

AVENTURISCHE ZAUBERER



Kapermagierin



Hexe



Magier



Geode



Waldbelt



Scharlatanin



Sharisad



Das Schwarze Auge

ÜBERSICHT ALLER MAGISCHEN PROFESSIONEN (ALS ERGÄNZUNG ZUM INHALTSVERZEICHNIS)

Alchimistin	12 GP	67	<i>(Fortsetzung der Magierakademien)</i>		
Bund des Roten Salamanders	14 GP	68	Akademie der Herrschaft zu Elvina	23 GP	94
Gilde der Alchimisten zu Mengbilla	18 GP	68	Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar (GP je nach Zweig)		95
Auelf (Rasse)	15 GP	34	Gemäßigter Zweig	26 GP	95
Auelfische Sippe (Kultur)	2 GP	36	Harter Zweig	27 GP	95
Bessener (Perkina-Zusatzprofession)	5 GP	72	Bannakademie Fasar	22 GP	96
Bewahrer (elfische Profession)	1 GP	40	Halle des Quecksilbers zu Festum	21 GP	97
Darna (Kultur)	11 GP	65	Akademie Schwert und Stab zu Gareth	29 GP	98
Derwisch, Rufer der Macht Rastullahs	12 GP	70	Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth	25 GP	99
Druide (GP je nach Variante)		26	Schule des direkten Weges zu Gerasim	25 GP	100
Haindruide	14 GP	26	Akademie der Erscheinungen zu Grangor	19 GP	100
Hüter der Macht	16 GP	26	Drachenei-Akademie zu Khunchom	26 GP	101
Konzilsdruide (GP je nach Element)		27	Halle der Antimagie zu Kuslik	27 GP	103
Eiselementarist	17 GP	27	Halle der Metamorphosen zu Kuslik	21 GP	104
Erzelementarist	18 GP	27	Halle der Macht zu Lowangen	20 GP	105
Feuerelementarist	17 GP	27	Akademie der Verformungen zu Lowangen	22 GP	105
Humuselementarist	17 GP	27	Akademie des Magischen Wissens zu Methumis	22 GP	106
Luftelementarist	18 GP	27	Zauberschule des Kalifen zu Mherwed	20 GP	107
Wasserelementarist	18 GP	27	Schule der variablen Form zu Mirham	22 GP	108
Mehrer der Macht	15 GP	26	Schule der Beherrschung zu Neersand	18 GP	109
Sumupriester	14 GP	26	Halle des Lebens zu Norburg	19 GP	110
Elfische Siedlung (Kultur)	1 GP	37	Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria	21 GP	111
Firnelf (Rasse)	18 GP	34	Halle des Windes zu Olport	21 GP	112
Firnelfische Sippe (Kultur)	5 GP	40	Schule der Austreibung zu Perricum	25 GP	113
Former (elfische Profession)	0 GP	41	Akademie der Hohen Magie ... zu Punin (je nach Variante)		114
Geode (GP je nach Variante)		47	Punin I	26 GP	114
Diener Sumus	12 GP	47	Punin II	26 GP	114
Herr der Erde	13 GP	47	Pentagramm-Akademie zu Rashdul	26 GP	116
Gjalskerländer Tierkrieger (Durre-Dün) (GP je nach Variante)		74	Stoerbrand-Kolleg zu Riva (GP je nach Variante)		117
Bär	13 GP	74	Magischer Berater	19 GP	117
Feuermolch	16 GP	74	Magischer Leibwächter	19 GP	117
Gebirgsbock	16 GP	75	Informations-Institut zu Rommily	27 GP	117
Rabe	16 GP	75	Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda	22 GP	118
Wildschwein	13 GP	75	Schule der Hellsicht zu Thorwal	26 GP	120
Wolf	16 GP	75	Anatomische Akademie zu Vinsalt	18 GP	121
Halbelf (Rasse)	3 GP	35	Schule des Seienden Scheins zu Zorgan	21 GP	122
Hexe (GP je nach Variante)		52	Ehemalige Institutionen		122
Schöne der Nacht	15 GP	53	Schule des Wandelbaren zu Tuzak	23 GP	122
Schwarze Witwe	20 GP	56	Bannakademie Ysilia	19 GP	123
Schwester der Fahrenden Gemeinschaft	15 GP	56	Lehrmeister (GP je nach Lehrer)		127
Schwester des Wissens	16 GP	54	Kreis der Einführung ... Salamandersteine	23 GP	128
Seherin von Heute und Morgen	15 GP	55	Schüler der Magistra Kiranya von Kutaki	18 GP	130
Tochter der Erde	14 GP	52	Schüler der Sevastiana Gevender	21 GP	131
Verschwiegene Schwester	16 GP	54	Scharlatanin (GP je nach Ausrichtung)		134
Kämpfer (elfische Profession, GP je nach Variante)		41	Jahrmaktszauberin	10 GP	135
Auelfischer Kämpfer	4 GP	41	Scharlatanische Seherin	10 GP	135
Firnelfischer Kämpfer	6 GP	41	Magische Quacksalberin	10 GP	135
Steppenelfischer Kämpfer	7 GP	41	Hofscharlatanin	10 GP	135
Waldelfischer Kämpfer	7 GP	41	Theaterzauberin	12 GP	135
Kristallomant	8 GP	60	Trickbetrügerin	12 GP	135
Legendensänger (elfische Profession)	2 GP	42	Schelmin	2 GP	139
Magiedilettant (erweiterter Vorteil)		64	Hofnarrin	10 GP	139
Magier (GP nach Akademie; sortiert nach Ort)		83	Klabauterlehrling	10 GP	140
Universität von Al'Anfa (GP je nach Zweig)		84	Possenreißerin	7 GP	139
Leibmagier-Zweig	23 GP	84	Schöpferin	7 GP	139
Seekriegs-Zweig	24 GP	84	Vagabundin	2 GP	139
Kampfsminar Andergast	24 GP	85	Visionärin	7 GP	139
Akademie der Geistesreisen zu Belhanka	21 GP	86	Steppenelfische Sippe (Kultur)	3 GP	38
Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana	23 GP	87	Waldelf (Rasse)	17 GP	34
Dunkle Halle der Geister zu Brabak	21 GP	88	Waldelfische Sippe (Kultur)	4 GP	39
Seminar Elfische Verst. ... Donnerbach (GP nach Zweig)		89	Wanderer (elfische Zusatzprofession)	3 GP	43
Verständigungszweig	21 GP	90	Wildnisläufer (elfische Profession; GP je nach Variante)		42
Heilungszweig	21 GP	90	Auenläufer	7 GP	42
Konzil der Elemente zu Drakonia (GP je nach Variante)		91	Schnellläufer	4 GP	42
Eiselementarist	21 GP	92	Steppenreiter	7 GP	42
Erzelementarist	21 GP	92	Wipfelläufer	6 GP	42
Feuerelementarist	21 GP	92	Zaubertänzer (GP je nach Variante)		141
Humuselementarist	21 GP	92	Zahorische(r) Hazaqi	9 GP	141
Luftelementarist	21 GP	92	Aranischer Majuna	12 GP	141
Wasserelementarist	21 GP	92	Novadische Sharisad	10 GP	141
Schule der Schmerzen zu Elburum	27 GP	93	Tulamidische Sharisad	12 GP	141
			Zauberweber (elfische Profession)	3 GP	42
			Zibilla	12 GP	142

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHE ZAUBERER



Kapernmagierin



Hexe



Magier



Geode



Walbelt



Scharlatanin



Sharisad



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN[®]

VLRI^{CH} KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

BOXCOVER UND

UMSCHLAGILLUSTRATION

ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZIKSZAI /
AGENTUR KOHLSTEDT

POSTER UND ARCHETYPEN

ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZIKSZAI

INNENILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD, JENS HAUPT,

SUSI MICHELS, GÁBOR SZIKSZAI, CHRISTIAN TÜRK

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAUEN, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAUEN, THOMAS RÖMER

SATZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung
und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnli-
chem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung
von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002
ISBN 3-89064-286-1



AVENTURISCHE ZAUBERER

VON FLORIAN DOP-SCHAVEN UND THOMAS RÖMER

mit Beiträgen von

PETER DIENH, ANDREAS DOPFER, BENJAMIN ERNST, MOMO EVERS,
LENA FALKENHAGEN, CHRIS GOSSE, PETRA KÄMMER, OLAF MICHEL,
FRANK MÜLLER, STEPHANIE VON RIBBECK, GREGOR ROT, SASCHA SCHNETZER,
PHILIPP SEEGER, GUN-BRITT TÖDTER, MARK WACHHOLZ, ANTON WESTE, MATTHIAS
WICHT, ANDREAS WIELENBERG UND PHILIPP WITTMANN

Mit herzlichem Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an
Kai Burmeister, Iva Dampfenberger, Andreas Emsch, Anna Lena Friedrich, Tobias Hamelmann, Magnus
Herrmann, Bernd Jacobitz, Andreas Jönn, Kristian Kerber, Stefan Küppers, Christian Mangelsdorf,
Stefan Mann, Jörg Middelndorf, Torsten Pelnhübel, Florian Sachtleben, Sabine Salzmann, Christina Satt-
ler, Benjamin Scala, Roman Stienke, Peter Sulc, Gudrun Wagner und Michael Wuttke,
alle Mitglieder der DSA-Redaktion
sowie alle Beteiligten des *Currículum Salamandris*
für die jahrelange kritische Begleitung des DSA-Magiesystems



FANTASY PRODUCTIONS

ІННАЛТ

VORWORT: AVENTURISCHE ZAUBERER	5
DAS ERSCHAFFEN EINES ZAUBERKUNDIGEN	6
HELDENGEPERJERUNG OHNE S&H	19
ZUM ZAUBERDOKUMENT	19
ZAUBERKUNDIGE PROFESSIONEN	21
DER DRUIDE	23
DIE ELFEN	27
DIE GEPERJERUNG EINES ELFISCHEN HELDEN	34
DIE KULTUREN DER ELFEN	36
ELFISCHE PROFESSIONEN	40
DER ELFISCHE MENSCH	43
DER GEODE	44
DIE HEXE	48
DER KRISTALLOMANIT	57
MAGIEDILETTANTEN	62
MAGISCHES MEISTERHANDWERK	62
DER SCHUTZGEIST	63
ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN	63
WEITERE ZAUBERWIRKUNGEN	64
DIE DARJA	65
SPEZIELLE FORMEN DES DILETTANTISMUS	65
DIE ALCHIMISTIN	65
DER DERWISCH	69
DER FERKİPA-BESESSENE	71
DER GİALSKE TIERKRİEGER (DURRO-DÜN) ...	73
DER MAGIER	76
VON DEN MAGIERAKADEMIEN	79
DIE MAGIERSCHULEN AVENTURİENS	80
DIE MAGIERAKADEMIEN IM EINZELNEN	81
EHEMALIGE INSTITUTIONEN	122
WEITERBILDUNGSEINRICHTUNG	124
PERSÖNLICHE LEHRMEISTER	125
DREI BEISPIELE FÜR PRIVATE LEHRMEISTER	128
DIE SCHARLATANIN	132
DIE SCHELMİN	136
DIE ZAUBERTÄNZER	140
DIE ZİBİLİA	142
MAGISCHE VOR- UND NACHTEILE	144
VORTEILE	145
NACHTEILE	149
SONDERFERTİGKEİTEN	154



VORWORT: AVENTURISCHE ZAUBERER

Liebe Leserin, lieber Leser!

Willkommen zur nächsten Epoche der aventurischen Zauberei! Das mag zuerst übertrieben klingen – aber nach den mehreren Tausend Stunden, die an Arbeit in dieser Box stecken, nach den Debatten über die Fragen, wie weit bestehende Regeln und Hintergründe geändert werden dürfen, wie weit sie geändert werden müssen, nach den vielfach überzogenen Abgabeterminen und den vielen Einzelabsprachen in letzter Minute liegt nun ein Gesamtwerk vor Ihnen, das in seinem Umfang und seiner Informationsdichte noch über den **Magie-Teil** der bisherigen Box **Götter, Magier und Geweihte** hinausgeht, dabei durch das Baukastenprinzip stets handhabbar bleibt und gleichzeitig voll in das Regelsystem der vierten Edition des **Schwarzen Auges** eingebunden ist:

♦ In **Aventurische Zauberer** finden Sie alle wichtigen Informationen, um einen magisch begabten Charakter zu erschaffen – ganz gleich, ob einen einfachen Magiedilettanten, der noch kaum etwas von seinen Kräften ahnt, eine lebenslustige aranische Scharlatanin, einen Druiden auf der Suche nach alten Geheimnissen oder eine mächtige Magierin aus einer angesehenen Akademie – und mit Eigenschaften, Talenten, Zaubern und Ritualen, Vorteilen, Nachteilen und Sonderfertigkeiten auszustatten. Dazu finden Sie in diesem Band noch eine kurze Präsentation der elfischen Rassen, Kulturen und Professionen, damit Sie auch einen Helden aus diesem durchgehend magischen Volk darstellen können.

♦ Im Band **Mit Wissen und Willen** stellen wir Ihnen das Magiesystem der vierten Auflage im Detail vor: Wie läuft die Zaubersprobe ab? Was ist Astralenergie? Wie funktioniert eine Spontane Modifikation und was unterscheidet einen Spruch mit dem Merkmal *Eigenschaften* von einem mit dem Merkmal *Form*? All diese Fragen und noch viele andere werden in diesem Band beantwortet. Dazu kommt eine Beschreibung der Rituale und Ritualgegenstände der verschiedenen magischen Traditionen – jeweils eine eigene, für die Tradition typische Art der Zauberei, die für Außenstehende meist nicht zu erlernen ist: Hexenflüche und druidische Herrschaftsrituale, Stabzauber der Gildenmagier, die magischen Elfenlieder und noch etliches mehr findet hier seinen Platz. Ebenfalls in diesem

Band zu finden sind Regeln und Beispiele zur Alchimie und Artefakterschaffung, zu magischen Büchern und zur Anrufung von Elementargeistern, dazu Anhänge zu magischen Organisationen, zum Recht für Zauberer, zur Geschichte der Magie und sogar ein kleines Wer-Ist-Wer der aventurischen Zauberei.

♦ Das **Liber Cantiones**, das 'Buch der Zaubersprüche' präsentiert eben genau

diese: mehr als 250 Zaubersprüche, alphabetisch sortiert von **ABVENENUM** bis **ZWINGTANZ**, jeder davon noch mit zusätzlichen möglichen Modifikationen und Variationen versehen, so dass Sie mit diesem Band auf gut und gerne 1.000 Zaubersprüche zurückgreifen können. Die Sprüche sind natürlich unterschiedlich kompliziert (und entsprechend schwierig zu erlernen), sie sind verschiedenen Merkmalen (wie der Heilzauberei oder der Hellsicht) zugeordnet und nicht unbedingt allen aventurischen Zauberkundigen verfügbar (dies wird über die sogenannten Repräsentationen und über einen Wert für die Verbreitung der Sprüche geregelt). Eine wahre Schatztruhe für Zauberer tut sich hier auf.

♦ Für einen schnellen Start in die neue Welt der aventurischen Zauberei nehmen Sie am besten das **Archetypen**-Heft zur Hand, um zu sehen, welche Möglichkeiten einem aventurischen Zauberer jetzt zur Verfügung stehen. **Zauberbögen** und **Tabellenblätter** helfen Ihnen schlussendlich bei der Ausgestaltung und während des Spiels.

Wie schon bei allen bisherigen Publikationen gehen wir davon aus, dass Sie diese Regeln nur in so weit als echtes Gesetz betrachten, wie es dem Spaß an der Welt Aventurien und dem Spiel dient. Wir haben die Regeln wieder so formuliert, dass Sie auf bestimmte Elemente, ja sogar auf bestimmte Professionen oder einzelne Zauber verzichten können, ohne dass das Spiel darunter leidet. Andererseits können Sie auch die Regeln mit dem größten Detailgrad wählen und zusätzliche Möglichkeiten ausloten, die Sie im einfachen Spiel nicht finden. Es kommt also ganz auf den Stil Ihrer Runde an, was Ihnen mehr Freude am Spiel bringt. Wir zumindest denken, unsere Arbeit geleistet zu haben, und übergeben Ihnen hiermit nicht ohne einen gewissen Stolz den nächsten Baustein für das große Haus Aventurien.

In diesem Sinne: Möge Ihre Astralenergie nie versiegen und möge der Funke der Magie auch auf Ihr Aventurien überspringen.

*Bochum und Erkrath, im September 2002
Für alle Beteiligten
Thomas Römer und Florian Don-Schauen*



DAS ERSCHAFFEN EINES ZAUBERKUNDIGEN

In den **Basisregeln** haben Sie gesehen, dass Sie entweder einen der dort angebotenen Archetypen spielen können oder die Möglichkeit haben, sich einen Helden nach eigenen Wünschen zu erschaffen. Dieses System wurde in der Box **Schwerter und Helden** deutlich ausgebaut und erweitert: Das Angebot an Rassen, Kulturen und Professionen stieg auf ein Vielfaches, und auch die Zahl der Talente, Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile ist bereits wesentlich höher als in der Basisbox. Doch ein wichtiges Element fehlte dort: die Möglichkeit, einen zauberkundigen Helden zu generieren.

Mit dem Buch, das Sie in Händen halten, eröffnet sich Ihnen auch diese Möglichkeit, denn nun können Sie aus der Vielzahl an aventurischen Magieanwendern wählen und Ihre Heldengruppe durch magische Hilfe verstärken: sei es durch 'magische Feuerkraft' (also zum Beispiel eine Kampfmagierin, die ihre Gegner mit todbringenden Zaubern das Fürchten lehrt) oder durch den 'zaubernden Heiler' (etwa ein druidischer Sumudienner oder eine Hexe, die über magische Heilkräfte verfügen), vielleicht auch durch 'arkane Unterhalter' (wie eine sinnenbetörende Sharisad oder ein zwerchfellerschütternder Schelm).

Wie üblich finden Sie auch in dieser Box acht unterschiedliche Archetypen, die fertig ausgestaltet sind und die Sie praktisch sofort im Spiel einsetzen können – Sie müssen nur noch den Namen und das Geschlecht eintragen (und sich ein paar Überlegungen zum Aussehen und Hintergrund Ihres Helden oder Ihrer Heldin machen). Nebenher können Ihnen diese Archetypen auch schon einmal einen Eindruck von den Möglichkeiten vermitteln, die Sie haben, wenn Sie sich einen Helden nach eigenen Vorstellungen zusammenstellen.

