)	Beherrschung, schwarz
Halle der Macht zu Lowangen	Bannbaladin, Horriphobus (je +3), Respondami Veritar, Somnigravis, Band und Fessel, Sensibar (je +2)	Beherrschung, schwarz
Akademie der Herrschaft zu Elenvina	Bannbaladin (+4); Respondami Veritar, Sensibar, In dein Trachten, Somnigravis (je +2); Horriphobus, Band und Fessel (je +1)	Beherrschung, weiß

Schule	*Gelehrte Zauber*	*Spezialgebiet Ausrichtung*
Schule der Beherrschung zu Neersand	Bannbaladin (+5); Horriphobus, Halluzination, Somnigravis, Beherrschungen brechen (je +2); Sensibar (+1)	Beherrschung grau
Halle des Lebens zu Norburg	Balsamsalabunde, Klarum Purum, Ruhe Körper (je +4); Ängste lindern, Eigenschaften seid gelesen (je +3); Tiere besprechen, Abvenenum, Hexenspeichel (je +1)	Heilung, grau
Anatomische Akademie zu Vinsalt	Balsamsalabunde, Klarum Purum, Ruhe Körper, Ängste lindern, Eigenschaften seid gelesen (je +3); Geister austreiben, Odem Arcanum (je +2); Stärken, Ertüchtigen (je +1)	Heilung, grau
Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach	Elfen Freunde (+3); Unitatio Geistesbund, In dein Trachten, Das Sinnen fremder Wesen, Sensibar (je +2); Ruhe Körper, Abvenenum, Balsamsalabunde (je +1) ODER: Balsamsalabunde, Ruhe Körper (je +3); Abvenenum, Elfen Freunde (je +2); Unitatio, Das Sinnen fremder Wesen, In dein Trachten, Sensibar (je +1)	Heilung *und* Verständigung, grau
Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen	Elfen Freunde (+5); Unitatio Geistesbund, Sensibar (je +4); In dein Trachten, Das Sinnen fremder Wesen (je +3); Exposami Creatur (+2)	Verständigung, grau
Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin	Arcanovi, Reversalis (je +4); Unitatio (+3); Heptagon, Odem Arcanum, Analüs Arcanstruktur, Destructibo Arcanitas, Objectum fix, Objectum stumm, Penetrizzel, (je +2); Geister austreiben, Gardianum, Band und Fessel (je +1)	KEIN Spezialgebiet, grau

Weiße, Graue und Schwarze Magie

Das Denksystem der Magiergilden

Seit Menschengedenken – also mindestens seit der Besiedlung Aventuriens vor etwa 2000 Jahren – gibt es Personen, die sich zur Ausübung der arkanen Künste berufen fühlen. Mindestens ebenso alt ist der Streit unter den Magiern, wer die ›reine Lehre‹ vertritt. Besondere Marksteine in der Entwicklung der magischen Wissenschaften sind die Entdeckung der Elfenmagie (1869 v. H.), die Formelsammlung des Fran-Horas (1555 v. H.), die Auseinandersetzungen mit dem Sumu- und dem Satuaria-Kult (etwa 700 v. H.), die Regierungszeit Rohals des Weisen und die Magierkriege (527–398 v. H.), der Codex Albyricus (446 v. H.) und der Sturz des Dämonenmeisters Borbarad (403 v. H.).

Spätestens seit diesem Zeitpunkt tritt die Spaltung der arkanen Zunft in drei große Gilden offen zutage. Es sind dies *›Der Bund des Weißen Pentagramms‹*, *›Die Große Graue Gilde des Geistes‹* und *›Die Bruderschaft der Wissenden‹*, gemeinhin auch als Weiße, Graue und Schwarze Magiergilden bekannt. Die beiden extremen Richtungen werden auch *›Weg der Linken Hand‹* (Schwarzmagier) und *›Weg der Rechten Hand‹* (Weiße Magier) genannt.

Die *Weißen Magier* sind Vertreter der göttlichen Ordnung. Sie fühlen sich von Hesinde besonders mit ihren magischen Kräften gesegnet und sind deshalb oft glühende Anhänger der Göttin. Obwohl sie nicht in Praios' Gunst stehen, halten sie die Zwölfgötter in Ehren und versuchen – wie die Geweihten – der einfachen Bevölkerung auf den rechten Weg zu helfen: Jeder und jede hat einen Ort im göttlichen Plan, den er/sie tunlichst nicht verlassen sollte, denn ein solches Verhalten ist »das Werk eines Namenlosen«. Auf arkanem Gebiet beschäftigen sie sich in erster Linie mit Antimagie, Hellsicht, Beherrschung und Heilung, wobei sie jedoch stets ihren eigenen Weg beschreiten und sich von vielen anderen Zauberkundigen abgrenzen.

Weiße Magier sind in erster Linie im Mittelreich, im Lieblichen Feld und in Aranien anzutreffen; Elfen finden sich unter ihnen nur selten, und Hexen und Druiden gelten bei ihnen bereits als Dulder, wenn nicht Wegbereiter des Namenlosen.

Die *Grauen Magier* vertreten die Idee des kosmischen Gleichgewichts. Gut und Böse müssen ihren Anteil an der Welt haben und keine Gruppe darf zu stark werden, sonst würde eine Stagnation in der Entwicklung der Welt eintreten. Diese Entwicklung verläuft – so die Magier – vom Nichts zur Perfektion aller Dinge und Lebewesen (dem Goldenen Zeitalter, das weder Gut noch Böse kennt).

Sie lehnen deshalb auch keine Form von Magie ab, lehren jedoch ihre Novizen als erstes einen verantwortungsbewußten Umgang mit ihren Kräften. Sie fühlen sich durch ihre Fähigkeiten der Welt verpflichtet, und sie helfen, wo sie können (zumindest in den meisten Fällen). In ihren ›offenen Seminaren‹ lehren sie ihre Weisheiten für jedermann, doch auch solch einfache Dinge wie Lesen oder Rechnen können hier gegen einen geringen Obulus erlernt werden. Die ›Grauen‹ versuchen, ihren Geist und den aller denkenden Wesen ›bereit zu machen für künftige Zeiten‹, weswegen sie sich auch oft in langwierigen Übungen, Meditationen und Experimenten ergehen. Sie sind von allen Magiern am weltoffensten und pflegen auch Kontakt zu Druiden, Schelmen und Hexen (und natürlich zu den Elfen).

Am weitesten verbreitet sind ihre Lehren – die von vielen Herrschern, von Weißen Magiern und Geweihten als blauäugiger, gefährlicher und aufrührerischer Unfug gebrandmarkt werden – im Bornland, in den Städten des Svelltschen Städtebundes, in Orten mit hohem elfischem Bevölkerungsanteil und im Lieblichen Feld.

Ihr großes Idol und geistiger Lehrer ist Rohal, von dem sie glauben, daß er in Gestalt eines Einhorns noch immer durch die Lande zieht, um das kosmische Gleichgewicht zu bewahren, wo immer es auch gefährdet scheint.

Die Schwarzen Magier haben einen Grundsatz, dem sie stets folgen: »Wissen ist Macht«. Sie sind meist Individualisten, die sich ihren Forschungen widmen, welche von vielen Außenstehenden bestenfalls als obskur bezeichnet werden können. Zur Erreichung ihrer Ziele gehen sie oft skrupellos vor und haben so einen Nimbus des Bösen um sich errichtet, obwohl es sich bei ihnen oftmals nur um exzentrische Forscher oder arrogante Gelehrte handelt. Ihre Zentren in Aventurien sind Brabak, Mengbilla, Fasar und Mirham.

Neben den großen Akademien sind noch einige kleine, unabhängige Orden und Sekten zu erwähnen, die eigene Ziele verfolgen und sich besonderen Aufgaben gewidmet haben:

Borbaradianer: Eine besondere Gruppe innerhalb der Schwarzmagier bildet die Sekte der *Borbaradianer,* die sich besonders den Lehren des Dämonenmeisters Borbarad verschrieben hat. Borbarad lebte vor etwa 450 Jahren und war den wenigen Zeugnissen über sein Tun zufolge einer der Mächtigsten jener Tage, ein Schwarzmagier mit Fähigkeiten, wie sie heute keinem Magier in Aventurien mehr zu eigen sind. Seinem unersättlichen Machthunger konnte schließlich nur durch den Zusammenschluß vieler anderer Magier unter der Führung von Rohal dem Weisen Einhalt geboten werden.

Übersteigerte Machtgier kennzeichnet auch Borbarads heutige Anhänger. Gerüchten zufolge können sich diesem Geheimbund auch nicht magiebegabte Personen anschließen und die arkanen Künste erlernen. Es heißt, daß sie für diesen Wissens- und Machterwerb einen hohen Preis (möglicherweise ihre Seele) zu entrichten hätten. Die Borbaradianer verwenden eine besondere Kategorie von Sprüchen, die sich oftmals durch ungewöhnliche Grausamkeit auszeichnen. Da es jedoch gefährlich scheint, den Borbaradianern diese Sprüche allein zu überlassen, haben auch die großen Gilden begonnen, sich mit dieser ›Schwarzen Spielart‹ auseinanderzusetzen, um sie wissenschaftlich interessierten Magiern zugänglich zu machen.

Schlange der Erkenntnis, ein Weißer Orden, dessen Mitglieder häufig gemeinsam mit Hesinde-Geweihten durch die Lande ziehen, um Wissen über Aventurien zusammenzutragen. Die Mitglieder legen Wert auf die Ausbildung ihrer Wissenstalente; ihr Ordenshaus steht in Kuslik.

Rohals Wächter, ein Weißer Orden, der sich die Verfolgung Abtrünniger und die Inquisition in Sachen Schwarzer Magie und Hexenwerk zum Ziel gesetzt hat, ein Orden, über den Rohal sicherlich nicht erfreut gewesen wäre. Ihre Klöster stehen bei Angbar und Ysilia.

Orden des Anconius: Die Mitglieder des Weißen Ordens der Anconiten sind als Heiler in ganz Aventurien bekannt und beliebt. Hauptklöster: Albenhus, Salza, Baburin und Donnerbach.

Orden des Mephal von Punin: Die Mephaliten ziehen auf der Suche nach talentierten Zöglingen in Wohnwagen durch das Land, um sie für die »Weiße Sache« zu gewinnen. Haupthaus: Rommilys.

Graue Stäbe von Perricum: Dieser während der Magierkriege gegründete Graue Orden nimmt auch Nichtmagier auf (kann ihnen jedoch keine magischen Fertigkeiten vermitteln). Der Orden dient der Verteidigung in Bedrängnis geratener Grauer Akademien. Ordensburgen: Anchopal, Neetha, Lowangen.

Pentagramm von Vinsalt: Auch dieser Orden nimmt Nichtmagier in seine Reihen auf. Es handelt sich bei ihm um eine Gruppe, die von den Grauen Gilden mit Botendiensten und der Anwerbung neuer Mitglieder beauftragt wird. Ordensburg: Vinsalt.

Roter Salamander: Eine lockere Verbindung von Grauen Magiern und Alchimisten mit dem Ziel der gemeinsamen Erforschung der ›letzten Geheimnisse‹ der Materie. Ihre ›Werkstätten‹ befinden sich in Brabak und Norburg.

Magische, übersinnliche und widernatürliche Kreaturen

Ihr Wesen und wie man sie beschwört

Die meisten Kreaturen Aventuriens leben wie Sie, lieber Leser, und ich: Sie nehmen Nahrung auf und scheiden sie wieder aus, sie zeugen Nachkommen, ziehen sich Verletzungen und Krankheiten zu und sterben, wenn ihre Zeit gekommen ist. In dieser Hinsicht unterscheidet sich Seine Majestät Kaiser Hal I in nichts von einem Krakenmolch oder einer Stubenfliege.

Hier aber soll die Rede sein von Wesen grundsätzlich anderer Art: Deren Lebensenergie stammt aus fremden, unheimlichen Quellen, sie sind körperlos oder nur halb stofflich – und deswegen grundsätzlich unnatürlich. Zu diesen Wesen zählen wir die Geister, die Dämonen und die Untoten. Da in jede dieser drei Gruppen eine Vielzahl höchst unterschiedlicher Exemplare einzuordnen ist, mußten wir einen beachtlichen Katalog übernatürlicher Wesen zusammentragen, wovon Sie sich auf den folgenden Seiten selbst überzeugen können.