Im Großen und Ganzen funktioniert die Erschaffung eines Zauberkundigen nach den gleichen Regeln, die schon in der **Basisbox** und in **Schwerter und Helden** aufgeführt sind. Da es jedoch einige Abweichungen (oder genauer: Ergänzungen) gibt, ist der Ablauf hier noch einmal in allen Details geschildert. Wenn Sie sich also einen Zauberer erschaffen wollen, dann sollten Sie sich an den auf den folgenden Seiten geschilderten Ablauf halten.

DAS BAUKASTENSYSTEM

Aventurische Helden fallen nicht vom Himmel, sondern sie haben Eltern, wachsen in einer bestimmten Kultur auf, haben Vorlieben und Geheimnisse, und natürlich haben sie auch schon manche Dinge erlebt, erlernt und getan, bevor sie ins Heldenleben einsteigen – kurz und gut, kein Aventurier ist wie der andere, und doch folgen sie bestimmten Regeln und bestimmten Vorgaben in ihrer Entstehungsgeschichte. Dies wird in unserem 'Baukasten'-System durch Generierungspunkte und Erfahrungspakete dargestellt: Sie kaufen Ihrem Helden jeweils einen Baustein aus dem Bereich **Rasse** (die

körperlichen Voraussetzungen des Helden), **Kultur** (seine Umwelt, seine Eltern, der Wohnort in seinen Kinderjahren) und **Profession** (der Beruf oder Lebensstil, den der Held vor seinem Abenteuerleben ausgeübt oder gepflegt hat), wofür Sie jeweils eine bestimmte Menge an Generierungspunkten ausgeben müssen. Zu diesen Bausteinen gehört immer ein 'Erfahrungspaket', eine Zusammenstellung von Spielwerten, die fest mit der jeweiligen Rasse/Kultur/Profession gekoppelt sind. Anhand der verbliebenen Generierungspunkte legen Sie dann die Werte seiner körperlichen und geistigen Eigenschaften und bestimmter **Vor- und Nachteile** (besondere Begabungen oder Behinderungen) fest.

Beachten Sie jedoch, dass fast alle Rassen und Kulturen in dem Buch **Aventurische Helden** aus der Box **Schwerter und Helden** beschrieben sind. Wenn Sie also nicht gerade einen Elfen spielen wollen, dann empfehlen wir Ihnen, diese Box zu konsultieren und sich die benötigten Werte dort abzuschreiben. Auf S. 19 finden Sie Anweisungen, wie Sie einen magischen Helden erstellen können, der nur mit den Rassen und Kulturen der Basisbox auskommt – allerdings bedeutet dies eine deutliche Reduzierung der Möglichkeiten.

GENERIERUNGSPUNKTE

Generierungspunkte (GP) sind das Material, aus dem Sie sich einen Helden nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen können. Wie Sie dieses Material verwenden und wo Sie Ihre Schwerpunkte setzen, ist dabei Ihnen überlassen. Damit alle aventurischen Helden zu Beginn ihrer Laufbahn etwa gleich stark sind, erhalten sie alle 110 Generierungspunkte. Von diesen GP können Sie sich für Ihren Helden unterschiedliche Sachen einkaufen: Eigenschaften, Professionen und besondere Vorteile. Bestimmte Nachteile oder Einschränkungen bringen Ihnen dagegen zusätzliche Generierungspunkte. Stellen Sie es sich wie ein Bankkonto vor, auf das bereits 110 GP eingezahlt sind und mit dem Sie bestimmte Einkäufe tätigen müssen – nötigenfalls können Sie vorübergehend auch einmal das Konto überziehen und in die roten Zahlen geraten. Wichtig ist, dass Sie am Ende der Generierung eine Summe von genau 0 Punkten auf diesem Konto haben.

EXPERTE: VARIATION DER START-GP

Das im Folgenden präsentierte Generierungssystem dient in erster Linie dem Zweck, etwa gleich starke **Heldinnen und Helden** zu erschaffen – es ist keine 'statistisch-demographische' Aussage darüber, wie Eigenschaftswerte, Sozialstatus oder Vor- und Nachteile in der aventurischen Gesamtbevölkerung verteilt sind. Helden sind nach diesem System bereits überdurchschnittlich gut in ihren Werten.

Gerade bei Zaubernern kann es jedoch sehr schnell geschehen, dass die Menge an GP, die Sie für die zauberischen Professionen verwenden müssen, so groß ist, dass für die weltlichen Talente und Eigenschaften wenig übrig bleibt. Dieser Effekt ist aber durchaus beabsichtigt, denn die Stärke der Zauberer liegt eben in der Magie – für weltliche

Angelegenheiten benötigen sie die Unterstützung anderer Helden. Schließlich ist die durchschnittliche Einbrecherin ja auch keine überlegene Kämpferin und der ausgebildete Krieger steht ratlos vor dem Schloss, das er knacken müsste.

Wenn Sie jedoch lieber von Anfang an einen Zauberer spielen wollen, der im Bereich der Magie ebenso befähigt ist wie in anderen Dingen, dann sollten Sie mit Ihrer Spielrunde besprechen, ob Sie nicht mit einer größeren Zahl an GP beginnen. Voraussetzung ist natürlich, dass der Spielleiter und alle Mitspieler und Mitspielerinnen mit diesem Konzept einverstanden sind und alle anderen Helden ebenfalls mit dieser erhöhten GP-Zahl in ihre Karriere eintreten.

Wie schon in der Box **Schwerter und Helden** erwähnt, wären zum Beispiel 120, 130 oder – wenn Sie schon mit bekannten Veteranen anfangen wollen – 140 Generierungspunkte eine Möglichkeit, die Helden von Anfang an vielseitig auszustatten. Passen Sie dann jeweils das Maximum der Punkte, die für Eigenschaften ausgegeben werden dürfen, und das Maximum der Eigenschaftswerte entsprechend an. Unser Vorschlag liegt bei 110, 117 und 125 Punkten für die Eigenschaften mit einem Maximalwert von 15, 15 und 16 in der einzelnen Eigenschaft. Eine andere Variante ist es, nicht die GP anzuheben, sondern den Helden von Anfang an mit einer gewissen Menge an Abenteuerpunkten auszustatten, mit denen er dann nach den üblichen Regeln seine Talente und Eigenschaften steigern kann, als hätte er bereits viele Abenteuer erlebt.

Wichtig ist – wenn Sie denn überhaupt auf so etwas Wert legen –, dass Ihre Abenteuer diese stärkeren oder schwächeren Helden angemessen sind und dass Sie auch notieren, ob Ihr Held unter anderen Vorzeichen generiert wurde (falls es sich einmal ergibt, dass Sie mit dieser Figur auf Spielertreffen in anderen Runden spielen).

SCHRITT I: WAS WILL ICH?

Am Anfang müssen Sie sich natürlich überlegen, was für eine Art von Held Sie spielen möchten. Die erste Entscheidung ist dabei schon gefallen, wenn Sie diesen Text lesen: Sie wollen einen Zauberkundigen spielen. Nun folgt aber gleich auch die nächste Frage: Welchen Stellenwert soll Magie im Leben des jungen Helden spielen? Soll sie seinen Alltag bestimmen, also auch Grundlage seines 'Berufs' sein, den er in jahrelanger mühsamer Arbeit erlernt hat? Oder erlebt der Held nur ab und an die Auswirkungen 'merkwürdiger Zufälle', die er selbst gar nicht als das Wirken von Magie begreift, sondern zum Beispiel als Segen der Götter, als ungewöhnliches Glück oder besondere weltliche Begabung? Zwischen diesen beiden Extremen gibt es noch zahlreiche Zwischenlösungen, bei denen Magie eine größere oder kleinere Rolle spielt.

Zur regeltechnischen Unterscheidung haben wir die Zauberkundigen in die Kategorien *Viertel-, Halb- und Vollzauberer*

VIERTEL-, HALB- UND VOLLZAUBERER

Viertelzauberer: Alchimist, Besessener, generischer Magiedilettant, Helfell, Tierkrieger, Wolfskind (siehe G&D)

Halbzauberer: Derwisch, Hazaqi, Schamane (siehe G&D), Scharlatan, Schelm, Sharisad, Zibilja

Vollzauberer: Druide, die Völker der Elfen, Geode, Hexe, Kristallomant, Magier

unterteilt. Oben finden Sie eine Übersicht, welche Professionen zu welcher dieser Kategorien gehört. Doch auch, wenn Sie sich entschieden haben, wie wichtig Magie für Ihren Helden ist, müssen Sie sich noch weitere Fragen stellen: Welcher Rasse und Kultur gehört Ihr Held an? Soll er einer 'barbarischen' Stammesgesellschaft angehören – was die Auswahl an möglichen Professionen deutlich einschränkt*, oder soll er in der 'Zivilisation' aufgewachsen sein und zum Beispiel an einer Akademie Zauberei studiert haben? Eine weitere Möglichkeit bieten die Elfen: Von Geburt an magisch begabt, lernt ein Elf den Umgang mit Zauberei von Kindesbeinen an – allerdings haben Elfen auch eine ganz eigene Sicht der Welt, was sie nicht nur zu einer schwer spielbaren Rasse macht, sondern sich auch regeltechnisch auswirkt.

Ein ganz eigener Fall sind Helden, bei denen Magie nur kleines Beiwerk ist: die Magiedilettanten. Wenn Sie einen solchen Helden spielen wollen, dann können Sie eine (fast) beliebige Profession aus **Aventurische Helden** auswählen und diesen Helden dann mit dem Vorteil *Viertelzauber* ausstatten. Nähere Einzelheiten für diese Art des Viertelzauberers können Sie auf S. 62 nachlesen.

Auf S. 9 finden Sie eine Tabelle der unterschiedlichen Kulturen und jeweils dazu passenden zauberkundigen Professionen. Genauere Details zu den einzelnen Professionen können Sie ab S. 21 nachlesen. Wenn Sie eine Kultur-Profession-Kombination spielen wollen, die von uns nicht so vorgesehen ist, benötigen Sie dafür eine passende Begründung in der Hintergrundgeschichte des Helden – und die Zustimmung Ihrer Spielrunde. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen die Lektüre des Kapitels **Wie exotisch darf's denn sein?** ab S. 120 im Band **Aventurische Helden**, den Sie in der Box **Schwerter und Helden** finden.

SCHRITT 2: RASSE DES HELDEN

Wenn Sie wissen, welches Konzept Ihrem Helden zugrunde liegen soll, müssen Sie sich zunächst für eine passende Rasse entscheiden. Die Rasse hat nicht nur Auswirkungen auf das Äußere Ihres Helden (indem sie bestimmt, ob er spitze oder runde Ohren hat, wie groß er ist und welche Haarfarbe er besitzt), sondern zieht auch einige Veränderungen seiner Werte und speziellen Fähigkeiten nach sich.

Für manche Rassen müssen Sie Generierungspunkte zahlen. Das hängt mit den Fähigkeiten und Besonderheiten der einzelnen Rasse zusammen: Je mehr Vorteile eine Rasse bringt, desto mehr Punkte kostet sie. Die unterschiedlichen Rassen und ihre Werte finden Sie in dem Band **Aventurische Helden** ab S. 20 – mit Ausnahme der Elfenrassen, die im vorliegenden

*) Beachten Sie bitte, dass Schamanen, die ja so etwas wie die Priester der meisten Stammeskulturen sind, in der Box **Götter und Dämonen** beschrieben werden – ebenso wie die unterschiedlichen Geweihten.

Buch ab S. 34 beschrieben werden. Wenn Sie sich für eine Rasse entschieden haben, dann ziehen Sie die benötigten GP von Ihren 110 Punkten ab und notieren sich die Startwerte und Besonderheiten, die die gewählte Rasse mit sich bringt.

SCHRITT 3: DIE KULTUREN

Die zweite wichtige Ausformung des Helden ergibt sich durch die Kultur, aus der er stammt. Denn die Rasse prägt die angeborenen Eigenarten eines Helden; aber die Umgebung, in der er aufgewachsen ist (also die Sitten und Gebräuche seines Volkes, die benötigten Fertigkeiten und möglichen Freizeitbeschäftigungen) prägen die Dinge, die er gelernt hat – und zwar unabhängig davon, ob er ein Krieger oder Magier, ein Bettler oder Adliger ist. Die unterschiedlichen Kulturen finden Sie in **Aventurischen Helden** ab S. 31, wieder mit Ausnahme der elfischen Kulturen, die im vorliegenden Band ab S. 36 beschrieben werden und den ebenfalls in diesem Band präsentierten Darna (S. 65); die nivesischen Nuanaä-Lie finden Sie in **Götter und Dämonen**.

Die üblichen Kombinationen von Kultur und Rasse sind bei den Rassen ebenso aufgeführt wie die unüblichen, aber möglichen. Eine solche unübliche Mischung sollten Sie allerdings mit Ihrem Spielleiter absprechen. Und wenn Sie sogar vorhaben, eine von uns gar nicht vorgesehene Kombination zu wählen (ein bei den Novadis aufgewachsener Thorwaler), dann können wir das nur erfahrenen Rollenspielern empfehlen – die Zustimmung des Meisters natürlich vorausgesetzt.

Für einige Kulturen müssen Generierungspunkte aufgewendet werden, während andere Kulturen kostenlos sind; eine Übersicht dazu finden Sie in der Tabelle auf der Seite gegenüber. Wenn Sie sich für eine Kultur entschieden haben, dann notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt (jeweils am Ende der Beschreibung), und ziehen Sie gegebenenfalls die GP von Ihrem Guthaben ab. Bei einigen Kulturen sind *Varianten* zu finden, die angeben, ob es einen Unterschied

macht, an einem Fluss, als Landadliger oder in einem Pilgerort aufgewachsen zu sein. Solche Varianten kosten unter Umständen weitere GP.

Anmerkung: Schelme (siehe S. 136) werden so früh von Kobolden gestohlen und so spät in die 'wirkliche Welt' und ihren Kulturkreis zurückgebracht, dass für sie keine Kultur gewählt wird. Dennoch sind sie ein Stück weit von der Umgebung geprägt, in der sie als erstes der Menschenwelt begegnen, weswegen Sie bei der Vergabe von Talent-GP und auch der Auswahl einer Zweitprofession die kulturtypischen Talente besonders beachten sollten.

SCHRITT 4: DIE PROFESSIONEN

Wie schon gesagt, beginnt das Leben eines Helden nicht erst in dem Moment, in dem er sein erstes Abenteuer beginnt: Er ist irgendwo aufgewachsen, hatte Eltern und Freunde, und er hat in dieser Zeit viele Dinge gelernt.

Grob gesprochen ist die 'Profession' so etwas wie der Beruf des Helden, man könnte auch von einem 'archetypischen Berufsbild' sprechen. Jeder Profession sind bestimmte Talente zugeordnet, die in diesem Berufsbild vermittelt werden, dazu die Ausrüstung, die ein 'Geselle' bei der 'Freisprechung' besitzt (um die Begriffe aus dem traditionellen Handwerksleben zu verwenden), und eventuell besondere Varianten, die sich aus der Ausbildung ergeben. Professionen sind aber ebenfalls 'Lebensstile' (vor allem für den Adel), und auch dies schlägt sich in Talentveränderungen nieder.

Bei vielen Professionen gibt es auch noch Unterscheidungen je nach Spezialgebiet: Beispielsweise gilt der 'Magier' als Profession, aber Sie müssen sich natürlich auch noch entscheiden, auf welcher Akademie Ihr Held studiert hat.

Ähnlich wie bei der Zusammenstellung aus Rasse und Kultur passt natürlich auch nicht jede Profession zu jeder Kultur. Die normalerweise möglichen Kombinationen sind in der Tabelle auf S. 9 aufgeführt, wobei hier immer gesunder Menschenverstand vorgeht. Im Zweifelsfall gilt auch hier das Wort des Meisters.

Wenn Sie sich für eine Profession entschieden haben, ziehen Sie die genannten GP von Ihrem aktuellen Punktekonto ab und notieren sich alle Modifikationen, die bei der Beschreibung der jeweiligen Profession stehen – einschließlich aller Zauber, versteht sich. Die Professionen erfordern bestimmte Werte in den Eigenschaften und einen bestimmten Sozialstatus als Startbedingung. Diese Voraussetzungen werden Sie beim Festlegen der Eigenschaften Ihres Helden beachten müssen (siehe Schritt 5).

SCHRITT 5: DIE EIGENSCHAFTEN

Nachdem Sie sich nun ein Bild gemacht haben, welche Art von Held Sie spielen wollen, haben Sie vielleicht auch schon eine grobe Vorstellung, welche Eigenschaftswerte er haben soll. Einen Rahmen geben die Mindestwerte, die für eine gewünschte Profession erforderlich sind. Aber wie gesagt: Es handelt sich hier um *Mindestwerte*, und sicherlich wäre es nicht schlecht, die eine oder andere Eigenschaft noch Ihren persönlichen Anforderungen anzupassen.

Und noch etwas anderes müssen Sie bedenken: Manche der Rassen und Kulturen bringen 'ganz von selbst' Eigenschafts-Modifikationen mit sich. Die Mindestwerte der Professionen

DIE RASSEN

Mittelländer	0 GP	AH, S. 20
Tulamiden	0 GP	AH, S. 21
Thorwaler	3 GP	AH, S. 22
Nivesen	1 GP	AH, S. 22
Norbarden	3 GP	AH, S. 23
Trollzacker	5 GP	AH, S. 23
Waldmenschen	3 GP	AH, S. 24
Utulus	8 GP	AH, S. 25
Zwerge*	15 bis 18 GP	AH, S. 26
Orks*	9 GP	AH, S. 27
Halborks*	1 GP	AH, S. 28
Goblins**	0 bis 2 GP	AH, S. 28
Achaz	4 bis 9 GP	AH, S. 29
Auelf	15 GP	S. 34
Waldelf	17 GP	S. 34
Firnelf	18 GP	S. 34
Halbelf	3 GP	S. 35

*) Nur männliche Zwerge, Orks oder Halborks können eine magische Begabung haben.