Dabei haben wir bewußt jene durch Magie entstandenen Kreaturen wie Harpyien, Borbaradmoskitos oder Golems unberücksichtigt gelassen, auch die Vampire und Ghoule, die magischen Lebewesen wie Basilisken und Klammermoloche sowie schließlich jene Wesen, die selbst Zaubersprüche verwenden: die Kobolde, Einhörner und die großen Drachen.

Viele wertvolle Informationen über diese Wesen finden Sie in der Enzyklopädie **»Das Land des Schwarzen Auges«.**

Mindere Geister

Die Luft Aventuriens ist durchdrungen von magischen Strömungen. Bei jeder Zauberei wird Astralenergie frei, die ungebunden durch Wälder, Städte und Höhlen streift, bis sie auf eine Konstellation von Materie, Flüssigkeiten oder Gasen trifft, mit der sie sich zu einem halb magischen, halb stofflichen Wesen verbindet. Solche schattenhaften Kreaturen, die immer nur für eine kurze Zeit eine sichtbare Form annehmen können, nennen wir die *minderen Geister.* Sie können überall entstehen, vorzugsweise aber an Stellen, wo ein Stoff von einem Elementarzustand in einen anderen übergeht (Wasserdampf, Rauch, Feuer) oder wo sich Elemente miteinander vermischen (Schmiedeesse, Meeresgischt, Wasserfälle usw.). Aus einem uns unbekannten Grund scheint sich die zufällige Anwesenheit junger Mädchen förderlich auf die Entstehung minderer Geister auszuwirken. Diese Wesen tragen viele Namen: Wir kennen sie als Klopf-, Klapper- und Poltergeister, als Quellenmännlein und Köhlerweiber, als Schlakkenwirrling, Feuerwusel usw.

All diesen Mindergeistern ist gemeinsam, daß sie zwar beschworen und in eine sichtbare Form gezwungen, nicht aber beherrscht werden können und daß sie nicht in der Lage sind, einem Lebewesen einen direkten körperlichen Schaden zuzufügen – obwohl schon Fälle bekannt geworden sind, in denen Menschen sich aus Furcht z. B. vor einem ›*Gischtbock*‹ in ihr Verderben gestürzt haben.

Von den minderen Geistern streng unterschieden sind die ungleich mächtigeren Elementargeister (siehe **»Das Land des Schwarzen Auges«**) und die *höheren Geister* und *Erscheinungen* (s. u.).

Mindere Geister können mit dem Spruch MEISTER MINDERER GEISTER beschworen und mit dem Spruch GEISTER AUSTREIBEN gebannt werden, wobei für den Bannenden die Zauberprobe um 2 erleichtert ist.

Erscheinungen (Geister)

Erscheinungen sind im Diesseits auftretende Wesen, deren angestammter Platz eigentlich das Jenseits wäre. Meistens handelt es sich um die ruhelosen Geister von Verstorbenen, die durch einen Fluch,

seelische Not, Sühne einer Schuld oder bestimmte magische Konstellationen daran gehindert sind, ihren Seelenfrieden in Borons Hallen zu finden; aber es wurden auch schon Begegnungen mit den halbmateriellen Wesenheiten von Pferden oder Vögeln bekundet.
Geister lassen sich nicht beherrschen, aber da sie eine eigene Intelligenz und einen eigenen Willen besitzen, kann ein Beschwörer sie um Hilfe bitten oder sie überreden, ihm einen Dienst zu erweisen. Als Gegenleistung verlangen sie vom Beschwörer oftmals ihrerseits einen Dienst, der sie ihrem Seelenfrieden ein Stück näher bringt. Hierbei kann es sich um das Überbringen einer Botschaft handeln, um das Aufspüren eines Artefaktes oder das Bestrafen einer bestimmten Person – und wehe dem Beschwörer, der einen einmal geschlossenen Handel mit einem Geist bricht! Irgendwann wird der Betrogene ihn zu finden wissen …
Um einen Geist zu beschwören, benötigt man den Zauber GEISTER BESCHWÖREN, um ihn zu bannen den Zauber GEISTER AUSTREIBEN. Es folgt eine Aufstellung verschiedener Geister und ihrer Mächtigkeit (Zuschläge/Abzüge auf die Beschwörungs- und Austreibungsproben).

Gefesselte Seele: Dieses Geistwesen ist durch einen Fluch an einen bestimmten Platz, meist den Ort seines Todes, gebunden. Da es in vielen Fällen schon sehr lange dort verharrt, kann es über Ereignisse aus der Vergangenheit dieses Ortes befragt werden.
Beschwörung: −1; *Austreiben:* 0

Nachtalp: So nennt man häufig die ruhelose Seele eines Verbrechers, die umherzieht und den Schlaf ihrer Opfer zu einem Erlebnis des Schreckens werden läßt. Ein Nachtalp strebt nicht nach der Erlösung seiner Seele, sondern nach Macht. Der Beschwörer muß deshalb einen Teil seiner Lebensenergie opfern, damit ihm der Alp zu Diensten ist. Für W+2 geopferte LP kann er den Alp auf einen Feind hetzen. Dieser verbringt die Nacht mit schrecklichen Träumen und ohne Lebensenergie zu regenerieren. Er verliert sogar 1 LP. Nachtalpe, die eine bestimmte Menge Lebensenergie erbeutet haben (etwa 500 LP), können wieder eine feste Gestalt annehmen und ihr verbrecherisches Treiben ungehindert fortsetzen.
Beschwörung: +1; *Austreiben:* +1W6

Spuk: Dieser Geist ist dazu verdammt, nächtens umherzuwandeln und Gegenstände zu bewegen, zu zertrümmern oder sonstwie zu beschädigen. Da er bei seinem Treiben eine Körperkraft von 50 Punkten entfalten kann, wäre der Ausdruck ›Poltergeist‹ eine zu harmlose Bezeichnung für dieses Wesen. Für seinen Seelenfrieden ist meistens die Zerstörung eines bestimmten Gegenstandes nötig.
Beschwörung: +5; *Austreiben:* +7

Irrlicht: So nennt man den Geist eines in einem Moor oder Sumpf Versunkenen, der nicht eher Ruhe finden kann, bis er eine für ihn wichtige Aufgabe erfüllt hat (z. B. Rache am Mörder eines Verwandten zu nehmen, seine Geliebte ein letztes Mal zu sehen, eine bestimmte Person zu warnen etc.). Irrlichter erscheinen meist als tanzender Lichtfleck oder als wabernder Nebelfetzen. Es gehört zu ihrem Wesen, daß sie, ohne es zu wollen, immer wieder unglückliche Opfer in tödliche Sumpflöcher lokken.
Einmal beschworen, können Irrlichter Fragen beantworten, eine bestimmte Person erschrecken oder ihr durch eine eisige Berührung sogar Schaden zufügen (3 SP pro Berührung). Seltsamerweise kann man keinem Irrlicht befehlen, ein Opfer ins Moor zu locken.
Beschwörung: +4; *Austreiben:* +7

Erscheinung: Eine Erscheinung ist der gebundene Geist eines Tieres, der sich als schattenhafte Tierform manifestiert. Meistens handelt es sich um die Erscheinungen im Kampf getöteter Rösser oder im Verlauf eines *Krähenrufs* gestorbener Krähen. Diese Geister sind halbmateriell und sie können *einmalig* für ihre ursprünglichen Zwecke eingesetzt werden: Reiten, Kampf, Überbringung von Nachrichten u. ä. Danach sind sie erlöst.
Beschwörung: +5; *Austreiben:* +2

Dämonen

Seit die Magier mit der Erforschung der höheren astralen Sphären begonnen haben, entdecken sie auf ihren Geistreisen immer neue und schrecklichere Bewohner dieser Sphären – und leider auch immer neue Mittel und Wege, die Dämonen, wie man diese Kreaturen der jenseitigen Weltensphären nennt, in unsere Dimension zu rufen und sie – zumindest zeitweise – unter ihren Willen zu zwingen. Kein Sterblicher hat je die Häupter der Dämonen gezählt, und nur von den wenigsten kennen wir die Namen. Jene



Kenntnis aber ist einer der wichtigsten Schlüssel zu einer gelungenen Beschwörung. Aber fast in jedem Jahr taucht wieder ein neues, grauenhaftes Buch aus irgendeinem Archiv auf und offenbart uns den Namen eines bislang unbekannten Dämons.
Wir wissen von den Dämonen nur, daß sie so verschieden voneinander sind, wie man es sich nur vorzustellen vermag, daß einige von ihnen bestimmte, gleichbleibende Eigenschaften besitzen und daß sie sich einer Hierarchie unterordnen.
Die geringsten unter ihnen sind die **Niederen Dämonen,** vielgestaltige, abstoßende Wesen, die sich nur für kurze Zeit in unserer Sphäre aufhalten können. Über den *Niederen* stehen die **Gehörnten Dämonen,** die allesamt auf ihrem Kopf (oder anderen Körperteilen) eines oder mehrere Hörner tragen. Es scheint, daß man aus der Anzahl dieser Hörner auf den Rang und damit die Gefährlichkeit eines Dämons schließen kann, aber vielleicht übertragen wir auch mit dieser Einschätzung unsere aventurischen Maßstäbe auf unzulässige Weise in eine Welt, von der wir uns eigentlich gar keine Vorstellung machen können.
Noch höher in der Hierarchie (und das ist eine gesicherte Erkenntnis) stehen die **Erzdämonen,** von denen es wahrscheinlich zwölf gibt und die der Sage nach die negativen Abbilder der Zwölfgötter sein sollen.
Wenn man die Macht der Erzdämonen in Betracht zieht, mag man dem unwissenden Volk diesen Vergleich verzeihen, ansonsten sind die Erzdämonen sowohl von ihrer Erscheinungsform (Gestalt) als auch von ihrem Wirken und der Verweildauer in unserer Sphäre so weltenweit von den Göttern verschieden, daß die Wissenschaft hier keinerlei Parallelen entdecken kann.
Erzdämonen erscheinen meist als stinkende, wabernde Schatten oder als unglaublich feiste, völlig haarlose Menschengestalten, die einen fürchterlichen Geruch ausströmen und mit öligen Stimmen reden. Auch die Erzdämonen können nur begrenzte Zeit in unserer Sphäre verweilen – und es wurde zum Glück noch keine Formel zur absichtlichen Beschwörung dieser Schreckenskreaturen gefunden. Angeblich sind auch sie nicht die absoluten Herrscher im Dämonenreich, denn über ihnen soll noch der **Dämonensultan** oder **Fürst der Finsternis** stehen, von dem jedoch keine glaubwürdigen Berichte vorliegen, da niemand, der ihn vielleicht erblickt hat, noch am Leben oder Herr seines Verstandes ist.
Dämonen sind nicht an unseren Wertvorstellungen zu messen und so auch nicht als gut oder böse zu bezeichnen. Was für uns eine unglaublich brutale Freveltat darstellt, ist für einen Dämon womöglich eine schiere Alltäglichkeit. (Wer würde schon einem Menschen vorwerfen, einen Wurm zertreten oder eine Fliege erschlagen zu haben?)
Da man Dämonen nur gegen ihren Willen und unter Zwang von ihrer in unsere Sphäre rufen kann, reagieren sie für gewöhnlich äußerst aggressiv auf eine Beschwörung, und so kann es leicht geschehen, daß ein Beschwörer den Dämon, den er rief, nicht zu beherrschen vermag, was für den Magier schreckliche Folgen haben kann – unter denen der Tod noch zu den am ehesten zu ertragenden zählt.
Niedere Dämonen werden mit der Formel ›FUROR, TUMULT UND SULPHURDAMPF‹ herbeigerufen, für die Beschwörung Gehörnter Dämonen benötigt man den Zauberspruch ›HEPTAGON UND KRÖTENEI‹.
Um einen Dämon zu vertreiben, muß die entsprechende Formel umgekehrt angewendet werden – dazu muß ihr der Zauber ›REVERSALIS REVIDUM‹ vorangestellt werden.
Im folgenden finden Sie eine Liste aller bisher bekannten Dämonen mit allen Eigenschaften, den Zuschlägen auf die Beschwörungs- und die Beherrschungsprobe und dazu eine Liste möglicher Reaktionen, die der Beschwörer in Betracht ziehen muß, wenn er unbeabsichtigt einen Dämon gerufen hat, den er nicht beherrschen kann.

Niedere Dämonen

Difar: Ein kleiner Irrwisch von vorwiegend rostroter Farbe, der ständig seine Form verändert und sich extrem schnell (GS100) bewegt, wobei er wegen seiner variablen Form auch durch schmalste Ritzen flitzen kann, nicht jedoch durch massive Wände. Dieser Dämon kann z. B. Räume erkunden oder Botschaften überbringen.
Beschwörung: −2; *Beherrschung:* −5; *Kosten:* 1 ASP pro KR

Braggu: Eine abgrundhäßliche Dämonenfratze, die unter Gebrüll und Getöse aus grünlich-violettem, stinkendem Dampf entsteht. Jedem, der in dieses Zerrgesicht blickt, muß pro KR eine Mutprobe+4 gelingen, sonst ergreift er blindlings die Flucht. Braggu besitzt keine greifbare Körperlichkeit, sondern beeindruckt allein durch seine Erscheinung und sein Gebrüll. Wer vor Braggu die Flucht ergreift, muß zusätzlich eine Aberglaubenprobe ab-

legen. Gelingt diese, so wirkt die Dämonenfratze auf ihn wie der Zauber *Horriphobus Schreckenspein*.
Beschwörung: −1; *Beherrschung:* −4; *Kosten:* 2 ASP pro KR

Karunga: Dieser Dämon erscheint dem Betrachter als grünlicher Kugelblitz, der beständig um sein Opfer herumschwirrt und so dessen Sinne verwirrt. Im Kampf gilt für das Opfer AT/PA: −5.
Beschwörung: +1; *Beherrschung:* −3; *Kosten:* 3 ASP pro KR

Sordul: Dieses schleimtriefende Wesen sondert beständig eine Säure ab, die Holz, Leder oder ähnliche organische Materialien blitzschnell zerfrißt. Eine Tür, die Sordul mit seinen schleimigen Händen betastet, zerfällt innerhalb von 5 KR, in 2 KR kann er alle ledernen und hölzernen Ausrüstungsteile eines Gegners vernichten und ihm – sofern es sich um ein sterbliches Wesen handelt – 2W+2 Schadenspunkte beibringen.
Beschwörung: +4; *Beherrschung:* −2; *Kosten:* 4 ASP pro KR

Heshthot: Dies ist der vielen Helden bekannte Dämon mit Schwert und Peitsche, der nur aus einem Umhang und roten Augen zu bestehen scheint. Ein Treffer mit der Peitsche bewirkt außer dem normalen Schaden noch den Verlust eines KK-Punktes. Wird eine Schwertattacke Heshthots pariert, so steigt der Bruchfaktor der parierenden Waffe um 1. Heshthot ist nur durch magische Waffen oder Zaubersprüche zu verletzen.

Heshthots Werte:
MU:30, LE:20, RS:0, AT:13, PA:8, TP:1W+4 (Schwert), 1W (Peitsche), GST1, AU:500, MR:10, MK:30
Beschwörung: +5; *Beherrschung:* −1; *Kosten:* 5 ASP pro KR

Zant: Eine gelb-violett gestreifte Kampfmaschine, die aussieht wie ein aufrecht gehender Säbelzahntiger mit einem 2 m langen Schwanz, der in eine Dreiecksspitze aus Horn ausläuft. Zant kann während einer KR mit zwei seiner natürlichen Waffen attakkieren und ist nur durch magische Waffen oder Magie zu verletzen.

Zants Werte:
MU:30, LE:30, RS:3, AT:15, PA:8, TP:2W+2 (Reißzähne), 1W+4 (Pranken), 1W+2 (Schwanz), GST1, AU:500, MR:15, MK:45
Beschwörung: +6; *Beherrschung:* +0; *Kosten:* 6 ASP pro KR

Gehörnte Dämonen

Beim Auftreten eines Gehörnten Dämons kann der Spielleiter allen Anwesenden eine MU-Probe abverlangen. Der AG-Wert des Helden wird als Zuschlag auf diese Probe angesetzt. Über die Reaktionen nach gescheiterter MU-Probe muß der Spielleiter je nach Situation entscheiden.

Tlaluc: Dieser Dämon erscheint als graugrüne Lache aus dickflüssigem Schleim, aus dem zwei entfernt an Schneckenfühler erinnernde Hörner ragen. Tlaluc verbreitet einen derart bestialischen Gestank, daß alle Lebewesen in 20 m Umkreis von Übelkeit und Erbrechen (1W SP) geschüttelt werden, wenn ihnen keine KK-Probe+5 gelingt.
Beschwörung: +1; *Beherrschung:* +1; *Kosten:* 3 ASP pro Stunde, die Tlaluc an einem Ort verbleiben soll

Azzitai: Eine Kreatur aus wandelndem Feuer, gekrönt von drei Flammenhörnern, die alles in Brand setzt, was auf ihrem Weg liegt. Selbst Steine beginnen zu brennen, erlöschen jedoch wieder, wenn die Berührung durch den Dämon vorüber ist. Brennbare Materialien brennen natürlich weiter. Azzitai kann nur von einem Gott oder Halbgott vernichtet oder aufgehalten werden.
Beschwörung: +5; *Beherrschung:* +2; *Kosten:* 13 ASP pro 10 m Weg, den Azzitai zurücklegen soll

Shruuf: Vier Hörner, unzählige haarige Warzen und fünf Tentakel schmücken Shruuf, den Kampfdämon. Er stapft auf gelben Vogelbeinen ins Gefecht und teilt mit bis zu vier Tentakeln pro KR mörderische Hiebe aus (4 AT pro KR).
Shruuf kann nur von magischen Waffen oder Zaubersprüchen verletzt werden.

Shruufs Werte:
LE:50, RS:5, AT:15, PA:4, TP:4 × (1W+7), GST:2, AU:500, MR:20, MK:150
Beschwörung: +6; *Beherrschung:* +5; *Kosten:* 35 ASP pro SR

Laraan: Dieser ›Liebesdämon‹ ist in seiner wahren Gestalt annähernd menschenähnlich, aber nachtschwarz. Kopf und Hals sind mit einem gewaltigen Rückenbuckel verwachsen, aus dem fünf gebogene, rote Hörner ragen. In den Winkeln seines breiten

Maules hängen ständig zwei lange Speichelfäden. Wenn dem Magier Laraans Beschwörung und Beherrschung gelingt, erscheint der Dämon einem vom Magier bestimmten Opfer als Mann oder Frau von unwiderstehlicher Schönheit. Das Opfer verfällt dieser Erscheinung ›mit Haut und Haaren‹ und wird dem angebeteten Geliebten während 1W6 Tagen jeden Wunsch erfüllen – ihn z. B. mit Schätzen überhäufen, Verrat an Geliebten und Verwandten begehen usw.
Nach 1W6 Tagen erblickt das Opfer plötzlich den Dämon in seiner wahren Gestalt und erleidet einen Schock, der es bis ins Mark erschüttert: Seine Eigenschaften verschlechtern sich permanent um 1W6 (Das Opfer würfelt einmal mit dem W6. Die Punktzahl verteilt es nach eigenem Ermessen auf seine Eigenschaften. Es können sowohl schlechte Eigenschaftswerte erhöht als auch gute gesenkt werden.)
Beschwörung: +7; *Beherrschung:* +5; *Kosten:* 13 ASP

Duglum: Der ›siebenfach Gehörnte‹, dessen Leib mit seinen Panzerringen entfernt an eine riesige, geflügelte Assel erinnert, ist ein Überträger von Pestilenzen und Seuchen aller Art. Wo immer ein Fall von Zorgan-Pocken oder Sumpffieber auftritt, haben sicherlich Duglum und seine Diener die Krallen im Spiel.
Beschwörung: +8; *Beherrschung:* +6; *Kosten:* 5 ASP pro Infiziertem

Arjunoor: Dieser Dämon mit acht Hörnern ist einer der mächtigsten, von dem uns die Kunde erreichte.
Er hat die Gestalt einer aufrecht gehenden sechsbeinigen Schlange mit einem Widderkopf und die Macht, über das Wetter zu gebieten und so z. B. Stürme ungeahnten Ausmaßes zu erschaffen.
Beschwörung: +10; *Beherrschung:* +8; *Kosten:* 75 ASP für einen Tag Wetteränderung

Fehlerhaftes Beschwören und die Reaktionen der Dämonen auf eine verunglückte Beschwörung

Ein Zauberkundiger, der einen Dämon beschwören will, muß durch zwei Proben sein Können unter Beweis stellen: Mit der ersten Probe wird der Dämon aus seiner Sphäre herbeigerufen, also beschworen, mit der zweiten wird er unter die Herrschaft des Beschwörers gezwungen.
Bei der ersten Probe würfelt der Magier gegen seinen Mut-, und Charismawert. Je nach Fertigkeitspunkten im Bereich ›Dämonen Beschwören‹ wird der Würfelwurf durch Abzüge erleichtert oder durch Zuschläge erschwert. Außerdem wird die Mächtigkeit des Dämons in Form eines Zuschlags oder Abzugs mit dem Würfelwurf verrechnet. Dieser Zuschlag/Abzug ist am Ende einer jeden Dämonenbeschreibung angegeben. (Beispiel: *Shruuf, Beschwörung: +6*) Wenn die Beschwörungsprobe gelingt, erscheint der gerufene Dämon, wenn sie scheitert, kann das folgende Auswirkungen haben:

Auswirkungen gescheiterter Beschwörungen

I. Niedere Dämonen

W6	Auswirkung
1–4	Kein Dämon erscheint. Der Magier verliert 7 ASP.
5–6	Eine Kreatur aus der Gruppe der Gehörnten Dämonen tritt auf. Der Magier verliert 13 ASP.

II. Gehörnte Dämonen

W6	Auswirkung
1–3	Kein Dämon erscheint. Der Magier verliert 13 ASP.
4–5	Eine Kreatur aus der Gruppe der Niederen Dämonen tritt auf. Der Magier verliert 13 ASP.
6	Noch einmal mit W6 würfeln! Fällt wieder eine 6, erscheint ein Erzdämon. Der Magier verliert 26 ASP.

Unabhängig davon, ob tatsächlich der gerufene Dämon erschienen ist oder ein absolut unerwünschter Artgenosse, muß der Magier nun durch eine zweite Probe den Dämon unter seine Herrschaft zwingen.
Bei dieser Probe wird gegen die Stufe des Beschwörers gewürfelt. Auch mit diesem Wurf wird die Mächtigkeit des Dämons in Form eines Zuschlags oder Abzugs verrechnet. (Beispiel: *Shruuf, Beherrschung: +4*)
Zum Beherrschen eines Erzdämons muß eine Probe +20 auf die Stufe des Beschwörers gelingen.
Wenn die Beherrschungsprobe gelingt, folgt der Dämon den Anweisungen des Beschwörers. Scheitert die Probe, wird mit dem W6 die Reaktion des Dämons ermittelt.

Auswirkungen einer mißglückten Beherrschung

W6	Dämonen-Reaktion
1–3	Der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück. Der Magier verliert die vollen, für eine Beschwörung benötigten ASP: 13 für Niedere, 26 für Gehörnte Dämonen.
4–6	Der Dämon wendet sich zornerfüllt gegen den Beschwörer. Der Magier verliert die vollen, für eine Beschwörung benötigten ASP. Das weitere Verhalten des Dämons wird vom Spielleiter je nach Situation festgelegt oder mit Hilfe der folgenden Tabellen ermittelt.

Das Verhalten der Niederen Dämonen

W6	Der Niedere Dämon
1–3	attackiert den Magier 3 KR lang mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln (Kampf, Erschrecken etc.)
4–5	springt dem Magier ins Genick und raubt ihm permanent (!) 3 ASP
6	rächt sich am Beschwörer auf beide o. g. Arten

Das Verhalten der Gehörnten Dämonen

W6	Der Gehörnte Dämon
1–2	setzt seine Kräfte gegen den Magier ein, bzw. attackiert ihn 5 KR lang
3–4	raubt dem Magier permanent W+3 ASP
5	verflucht den Magier und seine Gefährten (der MU-Wert aller Anwesenden sinkt permanent um 1 Punkt)
6	raubt dem Magier permanent W+1 Punkte in seiner Zauberfertigkeit ›Heptagon und Krötenei‹

Das Verhalten der Erzdämonen

W20	Der Erzdämon
1–5	erlegt dem Magier eine mit einem Fluch (MU-Wert aller Anwesenden permanent –2) verbundene Aufgabe auf
6–10	ergreift Besitz vom Magier (W20 Tage lang) und raubt ihm 5 Erfahrungsstufen (einschließlich der dazugehörigen Abenteuerpunkte)
11–14	ehrt den Magier, indem er ihn zu seinem Sklaven macht und mit in seine Sphäre nimmt
15–17	erweist sich als gnädig und raubt dem Magier nur permanent 2W ASP und je 2W auf seine Zauberfertigkeiten ›Furor, Tumult ...‹ und ›Heptagon‹
18–19	bereitet dem Magier ein grauenvolles Ende (alle Augenzeugen verlieren permanent 3 MU-Punkte)
20	klopft dem Magier auf die Schulter und schenkt ihm aus völlig unerfindlichen Gründen permanent W20 ASP.