**) Nur weibliche Goblins können magisch begabt sein.

KULTUREN UND MÖGLICHE PROFESSIONEN

Garetien	0 GP	AH 33	Alchimist, Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Mittelreich	3 GP	AH 34	Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Andergast und Nostria	8 GP	AH 35	Alchimist, Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Bornland	0 GP	AH 36	Druide*, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Svellttal	9 GP	AH 37	Druide, Hexe, Scharlatan; Dilettant
Yäquirin	5 / 6 GP	AH 38	Alchimist, Druide*, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Zyklopeninseln	8 GP	AH 39	Alchimist, Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Amazonenbourg	8 GP	AH 41	–
Aranien	5 / 6 GP	AH 42	Alchimist, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm, Zaubertänzer (Majuna); Dilettant
Mhanadistan	1 GP	AH 43	Derwisch*, Druide*, Hexe*, Magier, Scharlatan, Zaubertänzer (Sharisad); Dilettant
Tulamid. Stadtstaaten	5 GP	AH 44	Alchimist, Derwisch*, Hexe*, Magier, Scharlatan, Zaubert. (Sharisad); Dilettant
Novadi	7 / 9 GP	AH 44	Derwisch, Magier* (nur Mherwed), Zaubertänzer (Sharisad); Dilettant*
Ferkina	12 GP	AH 46	Besessener, Druide*; Dilettant*; (Schamane)
Zahori	5 GP	AH 47	Hexe, Scharlatan, Zaubertänzer (Hazaqi); Dilettant
Thorwal	6 GP	AH 47	Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm; Dilettant
Gjalskerländer	11 GP	AH 40	Tierkrieger; Dilettant*; (Schamane)
Fjarninger	11 GP	AH 50	Dilettant; (Schamane)
Dschungelstämme	12 GP	AH 51	Dilettant*; (Schamane)
Verlorene Stämme	12 GP	AH 52	Dilettant*; (Schamane)
Waldinsel-Utulus	12 GP	AH 53	Dilettant*; (Schamane)
Miniwatu	16 GP	AH 54	Dilettant*; (Schamane)
Darna	11 GP	S. 65	Dilettant; (Schamane)
Tocamuyac	15 GP	AH 56	(Schamane)
Maraskan	6 GP	AH 56	Alchimist, Magier, Hexe (nur Schwarze Witwe), Scharlatan; Dilettant
Südaventurien	5 GP	AH 57	Alchimist, Druide*, Hexe*, Magier, Scharlatan, Schelm, Sharisad; Dilettant
Bukanier	6 GP	AH 58	Druide*, Hexe*; Dilettant
Nivesenstämme	13 GP	AH 59	Dilettant*; (Schamane), (Wolfskind)
Norbardensippe	10 GP	AH 60	Hexe, Scharlatan, Zibilja; Dilettant* (nur Männer)
Trollzacken	11 GP	AH 61	Druide; Dilettant*; (Schamane)
Ambosszwerge	4 GP	AH 63	Geode, Magier*
Erzzwerge	5 GP	AH 64	Geode
Hügelzwerge	6 GP	AH 64	Geode, Magier*
Brillantzwerge	6 GP	AH 65	Geode, Magier*
Orkland	8 / 10 GP	AH 66	Dilettant*; (Schamane)
Yurach	2 GP	AH 67	Dilettant*
Svellttal-Okkupanten	3 GP	AH 67	Dilettant*; (Schamane)
Goblinstamm	7 / 9 GP	AH 68	(Schamanin (nur Frauen))
Goblinbande	2 GP	AH 70	Dilettant* (nur Frauen)
Festumer Ghetto	7 GP	AH 70	(Schamanin (nur Frauen))
Archaische Achaz	13 GP	AH 71	Kristallomant
Stammes-Achaz	13 GP	AH 72	Dilettant*; (Schamane)
Auelfische Sippe	2 GP	S. 36	Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber
Elfische Siedlung	1 GP	S. 37	Bewahrer, Former, Legendensänger, Zauberweber
Steppenelfische Sippe	3 GP	S. 38	Bewahrer, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber
Waldefische Sippe	4 GP	S. 38	Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber
Firnelfische Sippe	5 GP	S. 39	Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

Professionen mit einem Sternchen (*) sind sehr selten anzutreffen und erfordern das Einverständnis des Meisters; Professionen in Klammern sind zwar eigentlich magische Professionen, werden jedoch in **Götter und Dämonen** besprochen.

Schelme sind nur unwesentlich von der Kultur geprägt, aus der sie geraubt und in die sie zurückgebracht wurden; sie können jedoch nur aus den genannten Kulturen stammen; siehe auch S. 136.

Dilettanten sind keine vollgültige Profession, sondern ein 'erweiterter Vorteil'; siehe Seite 62.

müssen erst eingehalten werden, *nachdem* Sie die Rassen- und Kultur-Modifikationen addiert haben.

Anmerkung: Der Sozialstatus zählt in diesem Sinne von den Eigenschaften, und auch dafür gelten die gerade genannten Überlegungen. Allerdings gibt es hier zusätzlich noch den

Umstand zu beachten, dass manche Kulturen nur ein gewisses SO-Maximum zulassen. Wenn der geforderte Mindest-Sozialstatus einer Profession höher liegt als das Maximum der Kultur, heißt das in der Regel, dass Profession und Kultur nicht vereinbar sind. Bei einigen, als primitiv angesehenen

Kulturen (mit geringerer SO-Spanne) kann dies für spezielle Professionen aufgehoben sein; namentlich gilt dies für die archaischen Achaz. Weitere Einzelheiten zum Sozialstatus und seiner Bedeutung finden Sie in **Aventurische Helden** auf den **Seiten 12/13**.

Doch nun an die Arbeit: Von den 110 GP, die Sie zu Beginn für Ihren Helden zur Verfügung hatten, sind bisher die Kosten für Rasse, Kultur und Profession abgezogen worden, so dass Ihnen nur noch ein Teil der ursprünglichen Punkte verblieben sind. Diese übrigen GP können Sie nun beliebig auf die acht Eigenschaften und den Wert SO verteilen, so dass alle Eigenschaften Werte zwischen 8 und 14 erreichen und der SO einen Wert zwischen 1 und 12. ('Verteilen' heißt hier, dass ein Eigenschafts-Wert von 9 also genau 9 GP kostet, ein Wert von 14 kostet 14 GP. Das Gleiche gilt für den SO.) Bei dieser Verteilung gibt es eine weitere Einschränkung: Sie dürfen höchstens 100 Punkte auf die acht Eigenschaften verteilen.

Anschließend können Sie eventuelle Modifikationen durch die Rasse und die Kultur verrechnen, und bei dem so erhaltenen Ergebnis müssen die Grundvoraussetzungen für die von Ihnen gewählte Profession erreicht sein (und die Endergebnisse können auch den Rahmen von 8 bis 14 über- bzw. unterschreiten). Übrigens müssen Sie nicht zwingend all Ihre GP an diesem Punkt ausgeben, Sie können auch ohne weiteres noch welche für den nächsten Abschnitt (Vor- und Nachteile) aufsparen. Umgekehrt können Sie auch 'Schulden' machen, um teure Professionen oder Kulturen bezahlen zu können. Wichtig ist, dass Sie *nach Schritt 6 alle Punkte ausgegeben* haben, aber auch keine Schulden mehr haben.



SCHRITT 6: VOR- UND NACHTEILE

Um den Helden noch mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen ein weiteres Mittel offen: die Vor- und Nachteile. Dies sind spezielle Eigenheiten, die Sie Ihrem Helden geben können und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder ergeben können. In **Aventurische Helden** finden Sie ab S. 105 eine ausführliche Vorstellung möglicher profaner Vor- und Nachteile – im vorliegenden Heft sind darüber hinaus ab S. 144 auch noch viele Vor- und Nachteile aufgeführt, die auf eine eine oder andere Weise mit Zauberei zu tun haben. Einige Vor- und Nachteile sind schon fest an die unterschiedlichen Rassen, Kulturen und Professionen gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält. Die Kosten sind in diesem Fall schon in die jeweiligen GP-

VORTEILE

Adlige Abstammung	7 GP	AH, S. 106	alle
Adliges Erbe	10 GP	AH, S. 106	alle
Affinität zu [Geistern]	je 5 GP	S. 145	alle
Akad. Ausbildung (Gelehrter)	10 GP	AH, S. 106	VN*
Akad. Ausbildung (Krieger)	20 GP	AH, S. 106	N*
Akad. Ausbildung (Magier)	15 GP	S. 145	Z*
Altersresistenz	3 GP	S. 145	alle
Astrale Regeneration I, II, III	4/8/12 GP	S. 145	ZHV
Astralmacht	je 2 GP	S. 145	ZHV
Ausdauernd	1 GP pro AuP	AH, S. 107	alle
Ausdauernder Zauberer	5 GP	S. 145	ZH
Ausrüstungsvorteil	1 GP pro 10 Duk.	AH, S. 107	alle
Balance	10 GP	AH, S. 107	alle
Begabung [Merkmal]	8/12/16 GP	S. 145	ZH*
Begabung [Ritual]	GP je nach Ritual	S. 146	ZHV
Begabung [Talent]	GP je nach Talent	AH, S. 107	alle
Begabung [Talentgruppe]	GP je nach Talentgr.	AH, S. 107	alle
Begabung [Zauber]	1–8 GP	S. 146	ZH*
Beidhändig	12 GP	AH, S. 107	alle
Besonderer Besitz	7 GP	AH, S. 107	alle
Breitgefächerte Bildung	15 GP	AH, S. 108	alle
Dämmerungssicht	10 GP	AH, S. 108	alle*
Eidetisches Gedächtnis	35 GP	AH, S. 108	alle
Eigeboren	25 GP	S. 146	Z*
Eisenaffine Aura	7 GP	S. 146	ZHV
Eisern	7 GP	AH, S. 108	alle
Entfernungssinn	10 GP	AH, S. 108	alle
Feenfreund	7 GP	AH, S. 108	alle
Feste Matrix	5 GP	S. 146	ZH
Früher Vertrauter	3/4/5 GP	S. 146	ZH*
Gebildet	je 1 GP (max. 5)	AH, S. 108	alle
Gefahreninstinkt	15 GP, Gabe	AH, S. 108	alle
Geräuschhexerei	3 GP, Gabe	S. 146	alle*
Glück	20 GP	AH, S. 108	alle
Glück im Spiel	7 GP	AH, S. 108	alle
Gutaussehend	5 GP	AH, S. 108	alle
Gutes Gedächtnis	7 oder 12 GP	AH, S. 108	alle
Halbzauberer	10 GP	S. 146	H*
Herausragende Balance	20 GP	AH, S. 108	alle
Herausragende Eigenschaft	8 GP+	AH, S. 108	alle
Herausragender Sechster Sinn	7 GP	S. 146	alle
Herausragender Sinn	je 5 GP	AH, S. 109	alle
Herausragendes Aussehen	12 GP	AH, S. 109	alle
Hitzeresistenz	5 GP	AH, S. 109	alle
Hohe Lebenskraft	3 GP pro LeP	AH, S. 109	alle
Hohe Magieresistenz	3 GP pro Punkt MR	AH, S. 109	alle
Immunität gegen Gift	10 GP	AH, S. 109	alle
Innerer Kompass	7 GP	AH, S. 109	alle
Kälteresistenz	5 GP	AH, S. 109	alle
Kampfrausch	15 GP	AH, S. 109	alle
Koboldfreund	15 GP	AH, S. 109	alle
Linkshänder	5 GP	AH, S. 110	alle
Machtvoller Vertrauter	5 GP	S. 146	ZH*
Magiespür	12 GP	S. 147	alle
Meisterhandwerk	1 GP pro Talent	S. 147	ZHV
Nachtsicht	20 GP	AH, S. 110	alle*
Natürlicher Rüstungsschutz	RSx10 GP	AH, S. 110	alle*
Niedrige Schlechte Eigenschaft	GP variabel	AH, S. 110	alle

Vorteile (Fortsetzung)

Ortskenntnis	3 GP	AH, S. 110	alle
Prophezeien	12 GP, Gabe	AH, S. 110	alle
Resistenz gegen Gift	7 GP	AH, S. 110	alle
Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	AH, S. 110	alle
Richtungssinn	3 GP	AH, S. 110	alle
Schlangenmensch	25 GP	AH, S. 110	alle
Schnelle Heilung	10 GP	AH, S. 110	alle
Schutzgeist	3 GP	S. 147	HV
Schwer zu verzaubern	7 GP	AH, S. 110	N
Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP	AH, S. 110	alle
Sprachgefühl	10 GP	AH, S. 111	alle
Tierfreund	7 GP	AH, S. 111	alle
Titularadel	7 GP	AH, S. 111	alle
Übernatürliche Begabung	je 1 GP	S. 147	V
Unbeschwertes Zaubern	7 GP	S. 147	H*
Verbindungen	SO in GP	AH, S. 111	alle
Verhüllte Aura	3 GP	S. 147	ZHV
Veteran	5 GP	AH, S. 111	alle
Viertelzauberer	5 GP	S. 147	VN
Vollzauberer	15 GP	S. 148	Z*
Vom Schicksal begünstigt	12 GP	AH, S. 111	alle
Wesen der Nacht	2/4/6 GP	S. 148	ZHV
Wohlklang	10 GP	AH, S. 111	alle
Zäher Hund	10 GP	AH, S. 111	alle
Zauberhaar	10 GP	S. 148	ZHV
Zeitgefühl	3 GP	AH, S. 111	alle
Zweistimmiger Gesang	10 GP	S. 148	ZHV*
Zwergennase	12 GP, Gabe	AH, S. 111	alle

Z steht dafür, dass nur Vollzauberer diesen Vorteil wählen können, **H** steht für Halbzauberer, **V** für Viertelzauberer und **N** für Nicht-Magiebegabte. **Alle** steht dafür, dass jeder Held den Vorteil wählen kann; ein * bedeutet jedoch, dass der entsprechende Vorteil an eine bestimmte Rasse, Kultur oder Profession gekoppelt ist.

Nachteile

Aberglaube	je -1 GP	AH, S. 112	alle
Albino	-7 GP	AH, S. 112	alle
Angst vor [Insekten, Reptilien ...]	variabel	AH, S. 112	alle
Animalische Magie	je -1 GP	S. 149	ZH
Arkanophobie	je -3 GP für 2 Pkt.	S. 149	alle
Arroganz	je -1 GP	AH, S. 112	alle
Artefaktgebunden	-7 GP	S. 149	ZHV
Astraler Block	-10 GP	S. 149	ZHV
Blutrausch	-15 GP	AH, S. 112	alle
Dunkelangst	je -2 GP	AH, S. 112	alle
Einäugig	-5 GP	AH, S. 112	alle
Einarmig	-15 GP	AH, S. 112	alle
Einbeinig	-20 GP	AH, S. 112	alle
Einbildungen	-5 GP	AH, S. 112	alle
Eingeschränkter Sinn	je -5 GP	AH, S. 113	alle
Einhändig	-10 GP	AH, S. 113	alle
Eitelkeit	je -1 GP	AH, S. 113	alle
Elfische Weltsicht	-35 GP*	S. 149	ZHV*
Farbenblind	-5 GP	AH, S. 113	alle
Feste Gewohnheit	-10 GP	S. 150	ZH
Festgefügtes Denken	je -1 GP	S. 150	ZH*

Kosten eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Wenn Ihr Held über Rasse, Kultur oder Profession einen Vorteil doppelt erhält, dann werden dadurch GP frei, und zwar halb so viel, wie der betreffende Vorteil laut Liste kostet (gegebenenfalls aufrunden; eine Verdoppelung des Vorteils *Herausragender Geruchssinn* würde dem Helden beispielsweise 3 GP zur freien Verfügung geben). Ausnahme hierbei sind einige Vorteile, die unterschiedliche Stufen des selben Merkmals bezeichnen: In diesem Fall wird aus einer Verdoppelung des schwächeren Vorteils automatisch die stärkere Variante: aus zweimal *Balance* wird *Herausragende Balance*, aus zweimal *Gutaussehend* wird *Herausragendes Aussehen*, aus zweimal *Richtungssinn* wird *Innerer Kompass*. Bei einer Verdoppelung einer *Resistenz gegen Gift* kann entweder eine *Immunität* gegen dieses Gift werden, oder aber der Held wählt eine zweite Giftkategorie, gegen die er *resistent* ist. Vorteile, die ohnehin in Zahlenwerten ausgedrückt werden (wie *Ausrüstungsvorteil* oder *Hohe Lebenskraft*), addieren sich auf (und können so auch das jeweils angegebene Maximum überschreiten).

Gerade letztgenanntes gilt bei vielen Nachteilen, den Schlechten Eigenschaften nämlich, im Besonderen: Jähzorn 5 eines Thorwalers und Jähzorn 5 eines Tierkriegers wären kumulativ. Andere Nachteile sollten eigentlich nicht doppelt vorkommen.

Wenn ein Held einen vorgegebenen Vorteil verstärken will (also zum Beispiel eine professionsbedingte *Balance* in *Herausragende Balance* umwandeln), dann kostet ihn das die Differenz zwischen den Kosten der beiden Vorteile (im genannten Beispiel also 10 GP). Bei Nachteilen funktioniert es genauso, und gerade Schlechte Eigenschaften eignen sich sehr gut dazu: Wenn ein Akademiemagier seine Neugier von 7 auf 10 hochsetzt, erhält er dadurch 3 GP.

Magische Vorteile (wie *Begabung [Merkmal]* oder *Halbzauberer*) sind üblicherweise an die Professionen gekoppelt, und da *Veteran* für keine, *Breitgefächerte Bildung* für fast keine der magischen zugelassene Vorteile sind, sollten solche Dopplungen eigentlich nicht vorkommen. Bei Ausnahmen wie Elfen (Kopplungen von Rasse, Kultur und Profession) und Schelmen (dürfen Breitgefächerte Bildung wählen) sind solche Möglichkeiten entweder berücksichtigt, oder es gelten die obigen Aussagen. Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden Sie nebenstehend. Beachten Sie dabei, dass Vor- und Nachteile, die mit Sternchen markiert sind, fest an Professionen, Kulturen oder Rassen gebunden sind und entweder nur von entsprechenden Helden gewählt werden können (wie

Egeboren für die Profession Hexe) oder automatisch mit den genannten Gruppen verbunden sind (wie die *Elfische Weltsicht* mit den elfischen Kulturen). Die meisten Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder hat sie nicht. (Niemand kann 'ein bisschen egeboren' sein.) Anderen Vor- und Nachteilen, wie etwa *Weltfremd* oder *Zögerlicher Zauberer*, ist jedoch ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft abgelegt werden kann. Aus diesem Grund werden diese Nachteile auch 'Schlechte Eigenschaften' genannt, die entsprechenden Vorteile 'Gaben'.