Untote

Untote sind seelenlose Wesen, leere Hüllen, denen ein Beschwörer ein Pseudoleben eingehaucht hat. Es gibt sie in allen Formen, so wie man auch Leichen in allen Formen des Zerfalls finden kann. Um einen Leichnam in einen Untoten zu verwandeln, benötigt der Zauberer die Formel ›Skelettarius Kryptaduft‹. Er kann jedoch nur die Wesen erwecken, die er vorfindet, also den Spruch nicht fernab eines Gebeinfeldes oder einer Gruft anwenden und nicht einen Zombie in ein Skelett verwandeln.

Da Untote bar jeder geistigen Regung sind, kann ein Beschwörer ihnen nur knappe Befehle geben (»Töte diesen Gegner« – »Lasse niemanden außer mir diesen Raum betreten« usw.), die die Untoten dann mit seelenloser Wortgetreue ausführen.

Die Nekromantie (Lehre von den Nicht-Toten) unterscheidet folgende Arten von Untoten: Zombies, Leichname, Skelette und Mumien. Widernatürliche Wesen wie Vampire, Ghoule und Wiedergänger mögen zwar auch sehr interessante Kreaturen sein, sind aber für diese Abhandlung unergiebig, da sie nicht beschworen werden können.

Leichnam: So bezeichnet man eine kaum verweste untote Kreatur, die erst wenige Tage oder Wochen in ihrer Grabstätte verbracht hat. Immerhin bietet auch ein ›junger‹ Leichnam bereits einen so abstoßenden Anblick, daß man sich ihm nur dann zum Kampf stellen kann, wenn eine Totenangstprobe mißlingt. Leichname benutzen im Kampf die bloßen Hände (TP: 1W+2) oder beliebige einfache Waffen (Keule, Knüppel, Axt). Um sie zu besiegen,

muß man ihnen sämtliche ›Lebenspunkte‹ nehmen oder mit einer ›gezielten Attacke‹ den Kopf vom Rumpf trennen.

Die Werte eines Leichnams:
MU:30, LE:25, RS:0–5, AT:8, PA:2, TP: nach Waffe, GST2, AU:500, MR:5, MK:10
Beschwörungsprobe: +2

Zombie: Diese Untoten sind bereits stärker verwest als der o. g. Leichnam, aber noch nicht bis auf das Skelett zerfallen. Zombies sind so maßlos widerwärtig anzuschauen, daß für alle Gegner eine Totenangstprobe–3 fällig wird. Sie sind so schwerfällig, daß sie sich in einer Rüstung nicht bewegen könnten und nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist) kämpfen. Auch sie beenden einen Kampf erst dann, wenn ihr letzter ›Lebenspunkt‹ verschwunden ist, und sind dafür bekannt, daß sie Wundfieber und andere Krankheiten übertragen. Die Separation des Kopfes erbringt dem Zombie-Bekämpfer keine Vorteile im Kampf.

Die Werte eines Zombies:
MU:30, LE:20, RS:0, AT:7, PA:0, TP:1W+2, GST2, AU:500, MR:10, MK:15
Beschwörungsprobe: +3

Skelett: Nach einiger Zeit bleiben von einem Leichnam nur noch die Knochen zurück, und von einer Rüstung haben nur die metallenen Teile dem Zahn der Zeit standgehalten. Deswegen kann man Skeletten begegnen, die mit Helm und Kettenhemd bekleidet und während der Nacht kaum als Untote zu erkennen sind. Bei einem Zusammentreffen mit Skeletten muß eine Totenangstprobe–2 abgelegt werden.
Sie sind effektiv nur durch Hiebwaffen zu schädigen, Schwerter richten nur 1W+1 Trefferpunkte an, Stichwaffen sind nutzlos.

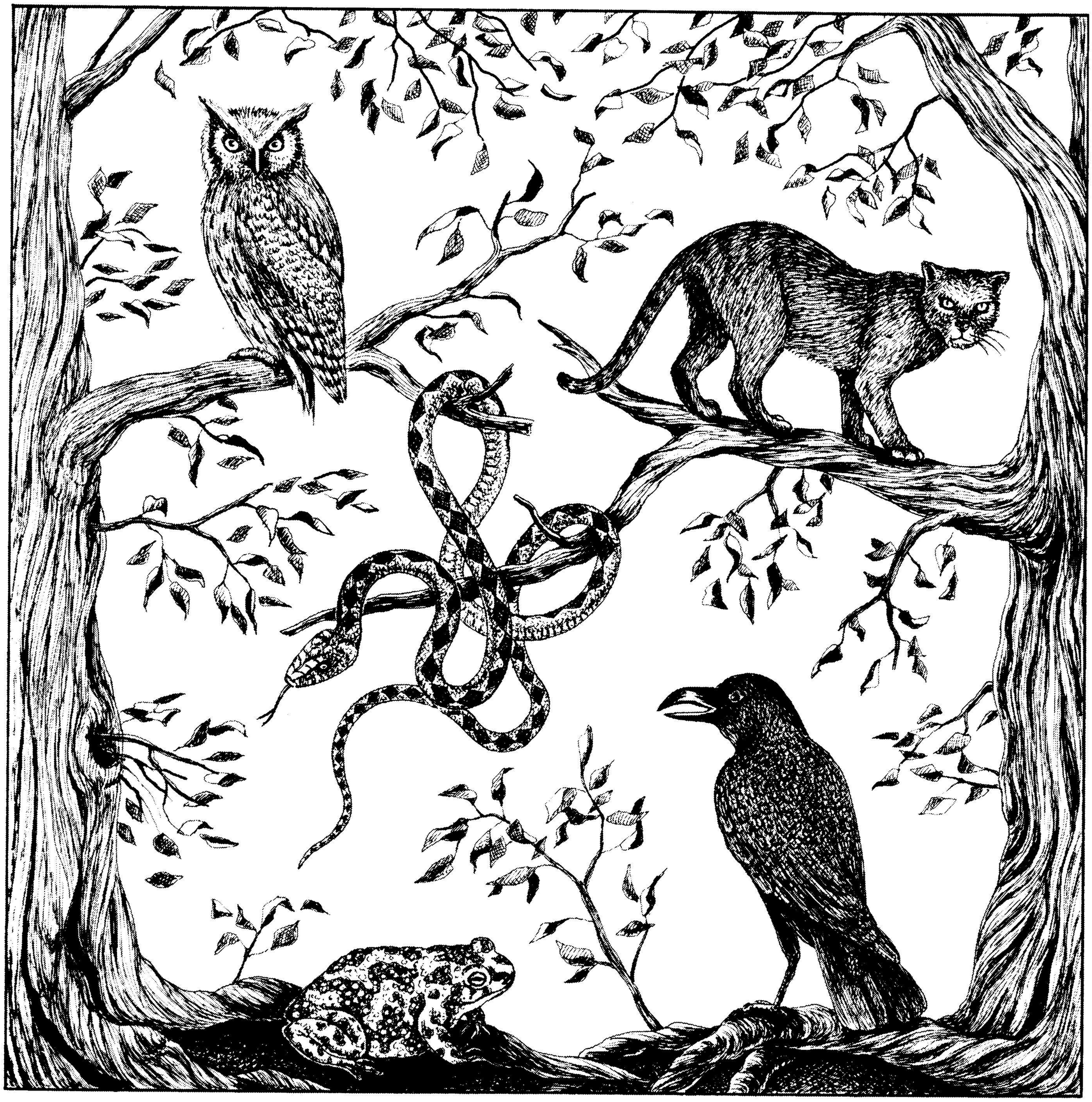
Die Werte eines Skeletts:
MU:30, LE:15, RS:1 oder mehr als 4, AT:7, PA:7, TP: nach Waffe, GST2, AU:500, MR:12, MK:18
Beschwörungsprobe: +4

Mumie: Die Art von Untoten wurde durch Einbalsamieren und das Einwickeln in Binden, denen offenbar eine schwache Magie innewohnt, vor dem Verfall geschützt. Mumien besitzen eine enorme Körperkraft und sind kaum zu vernichten. Alle Waffen richten gegen sie nur den halben Schaden an (abgerundet), und die hohe Magieresistenz der Mumien bewirkt eine weitgehende Unempfindlichkeit gegen viele Zaubersprüche. Nur mit magischen Waffen oder Feuer läßt sich eine Mumie wirkungsvoll bekämpfen. Magische Waffen wirken wie gegen normale Lebewesen, und ein Hieb mit einer Fackel erzeugt bei einer Mumie 2W TP, wobei die Fackel bei einem AT-Wurf größer als 5 jedoch erlischt. Mumien, die nicht verbrannt werden, besitzen eine weitere, wahrhaft grauenhafte Besonderheit: Ihre Teile (z. B. ein abgeschlagener Arm) kämpfen selbständig weiter oder versuchen zumindest, den Gegner der Mumie zu behindern. Ja, es ist sogar beobachtet worden, wie sich die Teile einer zerstückelten Mumie nach und nach wieder zusammenfügten. Wer einmal Augenzeuge der oben beschriebenen Vorgänge wird, muß bei der ersten – und jeder späteren – Begegnung mit einer Mumie eine Totenangstprobe –4 ablegen. Gelingt die Probe, sucht er voller Panik das Weite.

Die Werte einer Mumie:
MU:30, LE:35, RS:2, AT:7, PA:7, TP:1W+4, GST2, AU:1000, MR:15, MK:23
Beschwörungsprobe: +7

Die bei allen Untoten angegebene Magieresistenz bezieht sich vor allem auf Zauber wie PARALÜ oder PLUMBUMBARUM, Beherrschungsformeln haben auf Untote keine Wirkung.

Die Vertrauten der Hexe



Im folgenden soll von den Vertrauten der Hexe die Rede sein: von fünf Tierarten, die selbst nur über eine schwache Magie verfügen und im Gegensatz zu den Kreaturen und Erscheinungen des vorigen Kapitels eigentlich als Wesen aus Fleisch und Blut gelten dürfen. Dennoch schien es uns angebracht, diese Tiere einer genaueren Betrachtung zu unterziehen, da im Volksglauben die abenteuerlichsten Gerüchte über Charakter und Fähigkeiten der ›Zaubertiere‹ kursieren.

Besondere Einblicke in die Verbundenheit zwischen der Hexe und ›ihrem‹ Vertrauten finden Sie in der

Beschreibung des Heldentyps *Die Hexe*. An dieser Stelle geben wir eine Übersicht über die körperlichen und arkanen Fähigkeiten der fünf Tierarten: Katze, Eule, Rabe, Kröte, Schlange.

Die Werte der Vertrauten (beim Erschaffen)

	Katze	Eule	Rabe	Kröte	Schlange
MU:	W+4	W+4	W+5	W+4	W+2
KL:	W+1	W+3	W+3	W+1	W
GE:	W+8	W+3	W+5	W	W
CH:	W+6	W+3	W+3	W	W+6
KK:	W+1	W+1	W+1	W/2	W+1
LE:	W+4	W+4	W+4	W+4	W+4
AE:	5	7	6	15	8
AU:	KK + LE				
RS:	1	1	1	0	1
AT:	12	10	11	0	10
PA:	6	6	7	0	0
TP:	4 SP	3 SP	3 SP	0	3 SP
GS:	8	12/1	13/1	0,3	5
MK:	6	6	6	7	6
MR:	4	5	5	7	4

Anmerkungen: Die Eigenschaften der Vertrauten sind nicht mit menschlichen Eigenschaften gleichzusetzen: Auch eine sehr geschickte Katze kann keinen Wollschal stricken.
Vertraute richten ihre Attacken immer gegen das Gesicht eines menschlichen Gegners. Bei Attacke 1 (und mißlungener PA des Gegners) verletzen sie ein Auge, das einen Monat lang geblendet bleibt. Diese Regel gilt *nicht* für Schlangen und Kröten.

Ein Vertrauter bekommt vom Spielleiter eigene Abenteuerpunkte für alle Taten, die er selbständig unternimmt. Wenn die AP pauschal vergeben werden, sollte der Vertraute 25% der AP bekommen, die die Hexe erhält. Diese AP werden aber nicht von den AP der Hexe abgezogen.
Immer wenn ein Vertrauter eine neue Stufe erreicht (es gelten die gleichen Bedingungen wie für Helden – also 100 AP für die 2. Stufe, 300 für die 3. usw.), kann er die AT oder die PA und eine Eigenschaft um 1 Punkt heraufsetzen sowie die LE um 1 Punkt erhöhen. Eine Erhöhung der AE ist nur mit Hilfe der Astralenergie der Hexe möglich.
Jede Hexe kann einmal im Monat – in einer Vollmondnacht – nach Belieben eigene Eigenschaftspunkte auf ihren Vertrauten übertragen, auch eine Übertragung von Lebens- und Astralpunkten ist möglich. Diese Übereignung von Punkten gelingt nur in eine Richtung (von der Hexe auf den Vertrauten).

Randbemerkung: Da es häufig vorkommt, daß eine Hexe einen Gegner durch ihren Vertrauten ausspionieren läßt, und da Hexenflüche oft durch den Auftritt eines Vertrauten angekündigt werden, darf man sich nicht darüber wundern, daß viele Aventurier das Erscheinen irgendeines Raben oder schwarzen Katers als düsteres Vorzeichen sehen.

Die Vertrautenmagie

In Verbindung mit ihrer Meisterin – gelegentlich aber auch unabhängig von ihr – verfügen die Vertrauten über eine eigene Magie, für die sie mit einem beschränkten Vorrat an Astralenergie ausgerüstet sind.

Stimmungssinn:

Der Zauber ist nur möglich, wenn zwischen Vertrautem und Hexe Körperkontakt besteht. Der Vertraute nimmt die Stimmung eines Gesprächspartners der Hexe auf, er verstärkt diese Wahrnehmung und leitet sie so an seine Meisterin weiter. So kann dann die Hexe selbst sich ein Bild von der Gefühlslage ihres Gegenübers machen: Trauer, Freude, Feindseligkeit, Wut usw. sind deutlich zu spüren.
Kosten: 2 ASP
Reichweite: 5 Meter
Dauer: 1 Spielrunde

Tiersinne:

Der Zauber ist nur möglich, wenn zwischen Hexe und Vertrautem Körperkontakt besteht. Der Vertraute ›leiht‹ der Hexe seine Sinnesorgane. Je nach Tierart wird das Wahrnehmungsvermögen der Hexe dadurch beträchtlich erweitert. Sie kann Dinge wahrnehmen, die für menschliche Sinne unbemerkt geblieben wären.

Katze: Nachtsicht, Gehör
Eule: Nachtsicht
Rabe: Scharfblick bei Tag
Kröte: Magiegespür – Wahrnehmung der magischen Aura von Lebewesen und Gegenständen. Die Aura läßt sich noch so eben wahrnehmen, wenn die Person oder der Gegenstand den untersuchten Platz vor zwei Stunden verlassen hat.

Schlange: Geruch
Kosten: 3 ASP pro Stunde
Reichweite: Nachtsicht und Gehör je 50 Meter, Scharfblick 1000 Meter, Geruch 1 Meter, Magiegespür 10 Zentimeter
Dauer: je nach ASP

Hexe finden:

Der Vertraute findet zu seiner Meisterin, indem er ihre ganz persönliche magische Ausstrahlung über eine große Entfernung aufnimmt.
Kosten: 2 ASP pro Tag
Reichweite: Stufe Vertrauter plus Stufe Hexe in Kilometern
Dauer: je nach ASP

Dinge aufspüren:

Der Vertraute findet verlorene, gestohlene oder versteckte Gegenstände aus der Habe der Hexe wieder, wenn die Hexe ihm den Auftrag zur Suche erteilt.
Kosten: 3 ASP
Reichweite: Stufe des Vertrauten in Kilometern
Dauer: nach einem Tag gibt der Vertraute die Suche auf

Die fünf bisher bekannten Vertrauten-Tierarten

Katze:

Hexen bevorzugen große schwarze Tiere – zumeist Kater. Katzen-Vertraute besitzen die bekannten Vorzüge ihrer nichtmagischen Verwandten: außerordentliche Gewandtheit, gute Nachtsicht, sicheres Orientierungsvermögen usw. Da kastrierte Tiere als Vertraute nicht in Frage kommen, wird die Zuverlässigkeit dieser Vertrautenart bisweilen durch ihren stark ausgeprägten Sexualtrieb auf die Probe gestellt. Schon mancher Hexe ist ihr Kater mit Hilfe einer ›rolligen‹ Katze entführt worden.

Eule:

Eulen sind reine Nachttiere, ihre Nachtsicht wird von keinem anderen Vertrauten übertroffen. Mit ihren Greifklauen sind sie zu allerlei überraschenden Hantierungen fähig: z. B. Schlüssel in Schlössern zu drehen. Am Tag sind alle Werte der Eule zu halbieren (Ausnahmen: LE, AE, RS, MK).

Rabe:

Der Scharfblick eines Raben kommt fast dem eines Raubvogels gleich. Als einziger Vertrauter ist er in der Lage, kurze Sätze zu lernen und sie – dank seiner magischen Begabung – auch sinnvoll zu verwenden. Er kann also zur Übermittlung kurzer Botschaften eingesetzt werden. Nach Anbruch der Dunkelheit sind alle Werte des Raben zu halbieren (Ausnahmen: s. o.).

Kröte:

Unter den zahlreichen aventurischen Krötenarten eignet sich nur die Koschkröte für ein Leben als Vertraute. Die Koschkröte wird etwa 20 cm lang, ihre matt glänzende, erdbraune Haut ist mit Warzen und ockergelben Farbsprenkeln übersät.

Wie die meisten anderen Kröten auch, kann die Koschkröte ein Hautgift absondern, das auf der menschlichen Haut zu Verätzungen führt. Kröten können sich an Land und im Wasser nur sehr langsam bewegen, daher muß die Hexe ihre Vertraute tragen, wenn sie sie mit sich nehmen will. Die meisten Hexen benutzen dazu ein Krötenkörbchen, denn auch Hexen sind gegen das Gift der Kröte keineswegs immun, und da die Kröte ihr Gift unbewußt – bei Aufregung und Gefahr – absondert, kann sie leicht ihre eigene Meisterin verletzen.

Unter den Zaubertieren nimmt die *Koschkröte* eine besondere Stellung ein, da sie nicht nur eine extrem hohe Astralenergie, sondern auch drei eigene Zauber besitzt:

Tarnung:

Die Kröte kauert sich zusammen und preßt sich flach gegen den Boden. In diesem Zustand ist ihre von Magie unterstützte Tarnung so perfekt, daß man sie auch als unsichtbar bezeichnen könnte. Die Kröte ist im getarnten Zustand unfähig, sich zu bewegen.
Kosten: 2 ASP
Reichweite: 0
Dauer: 3 Spielrunden

Krötengift:

Das Hautgift der Kröte verursacht normalerweise ein paar dicke Wasserblasen (1 SP) in der Handfläche desjenigen, der nach der Kröte greift. Die Kröte kann aber auf magische Weise die Wirkung des Gifts so abwandeln, daß sie der Hand, die nach ihr faßt, eine Krötenhaut anhext. Dann überzieht sich die gesamte Hand mit einer Haut, wie sie weiter oben beschrieben wurde. Eine ›Krötenhand‹ bedeutet für

ihren Träger je 1 Punkt Abzug auf Charisma und Geschicklichkeit.
Kosten: 4 ASP
Reichweite: 0
Dauer: permanent

Krötenschlag:

Wenn die Kröte sich selbst oder ihre Meisterin von gefährlichen Gegnern angegriffen sieht, kann sie ihre gesamte Astralenergie in eine magische Entladung umsetzen, die bei den Opfern SP in Höhe der eingesetzten ASP verursacht. Bei diesem Zauber wendet die Kröte immer ihre gesamte AE auf; sie kann den Krötenschlag also nicht dosieren.

Kosten: siehe oben
Reichweite: 2 Meter
Dauer: augenblicklich

Schlange:

Es gibt zwei Schlangenarten, die sich zu Vertrauten eignen:
Smaragdnatter und *Pechnatter,* erstere ist glänzend grün, letztere glänzend schwarz. Beide Arten werden etwa 2 Meter lang und sind ungiftig.
Die Göttin Hesinde sieht es gern, wenn eine Hexe eine Schlange zur Vertrauten wählt, eine solche Hexe darf darauf hoffen, daß die Göttin ihr hin und wieder eine Gunst erweist.

Anhang

Magische Artefakte

Wir haben das anschließende Kapitel ganz bewußt in den Anhang gestellt, denn es gehört nicht in den Bereich der allgemein verfügbaren – sozusagen alltäglichen – Magierregeln und ist überdies mit Vorsicht zu genießen.

Wer kennt sie nicht, jene übernatürlichen Hilfsmittel, derer sich Helden wie Schurken gleichermaßen bedienen, wenn all ihre natürlichen Fähigkeiten zu versagen drohen? Einen Kraftgürtel oder Zauberschlüssel können viele ihr eigen nennen; und Helden, die noch nie einen Heiltrank zu sich genommen haben, sind schlechterdings unvorstellbar.

Wir wollen zeigen, mit welchen Methoden Spielerhelden und Meisterpersonen magische Artefakte und Elixiere selbst herstellen können und wie eine solche Erschaffung vor sich geht. Den aventurischen Magiern und Gelehrten sind diese Methoden unter dem Sammelbegriff ›Hohe Alchimie‹ bekannt. Grundlage all dieser verzauberten Dinge und Mixturen ist der Zauberspruch ARCANOVI ZAUBERDING, der magische Kräfte in einen Gegenstand fließen läßt und sie dort fixiert.

Jeder erfahrene Spielleiter wird wissen, welche verheerenden Auswirkungen auf das Spielgeschehen manche Artefakte haben können. Wir alle fürchten jene nervtötenden Heldenfiguren, die für jede erdenkliche Lage das passende ›Zauberding‹ im Gepäck haben. Darum sollte jeder Meister bemüht sein, eine Inflation von Artefakten in seiner Spielrunde zu verhindern. Wir geben zwar eine Anleitung zur Selbstherstellung zauberischer Gegenstände, aber das bedeutet noch lange nicht, daß wir damit der ›magischen Aufrüstung‹ der diversen Heldengruppen Vorschub leisten wollen.

Ein magischer Artefakt soll auch weiterhin ein rares, wundersames und begehrenswertes Gebilde bleiben. Gerade die mächtigeren unter ihnen sind durchaus nicht beliebig reproduzierbar – die Helden können, wenn sie viel Glück haben, vielleicht einmal ein solches Artefakt in einer Schatzkammer oder einer jahrhundertealten Gruft entdecken, aber sie können nicht darauf hoffen, daß ihr Gefährte Aborax, Magier der 2. Stufe, ihnen in seiner Freizeit mal rasch ein *Adlergewand* häkelt.

Andererseits ist es durchaus vorstellbar (und stimmungsvoll), daß ein Magier-Held einem Freund einmal einen magischen Gegenstand zum Geschenk machen will. Bei diesem Vorhaben mag ihm das folgende Kapitel eine Hilfe sein. Im übrigen ist die gesamte Herstellung magischer Artefakte unter die Oberhoheit und in das Ermessen des Spielleiters gestellt. Die Spieler haben kein ›Recht‹ auf die Fertigung zauberischer Gegenstände. Jeder Meister muß selbst entscheiden, welche Dinge in seine Spielrunde passen, und wenn er in der Vergangenheit zu schlechte Erfahrungen mit anmaßenden Helden gemacht hat, kann er ganz auf die Herstellung von Artefakten verzichten.