Vorteile heißen so, weil sie Ihrem Helden im Spiel Vorteile bringen; daher müssen Sie Generierungspunkte aufwenden, um einen Vorteil zu bekommen. *Nachteile* schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, stellen Ihnen aber zusätzliche Generierungspunkte zur Verfügung. Die Summe der Generierungspunkte, die Sie durch Nachteile bekommen, darf dabei 50 nicht überschreiten, dabei dürfen maximal 30 GP aus der Auswahl von Schlechten Eigenschaften stammen (s. AH 115). Da Sie eventuell noch Generierungspunkte aus vorherigen Schritten übrig haben, können Sie nun ein wenig jonglieren, um festzustellen, welche Vor- und Nachteile Ihr Held hat. Am Ende dieser Berechnungen müssen Sie auf jeden Fall Ihr ganzes GP-Konto verbraucht haben: Übrig gebliebene Generierungspunkte verfallen, und umgekehrt ist es natürlich keinesfalls möglich, mehr GP auszugeben, als auf dem Konto sind.

Ein Tipp am Rande: Übertreiben Sie nicht bei der Auswahl Ihrer Vor- und Nachteile. Selbst wenn Sie die genannte Grenze von 50 zusätzlichen GP einhalten, können Sie sehr schnell einen Helden zusammenbasteln, der übertrieben wirkt. Lassen Sie einfach Ihren gesunden Menschenverstand walten, welche Vor- und Nachteile *wirklich* zu Ihrem bisher erstellten Helden passen. Betrachten Sie Nachteile als eine Möglichkeit für interessantes Rollenspiel und nicht ausschließlich als Quelle für zusätzliche GP – im zukünftigen Leben des Helden ist es sehr schwer, die Nachteile wieder loszuwerden.

Andererseits ist es aber nicht untypisch, dass gerade Zauberer den ein oder anderen Nachteil erst durch ihre Beschäftigung mit der Zauberei erlangt haben – schließlich ist die Kunst fordernd für den Geist und manch ein Ritual gefährlich für den Körper ...

SCHRITT 6A: SONDERFERTIGKEITEN

Bei der Generierung werden die sogenannten Sonderfertigkeiten (häufig mit SF abgekürzt) genauso behandelt wie Vorteile, d. h. Sie müssen GP investieren, um eine Sonderfertigkeit zu erwerben. Der Unterschied besteht hauptsächlich darin, dass Vorteile nur während der Heldengenerierung erworben werden

NACHTEILE (FORTSETZUNG)

Fettleibig	-15 GP	AH, S. 113	alle
Fluch der Finsternis	-2/-4/-6 GP	S. 150	ZHV
Gesucht I, II oder III	-5/-10/-15 GP	AH, S. 113	alle
Glasknochen	-7 GP	AH, S. 113	alle
Goldgier	je -1 GP	AH, S. 113	alle
Heimwehkrank	-10 GP	S. 150	Z*
Hitzeempfindlichkeit	-7 GP	S. 150	alle
Höhenangst	je -3 GP für 2 Pkt.	AH, S. 113	alle
Jähzorn	je -3 GP für 2 Pkt.	AH, S. 114	alle
Kältestarre	-10 GP*	AH, S. 114	alle
Kein Vertrauter	-7 GP	S. 150	Hexen
Körpergebundene Kraft	-7 GP	S. 150	ZH
Krankhafte Reinlichkeit	je -1 GP	AH, S. 114	alle
Krankheitsanfällig	-7 GP	AH, S. 114	alle
Kristallgebunden	-10 GP	S. 150	Z*
Kurzatmig	-1 GP für AuP	AH, S. 114	alle
Lahm	-10 GP	AH, S. 114	alle
Lastige Mindergeister	-3 GP	S. 151	ZHV
Lichtempfindlich	-15 GP*	AH, S. 114	alle
Lichtscheu	-10 GP	AH, S. 114	alle
Medium	-7 GP	S. 151	alle
Meeresangst	je -1 GP	AH, S. 114	alle
Miserable Eigenschaft	-10 GP	AH, S. 114	alle
Nachtblind	-10 GP	AH, S. 114	alle
Neugier	je -1 GP	AH, S. 114	alle
Niedrige Lebenskraft	-3 GP pro LeP	AH, S. 114	alle
Niedrige Magieresistenz	-3 GP pro Pkt. MR	AH, S. 114	alle
Pechmagnet	-10 GP	AH, S. 114	alle
Platzangst	je -3 GP für 2 Pkt.	AH, S. 114	alle
Prinzipientreue	-10 GP	AH, S. 114	alle
Rachsucht	je -1 GP	AH, S. 114	alle
Randgruppe	-5 GP*	AH, S. 114	alle
Raubtiergeruch	-5 GP*	AH, S. 115	alle
Raumangst	je -3 GP für 2 Pkt.	AH, S. 115	alle
Rückschlag	-10 GP	S. 151	ZH*
Schlafstörungen	-7 GP	AH, S. 115	alle
Schlechte Eigenschaft	-GP variabel	AH, S. 115	alle
Schlechte Regeneration	-10 GP	AH, S. 115	alle
Schneller Altern	-3 GP	S. 151	alle
Schulden	-10 GP	AH, S. 116	alle
Schwache Ausstrahlung	je -1 GP	S. 151	ZH*
Schwacher Astralkörper	-7 GP	S. 151	ZH
Seffer Manich	-7 GP	S. 151	H*
Sensibler Geruchssinn	je -3 GP für 2 Pkt.	S. 151	alle*
Sippenlosigkeit	-5 GP	S. 151	ZHV*
Speisegebote	-3 GP	AH, S. 116	alle
Sprachfehler	-10 GP	AH, S. 116	alle
Spruchhemmung	-10 GP	S. 152	ZH*
Stigma	ab -1 GP	S. 152	alle
Stubenhocker	-20 GP	S. 152	alle
Sucht	je nach Suchtmittel	AH, S. 116	alle
Thesisgebunden	je -1 GP	S. 152	ZH*
Tollpatsch	-12 GP	AH, S. 116	alle
Totenangst	je -1 GP	AH, S. 116	alle
Übler Geruch	-5 GP	AH, S. 116	alle
Unangenehme Stimme	-5 GP	AH, S. 117	alle
Unansehnlich	-5 GP	AH, S. 117	alle
Unfähigkeit [Merkmal]	-2/-3/-4 GP	S. 152	ZH*
Unfähigkeit [Talent]	-GP je nach Talent	AH, S. 117	alle

NACHTEILE (IMMER NOCH FORTSETZUNG)

Unfähigkeit [Talentgruppe]	–GP je nach Gruppe AH, S. 117	alle
Ungebildet	je –1 GP (max. 5)	AH, S. 117 alle
Unstet	–25 GP	AH, S. 117 alle
Unverträglichk. mit verarb. Metall	–10 GP	S. 152 ZHV
Vergesslichkeit	–5 GP	AH, S. 117 alle
Verpflichtungen	–12 GP	AH, S. 117 alle
Vorurteile	je –1 GP für 2 Pkt.	AH, S. 117 alle
Wahnvorstellungen	–10 GP	AH, S. 118 alle
Wahrer Name	–5 GP	S. 152 ZHV
Weltfremd	je –3 GP für 2 Pkt.	S. 152 alle
Widerwärtiges Aussehen	–15 GP	AH, S. 118 alle
Wilde Magie	–7 GP	S. 153 ZH
Zielschwierigkeiten	–7 GP	S. 153 ZH
Zögerlicher Zauberer	je –2 GP	S. 153 ZH

Z steht dafür, dass nur Vollzauberer diesen Nachteil wählen können, **H** steht für Halbzauberer, **V** für Viertelzauberer und **N** für Nicht-Magiebegabte. **Alle** steht dafür, dass alle Charaktere den Nachteil wählen können; ein * bedeutet jedoch, dass der entsprechende Vorteil an eine bestimmte Rasse, Kultur oder Profession gekoppelt und daher nicht frei wählbar ist.

SONDERFERTIGKEITEN

Apport	4 GP	S. 154 ZHV
Astrale Meditation	2 GP	S. 155 ZH
Aufmerksamkeit	4 GP	MBK, S. 78 alle
Aura verhüllen	4 GP	S. 155 ZHV
Aurapanzer	10 GP	S. 155 alle
Ausfall	4 GP	MBK, S. 78 alle
Ausweichen I	6 GP	MBK, S. 78 alle
Ausweichen II	4 GP	MBK, S. 78 alle
Ausweichen III	4 GP	MBK, S. 79 alle
Bannschwert	4 GP	S. 155 ZHV
Befreiungsschlag	2 GP	MBK, S. 79 alle
Beidhändiger Kampf I	2 GP	MBK, S. 79 alle
Beidhändiger Kampf II	8 GP	MBK, S. 79 alle
Berittener Schütze	4 GP	MBK, S. 79 alle
Betäubungsschlag	4 GP	MBK, S. 79 alle
Binden	4 GP	MBK, S. 79 alle
Blindkampf	4 GP	MBK, S. 79 alle
Blutmagie	4 GP	S. 155 ZH
Defensiver Kampfstil	2 GP	MBK, S. 79 alle
Doppelangriff	2 GP	MBK, S. 79 alle
Druidenrache	2 GP	S. 155 Z
Druidische Dolchrituale	je nach Ritual	S. 155 Z
Druidische Herrschaftsrituale	je nach Ritual	S. 155 Z
Eisenhagel	3 GP	MBK, S. 79 alle
Eiserner Wille I	4 GP	S. 155 alle
Eiserner Wille II	6 GP	S. 155 alle
Elementarharmonisierte Aura	14 GP	S. 155 ZH
Elfenlieder	je nach Elfenlied	S. 156 Elfen
Entwaffnen	4 GP	MBK, S. 80 alle
Fernzauberei	2 GP	S. 156 ZH
Finte	4 GP	MBK, S. 80 alle
Formation	2 GP	MBK, S. 80 alle
Gedankenschutz	6 GP	S. 156 alle
Gefäß der Sterne	4 GP	S. 156 Z
Gegenhalten	4 GP	MBK, S. 80 alle
Gezielter Stich	2 GP	MBK, S. 80 alle

können, Sonderfertigkeiten kann Ihr Held aber auch während des späteren Heldenlebens noch erhalten. Mehr zu Sonderfertigkeiten finden Sie in **MF** ab Seite 41, in **MBK** ab S. 78 und, was magiebezogene Sonderfertigkeiten betrifft, in diesem Heft ab S. 154. Beachten Sie, dass für manche Professionen (und selechter auch für Kulturen und Rassen) bestimmte Sonderfertigkeiten billiger sind. (Sollten hierbei halbe GP als Kosten entstehen, wird aufgerundet.) Hier nicht aufgeführt sind die Sonderfertigkeiten des Waffenlosen Kampfes, die üblicherweise von einem Waffenlosen Kampfstil abhängen (s. **MF** 44 und **MBK** 50); soll Ihr Held eine solche SF bereits zu Spielbeginn beherrschen, kostet dies die jeweils angegebenen AP an Talent-GP (siehe auch den nächsten Schritt), auch hier bereits verbilligt für diejenigen Kämpfer, die einen Waffenlosen Stil bereits erlernt (z.B. durch die Profession vorgegeben) haben. Ebenfalls hier nicht genannt sind kultische Sonderfertigkeiten, die in **Götter und Dämonen** vorgestellt werden.

Sonderfertigkeiten, die Ihr Held über Kultur, Rasse oder Profession erhält, sind wie üblich schon in deren Kosten eingerechnet und müssen nicht noch einmal bezahlt werden.

Sonderfertigkeiten sind fast stets an Startbedingungen geknüpft, die erfüllt sein müssen; üblicherweise bestimmte Eigenschafts- oder TaW-Schwellen, die Kenntnis der Spruchzauberei, die Vertrautheit mit speziellen Repräsentationen oder aber die Kenntnis anderer Sonderfertigkeiten. Es ist durchaus möglich, eine Sonderfertigkeit zu erwerben, für die die Voraussetzungen noch nicht erfüllt sind. Im Spiel eingesetzt werden kann sie allerdings erst dann, wenn die Voraussetzungen vollständig gegeben sind.

Wenn ein Held *dieselbe Sonderfertigkeit mehrfach* erhält (zum Beispiel durch Kultur und Profession), dann werden dadurch GP frei, und zwar halb so viel, wie die betreffende Sonderfertigkeit laut der unten stehenden Liste kostet (gegebenenfalls aufrunden; eine Verdoppelung der Geländekunde *Waldkundig* (etwa bei einem Anergaster Druiden) würde dem Helden beispielsweise 2 GP zur freien Verfügung geben). Einzige Ausnahme sind diejenigen Sonderfertigkeiten, die eine Ziffer tragen, die also verschiedene Stufen ein und desselben Merkmals darstellen (wie *Rüstungsgewöhnung I und II*): Hier wird aufaddiert. Bei den magischen Sonderfertigkeiten, die fast ausschließlich über die Profession vergeben werden, sollte dies jedoch nicht vorkommen, erhält ein Charakter die *Verbilligung einer Sonderfertigkeit* während der Generierung mehrfach (z.B. ein Anergaster Sumpriester), so wird die Sonderfertigkeit nochmals verbilligt (also geviertelt anstatt halbiert). Wenn es geschieht, dass eine Sonderfertigkeit einmal automatisch und einmal verbilligt wird, so entfällt die Verbilligung und es wird automatisch 1 GP frei, der für andere Zwecke benutzt werden kann.

SCHRITT 7:

DIE TALENT- UND ZAUBERWERTE

Nachdem jetzt der Rahmen des Helden recht detailliert abgesteckt ist, kommt ein weiterer wichtiger Punkt hinzu, der seine Persönlichkeit prägt. Es geht sozusagen darum, Fleisch auf die Knochen zu bringen.

Dazu müssen Sie zunächst alle Talente, die bei der von Ihnen gewählten Rasse, Kultur und Profession genannt sind, sammeln: Dies sind die Fertigkeiten, die Ihr Held im Laufe seiner Jugend auf jeden Fall gelernt hat. Die Zahl, die jeweils bei dem betreffenden Talent steht, ist der TaW (Talentwert) dieses Talents. Wenn ein Talent in unterschiedlichen Kategorien (z.B. bei Kultur und bei Profession) auftaucht, dann können Sie die genannten Werte addieren. Außerdem verfügt jeder Held über die sogenannten Basistalente (s. MFF 16), die – wenn nichts anderes gesagt ist – einen Anfangswert von 0 haben. Eine Aufzählung dieser Basistalente finden Sie in MFF auf S. 17.

Denken Sie auch an eventuelle 'Gaben' (wie *Magie-gespür* oder *Gefahreninstinkt*), die ab diesem Punkt der Generierung auch als Talente behandelt werden. Sie haben einen Startwert von 3, und es gilt während der Generierung die Steigerungskategorie E (im späteren Heldenleben Spalte G).

Achtung: Bei Alternativmöglichkeiten kommt es gelegentlich vor, dass Talente in falschen Kategorien eingeordnet wurden. Wenn also beispielsweise bei den Wissenstalente eines Magiers "Sternkunde oder Alchimie oder Kryptographie +2" steht, dann gehört das Handwerkstalent *Alchimie* hier eigentlich nicht hin. Lassen Sie sich dadurch nicht irritieren. Wenn Sie sich für *Alchimie* entscheiden, dann schreiben Sie es auf Ihrem Heldenbogen dorthin, wo es hingehört: eben unter die Handwerkstalente.

Ergänzen Sie diese Liste nun um die Zauber, die bei der Profession Ihres Helden genannt sind (bei Elfen auch in der Beschreibung der Kultur). Wenn Sie sich für eine Profession entschieden haben, die keine Zauber beherrscht, sondern nur magische Rituale (bzw. Tänze), dann können Sie diesen Abschnitt überspringen und direkt bei der Berechnung der Talent-Generierungspunkte fortfahren.

Wie bei den Talenten ist auch jedem Zauber ein Wert zugeordnet, der hier "ZiW" (Zauberfertigkeitwert) genannt wird und die gleiche Bedeutung hat wie der TaW bei den Talenten: Er sagt aus, wie gut ein Held den jeweiligen Zauber beherrscht. Markieren Sie darüber hinaus alle Hauszauber, denn diese können Sie sowohl bei der Generierung als auch im späteren Heldenleben leichter (sprich: billiger) verbessern. Wenn diese Arbeiten abgeschlossen sind, dann haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten der Held kraft seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese 'Grundausrüstung' können Sie jetzt Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit

SONDERFERTIGKEITEN (FORTSETZUNG)

Geländekunde	3 GP/2 GP	MFF 41	alle
Große Meditation	2 GP	S. 156	Z
Hammerschlag	4 GP	MBK, S. 80	alle
Hexenflüche	je nach Fluch	S. 156	Z
Hypervehemenz	6 GP	S. 156	ZHV
Improvisierte Waffen	2 GP	MBK, S. 80	alle
Kampf im Wasser	2 GP	MBK, S. 80	alle
Kampfgespür	6 GP	MBK, S. 80	alle
Kampfreflexe	6 GP	MBK, S. 80	alle
Klingensturm	2 GP	MBK, S. 80	alle
Klingenwand	2 GP	MBK, S. 80	alle
Konzentrationsstärke	2 GP	S. 156	ZH
Kraftkontrolle	6 GP	S. 156	ZHV
Kraftlinienmagie I	1 GP	S. 156	ZHV
Kraftlinienmagie II	8 GP	S. 157	ZH
Kriegsreiterei	6 GP	MBK, S. 80	alle
Kristallomantische Rituale	je nach Ritual	S. 157	Z
Kugelzauber	je nach Zauber	S. 157	ZH
Linkhand	6 GP	MBK, S. 80	alle
Lockeres Zaubern	8 GP	S. 157	Schleime
Matrixkontrolle	6 GP	S. 157	ZH
Matrixregeneration I	4 GP	S. 157	ZHV
Matrixregeneration II	10 GP	S. 157	Z
Matrixverständnis	8 GP	S. 157	ZH
Meister der Improvisation	4 GP	MFF 42	alle
Meisterliche Regeneration	4 GP	S. 157	Z
Meisterliche Zauberkontrolle	6 GP	S. 157	ZH
Meisterliches Entwaffnen	2 GP	MBK, S. 81	alle
Meisterparade	4 GP	MBK, S. 81	alle
Meisterschütze	6 GP	MBK, S. 81	alle
Merkmalskenntnis	1/2/3 GP	S. 157	ZH
Nandusgefälliges Wissen	4 GP	MFF 42	alle
Niederwerfen	2 GP	MBK, S. 81	alle
Ottagaldr	4 GP / 1 GP	S. 158	alle
Parierwaffen I	4 GP	MBK, S. 81	alle
Parierwaffen II	4 GP	MBK, S. 81	alle
Regeneration I	2 GP	S. 158	ZH
Regeneration II	2 GP	S. 158	ZH
Reiterkampf	4 GP	MBK, S. 81	alle
Repräsentation	40 GP+	S. 158	ZH
Rituakenntnis (Tradition)	5 GP	S. 158	ZH
Runenkunde	4 GP	S. 158	ZHV
Rüstungsgewöhnung I	3 GP	MBK, S. 81	alle
Rüstungsgewöhnung II	6 GP	MBK, S. 81	alle
Rüstungsgewöhnung III	9 GP	MBK, S. 81	alle
Salasandra	0 GP / 4 GP	S. 158	Elfen
Schalenzauber	je nach Zauber	S. 159	ZHV
Scharfschütze	6 GP	MBK, S. 81	alle
Schildkampf I	4 GP	MBK, S. 81	alle
Schildkampf II	4 GP	MBK, S. 81	alle
Schildspalter	2 GP	MBK, S. 81	alle
Schlangenringzauber	je nach Zauber	S. 159	Z
Schnellladen	4 GP	MBK, S. 81	alle
Schnellziehen	4 GP	MBK, S. 82	alle
Schuppenbeutel	je nach Zauber	S. 159	Achaz
Signaturkenntnis	4 GP	S. 159	Z
Simultanzaubern	3 GP	S. 159	ZH
Spießespann	2 GP	MBK, S. 82	alle

SONDERFERTIGKEITEN (IMMER NOCH FORTSETZUNG)

Stabzauber	je nach Zauber	S. 159	Z
Stapeleffekt	4 GP	S. 159	Z
Sturmangriff	2 GP	MBK, S. 82	alle
Talentspezialisierung	1 GP	MBF 42	alle
Tanz der Mada	1 GP	S. 159	alle
Tierischer Begleiter	2 GP	S. 159	Elfen
Tod von links	2 GP	MBK, S. 82	alle
Todesstoß	4 GP	MBK, S. 82	alle
Traumgänger	3 GP	S. 159	ZHV
Trommelzauber	je nach Ritual	S. 159	ZHV
Turnierreiterei	2 GP	MBK, S. 82	alle
Umreißen	2 GP	MBK, S. 82	alle
Unterwasserkampf	4 GP	MBK, S. 82	alle
Verbotene Pforten	2 GP	S. 160	ZH
Vertrautenbindung	2 GP	S. 160	ZHV
Waffe zerbrechen	4 GP	MBK, S. 82	alle
Waffenlos: Bornländisch	2 GP	MBK, S. 50	alle
Waffenlos: Gladiatorenstil	3 GP	MBK, S. 50	alle
Waffenlos: Hammerfaust	3 GP	MBK, S. 50	alle
Waffenlos: Hrruzat	4 GP	MBK, S. 50	alle
Waffenlos: Mercenario	4 GP	MBK, S. 50	alle
Waffenlos: Unauer Schule	3 GP	MBK, S. 51	alle
Waffenspezialisierung	2 GP	MBK, S. 82	alle
Windmühle	4 GP	MBK, S. 82	alle
Wuchtschlag	4 GP	MBK, S. 82	alle
Zauber bereithalten	6 GP	S. 160	ZH
Zauberkontrolle	1 GP	S. 160	ZH
Zauberoutine	2 GP	S. 160	ZH
Zauber unterbrechen	6 GP	S. 160	Z
Zauber vereinigen	2 GP	S. 160	ZH
Zauberspezialisierungen	nicht wählbar	S. 160	ZH
Zaubertänze	je nach Tanz	S. 160	H
Zauberzeichen	4 GP	S. 160	ZH
Zibijla-Rituale	je nach Ritual	S. 160	H

Z steht dafür, dass nur Vollzauberer diese Sonderfertigkeit wählen können.

H steht für Halbzauberer, **V** für Viertelzauber und **N** für Nicht-Magiebegabte; **alle** steht dafür, dass alle Charaktere die SF wählen können.

Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen. Hierzu erhalten Sie ein neues Konto mit Generierungspunkten, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können. Addieren Sie dazu die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und nehmen Sie das Ergebnis mal 20. Das Ergebnis sind die "Talent-Generierungspunkte" (kurz Talent-GP), die Ihnen zum Steigern der Talente und Zauber (und eventuell Gaben) zur Verfügung stehen.

Doch Vorsicht: Während Sie in Schritt 5, beim "Einkauf" der Eigenschaftswerte, für jeden GP auch einen Eigenschaftspunkt bekommen haben, gilt bei diesem Schritt der Helden-generierung ein anderer Schlüssel: Die Kosten an Talent-GP berechnen sich je nach Art des Talents bzw. Zaubers und nach dem Wert,

ZUR UNTERSCHIEDUNG

Generierungspunkte (GP) dienen zum Bezahlen von Rasse, Kultur und Profession sowie der Festlegung der Eigenschaften, des Sozialstatus und der Vor- und Nachteile eines Helden. Jeder Held hat 110 GP zur Verfügung.

Talent-Generierungspunkte (Talent-GP) berechnen sich aus $(KL + IN) \times 20$ und sind nur zum Steigern und Aktivieren von Talenten und Zaubern (und evtl. zum Steigern bereits eingekaufter Gaben) zu benutzen.

den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der Tabelle der Talentkosten auf **S. 16** nach. Für die meisten Talente gilt hierbei die Spalte B in der Tabelle, für Sprachen und Schriften die Spalte A und für Körperliche Talente die Spalte D. Waffentalente und Zauber sind unterschiedlich teuer, wobei Sie die Spalten, die für Waffentalente gelten, direkt der Fußbemerkung der Tabelle entnehmen können.

◆ Um die Spalte zu ermitteln, die Sie für den einzelnen Zauber konsultieren müssen, sind mehrere Details zu beachten. Zum einen sollten Sie sich kurz die Begriffe *Merkmal*, *Repräsentation* und *Hauszauber* im Band *Mit Wissen und Willen* ansehen. (Wie Sie sich ohnehin mit den Zaubern zumindest grundlegend vertraut machen sollten, damit Sie wissen, welche Sprüche passend zu ihrem Charakterkonzept sind.) Gehen Sie zunächst von der Komplexität des Zaubers aus (eine Liste finden Sie auf den inneren Umschlagseiten des *Liber Cantiones*).

● Jeder *Hauszauber* ist um eine Spalte leichter zu erlernen, gehen Sie also in der Tabelle um eins nach links (aus Komplexität C wird also B, aus F wird E etc.).

● Zauber, die der Held in einer *Repräsentation* lernen will, von der er keine Repräsentationskenntnisse hat, sind um 2 Spalten schwieriger zu steigern. Ausnahmen hierzu bilden die Professionen des Scharlatans (S. 132) bzw. des Schelms (S. 136). Ob ein Zauber nicht in der eigenen Repräsentation vorliegt, ist jeweils bei der Aufzählung der Zauber in der Professionsbeschreibung vermerkt.

● Wenn Ihr Held als Sonderfertigkeit eine *Merkmalskenntnis* hat, dann müssen Sie nun vergleichen, welche Zauber über dieses Merkmal verfügen. Bei denjenigen, bei denen das der Fall ist, können Sie wiederum um eine Spalte nach links rücken. (Bei mehreren zutreffenden Merkmalskenntnissen kann ein Zauber auch mehrfach verschoben werden.)

● Weiterhin sollten Sie auch noch beachten, ob Ihr Held über den Vorteil *Begabung für [Merkmal]* bzw. den entsprechenden Nachteil *Unfähigkeit für [Merkmal]* verfügt, was eine weitere Spaltenverschiebung

nach links bzw. rechts zur Folge haben kann.

Alle diese Verschiebungen sind kumulativ, und die wirkliche Steigerungsspalte ergibt sich erst aus der Summe aller Veränderungen. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A (egal, um wie viele Spalten) bedeutet, dass die Aktivierungs- und Steigerungskosten für den entsprechenden Zauber durchgehend um zwei Punkte niedriger sind als in der Tabelle angegeben (min. jedoch 1 Punkt). Eine Erschwerung über Spalte H

hinaus ist nicht möglich, hier gilt immer Spalte H.

◆ Nachdem Sie nun ermittelt haben, wie teuer das Steigern im einzelnen Talent und Zauber ist, können Sie diese Steigerungen mit Ihren Talent-GP durchführen. Dabei muss jede Steigerung einzeln bezahlt werden, wenn Sie also beispielsweise das

Natur-Talent *Fährtensuchen* (Spalte B) von 3 auf 5 steigern wollen, kostet das 8 Punkte für die Steigerung auf 4, und weitere 11 Punkte, um den Wert 5 zu erreichen, zusammen also 19 Talent-GP. Beachten Sie bitte, dass kein Talent und kein Zauber höher gesteigert werden darf als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert +3 (bei Kampftechniken nicht höher als der höhere der Werte KK oder GE, auch hier jeweils +3). Zauber, die *nicht in der eigenen Repräsentation vorliegen*, haben als Höchstwert sogar den *niedrigsten* der drei beteiligten Eigenschaftswerte.

Sie können die Punkte frei zwischen Talenten und Zaubern verteilen. Wenn Sie Wert darauf legen, ist es möglich, alle Talent-GP für Talente zu benutzen und die Zauber gar nicht weiter zu steigern und umgekehrt. Talent-GP, die aus dem Vorteil *Gebildet* stammen, dürfen ebenfalls vollständig für die Verbesserung der Zauberfertigkeitsswerte verwendet werden. (Diese Regel ersetzt die entsprechenden Aussagen zum Vorteil *Gebildet* in AH 108.)

◆ Es ist auch möglich, Talente und Zauber zu erlernen, über die Ihr Held bisher noch gar nicht verfügt. Dafür müssen Sie sie allerdings erst 'aktivieren'. Die Kosten für eine solche Aktivierung können Sie ebenfalls der Tabelle entnehmen. Damit erwerben Sie überhaupt erst das Recht, dieses Talent bzw. diesen Zauber auf Ihren Heldenbogen zu schreiben, und zwar mit einem Talent- bzw. Zauberfertigkeitsswert von 0. Anschließend können Sie das aktivierte Talent bzw. den aktivierten Zauber normal weiter steigern. Aber: Es ist nicht erlaubt, bei der Heldengenerierung mehr als 5 Talente und mehr als 10 Zauber (für Vollzauberer; Halbzauberer nur maximal 5) auf diese Weise zu aktivieren. Welche Zauber Sie in diesem Schritt aktivieren können, ist bei den jeweiligen

Professionen unter *Bekannte Zauberfertigkeiten* angegeben. In Absprache mit dem Meister können auch seltenere Zauber aktiviert werden.

Auf Talente und Zauber, die Sie nicht aktiviert haben, die keine Basistalente sind und nicht bei Rasse, Kultur oder Profession mit einem positiven Wert genannt sind, dürfen Sie im Spiel keine Proben ablegen. (Zum Ableiten auf verwandte Talente siehe MFF 18.)

◆ Sollte ein Talent sogar einen negativen Wert aufweisen (auch das kommt vor), dann müssen für jeden Punkt bis 0 ebenfalls jeweils die Aktivierungskosten in das Talent gesteckt werden, um es endlich in einen positiven Bereich zu bekommen. Zauber mit einem negativen Wert kommen grundsätzlich nicht vor.

◆ Weiterhin ist es auch möglich, von den Talent-GP nichtmagische und magische Sonderfertigkeiten zu erwerben. Die angegebenen Kosten in AP entsprechen dem benötigten Aufwand in Talent-GP. Verbilligungen durch bereits bestehende Kenntnisse (Vorteile, evtl. andere Sonderfertigkeiten) dürfen angewendet werden.

STEIGERUNGSKOSTEN ZU SPIELBEGINN (Talent-GP)

Wert	A	B	C	D	E	F	G	H
Aktivierung	1	2	3	4	5	8	10	20
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente

C: Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere)

D: Körperliche Talente, Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Diskus, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen)

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Gaben (nur zu Spielbeginn; später G), Ritualkenntnis (eigene; fremde Ritualkenntnisse G)

Zu den Kosten von Zaubern siehe S. 15.



SCHRITT 7A: ALTER DES 'JUNGHEDEN'

Anhand des bislang bestimmten Vorlebens Ihres Helden können Sie nun bestimmen, in welchem Alter er ins Abenteuer auszieht. Der Grundwert ist abhängig von seiner Rasse (selten auch von der Kultur) und seiner erlernten Profession. Der unten stehenden Tabelle können Sie einen Altersbereich entnehmen, in dem die entsprechenden Helden in der Regel ihre Heimat verlassen.

Sie können es aber auch über dem Zufall überlassen und einen Würfel über das genaue Alter entscheiden lassen. Auf Spielwerte hat das Anfangsalter des Helden jedoch zunächst einmal keine weiteren Auswirkungen.

Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Norbarden, Halbelfen	16–18 Jahre	15+W3 Jahre
Nivesen, Trollzacker, Waldmenschen, Utulus	15–17 Jahre	14+W3 Jahre
Zwerge	36–41 Jahre	35+W6 Jahre
Orks	13–15 Jahre	12+W3 Jahre
Halborks	14–16 Jahre	13+W3 Jahre
Goblins	11–13 Jahre	10+W3 Jahre
Achaz	21–23 Jahre	20+W3 Jahre
Elfen	26–45 Jahre	25+W20 Jahre

Dazu kommen 3 weitere Jahre für eine *zeitaufwendige* Profession, 5 Jahre für den Vorteil *Veteran*, 6 Jahre für den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* und je ein halbes Jahr pro GP, der in den Vorteil *Gebildet* investiert wurde. Elfische Professionen sind bereits ins Start-Alter der Elfen eingerechnet; Wanderer (S. 43) starten 6 Jahre später. (Details zu den genannten Vorteilen finden Sie in **AH** auf den **Seiten 108 und 111**.) Sie können natürlich auch einen älteren Helden spielen (siehe hierzu **AH 125**); jüngere Helden – will heißen: Kinder – sind jedoch nur im Rahmen einer besonders vom Meister geplanten Kampagne empfehlenswert; ansonsten wollen wir Ihnen davon abraten.

SCHRITT 8: ABGELEITETE GRUNDWERTE

Neben den Eigenschaften und den Talenten gibt es noch einige wenige weitere Werte, die für den Helden (oder natürlich eher: für den Spieler) von Interesse sind – im Falle der Lebensenergie von vitalem Interesse sogar – und die sich aus den Grundwerten ableiten. Bei allen folgenden Berechnungen wird wie üblich *echt gerundet*.

♦ **Lebens- und Astralenergie sowie Ausdauer:** Die Lebensenergie (LE) gibt an, wie viele Verletzungen ein Held erhalten kann, ehe er sterbend zusammenbricht. Es ist leicht, Lebenspunkte zu verlieren (durch Kampf, Stürze, Feuer, Krankheit ...), aber deutlich schwieriger, sie zurückzubekommen (mit Hilfe von *Heilkunde*-Talenten, Heilzauberei oder einfach durch natürliche Genesung). Astralenergie (AE) zeigt an, wie viele Zauber ein Held hintereinander sprechen kann (wobei manche Zauber natürlich mehr kosten als andere). Auch Astralenergie kann sehr schnell sinken, was jedoch in der Regel nicht so schmerzhaft ist wie bei der Lebensenergie. Und ein Stand von 0 AsP (Astralpunkten) ist zwar unangenehm, aber keineswegs tödlich – ganz im Gegensatz zu 0 LeP (Lebenspunkten). AE zurück zu erhalten ist jedoch noch zeitaufwendiger, als das bei LE der Fall ist, denn sie kann nur durch Ruhe langsam regeneriert werden, aber weder durch Talenteinsatz noch durch Magie kurzfristig angehoben werden. (Ausnahmen wie alchimistische Zaubersäfte und bestimmte Zauber und Rituale bestätigen die Regel.) Die Ausdauer (AU) zeigt an, wann ein Held 'außer Puste gerät', wie lange er rennen und schwimmen kann und dergleichen. Ausdauer geht noch schneller verloren als Lebens- oder Astralpunkte, dafür erhält man sie meist auch durch Ausruhen schnell wieder zurück. Lebensenergie und Ausdauer sind von der Konstitution (kurz: KO) des Helden abhängig, wobei bei der Lebensenergie die

'Muskelmasse' (Körperkraft, kurz KK) noch in die Rechnung eingeht, bei der Ausdauer die Willenskraft (MU) und die Beweglichkeit (GE). Für die Astralenergie ist die Konstitution nicht von Belang, sondern neben der Willenskraft noch die geistige Flexibilität (IN) und die Ausstrahlung (CH).

Lebensenergie (LE): $(KO+KO+KK)/2$
+ Rassen-/Kultur-Modifikation
+ eventuell Vorteil *Hohe Lebenskraft*
– evtl. Nachteil *Niedrige Lebenskraft*

Astralenergie (AE): $(MU+IN+CH)/2$
+ Rassen-/Professions-Modifikationen
+ eventuell Vorteil *Astralmacht*

Ausdauer (AU): $(MU+KO+GE)/2$
+ Rassen-Modifikation
+ Professions-Modifikation
+ eventuell Vorteil *Ausdauernd*
– evtl. Nachteil *Kurztatig*

♦ **Die Basiswerte für den Kampf:** Hier sind zunächst der Attacke-, der Parade- und der Fernkampf-Basiswert zu nennen, die sich alle jeweils als Summe aus drei Eigenschaftswerten berechnen, die dann durch fünf geteilt und echt gerundet wird.

AT-Basiswert: $(MU+GE+KK)/5$
PA-Basiswert: $(IN+GE+KK)/5$
Fernkampf-Basiswert: $(IN+FF+KK)/5$

♦ Ebenfalls ein Kampf-Basiswert ist der **Initiative-Basiswert**; die Initiative (INI) entscheidet im Kampf, wer zuerst handeln kann und in welcher Reihenfolge gekämpft wird. Damit ist sie manchmal das entscheidende Zünglein an der Waage. Der Basiswert wird durch vier Eigenschaftswerte geprägt und kann durch *Sonderfertigkeiten* noch verändert werden. Im Kampf wird dieser Wert durch die getragene Rüstung, die verwendete Waffe und einen Wurf mit dem W6 modifiziert, um die INI für einen Kampf zu bestimmen. Weitere Details hierzu finden Sie im Band *Mit blitzenden Klingen*.