Die besten Freunde des Spielleiters, die Meisterpersonen, können ihre magischen Artefakte herstellen, wann immer sie Lust dazu verspüren; ein Spielerheld aber (wie ungerecht!) kann dies nur unter Zeugen vollbringen: Geschieht die Herstellung während eines Abenteuers, sind Meister und Mitspieler als Zeugen ohnehin vorhanden. Behauptet der Spieler, sein Held habe zwischen zwei Abenteuern versucht, ein Zauberding zu produzieren, so muß er die erforderlichen Würfelproben ablegen, wenn seine Mitspieler zum nächsten Abenteuer zusammengekommen sind.

Ans Werk

Möglicherweise gibt es mehr verschiedene Artefakte als so mancher Magier Haare auf dem Kopf hat; deshalb kann und will diese Übersicht nicht vollständig sein. Wer mag, kann unsichtbare Stühle und flötende Ziegelsteine erzeugen, wir wollen hier nur die grundlegenden Techniken der Artefakt-Erschaffung und einige bekannte Beispiele aufführen.

Um Magie in einen Gegenstand zu bannen, benötigen Sie die Formel ARCANOVI ZAUBERDING; nur wenn dieser Zauber auf einen Gegenstand gelegt wurde, können weitere magische Kräfte in ihm gespeichert werden. Die Kosten des Zaubers ARCANOVI betragen 10 ASP. Die Schwierigkeit der Zauberprobe auf ARCANOVI hängt von verschiedenen Faktoren ab: Der erste ist die Gesamtzahl der Zauber, die in dem Artefakt gespeichert werden sol-

len. Dieses können unterschiedliche Zauberformeln sein oder mehrere ›Ladungen‹ ein und desselben Spruches. Für jeden gespeicherten Zauber erschwert sich die Probe um 1 Punkt. Zweitens muß der Magier angeben, welcher Auslöser die Magie zur Wirkung bringt. Tut er dies nicht, so entlädt sich der Zauber, sobald ein Lebewesen den Gegenstand berührt. Verschiedene Auslöser sind natürlich verschieden schwierig: intelligentes Wesen berührt den Gegenstand (+1); Umhängen des Amuletts, Aufstecken des Rings (+2); Schlüsselwort oder -geste (+3); Artefakt reagiert auf Zauber oder spürt magische Aura (+4); Fernauslöser oder kompliziertere Bedingungen (+5 und mehr). Alle Zuschläge auf die Probe addieren sich: ein VISIBILI-Ring, der einmal unsichtbar macht, sobald er um den Finger gedreht wird, erfordert also eine ARCANOVI-Probe +4 (Geste, ein Zauber). Nachdem Sie nun den Gegenstand vorbereitet haben, können Sie darangehen, die Zauber, die das Artefakt bewirken soll, in ihm zu speichern. Diese sogenannten ›Wirkenden Sprüche‹ benötigen ihren normalen ASP-Aufwand, die Zauberprobe ist prinzipiell um 2 Punkte erschwert.

Die Herstellung magischer Artefakte erfordert prinzipiell den Einsatz permanenter Astralpunkte. Um deren Anzahl zu ermitteln, errechnen Sie zunächst den Aufwand an ›normaler‹ Astralenergie: Sie addieren die Kosten für den ARCANOVI-Zauber zu denen aller gespeicherten Sprüche. Diese Summe teilen Sie durch 10 (auf- oder abrunden) und erhalten so die Anzahl der permanent verbrauchten ASP.

Bei allen Zaubern der Hohen Alchimie gilt – wie sonst auch – daß die Hälfte der eingesetzten Astralenergie verloren ist, wenn die Zauberprobe mißlingt. Die ARCANOVI-Probe kann beliebig oft wiederholt werden, die Probe auf den Wirkenden Spruch jedoch nur zweimal. Mißlingt diese Probe also dreimal, so gilt dieses Artefakt als ›verdorben‹. Diese verdorbenen Artefakte sind oft Kristallisationspunkt übler arkaner Strömungen oder gebundener Seelen. Viele Magier entzaubern diese Gegenstände oft mit den Formeln DESTRUCTIBO ARCANITAS oder GNIDREBUAZ IVONACRA.

Die Herstellungsdauer schließlich beträgt mindestens so viele Tage, wie der Zauber permanente Astralpunkte kostet, oftmals jedoch ein Vielfaches dieser Zeit.

Begeben wir uns nun in die Werkstatt von Syronius Hyperfax, einem Mitglied des Alchimistenordens ›Roter Salamander‹, und schauen ihm bei der Herstellung zweier magischer Gegenstände über die Schulter:

Hyperfax möchte einen Stirnreif herstellen, der auf das Kommando ›Schomisevej‹ siebenmal im Dunkeln leuchtet. Der Zauber ARCANOVI kostet ihn 10 ASP. Sieben FLIM FLAM FUNKEL kosten 7 ASP, macht insgesamt 17 ASP. 17 geteilt durch 10 ergibt (aufgerundet) 2 **permanente** ASP.

Die Probe auf ARCANOVI ist um 10 erschwert (sieben Zauber und Schlüsselwort), und die Herstellung dauert etwa zwei Tage. Wenig später muß Hyperfax einen Auftrag erledigen. Ein Pferdehändler benötigt für einen wilden Hengst ein Lasso, mit dem das Tier zeitweilig friedlich gestimmt werden kann. Hyperfax entscheidet sich, das Lasso mit einem BANNBALADIN zu belegen. Dies kostet ihn 10 ASP für den Spruch ARCANOVI und 8 ASP für den BANNBALADIN; ergibt wiederum 2 permanente ASP. Damit der Spruch nicht aus Versehen ausgelöst wird (wenn z. B. eine Maus auf das Lasso tritt), hat Hyperfax die Berührung mit einem Pferd als Auslöser festgelegt, wodurch die Probe auf ARCANOVI um 6 Punkte (ein Zauber, Spezialbedingung) erschwert wird.

Die 48 Stunden, die Hyperfax über dieser Arbeit verbringt, rauben ihm den verdienten Schlaf, so daß er sich entschließt, erst einmal einige Wochen Ruhe einzulegen.

Ach ja, falls Ihr Held auf die Idee gekommen sein sollte, Hyperfax zu beklauen – reden Sie es ihm aus: TRANSVERSALIS-Fußböden, IGNIFAXIUS-Türklinken und SCHWARZ UND ROT-Treppenstufen sind nicht jedermanns Sache ...

Sie werden bemerkt haben, daß es für Ihre Spieler-Helden nicht möglich ist, Gegenstände permanent zu verzaubern – dies hat seine Richtigkeit, denn während der Magierkriege verschwand das einzige bis dato noch erhaltene Exemplar des Folianten ›Naranda Ulthagi oder Auf Der Suche Nach Der Gefrorenen Zeit‹ und mit ihm die Kenntnis um die Formel ›INFINITUM IMMERDAR – Zauber wirk für tausend Jahr!‹. Dieser äußerst komplizierte Spruch, der schon damals nur von wenigen Magiern jenseits der 18. Stufe beherrscht wurde, ist heute nur noch einer Handvoll lebender Personen bekannt – und diese hüten die Formel eifersüchtiger als ein Riesenlindwurm seinen Hort.

Bekannte magische Artefakte und ihre Herstellung

Kommen wir jetzt zu den allseits bekannten aventurischen Artefakten, wobei wir nur kurz die Wirkung skizzieren und die zur Herstellung benötigten Zauber angeben.

Das Schwarze Auge

Dieses Artefakt aus schwarzem Meteoreisen ermöglicht es einem Zauberkundigen, Dinge aus weiter Ferne zu sehen. Dazu muß er die schwarze Kugel reiben, um ein sichtbares Bild des gewünschten Ortes zu erhalten, das ihm eine Spielrunde lang Geheimnisse enthüllen kann.
Zur Herstellung müssen 10 permanente ASP in die Zauber ARCANOVI, OBJECTUM FIX, ODEM ARCANUM, siebenmal SCHARFES AUG', und siebenmal PENETRIZZEL investiert werden. Der Zauber ODEM ARCANUM stellt sicher, daß nur Magiebegabte das Auge benutzen können (Codex Albyricus, § 240 a), die OBJECTUM FIX-Formel ist notwendig, um einen Fixpunkt für die Beobachtung zu schaffen. Es gibt also keine transportablen Schwarzen Augen.
Außerdem ist zu bedenken, daß das Schwarze Auge aus unserem Beispiel nur insgesamt siebenmal benutzt werden kann und daß der Magier zuallererst ein Stück Meteoreisen finden muß und dazu einen Schmelzofen und eine Gießerei, wo dem Meteoreisen die Kugelgestalt verliehen werden kann.
An all diesen Umständen mag es liegen, daß den Autoren in ganz Aventurien nur fünf unbegrenzt nutzbare Schwarze Augen bekannt geworden sind. Diese stehen in ...

Der Kraftgürtel

Sobald der Träger dieses aus Bronzegliedern bestehenden Gurtes das Schlüsselwort ausspricht (das oft in der Schließe eingraviert ist), steigt seine KÖRPERKRAFT für 7 Spielrunden und 7 Punkte. Der Gürtel wird mit den Zaubern ARCANOVI und dreimal STÄRKEN belegt. Gesamtkosten 3 permanente ASP.

Der magische Ring

Dieses elfische Kleinod besteht aus einem goldenen Ring, der mit einem Mondstein besetzt ist. Wenn der Träger den Ring am Finger dreht, beginnt das Schmuckstück in einem hypnotischen Feuer zu schimmern und das CHARISMA des Trägers erhöht sich für 7 Spielrunden um 7 Punkte.
Um einen solchen Ring zu erschaffen, benötigt man 3 permanente ASP für die Zauber ARCANOVI und dreimal SCHMÜCKEN.

Der Zauberschlüssel

Dieses schlüsselförmige Metallstück aus extrem seltenem und teurem Zwergengold öffnet jedes Schloß, das nicht magisch verschlossen ist. Wenn der Schlüssel einmal benutzt wurde, ist er unbrauchbar, da er im Schloß steckenbleibt.
Dieses Artefakt wird mit den Zaubern ARCANOVI und FORAMEN erschaffen, was 2 permanente ASP kostet.

Der Zauberspiegel

Dieser silberne Spiegel beantwortet *eine* Frage mit Ja oder Nein, wenn die Frage in Reimform gestellt wurde. Als Antwort zeigt er ein Bild. Beliebte Motive: ein grinsender Gnom oder seine Kehrseite; ein nach oben oder nach unten zeigender Daumen.
Dieses Artefakt wird für 2 permanente ASP mit den Zaubern ARCANOVI, SENSIBAR und RESPONDAMI belegt.

Der magische Brotbeutel/der magische Wasserschlauch

Diese Artefakte enthalten einmal pro Tag genügend Nahrungsmittel oder Wasser für eine Person. Der besondere Zauber wirkt nicht, wenn anderweitig Lebensmittel oder Wasser beschafft werden können. Fordert ein Held dann trotzdem Nahrung, so muß mit dem W20 gewürfelt werden: Bei einer 20 zerfällt der Beutel zu Staub; bei der nächsten unberechtigten Forderung bei 19 und 20, und so weiter.
Es ist keine magische Prozedur zur Herstellung dieser Artefakte bekannt. Die vorhandenen Brotbeutel und Wasserschläuche dürften auf göttliche Wunder (Travia?) zurückgehen.

Die Tarnkappe

Dieses Artefakt wird aus weißem Schlangenleder gefertigt und hat meistens die Form eines breiten Stirnbandes oder einer Kapuze. Wenn ein Held diesen Gegenstand über seinen Kopf streift, werden er – und seine gesamte Kleidung und Ausrüstung sowie alle Dinge, die er nachträglich aufnimmt – unsichtbar. Es gehört zu den Besonderheiten dieses Artefakts, daß es nicht im Kampf (oder zur unmittelbaren Vorbereitung eines Angriffs) benutzt werden kann. Solcher Mißbrauch läßt die Tarnkappe in Flammen aufgehen, was dem Träger 1W20 Schadenspunkte verursachen kann.
Dieses Artefakt kann nur einmal am Tag, dann aber beliebig lange benutzt werden. Die Herstellung der

Tarnkappe ist ein nur wenigen elfischen Zaubermeistern bekanntes (und eifersüchtig gehütetes) Geheimnis.