Initiative-Basiswert: $(MU+MU+IN+GE)/5$
+ eventuell *Kampfgespür* und/oder *Kampfreflexe*

♦ **Die Magieresistenz:** Dieser Wert bestimmt, ob ein Held leicht oder schwer zu verzaubern ist, wobei hohe Willenskraft, robuste Konstitution und ein wacher Geist dafür sorgen, dass eher letzteres gilt. Auch hier gilt, dass echt gerundet wird.

Magieresistenz (MR): $(MU+KL+KO)/5$
+ Rassen-/Kultur-Modifikation (üblicherweise ein Abzug)
+ eventuell Professions-Modifikation
+ eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

SCHRITT 9: ATTACKE- UND PARADEWERTE

Die Talentwerte für Ihre unterschiedlichen Kampffertigkeiten haben Sie in Schritt 7 ermittelt, und seit Schritt 8 kennen Sie nun auch die unterschiedlichen Basiswerte für den Kampf. Es wird Zeit, die beiden Werte zusammenzuführen und damit den genauen Kampfstil Ihres Helden festzulegen. Bekanntlich besteht der (Nah-)Kampf aus Attacken und Paraden der Kämpfer. Für beide Manöver gibt es unterschied-

liche Werte. Wenn Sie den AT-Wert Ihres Helden steigern, wird er im Kampf seinen Gegner häufiger treffen – aber dafür selbst auch mehr Treffer einstecken müssen. Dies wäre eine aggressive Kampfweise. Wenn Sie jedoch vor allem den PA-Wert steigern, dann trifft Ihr Held wesentlich seltener, wird aber auch nicht so oft getroffen: Er bevorzugt den defensiven Kampf. Und diesen Stil müssen Sie nun festlegen, und zwar für jede beherrschte Waffenfertigkeit gesondert.

Die Basis für den jeweiligen Wert ist der Basiswert, den Sie in Schritt 8 ermittelt haben, und der Talentwert kann nun auf Attacke- und Parade-Wert verteilt aufaddiert werden. Diese Verteilung ist allerdings endgültig, Sie können die Talentpunkte nicht nachträglich noch einmal umverteilen.

Wie Sie Ihren Talentwert auf den Attacke- und Parade-Wert aufteilen, ist (fast) vollständig Ihnen überlassen; die einzige Einschränkung ist, dass keiner der beiden zugeteilten Werte den anderen um mehr als 5 Punkte übertreffen darf.

Wenn Sie also beispielsweise 9 Talentpunkte verteilen dürfen, können Sie 7 auf die Attacke und 2 auf die Parade verteilen, aber auch die Kombinationen 6/3, 5/4, 4/5, 3/6 und 2/7 sind möglich. Die Kombinationen 9/0, 8/1, 1/8 und 0/9 sind nicht erlaubt, weil die Differenz in diesem Fall größer als 5 wäre.

Zur Klarstellung: Die 5-Punkte-Regel gilt für die *zugeteilten* Werte; die *resultierenden* Werte können durch unterschiedliche Basiswerte auch um eine größere Zahl differieren. Wenn ein Held zum Beispiel einen AT-Basiswert von 8 und einen PA-Basiswert von 7 hat, dann darf er seine 9 Talentpunkte so verteilen, dass er 7 auf die Attacke und 2 auf die Parade legt, so dass er dann in dieser Waffenkategorie einen Attacke-Wert von 15 und einen Parade-Wert von 9 hat.

Bei Fernkampfwaffen ist das Vorgehen leichter: Hier addieren Sie einfach den Talentwert auf den Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Attacke-Wert – bekanntlich kann man mit Fernkampfwaffen nicht parieren, braucht also auch keinen Parade-Wert. Das Lanzenreiten und der Angriff mit einer Peitsche werden als reine AT-Fertigkeit zugeordnet und wie der Fernkampf-Wert gehandhabt: Auch hier wird der vollständige TaW auf die AT-Basis addiert.

Nun sind endlich alle Werte Ihres Helden komplett. Übertragen Sie sie also auf Ihren Heldenbogen. Dennoch ist der Entstehungsvorgang noch immer nicht ganz abgeschlossen ...

SCHRITT 10: EINKAUFBSBUMMEL

Ihr Held wird natürlich nicht nur über 'innere Werte' definiert, sondern auch über einen äußeren Schein – und der kommt durch seinen Besitz, seine Kleidung und seine Ausrüstung zustande. Was Ihr Held zu Beginn seiner Karriere besitzt, hängt in erster Linie von seiner Profession und seinem Sozialstatus ab. Bei den Professionen sind einige Ausrüstungsteile

aufgeführt, über die Ihr Held auf jeden Fall verfügt (üblicherweise Kleidung).

Je nach SO kommt hierzu noch eine bestimmte Menge Geld hinzu; das verfügbare Startkapital wird nach folgender Formel berechnet:

Startkapital: (SOxSOxSO) Heller
--

(Abweichungen von dieser Formel können sich durch die jeweilige Profession ergeben, was dann bei der Professionsbeschreibung extra vermerkt ist.)

Da größere Mengen an Bargeld in Aventurien weder üblich noch sinnvoll sind, sollten Sie wenigstens die Hälfte davon in Ausrüstung umsetzen – bei einem Wildnisbewohner sogar (fast) alles. Gönnen Sie sich einen Blick in die Einkaufslisten (z.B. in den **Basisregeln** ab S. 153) und stellen Sie Ihren Helden mit allem aus, was er besitzen sollte – und sich leisten kann. (Wenn Sie hierbei besondere Wünsche haben – sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter. Er entscheidet, was möglich ist – und hat wie üblich das letzte Wort.)

Falls Sie bei der Charaktererschaffung einen *Ausrüstungsvorteil* erworben haben, kann Ihr Held sogar noch mehr Geld ausgeben als sein ursprüngliches Startkapital. Und durch den Vorteil *Besonderer Besitz* kann Ihr Held ein größeres Objekt besitzen, ein Packtier o.ä. (Nein, das kann er jetzt nicht sofort zu Geld machen.) Schauen Sie, dass Ihr Held gemäß seiner geographischen, kulturellen und ständischen Herkunft entsprechend angezogen und ausgerüstet ist (und prägen Sie sich ein, wie er aussieht), damit Sie ihn auch im Spiel ohne Zögern beschreiben können.

Übertragen Sie schlussendlich alle Gegenstände auf den Heldenbogen. Bei erworbenen Waffen empfiehlt es sich, auch alle relevanten Spielwerte einzutragen, damit Sie im Falle eines Kampfes nicht lange herumsuchen müssen.

SCHRITT II: WARUM DAS GANZE?

Spätestens jetzt wird es Zeit, sich einen Namen für Ihren neu geschaffenen Helden ausdenken. Außerdem sollten Sie noch einmal nachschauen, welche Stärken und Schwächen der Held spieltechnisch besitzt und wie Sie diese in Ihr Spiel einfließen lassen. Lesen Sie auch nochmals die Kulturbeschreibungen in *Aventurische Helden* und, wenn sie diese besitzen, die für Ihren Helden wichtigen Regionalinformationen.

Falls Sie dies noch nicht getan haben, beantworten Sie jetzt Fragen zum Hintergrund und zur Motivation Ihres Helden. (Ein Beispiel hierzu finden Sie in den **Basisregeln** auf S. 63ff.) Das müssen Sie nicht schriftlich machen, und es hat auch keine Auswirkungen auf irgendwelche Werte. Aber es wird Ihnen helfen, Ihren Helden schon von der ersten Spielrunde an überzeugender darzustellen und mehr Spaß am Rollenspiel zu haben.

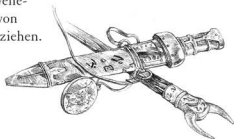
SCHRITT 12: UND NUN: LOS GEHT'S!

HELDENGEWERKUNG OHNE SCHWERTER UND HELDEN

Wie bereits erwähnt, finden Sie in der Box **Schwerter und Helden** eine erschöpfende Auswahl an möglichen Rassen und Kulturen sowie an Vor- und Nachteilen, Sonderfertigkeiten und weiteren Möglichkeiten, Ihren Helden nach Ihren Vorstellungen zu gestalten. Dennoch ist diese Box nicht zwingend notwendig, um sich einen Zauberkundigen zu generieren. Wenn Sie in der Auswahl der **Basisbox** schon das finden, was Sie sich vorstellen, dann können Sie die oben genannten Schritte benutzen und müssen dabei nur noch die folgenden Hinweise beachten.

RASSE UND KULTUR

In der Basisbox sind wir aus Gründen der Vereinfachung davon ausgegangen, dass zu jeder Rasse nur die jeweils vorgegebenen Kulturen möglich sind. Daher haben wir die GP-Kosten, die für die Rassen zu entrichten sind, in die Kosten für die Kulturen mit eingerechnet. Wenn Sie also eine Kultur aus der Basisbox wählen, brauchen Sie für die dazugehörige Rasse keine Generierungspunkte mehr von ihrem GP-Konto abzuziehen.



ZAUBERKUNDIGE HELDEN NACH KULTUR

Nicht jede Art von Zauberer ist in jeder Kultur vorhanden. Der folgenden Liste können Sie entnehmen, welche magische Profession zu welcher Kultur passt. (Die in der **Basisbox** vorgegebenen Einträge zur Rasse und Kultur der Auelfen sowie dem Magier können Sie ebenso ignorieren, da sie vollständig durch die entsprechenden Abschnitte in dieser Box ersetzt werden.)

KULTUREN

Mittelländer / Garetien: Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm, Alchimist, generischer Magiedilettant
Mittelländer / Horasreich: Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm, Alchimist, generischer Magiedilettant
Mittelländer / Bornland: Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm, generischer Magiedilettant
Tulamide / Mhanadistan: Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Sharisad, generischer Magiedilettant
Tulamide / Novadi: Derwisch, Sharisad, generischer Magiedilettant
Thorwaler / Thorwal: Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm, generischer Magiedilettant
Zwerg / Ambosszwerg: Geode, Magier (siehe die Anmerkung auf S. 78)

ZUM ZAUBERDOKUMENT

Auf der folgenden Seite finden Sie eine Abbildung des Zauberbogens. Für den Umgang mit diesem Dokument haben wir für Sie seine einzelnen Bereiche und Rubriken näher erklärt:

- 1) Hierhin können Sie die 'Kopfnote' Ihres Helden übertragen, damit Sie die Eigenschaftswerte für Zaubersprüche parat haben.
- 2) Dieses Feld dient dazu, die wichtigsten Spielwerte von denjenigen **Zaubersprüchen** einzutragen, die Ihr Held beherrscht. Die entsprechenden Angaben zur *Zauberdauer*, zur *Zauberdauer*, zu den *AsP-Kosten*, der *Reichweite* des Spruches und der *Wirkungsdauer* können Sie aus dem **Liber Cationes** übertragen.
- In der letzten Spalte können Sie aufführen, welche möglichen Varianten des Zaubers Ihr Held beherrscht – sehr praktisch ist es auch, hier eine Angabe zu machen, auf welcher Seite im **LC** der Zauber zu finden ist.

- 3) Im Feld für die **Astralenergie** können Sie Schritt für Schritt das aktuelle AsP-Maximum Ihres Helden berechnen. Im Endeffekt müssen Sie hierfür nur den *Basiswert* nach der angegebenen Formel berechnen (echt runden), dann die *Modifikationen* nach Rasse, Kultur und Profession einrechnen (auf der Basis von +12 für Vollzauberer, +6 für Halbzauberer und -6 für Viertelzauberer) und die Punkte aus Vor- und Nachteilen (üblicherweise Punkte aus dem Vorteil *Astralmacht*) sowie Sonderfertigkeiten addieren. Die zusätzlichen Punkte, die Ihr Held bislang aus der *Großen Meditation* (einmal pro Jahr) gewonnen hat, sind zwar auch Punkte aus einer Sonderfertigkeit, werden jedoch in der Spalte *Meditation* notiert. Dazu kommen die Punkte, die der Held einzeln zugekauft hat (bis zu einem Maximum von CH, für Kenner der *SF Gefäß der Sterne* bis CH x 1,5), und die nun entstehende Summe bildet das absolute *Maximum* von AsP, das der Held in sich aufnehmen kann. Das aktuel-

le Maximum erhalten Sie, indem Sie die für das Binden von Thesen, das Erschaffen von Artefakten oder für permanente Zauber aufgewendeten permanenten AsP (pAsP) vom absoluten Maximum abziehen.

- 4) Die Berechnung der **Magieresistenz** erfolgt nach einer ähnlichen Methode wie die der *Astralenergie*: Berechnen Sie zuerst aus den Eigenschaften des Helden den *Basiswert* (wie üblich echt runden), addieren oder subtrahieren (meist letzteres) die Modifikatoren für Rasse, Kultur und Profession und die Punkte aus Vor- und Nachteilen (*Hohe* oder *Niedrige Magieresistenz*). Hier spielen die Sonderfertigkeiten (namentlich *Gedankenschutz* und *Aurapanzer*) eine größere Rolle. Addieren Sie die Werte auf, um die endgültige Magieresistenz Ihres Helden zu erhalten.
- 5) Dieses Feld ist dazu gedacht, den Wert Ihrer **Ritualkenntnis (RkW)** aufzunehmen; diesen benötigen Sie als 'Talentwert' für die meisten der in Feld 6 aufzulistenden Rituale.

ERLERNTE ZAUBERSPRÜCHE

[illegible][illegible]

6) Wenn ein **Ritual** wie ein Zauber gehandhabt wird, besondere Proben erfordert und dergleichen, können Sie dies hier aufschreiben: Für die Spalten *Probe*, (*Zauber*-)*Dauer* und *Kosten* gilt das oben Gesagte. Bei *Anmerkungen* können Sie festhalten, ob das Ritual nur unter bestimmten Randbedingungen gewirkt werden kann, ob eine weitere Probe nötig ist und dergleichen mehr. Die Rituale sind so unterschiedlich, dass Sie diesen Eintrag mit Sicherheit benötigen werden. (Mehr zu den Ritualen finden Sie in einem ausführlichen Kapitel in *MWW*.)

7) Hier können Sie notieren, welche *Repräsentationen* Ihrem Helden bekannt sind (bei Spruchzaubern ist dies zumindest die eigene, bisweilen aber auch eine zusätzliche) und welche *Merkmale* er erlernt hat (etliche Professionen und Varianten bringen ihren Schülern typische und nützliche Merkmalskenntnisse bei). Bei *Begabungen* oder Unfähigkeitkeiten können Sie eintragen, ob Ihr Held

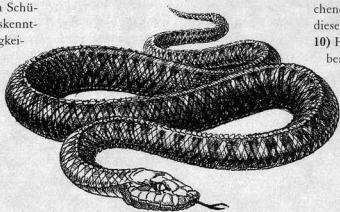
in einem Gebiet der Zauberei besonders brilliert oder versagt: Eine Begabung erleichtert das Erlernen (siehe Feld 8) um eine Spalte, eine Unfähigkeit erschwert es gleichermaßen.

8) Dieses Feld dient dazu, das Erlernen der Zauber Ihres Helden zu protokollieren. Neben dem *Zaubernamen* können Sie eintragen, welche grundsätzliche *Komplexität* der Spruch hat (jeweils angegeben im *Liber Cationes*), in welcher *Repräsentation* Sie den Spruch erlernt haben (eine Fremd-Repräsentation erschwert das Erlernen üblicherweise um zwei Spalten; siehe *Erfahrung für Zauberer in MWW*), welche *Merkmale* der Spruch hat (auch dies finden Sie im *LC*; pro bekanntem Merkmal ist das Steigern um eine Spalte erleichtert – markieren Sie bekannte Merkmale

(siehe Feld 7) am besten mit einem Sternchen) und ob es sich um einen *Hausz(auber)* handelt (auch dies erleichtert das Steigern um eine Spalte). In der Spalte *Lern(schwierigkeit)* können Sie schließlich die endgültige Steigerungsspalte angeben; wird durch die Verschiebung ein Zauber leichter als Spalte A, markieren Sie dies als **A+**. In den letzten Spalten schließlich können Sie den Zauberkraftigkeitswert Ihres Helden im entsprechenden Zauber einige Steigerungen lang nachverfolgen. In der allerersten Spalte, SE, können Sie markieren, wenn Sie in diesem Spruch eine *Spezielle Erfahrung* (Basis 121 oder MFF 47) gemacht haben.

9) In diesem Feld können Sie Ihre erlernten **Rituale** und **Sonderfertigkeiten** eintragen; eine Auflistung derselben finden Sie im entsprechenden Kapitel in **MWW** (Rituale) bzw. in diesem Band ab Seite 154 (Sonderfertigkeiten).

10) Hier sind noch einmal alle auf dem Bogen benutzten und benutzbaren Abkürzungen erklärt.



ZAUBERKUNDIGE PROFESSIONEN

In einigen Fällen sind es Rasse oder Kultur, bisweilen auch ein magischer

Vorteil, die über die Art der Magie bestimmen, die der Charakter wirken kann; in den allermeisten Fällen bestimmt sich die magische Tradition, der der Held folgt, über seine *Profession*, die er zum Zeitpunkt des Spielbeginns immerhin fast sein halbes Leben lang erlernt hat.

Von den erwähnten Ausnahmen (Elfen, Schelme, Magie-dilettanten) abgesehen, ist es spieltechnisch nicht entscheidend, ob der Charakter nun bei einem Druiden in den tiefsten Wäldern Andergasts in die Lehre gegangen ist oder ob die Heldin eine Magierakademie im Horasreich besucht hat: Beide erwerben durch GP ein Paket aus Talent- und Zauberkennntnissen, das ihre bisherige Ausbildung widerspiegelt. In diesem Paket ist für alle Spruchzauberer die Kenntnis einer Repräsentation enthalten, für alle Zauberer, die Rituale durchführen, eine entsprechende Ritualkenntnis. Diese Kenntnisse entstammen den Vorteilen *Vollzauberer*, *Halbzauberer* oder *Viertelzauberer* (siehe S. 148, 146 und 147), die je nach Profession ebenfalls in den Paketen sind.

Die Professionsbeschreibungen sind länger ausgefallen als die der weltlichen Professionen, weil wir mit der Profession auch ihre magische Tradition, deren besondere Art des Zaubers, ihre religiösen und moralischen Grundlagen und Tipps zur Einbindung ins Spiel präsentieren.

Die dann folgenden 'technischen Daten' sind grundsätzlich in bekanntem Format gehalten:

- Die **GP-Kosten** geben an, wie viele Punkte für diese Profession aufgebracht werden müssen. Hier findet sich auch, ob eine Profession **zeitaufwendig** ist (wie die meisten magischen Professionen) oder gar eine **Erstprofession**. Zeitaufwendig bedeutet, dass sie nicht mittels *Breitgefächterter Bildung* (AH 108) mit irgendeiner anderen Profession gekoppelt werden kann. Eine Erstprofession hingegen eignet sich besonders gut als Teil einer *Breitgefächerten Bildung* – wer eine Erstprofession gewählt hat, muss für diesen Vorteil nur noch 5 GP + Professionskosten der Zweitprofession bezahlen statt 15 GP + Professionskosten. Nur bei Erstprofessionen ist es sogar möglich, insgesamt drei Professionen zu wählen – in diesem Fall müssen die ersten beiden gewählten Professionen jeweils Erstprofessionen sein.

- Die **Voraussetzungen** (meist Eigenschafts- und Sozialstatus-Bedingungen) müssen erfüllt sein, wenn Sie sich für eine bestimmte Profession entscheiden, während die **Modifikationen** (an Eigenschaften, Magieresistenz, Astralenergie und dergleichen) erst nachträglich eingerechnet werden.

- Die **Automatischen Vor- und Nachteile** sind zwingend mit der jeweiligen Profession verbunden, dafür brauchen Sie aber auch keine GP mehr für Vorteile aufzuwenden bzw. erhalten keine GP durch die Nachteile. Sie können allerdings eventuelle Schlechte Eigenschaften noch erhöhen und bekommen dann sehr wohl die GP für diese *zusätzlichen* Punkte.

- Im Anschluss sind **Talent-Modifikationen** aufgeführt, gruppiert nach den großen Talent-Bereichen. Diese Punkte addieren Sie zu jenen, die Sie bereits durch Rasse und Kultur erhalten haben. Beachten Sie dabei, dass unter gewissen

Umständen einzelne Talente in der falschen Kategorie aufgezählt sein können (wenn z.B. eine Auswahlmöglichkeit zwischen einem Handwerks- und einem Wissenstalent besteht) – lassen Sie sich davon nicht irritieren.

- Die in den beiden folgenden Rubriken genannten **Hauszauber** und **Zauberfertigkeiten** sind fest mit der Profession (oder der Variante) verbunden; sie sind Teil der grundsätzlichen Ausbildung (und als solche bereits in den Wert der Vorteile Halb- bzw. Vollzauberer eingerechnet). Hauszauber können bereits während der Generierung (und natürlich auch später im Spiel) um eine Spalte billiger gesteigert werden.
- Entweder hier oder in einem separaten Kasten finden Sie die **möglichen Zauberfertigkeiten** einer bestimmten Tradition. Dies sind üblicherweise diejenigen Sprüche mit einer Verbreitung von 4 oder mehr. Aus diesen Sprüchen können Sie auswählen, wenn Sie für Ihren Helden weitere Zaubersprüche mit Talent-GP aktivieren wollen.

- **Sonderfertigkeiten** sind ebenfalls mit der Profession fest verbunden. Üblicherweise finden sich hier die Angaben zur bekannten Repräsentation und zu dazugehörigen Ritualkenntnis (meist abgekürzt als *Rep/RK [Tradition]*), zu bereits bekannten Merkmalen (siehe Seite 22), zu Regenerations- oder Lern-Sonderfertigkeiten. Wenn Ihr Held eine Sonderfertigkeit mehrfach erhält, etwa durch Kultur und Profession, dann erhält er die Hälfte der GP, die die Sonderfertigkeit nach der Tabelle auf den Seiten 13ff. kostet, erstattet. Nur, wenn es sich um eine nummerierte Sonderfertigkeit handelt, wird aufaddiert: Aus zweimal *Regeneration I* würde *Regeneration I* und *II*. Eine bei Rep/RK genannte *Ritualkenntnis* startet auf einem Wert von 3, eine Erwähnung "Ritualkenntnis [Tradition] +1" bedeutet also, dass der Held mit einem Wert von 4 beginnt. Eine hier genannte Merkmalskenntnis bedeutet, dass Sie beim Steigern eines Zaubers mit diesem Merkmal die nächst preiswertere (linke) Spalte verwenden können.

- Unter der Rubrik **Verbilligte Sonderfertigkeiten** sind die SFs aufgezählt, die der Held bei der Generierung oder auch zu einem späteren Zeitpunkt zu *halben Kosten* erwerben kann. Hier finden sich häufig weitere Merkmalskenntnisse.

- Bei den **Empfohlenen Vor- und Nachteilen** handelt es sich nur um Tipps, was besonders gut zu einer bestimmten Profession passt. Wenn Sie sich Ihren Helden anders vorstellen, brauchen Sie diese Kategorie nicht weiter zu beachten; es handelt sich jedoch um die unserer Meinung nach passendste Auswahl. Ähnlich ist es bei den **Ungeeigneten Vor- und Nachteilen**: In der Regel passen diese Vor- und Nachteile zu keinem Angehörigen der entsprechenden Profession – Ausnahmen sind jedoch möglich, wenn der Spielleiter zustimmt. In beiden Kategorien sind allfällige Vor- und Nachteile wie Begabungen und Unfähigkeiten, aber auch körperliche Gebrechen und Vorzüge nicht genannt, weil sie nicht speziell für die Profession typisch, sondern meist allgemein nützlich oder hinderlich sind.

- Die **Ausrüstung** steht jedem Helden der entsprechenden Profession zu, weitere Dinge muss er sich von seinem Startka-

pital (siehe S. 18) erwerben; die Kategorie **Besonderer Besitz** ist nur interessant, wenn Sie Ihrem Helden den gleichlautenden Vorteil zugestehen; dann – und nur dann – besitzt der Held die genannten Besitztümer bereits zu Spielbeginn. Sowohl Ausrüstung als auch Besonderer Besitz muss eventuell angepasst werden, wenn der entsprechende Held aus einer Kultur stammt, in der die aufgeführten Gegenstände zu selten oder ungewöhnlich sind.

● Im Anschluss daran sind **Varianten** der Profession aufgeführt. **Mögliche Varianten** heißt hier, dass Sie eine der Varianten wählen *können*, andernfalls *müssen* Sie sich für eine der angegebenen Möglichkeiten entscheiden.

MERKMALE

Ein charakteristisches Kennzeichen eines jeden Zaubers ist ein Satz von einem oder (üblicherweise) mehreren **Merkmalen**, die angeben, in welche Kategorie von Wirkungen oder Methoden ein Zauber einzuordnen ist. Eine detaillierte Betrachtung hierzu finden Sie im gleichnamigen Kapitel im Band **Mit Wissen und Willen**.

◆ **Antimagie** ist speziell das Beschränken, Blockieren oder Aufheben von Zauberwirkungen mit bestimmten anderen Merkmalen. (Typische Beispiele wären **VERWANDLUNG BEENDEN** oder **GARDIANUM**.)

◆ **Beschwörung** ruft eine Wesenheit von jenseits der Dritten Sphäre (namentlich Totegeister oder Dämonen) herbei. (**GEISTERRUF**, **INVOCATIO MINOR**)

◆ **Dämonisch** bezieht sich auf eine der erzdämonischen Domänen und steht für Kontrolle über Wesenheiten und Effekte von dort oder mit Bezug auf die durch diese Domäne verkörperten Kräfte. (Sie ist meist auch die spezielle Domäne genannt. (**SKELETTARIUS**, **PANDAEMONIUM**))

◆ **Eigenschaften** bedeutet Beeinflussung und Veränderung bestehender Eigenschaften oder Sinnesorgane eines Lebewesens. (**ATTRIBUTO**, **KRÖTENSPRUNG**)

◆ **Einfluss** steht für die Manipulation der unbewussten Gefühle einer Person oder der Manipulation ihrer Sinnesindrücke. (**HORRIPHOBUS**, **IGNORANTIA**)

◆ **Elementar** bezieht sich auf einen elementaren Effekt oder eine elementare Wesenheit; elementare Effekte sind auch in vielen Verwandlungen enthalten. (**ELEMENTARER DIERER**, **IGNIFAXIUS**)

◆ **Form** steht für die Verwandlung der körperlichen Form und/oder der inneren Struktur von Lebewesen (ganz selten auch unbelebten Objekten). (**SALANDER**, **PARALYSIS**)

◆ **Geisterwesen** ist das Merkmal für die Einflussnahme auf nichtkörperliche (Toten-)Geister. (**GEISTERRUF**, **GEISTERBANN**)

◆ **Heilung** steht für die Wiederherstellung der ursprünglichen 'Aura' eines Lebewesens, davon ausgehend, dass es eine 'ganzheitlich gesunde' Aura gibt. (**BALSAM SALABUNDE**, **HEXENSPEICHEL**)

◆ **Hellsicht** erlaubt entweder einen der eigenen Sinne dorthin zu senden, wo er eigentlich nicht ist, oder die Schaffung eines neuen ('sechsten') Sinns. (**ANALYSIS**, **PENETRIZZEL**)

◆ **Herbeirufung** ruft eine Wesenheit aus der Dritten Sphäre herbei bzw. bringt sie zur Materialisierung. (**KOMM KOBOLD KOMM**, **REPTILEA**)

◆ **Herrschaft** ist die Einflussnahme auf den Willen, die bewusste Gedankenwelt und klare Gedankenbilder des Opfers, ebenso auf eindeutige Handlungen, bei denen der Geist des Opfers in den 'Zuschauersitz' gedrängt wird. (**IMPERAVI**, **ZWINGTANZ**)

◆ **Illusionen** erzeugen von einer Stelle im Raum aus optische, akustische, Geruchs- etc. Signale, so als wäre dort ein echtes Objekt, das diese Signale aussendet. (**AURIS NASUS**, **FAVILLUDO**)

◆ **Kraft** ist die Manipulation und Wahrnehmung roher astraler Kräfte und Strömungen (also der 'Kraft als Energieform' bzw. des 'Elements Kraft'). (**FULMINICTUS**, **ODEM**)

◆ **Limbus** manipuliert den Limbus und dessen Strukturen oder ermöglicht Wahrnehmung in selbigem. (**PLANASTRALE**, **OCULUS**)

◆ **Metamagie** steht für das Erkennen und die Manipulation von zauberbeeinflussenden Mustern (namentlich der Matrizen selbst), vulgo: 'Verzauberung von Zaubern'. (**REVERSALIS**, **ARCANOVI**)

◆ **Objekt** bedeutet, dass ein entsprechender Zauber unbelebte Objekte in Struktur und Eigenschaften verändert. (**OBJECTOFIXO**, **CLAUDIBUS**)

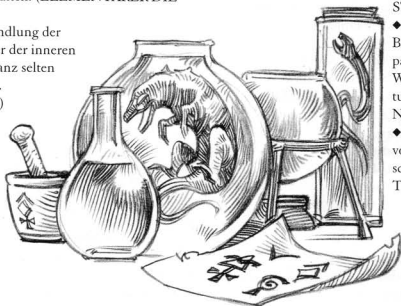
◆ **Schadenszauberei** erzeugt durch direkte Umsetzung der Kraft bei einem Lebewesen SP oder bei einem unbelebten Objekt Struktur Schaden. (**FULMINICTUS**, **DESINTEGRATUS**)

◆ **Telekinese** heißt die Manipulation und Kraftübertragung durch magische Fernwirkung, wozu auch Feinmanipulationen und Levitationseffekte gehören. (**MOTORICUS**, **FORAMEN**)

◆ **Temporal** beeinflusst den Zeitverlauf an einem Ort, Objekt oder Person oder ermöglicht Bewegung entlang des Zeitstrahls. (**CHRONONAUTOS**, **TEMPUS STASIS**)

◆ **Umwelt** ist das Merkmal für die Beeinflussung von 'Umgebungsparametern' wie Temperatur, Wetter, Schwerkraft oder Beleuchtung. (**FLIM FLAM**, **NIHILOGRAVO**)

◆ **Verständigung** ist das Aussenden von Gedanken, Gefühlen, Botschaften. (**GEDANKENBILDER**, **TRAUMGESTALT**)



DER DRUIDE

«Unter allen, die Magie und Wunder wirken, bedienen sich die Druiden der ältesten Urkraft. Lange bevor kulturschaffende Wesen zu zaubern oder zu beten begannen, gab es schon solche, die die Magie der Druiden und Hexen beherrschten.

Während der Geweihte seine Kräfte von seiner Gottheit erhält und der Magier aus sich selbst, sind Druiden und Hexe die einzigen, die ihre Kraft aus Himmel und Erde ziehen. Dabei berufen sie sich auf die zwei großen Urkräfte Los und Sumu beziehungsweise ihre Personifizierungen Satinav und Satuarua: Sie sind das Werden und das Sein, die Zeit und der Raum, die Unendlichkeit des Möglichen und die Unendlichkeit des Wirklichen, das Notwendige und das Selbstverständliche, und was der Dualismen mehr sind.

Das die Mächte der Zeit – die vor allem der Druiden vertritt – oft als zerstörerisch, ja, selbst als böse erlebt werden, liegt am Überlebensdrang alles Seienden. Eine Kraft, die alles verändert, verändert unweigerlich auch, was gleich bleiben soll. Gerade die Klügsten der Seienden, die Menschen, können das am wenigsten verstehen.

Das erklärt, warum Druiden so wenig mit dem Tun der Menschen zu tun haben, warum sie in allen Kulturen, ob Echsenmenschen, Zwergen oder Menschen, als Außenseiter, aber doch nicht als Ausgestoßene existieren. Und dass sie einerseits die Natur so grimmig beschützen und sie zugleich ihrer Macht – der, der sie dienen – unterwerfen, dass ihre Magie so oft als Zwang erscheint, entspricht nur der Unvermeidlichkeit des Prinzips. Auch Satinav fragt das Leben nicht, dem er Stunde für Stunde und Atemzug für Atemzug raubt – und doch: Ohne sein Vorüberschreiten gäbe es kein Wachsen, wäre Leben nicht Leben, sondern Vorhanden-Sein.»

—aus den Chroniken von Ilaris, der Hauptschrift einer häretischen Hesinde-Sekte, die um 200 v.H. in Aranien und auf Maraskan wirkte



Ähnlich wie Geode und Hexe versteht der Druiden (isidra: *duridya* = Weiser des Waldes) seine Zauber macht als Kraft der Erde und der Natur und sieht ihren Ursprung in der Erdgöttin Sumu. Wo Magier eine klare Trennung zwischen sumugegebener Lebens- und aus höheren Sphären stammender Astralkraft vornehmen, sehen Druiden bestenfalls geringfügig – wenn überhaupt – verschiedene Ausprägungen derselben alles durchdringenden Energie (weswegen auch die Magie des Blutes unter Druiden einen weit höheren Stellenwert einnimmt als bei den meisten anderen Zaubere rern). Neben dieser Energie sind in ihrer Vorstellung die sechs Elemente Teile dessen, was im Ganzen Sumus Leib und Wesen bilden; Elementarismus wird dementsprechend häufig praktiziert und als Dienst an Sumu empfunden. Viele Druiden nennen den 'Geist' als siebtes Element

(und meinen womöglich damit Geist- und Lebensseele) und befassen sich mit Gefesselten Seelen, Irrlichtern und anderen ruhelosen Totengeistern, trennen ihr eigenes Bewusstsein vom Körper und reisen zwischen den Sphären; auch Beherrschungsmagie wird oft als Umgang mit dem 'Element Geist' verstanden.

Die Druidenmagie ist eine geheime Kunst, über die wenig allgemein zugängliche Aufzeichnungen existieren. Druiden beherrschen alle ihre (bisweilen höchst komplizierten) Formeln und Zeremonien auswendig und geben sie in mündlicher Form an ihre Schüler weiter – zu leicht könnte geheimes Wissen Unbefugten in die Hände fallen, würde man es zu Papier bringen. Diese Schüler, gewöhnlich nur einer oder zwei zur gleichen Zeit, werden vom Druiden selber ausgewählt.

Häufig 'kauft' er den Eltern ein Kind, das er für geeignet hält, regelrecht ab, aber es sind auch Fälle überliefert, in denen der Druiden das Kind seiner Wahl 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, denn viele Kulturen begegnen Druiden mit Misstrauen; Ansehen genießen sie vor allem bei den Trollzackern und in Andergast. Alten Traditionen folgend, die in die Zeit zurück reichen, als Godeen der Brillantzwerg auf die Vorfahren von Norbarden und Trollzackern trafen und zu Lehrern der Druiden wurden, wählen Druiden bevorzugt Knaben als Schüler. Die wenigen Fälle, in denen Schülerinnen angenommen werden, erklären sich meist durch die Hochbegabung des betreffenden Mädchens, und so ist es kein Wunder, dass die wenigen Druidinnen, die es gibt, zu den besten ihrer Zunft gehören und mehr von sich reden machen als der Großteil ihrer männlichen Kollegen.