Die Tiergewänder

Diese Umhänger – meistens aus Wolfs- oder Bärenfell oder Adlerfedern – ermöglichen es dem Träger, einmal am Tag für 3W+6 Spielrunden seine Gestalt in die des entsprechenden Tieres zu verwandeln, einzig die Klugheit bleibt gleich. Solche alten, vielfach verwendbaren Gewänder sind heute nicht mehr herstellbar. Eine vereinfachte Form entsteht durch Anwendung der Zauber ARCANOVI und ADLERWOLF. Sie kosten 5 permanente ASP bei *einer* 3W+6 Spielrunden dauernden Verwandlung.

Tenobaals Federn

Die Schwungfedern der Totenamsel, die mit den unten angegebenen Zaubern belegt werden, verhelfen einem einfachen Bogenpfeil oder Armbrustbolzen zu enormer Treffsicherheit, doppelter Reichweite und doppelter Trefferpunktzahl. Sobald die Federn an den Pfeil gesteckt werden, muß der Schütze den Namen desjenigen, den er treffen will, laut aussprechen. Der Pfeil registriert den ersten genannten Namen oder eine Anrede wie »du« als sein Opfer, das er unfehlbar trifft.
Es ist erstaunlich, wie viele Zauber für dieses Artefakt aufgewendet werden müssen: ARCANOVI, EXPOSAMI, SICHRES AUG', SAFT-KRAFT; dabei entstehen Kosten von 3 permanenten ASP. Es können jedoch in einem Arbeitsgang Federn für zwei Pfeile hergestellt werden.

Der Wunderschild

Dieser wunderbar leichte Schild besteht aus einem Holzrahmen, der mit schwarzem Leder bespannt ist. Auf das Leder sind mit Ochsenblut rote Runen gezeichnet. Der Schild bietet einen Schutz von RS4 und ist unzerstörbar, außer durch magische Feuer (IGNIFAXIUS, Feueratem). Zur Herstellung werden folgende Zauber verwendet: ARCANOVI, ARMATRUTZ (RS4), WEICHES ERSTARRE, was insgesamt 4 permanente ASP kostet, wenn der Schild für einen Kampf verwendet werden soll.

Das Wahrheitsamulett

Dieses einfache Amulett in Form einer Sonne wird heiß, sobald das Gegenüber des Trägers lügt, während sich der Träger auf das Amulett konzentriert. Vorsicht! Bei einer faustdicken Lüge kann es hierbei zu Verbrennungen kommen.

Es ist dreimal anwendbar. Dieses Artefakt trägt die Zauber ARCANOVI, SENSIBAR (dreimal), und dreimal IGNIFAXIUS (1W6). Zur Herstellung benötigt man 4 permanente ASP.

Heiltrank

Benötigt werden ein wasserdichtes Gefäß und etwa ein Fünftelliter Brunnenwasser. Nachdem das Wasser in den Behälter gefüllt ist, kann es auf magische Weise in einen Heiltrank verwandelt werden, der 10 Lebenspunkte regeneriert.
Benötigte Zauber: ARCANOVI und BALSAM-SALABUNDE; Kosten: 2 permanente ASP.
Durch Verwendung von Heilkräutern können die ASP-Kosten für den Trank reduziert und gleichzeitig die Wirkkraft verstärkt werden. Die Herstellung dieses Gebräus wie die anderer Elixiere (Beispiele: Krafttrunk oder Amokwasser) wird in der großen aventurischen Enzyklopädie **Das Land des Schwarzen Auges** im Detail vorgestellt.

Der magische Würfel

Auf fünf Seiten dieses unscheinbaren Marmorwürfels von 2 cm Kantenlänge sind Buchstaben eingraviert, auf der sechsten Seite ein Hexagramm. Wird der Würfel auf die Seite mit dem Sechsstern gelegt und die Buchstabenfolge (z. B. GROSS, BLOCK, KUBUS) ausgesprochen, so schwillt der Marmorwürfel auf ein Format von 2 mal 2 mal 2 Metern an (was etwa einem Gewicht von 1.131.880 Unzen entspricht). Zur Rückverwandlung muß die Buchstabenfolge rückwärts gesprochen werden. Doch bei jeder Anwendung besteht die Gefahr, daß der Würfel sich nicht zurückverwandelt: beim ersten Mal bei 20 auf dem W20, bei der zweiten Anwendung bei 19 und 20, und so weiter.
Wie es möglich ist, solche Riesenmengen von Materie aus dem Nichts zu erzeugen, ist selbst für die aventurischen Hochmagier bis heute ein Geheimnis geblieben.

Der Würfel mag als Beispiel dafür dienen, daß es immer noch eine Menge von Artefakten gibt, deren Herstellungsvorgang für uns nicht nachvollziehbar ist. In solchen Dingen waltet oft eine archaische, inzwischen in Vergessenheit versunkene Magie. Also werden Ihre Spieler-Helden auch weiterhin auf Artefakte stoßen, die sie zwar benutzen, aber nicht völlig durchschauen können – und Sie sind als Spielleiter keineswegs verpflichtet, für jedes Artefakt, das in Ihren Abenteuern auftaucht, den Helden eine ›Konstruktionsbeschreibung und Gebrauchsanweisung‹ mitzuliefern.

Die Bücher der Magier

Bücher sind in Aventurien eine Kostbarkeit – das gilt um so mehr für solche Werke, die sich mit Magie beschäftigen. Bei magischen Büchern kommt ein Druck mit beweglichen Lettern oder von Holz geschnittenen Stöcken nicht in Frage; alle Bände müssen grundsätzlich von Hand geschrieben werden, was viel Zeit, großes Talent und wertvolle Utensilien erfordert: Tinten oder Silberstifte sind teuer, Pergament und Papier ebenso. Die Notwendigkeit, Bücher solide zu binden und gegen den Staub und die Feuchtigkeit kommender Jahrhunderte zu schützen, und der Brauch, das Buch seiner Bedeutung gemäß durch Illustrationen, womöglich sogar farbig, und edelmetallene Beschläge zu schmücken, erhöhen den Herstellungspreis noch weiter.
Aufgrund der Dicke guten Pergaments und der erwähnten Schutzmaßnahmen haben die meisten Bücher beträchtliche Ausmaße und ein enormes Gewicht (120 Unzen und mehr sind keine Seltenheit). Ein durchschnittliches Buch kann gerade noch unter dem Arm getragen werden. Fast jede Bibliothek ist daher mit Buchständern ausgestattet, auf die man das aufgeschlagene Buch ablegen und stehend lesen kann.
Es versteht sich von selbst, daß ein Magier seine Büchersammlung nicht ständig mit sich führen kann – es sei denn, er reiste in einem Wohnwagen durch das Land (auch das kommt vor). Der Spieler sollte dem Meister einen Platz benennen, an dem der Magier seine Bibliothek aufbewahrt – möglicherweise müssen Meister und Spieler gemeinsam Maßnahmen ersinnen, mit denen der Magier seine Büchersammlung während seiner Abwesenheit vor ungebetenen Gästen schützt.
Ein Buch, von dem im Laufe der Jahrhunderte 100 Abschriften gefertigt wurden, gilt bereits als wertvolles Kulturgut, und eine Bibliothek mit 50 Bänden, die umsichtig gelagert sind, als kulturelle Schatzkammer. Hieraus wird klar, daß Büchersammlungen normalerweise gut bewacht und einzelne Bände nur aus besonderen Anlässen transportiert werden. Sollte einmal ein Transport notwendig werden, kann man die Bücher durch Einschlagen in Wachstuch oder Pelze schützen, aber trotzdem senken die üblichen Umstände einer Reise die Lebenserwartung eines Buches beträchtlich.
Bücher stellen die wichtigste Quelle magischen Wissens dar. Während andere magiebegabte Heldentypen hauptsächlich oder ausschließlich mündlich und durch Beispiel unterrichtet werden, besteht die Lehrzeit des jungen Magiers vor allem im dauernden Studium der Bibliothek seiner Akademie oder seines Zaubermagisters sowie auch im Abschreiben dieser Bücher – daher auch die hohen Talentwerte eines Jungmagiers auf diesem Gebiet.
Mag es für einen jungen Adepten noch zulässig sein, auf die Benutzung der wertvollen Bücher anderer zurückzugreifen, oft in Konkurrenz zu seinen Studienkollegen, so ist dieser Zustand für einen geweihten Magier unerträglich. Jeder Magier ab der 1. Stufe muß im Laufe seines Lebens eine eigene Bibliothek anlegen, um gezielt studieren zu können. Daher muß er entsprechend seiner Stufe Bücher kaufen, abschreiben (lassen), entdecken, erbeuten oder anderweitig erwerben.
Jeder Magierheld erhält zu Beginn seines Abenteurerlebens von seiner Akademie ein Buch aus der unten folgenden Liste, das der Meister entsprechend dem Spezialgebiet der Herkunftsakademie des Magiers auswählt. (Ein gutaufgelegter Spielleiter kann dem Adepten aber auch eine Zauberprüfung in Form eines Demonstrationszauberns abverlangen und dem Prüfling für außerordentliche Leistungen ein zweites Buch mit auf den Weg geben.)
Wann immer ein Magier eine neue Stufe erreicht, kann er die speziellen Vorteile seines Heldentyps – Steigerung der Astralenergie und der Zauberfertigkeiten – erst dann in Anspruch nehmen, wenn er zumindest so viele Bücher oder Bände besitzt, wie seine Stufe beträgt. Bei mehrbändigen Werken genügt der Erwerb eines Bandes je Stufe. (Magische Zeitschriften, Bildergeschichten oder Schriftrollen reichen nicht aus!) Es ist möglich, Bücher im voraus zu erwerben, aber das Lerntempo wird dadurch nicht gesteigert.
Für Magierhelden ist das Anlegen einer Abschrift wegen des Zeitaufwandes normalerweise nicht möglich, dafür spricht aber nichts dagegen, das Buch von einem Feind zu erbeuten.
Die folgende Liste enthält die bekanntesten Zauberbücher Aventuriens. Bei jedem Buch sind angegeben: Titel (und Untertitel), die Anzahl der Seiten sowie die Anzahl der Bände, Autor, Herkunftszeit und -ort (sofern bekannt), Inhalt und Bedeutung, Anzahl (eventuell Unterschiede) der Abschriften, Besitzer bzw. Aufbewahrungsort des Originals und der geschätzte Verkaufspreis.

Verlust der Bibliothek: Ein Magier, dem seine Bücher abhanden kommen, verliert nicht etwa mit den Büchern auch alle seine Erfahrungsstufen. Er kann aber auf der Stufenleiter erst dann weiter aufsteigen, wenn er wieder die für die angestrebte Stufe erforderliche Anzahl Bücher angesammelt hat.

Ein Magier, der seine Bücher verkauft, verschenkt oder sonstwie unter die Leute bringt, kann dafür nur einen Grund haben: Er hat sich von der Magie abgewendet und benötigt möglicherweise das Startkapital für eine neue Karriere.

Hinweis für Spielleiter: Sie müssen die ›magische Bibliothek‹ nicht unbedingt in Ihr Spiel einbeziehen, aber wenn Sie es tun, werden Sie dadurch dem Charakter eines Magiers mehr Farbe verleihen und Sie können für ihn reizvolle Spielsituationen schaffen, indem Sie ihn z. B. in einem Trödlerladen, in dem der Zauberkundige eigentlich ein neues Monokel erstehen wollte, unvermutet auf den ALMANACH DER WANDLUNGEN stoßen lassen. Immerhin wird Sie das Verzeichnis der Zauberbücher einer Sorge entheben: Wenn Ihre Helden in Zukunft die Bibliothek eines Magiers durchforschen, brauchen Sie sich nicht mehr in Ausflüchte wie die folgende zu flüchten: »Äh ..., da stehen 20 Bände, aber ihr könnt sie nicht lesen, denn sie sind allesamt in kryptonivesisch geschrieben und außerdem gerade dabei, sich selbst zu vernichten ...« Sie haben vielmehr von nun an die Gelegenheit, Ihren Spielern die tollsten Titel um die Ohren zu hauen.
Wenn ein Spieler-Magier irgendwann gezielt nach einem Buch sucht, können Sie die Anzahl derzeit existierender Bände für eine Erfolgsprobe verwenden. Sie teilen die Anzahl durch 100, und der Spieler würfelt gegen die so ermittelte Zahl. Wenn es also von einem Buch 300 Abschriften gibt, hat der Spieler bei 1–3 mit seiner Suche Erfolg. Je nach dem Ort, an dem die Suche stattfindet, können Zuschläge oder Abzüge auf die Probe verhängt werden.

ENCYCLOPAEDIA MAGICA (sieben Bände zu 200 Seiten): Seit 1800 v. H. etwa alle 200 Jahre von den Akademien Bosparan bzw. Kuslik überarbeitet; das Basiswerk der allgemeinen Magie: zumindest einige Bände sollte jeder halbwegs begabte Magier besitzen; etwa 500 bis 600 Exemplare von jedem Band, sehr unterschiedlich je nach Entstehungszeit (alle vor Bosparans Fall geschriebenen Originale sind verschollen, alle jüngeren in Kuslik); etwa 80 Dukaten je Band, als komplette Serie gleichen Alters nicht unter 650 Dukaten.

DAS ARCANUM (600 Seiten): Mindestens 1800 Jahre alt, möglicherweise noch güldenländischen Ursprungs; Grundwissen und größere Geheimnisse der Dämonologie, unentbehrlicher Schatz jedes großen Beschwörers; nur drei Ur-Exemplare, höchstens 100 schlechterhaltene Kopien, kaum welche nach Beginn der ›Dunklen Zeiten‹; 300 bis 600 Dukaten (je nach Zustand).

CODEX DIMENSIONIS (500 Seiten): Unbekannter Herkunft; anspruchsvolles Überblickswerk über die jenseitigen und überirdischen Existenzebenen, ihre Gesetze, ihre Bewohner, ihre Wechselwirkungen auf die Welt und mögliche Wege dorthin; kaum 200 Exemplare, häufig unvollständig; bis zu 350 Dukaten.

DIE NICHTWELT – Legenden aus dem Reich der Phantome und Geister (500 bis 800 Seiten): Seit der Zeit der ›Klugen Kaiser‹ etwa alle zwei Generationen immer wieder erweiterte und zusammengefaßte Sammlung; ungeordnet, aber stimmungsvoll geschrieben, auch von anderen Magiebegabten, Halbgebildeten und Laien geschätzt; mindestens 1000 Exemplare, unterschiedlich in Inhalt und Qualität; 120 bis 200 Dukaten.

GEISTERHAND – Die Hand des Geistes (250 Seiten); **BAUTEN DES WILLENS** (200 Seiten); **STILLSTAND** – Die unsichtbare Bewegung (180 Seiten): Ungefähr 500–460 v. H. von Telekin dem Zauberer verfaßt; Trilogie der gegenständlichen Magie: der Beeinflussung von Dingen, ihren Bewegungen und ihrem Aufenthaltsort; je 250 Abschriften (Originale in Privatbesitz); je Band etwa 80 bis 100 Dukaten.

THEORIE DER WAHRNEHMUNG UND BEOBACHTUNG (200 Seiten): 176 v. H. von Serafin dem Seher zu Perricum veröffentlicht; ein umstrittenes und eigenwilliges Werk, aber unumgänglich für Wahrsager, Seher und Illusionisten; kaum 100 Abschriften, etwa zehn davon von Serafin signiert; ca. 60 Dukaten, für Experten bis zum Dreifachen.

ETHERISCHES GEFLÜSTER (300 Seiten): 253 v. H. auf Maraskan geschrieben; eine genial-konfuse Ansammlung von Berichten und Beobachtungen über Gedankenlesen, Hellsehen und den Kontakt mit anderen Sphären, mehrfach Ziel von Bücherverbrennungen; noch etwa 100 Abschriften, teilweise beschädigt (Originale auf Maraskan vergraben?); bis zu 250 Dukaten.

DAS WESEN DES UNBEKANNTEN (400 Seiten): 662 v. H. von dem Praios-Geweihten Sigban geschrieben; unumstrittenes Meisterwerk über die Entdeckung und Identifikation magischer Phänomene, wenn auch die Maßnahmen gegen Magie

vom Standpunkt eines fanatischen Geweihten geschildert werden; etwa 100 fast perfekte Kopien durch Geweihte, etwa 150 ›korrigierte‹ Abschriften durch Magier (das Original ist im Tempel zu Gareth); etwa 160 Dukaten, etwas darüber der Preis von Praios-Tempeln.

DAS GROSSE BUCH DER ABSCHWÖRUNGEN (ca. 500 Seiten): Von 401–393 v. H. anläßlich des Magier-Krieges von Hyanon und Shaykal gesammelt; die bekannteste Sammlung von Antimagie: Schutzzauber, Fluchbrecher, Bannflüche, Pentagramme, Runen, Amulette, Talismane und zahllose Anwendungsbeispiele; etwa 300 Abschriften unterschiedlicher Vollständigkeit, teilweise ergänzt (Original seit kurzem verschollen); ungefähr 200 Dukaten.

ALMANACH DER WANDLUNGEN (mindestens 600 Seiten): Etwa 500 v. H. von Mondrazar vom Goldfelsen geschrieben; unentbehrliches Nachschlagewerk aller gestaltwandelnden Zauber, ob Ding, Tier oder Mensch betreffend; etwa 300 Exemplare, häufig vom Schreiber erweitert (Original in Kuslik); 200 Dukaten oder mehr.

DAS GROSSE ELEMENTARIUM – Kompendium der elementaren Beschwörungen (650 Seiten): Etwa 830–810 v. H. in Gareth zusammengetragen, vermutlich basierend auf einem älteren Werk aus dem Lieblichen Feld; ein umfassender Überblick über die sechs Elemente, ihre Erscheinungsformen, die Elementargeister und die Beeinflussung all dieser; etwa 300 Exemplare, aber Grundlage zahlreicher Auszüge und speziellerer Traktate (Original in Gareth); etwa 250 Dukaten.

RINGKUNDE FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE (120 und 160 Seiten): Vor 400 Jahren von Gandolf zu Gareth niedergeschrieben; ein Basiswerk der Artefaktmagie und zuverlässiges Identifikationsmittel für magische Utensilien; etwa zehn Erstabschriften, weit über 200 Kopien, teilweise stark abgeändert (Original verbrannt); ca. 60 und 75 Dukaten, zusammen etwas mehr.

DIE MAGIE DES STABES (220 Seiten): 1712 v. H. in Bosparan von Jandora veröffentlicht; anerkannte Monographie über den Zauberstab: Herstellung, Bezauberung, Einsatz, Stabzauber; etwa 700 Abschriften, meist jüngeren Datums (Original vernichtet); bis zu 100 Dukaten.

DIE WEGE OHNE NAMEN – Hexerei und Schwarzmagie (etwa 500 Seiten): Vermutlich zur Regierungszeit Fran-Horas' geschrieben; Standardwerk der Schwarzen Kunst, im speziellen der Fluchmagie und der Beschwörung von Untoten, notwendiger Besitz aller großen Hexenmeister, Schwarzmagier und Nekromanten; etwa 200 Exemplare, oft unterschiedlichen Inhaltes, auch unter anderem Titel (Original verschollen); etwa 150 Dukaten, für Anhänger bis zum Vierfachen.

DRUIDENTUM UND HEXENKULT – Die Macht des eisernen Willens (350 bis 450 Seiten): 366 v. H. von Alhonso zu Bethana geschrieben; Fachbuch über Druiden und Hexen und ihre den menschlichen Geist beeinflussende Zauberei; etwa 300 Exemplare, teilweise gekürzt (Original im Besitz Nahemas); etwa 180 Dukaten.

ZAUBERSTERN UND SILBERHAAR – Geheimnisse der Elfenmagie (400 Seiten): Vermutlich zur Regierungszeit Belen-Horas' geschrieben; ein ausführlicher Forschungsbericht aus der Zeit der ersten Kontakte mit den Auelfen und ihrer natürlichen Magie, teilweise überholt, aber noch immer lehrreich; etwa 400 Abschriften aus der Zeit nach dem Alten Reich; mindestens 120 Dukaten.

ZAUBERKRÄFTE DER NATUR – Die Magie der Nichtmenschen (300 Seiten): Ungefähr 370 v. H. von Tamara in Gerasim geschrieben; anerkanntes Traktat über Wald- und Firnelfenmagie, Schamanismus und Naturgeister, wenn auch teilweise fehlerhaft; etwa 300 Abschriften (Original in Gerasim); etwa 120 Dukaten.

ASTRALE GEHEIMNISSE (350 Seiten): 467 v. H. von Niobara aus unbekannten Quellen übersetzt und zusammengetragen; umfassende und kühne Theorien über die Zusammenhänge von Astrologie, Sternen, Sternbildern, Kometen, dem Schwarzen Auge, Zukunft, Vergangenheit und dem Kosmos; etwa 200 Abschriften, häufig fehlerhaft (Original in Paavi); etwa 100 Dukaten, für Anhänger weit mehr.

LEXIKON DER ALCHIMIE (drei Bände zu 300 Seiten): Von 550–450 v. H. von Paramantus zu Havena und seinen Schülern geschrieben; das wissenschaftliche Nachschlagewerk schlechthin, v. a. der dritte Band ist eine Fundgrube für angehende Laborbesitzer; etwa 150 Originale und Direktabschriften, mindestens 200 minderwertige Nachläufer; etwa 100 Dukaten je Band, gesamt bis 500 Dukaten.

GEHEIMNISSE DES LEBENS (600 Seiten): seit 450 v. H. von der Akademie zu Vinsalt mehrfach überarbeitet; ein Grundwerk der Tier- und Pflanzenkunde, Medizin und Heilmagie; weit über 1000 Kopien; ungefähr 120 Dukaten.

DIE SIEBEN WAHRHEITEN DES MENSCHLICHEN GEISTES (400 Seiten): Etwa 1300 v. H. von Rashman Ali auf Novadi geschrieben, gegen 700 v. H. von Tungbert übersetzt; ein anspruchsvolles Werk der Philosophie, das nach Expertenmeinung enorme Bedeutung für alle Magie, die Menschen betrifft, hat; kaum 100 Exemplare (das Original gehört einer Sekte in Unau, die Erstübersetzung der kaiserlichen Bibliothek); etwa 300 Dukaten.

SYSTEME DER MAGIE (700 Seiten): Von Rohal dem Weisen; das mysteriöseste aller Zauberbücher: Kaum ein Aventurier kann von sich behaupten, es zu verstehen. Höchstens 30 Exemplare (Original bei Rohal?); mindestens 1000 Dukaten.

SPIEGEL DER SCHWARZMAGIE (65 Jahrgänge zu vier Heften zu 20 Seiten): Seit 56 v. H. vierteljährlich erscheinendes Fachblatt der Akademie zu Brabak; ein obskures Magazin, das hauptsächlich von Dilettanten abonniert, von ältlichen erfolglosen Schwarzmagiern geschrieben und von schwarzen Fledermäusen zugestellt wird; etwa 500 Stück Auflage, frühere Jahrgänge schwer erhältlich; 4 Dukaten je Ausgabe (inklusive Zustellung).

CODEX ALBYRICUS (sieben Bände zu 150 Seiten): Diese 446 v. H. entstandene Gesetzes- und Kommentarsammlung zählt nicht im eigentlichen Sinne zur arkanen Fachliteratur, man findet jedoch hin und wieder aufschlußreiche Textstellen über längst vergessene schwarzmagische Praktiken und Methoden zur Erkennung und Vereitelung derselben. Von den in Altaventurisch verfaßten Büchern existieren sicherlich 1200 – zum Teil erheblich voneinander abweichende – Kopien.

HEXENWISSEN (178 Jahrgänge zu vier Schriftrollen, je etwa 20 Seiten entsprechend): Seit über 200 Jahren von verschiedensten Autoren, derzeit zwei jungen Magiern in Festum, unregelmäßig herausgegebene Fachzeitschrift; je nach Redaktion modisches Magazin für Okkultismus, Sprachrohr weltoffener Hexen oder Nachrichtenweg entstehender Verschwörungen; 100–500 Stück Auflage, frühere Jahrgänge meist vergriffen; 3 Dukaten je Ausgabe.

Diese Bücher sind nur jene erwähnten Kulturschätze mit entsprechender Verbreitung. Viele Magier und andere Gelehrte schreiben in jahrelanger Arbeit Bücher, und meist werden sie auch kopiert und weiterverbreitet. (Mit Spannung erwartet: das Buch des Havenaer Druiden Archon Megalon ›DIE ANGST – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen‹.) Doch Qualität, Thema, Stil oder auch Kriege können die Verbreitung beeinträchtigen, und viele Bücher geraten über die Jahrhunderte in Vergessenheit.