DIE DENKSCHULEN DES DRUIDENTUMS

Seit den Tagen, als die Beni Nurbad und Al'Hani sich vom Glauben an den Sumusohn Raschtul abwandten, haben Druiden sich über Aventurien verstreut. Da sie wenig bis gar keinen Kontakt untereinander halten und durch die Kulturen vor Ort und andere ansässige Zauberkundige beeinflusst wurden, entwickelten sich zahlreiche regionale Zirkel und Lehrtraditionen (oft aus nicht mehr als einem erfahrenen Druiden und seinen erwachsenen Schülern bestehend), die sich jedoch in vier großen Gruppen zusammenfassen lassen (was keineswegs bedeuten soll, alle Angehörigen einer dieser Gruppen versammelten sich regelmäßig oder wüssten auch nur voneinander):

Haindruiden sind die größte Gruppe und werden von Außen-

stehenden für gewöhnlich als die typischsten Druiden angesehen – und sind doch in der Geschichte der menschlichen Sumudieners Aventuriens eine relativ junge Erscheinung. Ausgegrenzt aus einer Zivilisation, die nicht-lizenzierten Zaubern mit Misstrauen bis Feindschaft begegnet und die umgekehrt mit all ihren Bergwerken, Schmieden und Städten dem Haindruiden als Raubbau an Sumus Leib erscheint, leben sie zumeist zurückgezogen als Einsiedler in freier Natur, als deren Behüter sie sich verstehen. Besonders in den Westprovinzen des Mittelreichs – Albernia, Nordmarken und Windhag – trifft man hier und da auf einen Haindruiden, der ein Wäldchen, ein Moor, eine Quelle oder den Altarm eines Flusses vor eindringenden Bauern, Holzschlägern und Hirten (und vor reisenden Gruppen von Jägern und Kräutersammlern) beschützt. Doch auch in anderen Teilen Aventuriens gibt es Eremiten, die sich der Verehrung der Elemente in ihrem natürlichen Wechselspiel widmen, von den Windrufern der Olportsteine und den Vätern des Eises im hohen Raschulswall bis hin zu den Feueranbetern der vulkanischen Wäldersinseln. Sie neigen zum Philosophieren: über den Kreislauf von Werden und Vergehen, Zerstörung und neuem Keimen, die mögliche Wiedergeburt der Seelen. Einige wenige sind Vegetarier und leben nur von den Nüssen, Beeren und Eicheln, die der Wald ihnen freiwillig gibt, ohne Tier oder Pflanze zu verletzen. Andere glauben, Keuschheit stärke die Willenskraft und die astralen Kräfte, wohingegen geschlechtlicher Umgang Konzentrationsvermögen und Zauberkraft schwäche (eine Vorstellung, die übrigens auch unter manchen Magiern verbreitet ist). Einen gänzlich anderen Lebensstil pflegen die wenigen Druiden, die in Städten wohnen und sich der Beherrschung und Beeinflussung kulturschaffender Zweibeiner widmen. (Diese sind gemeint, wenn Sie in der Box **Schwerter und Helden** bei einer Kultur unter 'Magische Professionen' die Angabe 'Druide (nur Geist)' finden.) Warum ein solcher Druiden nach Macht über seine Mitmenschen trachtet, kann verschiedene Gründe haben: Persönliche Machtgier (oder auch Goldgier) ist sicherlich einer, Forschungsdrang (eine Abart der Neugier) ein zweiter. Wissen um des Wissens willen, vollständiges Verstehen des menschlichen (und zwergischen etc.) Denkens und Fühlens, würden vermutlich einige als ihr Ziel nennen. Andere dieser **Mehrer der Macht** sammeln Wissen in der Erwartung, dereinst zum Wohle Sumus (und vielleicht auch der Menschen) Entscheidungen der Herrschenden beeinflussen zu müssen. Als nicht-lizenzierte Zaubrer, die sich mit angeblich fragwürdigen bis illegalen Zaubern beschäftigen – und das mitten unter den Augen der Obrigkeit – sind Mehrere noch mehr auf Geheimhaltung angewiesen als andere Druiden, so dass größere Zirkel und Treffen für sie nicht in Frage kommen, weswegen sie ausgesprochene Individualisten sind. Unauffällig unter Menschen zu leben ist allerdings nicht einfach, wenn man es ablehnt, mit metallenen Werkzeugen zu hantieren, und nur wenigen anpassungsfähigen Druiden gelingt es, von Bütteln, Bannstrahlern und Rohalswächtern unbemerkt ihre Zauberkunst zu vervollkommen. Mitunter rettet nur eilige Flucht bei Nacht und Nebel das Leben, und dem verfolgten Druiden ist dann jede Gesellschaft recht – je weiter fort sie zieht, desto besser.



Ganz anders sieht es im Nordwesten des Kontinents aus: Das Königreich Andergast – lange vor Silem-Horas schon unabhängig – war niemals dem Zwölfgötteredikt, nie der Inquisition unterworfen. In seinen entlegenen Tälern, wohlverborgen vor den zwölfgöttlichen Kirchen, wirken Druiden als **Sumupriester**: Geachtet von der einfachen Landbevölkerung leben sie in den Dörfern und Weilern, sind Heilkundige, verhandeln zwischen den Menschen und den Bewohnern der Wälder und Quellen wie Waldschraten, Quellnympfen und Dryaden über Landnutzung, Holzeinschlag, Jagdrechte und Bannwälder oder treten (selten) sogar als Priester der Götter auf, die sie als Kinder (oder gar Erscheinungsformen) Sumus betrachten. Der alteingesessene Adel kennt und respektiert diese 'Weisen'; der neue König und seine Gefolgsleute dagegen haben von ihrer Existenz bisher genauso wenig Notiz genommen wie die Praios-Kirche in den letzten Jahrhunderten. Auch im angrenzenden Thorwal und im Svellttal trifft man vereinzelt auf Druiden, die als Heiler, Seher und Mittler zu den höheren Mächten einer Dorfgemeinschaft gehören.

Die vermutlich ertümlichste Ausprägung des Druidentums findet man im Nordosten Aventuriens, von den Trollzacken bis hinauf ins Bornland. Die **Hüter der Macht** verstehen sich als Erben einer Tradition, die bis an die Wurzeln der Zeit zurückreicht. Sie bewachen die Steinkreise und -reihen, 'Trolltische' und 'Riesengräber', die in den vorangegangenen Zeitaltern von Geoden und Trollen errichtet wurden. Manchmal wissen sie selbst nicht genau, welchem Zweck ein bestimmtes Heiligtum dient, welche Kräfte die uralten Steine bündeln – oder welche verborgene Macht sie gefangen halten. Das mag allerdings kaum verwundern, wenn man sich die Zeitspannen vergegenwärtigt, die seit der Entstehung dieser Monumente vergangen sind. Ihr vielleicht größter Schatz ist Al'Zul, ein Erdheiligtum in der Nähe von Altzoll, ein Hoffnungsschimmer im finsternen Land der Heptarchen. Andere magische Orte sind umkämpft oder müssen zurückerobert werden, und die Hüter der Macht schrecken im Kampf gegen ihre Feinde vor finsternen Herrschaftsritualen und selbst dem Verbreiten von Krankheiten nicht zurück. Nicht selten geraten sie dabei in Gefahr, Feuer mit Feuer bekämpfen zu wollen und dabei den Einflüsterungen übler Mächte zu erliegen ...

Ob es nun an der einsamen Kindheit fernab von Spielgefährten liegt oder daran, dass die Anteilnahme an den Kräften Sumus ein gewisses Maß an Selbstüberhebung mit sich bringt – viele Druiden entwickeln in späteren Jahren ein abweisendes, herrisches Wesen. Einige streben nach weltlicher Herrschaft, indem sie sich zum Beispiel als Ratgeber (und heimlicher Meister) eines Fürsten verdingen, andere entschließen sich zum Einsiedlerleben und treten allen Fremden verschlossen oder feindselig gegenüber. Nur mit anderen Druiden unterhalten sie länger währende, feste Verbindungen, und in unregelmäßigen Abständen nehmen sie an den geheimnisumwitterten Druidentreffen teil, deren bedeutendstes dasjenige im Steineichenwald sein soll, wo sich in unregelmäßigen Abständen Druiden aus ganz Westaventurien versammeln. Ganz anders verhält sich mancher junge Druiden, der gerade

erst von seinem Meister für würdig befunden wurde, den Dolch zu weihen: Zwar würde ihn die Aussicht auf ein paar Dukaten allein kaum dazu verleiten, sich auf ein Abenteuer einzulassen, aber unheimliche magische Orte und Geschehnisse ziehen ihn fast unwiderstehlich an. Ein junger Mehrer der Macht sucht womöglich ganz bewusst die Gefahr, um andere Menschen in extremen Situationen zu beobachten und aus deren Verhalten wichtige Erkenntnisse zu gewinnen. Vielleicht möchte er aber auch nur Elfen, Zwerge oder Goblins kennenlernen, um sein bis dato hauptsächlich auf Menschen bezogenes Wissen zu erweitern. Es mag sein, dass der Druiden unfreiwillig auf Wanderschaft ist, weil er sich in seiner Heimat mächtige Feinde gemacht hat oder weil sein Wohnort von feindlichen Truppen (je nach Gegend z.B. Schergen Galottas, Orks, Nostrianern) zerstört wurde – vielleicht sucht er sogar seinerseits den Dämonenknecht, Bannstrahler oder Glücksritter, der dabei seinen Lehrer umgebracht hat. Aber es lassen sich auch friedlichere Gründe denken: ein Botengang im Auftrag des Lehrmeisters, die Suche nach dem sagenhaften Konzil der Elementaren Gewalten, die Anreise zu einem der seltenen Treffen mit anderen Druiden oder die Untersuchung einer Kraftlinie, die auffällige Veränderungen aufweist. Ein junger Elementarist fühlt sich vielleicht einem anderen Element verbunden als sein Lehrer; einem, das in der Gegend, wo er aufgewachsen ist, kaum anzutreffen ist, und sucht nach einem Wohnort, wo er diesem Element näher ist. Und nicht selten kommt es vor, dass ein alter Haindruiden oder der Hüter eines Steinkreises seinen erwählten Nachfolger aussucht, um in Lehr- und Wanderjahren seine Fähigkeiten zu vervollkommen, bevor er das Erbe antreten soll.

DIE ZAUBERKUNST DER DRUIDEN

Die Druiden kreist um den Begriff der 'lebenden Sumu', das heißt, sie verehren die Ganzheit der Welt als lebende Erdmutter und Schöpferin. Ihre Zauber entnehmen einen Teil der Kraft an einer Stelle des Gefüges, um ihn an anderem Orte zu einer Wirkung zu führen. Diese Kraft stellt sich wiederum als Teil des magischen Musters der Welt, des 'Sumu-Seins', dar. Diese Philosophie mag der Grund sein, warum Druiden auf andere Menschen oft kalt und rücksichtslos wirken – ein einzelnes Leben (ohnehin Bestandteil der allumfassenden Sumu) wird bedeutungslos angesichts der Gesamtheit und kann – durchaus in bester Absicht – für höhere Zwecke geopfert werden. Ähnliche Härte zeigen Druiden auch gegenüber sich selbst. Alle Druiden erlernen die Fähigkeit zur 'Druidenrache', bei der der Ausführende seine ganze Lebenskraft in eine letzte Zaubehandlung legt, und viele sind zu solcher Selbstaufopferung bereit, wenn es z.B. gilt, ein Erdheiligtum vor Dämonenknechten zu bewahren. Meditationen und Selbstdisziplin haben für Druiden einen hohen Stellenwert; daraus leiten umgekehrt einige den Anspruch ab, weit über anderen, undisziplinierten, Menschen oder auch über der wilden Natur zu stehen und diese beherrschen zu dürfen (oder anleiten zu müssen). Tatsache ist, dass die Druiden ausgesprochen konzentriert zaubern und die Matrices der Zauber so verinnerlichen, dass sie in ihrer eigenen Repräsentation nur besondere Zaubergesten, nicht aber das gesprochene Wort benötigen, um einen Spruch zur Wirkung zu bringen. Es sind diese Gesten, die sie mit dem magischen Muster in Verbindung bringen, wenn sie den Zauber erlernen.

Druiden werden sehr selten auch auf Magierakademien angetroffen (namentlich in Thorwal und Olport), wo sie gildenmagische Zauber erlernen und dafür einen – wenn auch sehr geringen – Teil ihres Wissens an die Magier weitergeben. Im allgemeinen begegnen sie Magiern jedoch mit Misstrauen, während sie Hexen – und viel mehr noch Geoden – als geistesverwandt ansehen und Elfen freundlich gegenüber treten. Nach den Lehren der Druiden sind in Metall, das durch Verhüttung aus dem sumugegebenen Gestein geschmolzen wurde, die Kräfte von Erz und Feuer auf widernatürliche Weise vermischt und gebunden worden. Darum raubt ihnen der Kontakt mit derlei Metallen – zumal mit Eisen – ihre Zauberkraftigkeit (spieltechnisch ausgedrückt durch den Nachteil *Unverträglichkeit mit verhütteten Metallen*; s. S. 152 und die Kapitel zu Magie und Metallen in *MWW*). Aus diesem Grund tragen Druiden keine eisernen Rüstungsteile und benutzen keine geschmiedeten Waffen oder Werkzeuge. Sie verwenden z.B. nur Pfeile oder Speere mit steinernen Spitzen und tragen einen Dolch aus Vulkanglas, der zugleich – ähnlich wie der Magierstab – einen Fokus für die druidischen Zauberkraften darstellt und in entsprechenden Ritualen geweiht wird.

DIE DRUIDISCHE REPRÄSENTATION

- Der Zauberrunde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen. Er darf zudem keinen Kontakt mit verhüttetem Metall haben. Letztere Komponente ist eine Bedingung im Rang einer *Religiösen oder Festen Gewohnheit*; auf sie zu verzichten, erschwert den Zauber um 12 Punkte.
- Der Zauberrunde kann bei allen Zaubern in druidischer Repräsentation (und bei Kenntnis der Repräsentation) die Spontane Modifikation *Erzwingen der Zauberkraft* anwenden, auch wenn dies bei dem Zauber nicht angegeben ist. Dies kostet ihn auch nur die Hälfte der ansonsten nötigen Kosten (siehe *MWW*).
- Die Thesis eines druidischen Spruches lässt sich explizit nicht schriftlich fixieren. Dafür kostet einen Kenner der druidischen Repräsentation das Erlernen von Sprüchen in druidischer Repräsentation in Kombination mit *Gutem Gedächtnis* nur zwei Drittel der angegebenen Kosten, bei *Eidetischem Gedächtnis* sogar nur ein Drittel.

Mögliche Zauberkraftigkeiten (Zauber, die bei Druiden mit einem Wert von 4 oder mehr verbreitet sind): Abvenenum, Aeolitus, Ängste lindern, Atemnot, Attributo, Balsam, Beherrschung brechen, Blick auf Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Dunkelheit, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Eins mit der Natur, Eisenrost, Elementarer Diener, Exposami, Flim Flam, Fluch der Pestilenz, Geisterbann, Geister, Große Verwirrung, Halluzination, Hellsicht trüben, Herr über das Tierreich, Magischer Raub, Manifesto, Meister der Elemente, Objectovoco, Odem, Pestilenz erspüren, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Sanftmut, Sensibar, Sumus Elixire, Tiergedanken, Unitatio, Veränderung aufheben, Verstand stören, Verwandlung beenden, Wand aus Flammen, Weisheit der Bäume, Wettermeisterschaft, Windhose, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz

Druide (GP nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, SO höchstens 10

Modifikationen: MR +2, AsP +13

Automatische Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Vollzauberei; Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2

Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: –

Natur: Orientierung +2

Wissen: Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +1, Magiekunde +4, Pflanzkunde +5, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +5, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Druiden; Druidenrache, Große Meditation, Verbotene Porten; Weihe des Dolches

Verbilligte Sonderfertigkeiten und Rituale: nach Variante

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Richtungssinn, Tierfreund, Zeitgefühl; Artefaktgebunden, Feste Gewohnheit (barfüßig oder erdgebunden), Lästige Mindergeister, Medium, Randgruppe, Speisegebote, Prinzipientreue, Vorurteile (z.B. gegen Geweihte, Handwerker, Magier, Stadtbewohner), Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Titularadel; Arkanophobie, Krankhafte Reinlichkeit, Niedrige Magieresistenz, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: einfache metallfreie Kleidung, wetterfester Umhang, Vulkanglasdolch (mit Weihe des Dolches belegt), Tuchbeutel, Feldflasche, Nadeln (aus Knochen) und Faden, Holzlöffel, Trinkhorn

Besonderer Besitz: Sortiment haltbarer gemachter Kräuter der Herkunftsgegend im Gegenwert von ca. 70 Dukaten; Auswahl in Absprache mit dem Meister (ein Beispiel aus Tobrien: 2 x Gulmond, 2 x Tarnelensalbe, 1 Wasserrauschfrucht, 3 x Wirselskrauttrank, 4 x Zwölffblatt)

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Haindruide (zus. Voraussetzung: KO 11;

14 GP): **Körper:** Klettern oder Schwimmen +2, Schleichen +2; **Natur:** Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3; **Wissen:** Pflanzkunde +1, Philosophie +2, Tierkunde +1;

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Kochen +1 **Hauszauber:** Dunkelheit +4, Eins mit der Natur +7, Herr über das Tierreich +6, Elementarer Diener +3, Wand aus Dornen oder Wettermeisterschaft +4, Weisheit der Bäume +7, Zorn der Elemente +3

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +2, Atemnot +2, Böser Blick +3, Große Verwirrung +2, Manifesto +4, Nebelwand +2, Odem +2, Sumus Elixiere +1, Veränderung aufheben +1, Wettermeisterschaft oder Wand aus Dornen +1

Sonderfertigkeiten: Merkmal Einzelement nach Wahl oder Merkmal Umwelt, eine Geländekunde nach Wahl

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Umwelt oder Merkmal Einzelement nach Wahl (je nachdem, was noch nicht gewählt wurde)

Hüter der Macht (zusätzliche Voraussetzung: KO 11; 16 GP):

Kampf: Schleuder +2, Speere oder Stäbe +2; **Körper:** Schleichen +2; **Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1, Wettvorhersage +3, Wildnisleben +3; **Wissen:** Sagen/Legenden +3

Hauszauber: Blick durch fremde Augen +5, Blick in die Vergangenheit +7, Böser Blick +4, Fluch der Pestilenz +4, Nekropathia +5, Wand aus Dornen +3, Zorn der Elemente oder Zwingtanz +6

Zauberfertigkeiten: Band und Fessel +2, Geisterbann +1, Körperlose Reise +2, Memorans +3, Odem +5, Pestilenz erspüren +1 **Sonderfertigkeiten:** Magie des Blutes, Merkmal Hellsicht oder Kraft oder Temporal; Gebirgs- oder Waldkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Hellsicht oder Kraft oder Temporal (je nachdem, was noch nicht gewählt wurde)

Mehrer der Macht (zusätzliche Voraussetzung: CH 11; 15 GP):

Körper: Zehen +2; **Gesellschaft:** Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +2; **Wissen:** Rechtskunde +1; **Schriften/Sprachen:** L/S (Schritt der Muttersprache) +4; außerdem eins der folgenden Talente +5 als Tarnberuf (Voraussetzungen müssen Sie ggf. durch Talentsteigerung erreichen): Ablichten, Brauer, Falschspiel, Galanterie, Gerber/Kürschner, Handel, Heilkunde Seele, Malen/Zeichnen, Schriftlicher Ausdruck, Sternkunde, Stoffe Färben, Tätowieren, Töpfern, Webkunst, Winzer

Hauszauber: Beherrschung brechen oder Einfluss bannen +4, Böser Blick +7, Große Verwirrung +5, Halluzination +6, Hellsicht trüben +7, Magischer Raub +3, Nebelleib +5 **Zauberfertigkeiten:** Attributo +2, Blick durch fremde Augen +2, Eisenrost +2, Harmlose

Gestalt oder Schleier +4, Imperavi +1, Objeetovoco +1, Odem +4, Respondami +3, Sensibar +2, Zunge lähmen +2, Zwingtanz +1

Sonderfertigkeiten: Merkmal Einfluss oder Herrschaft

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Herrschaft oder Einfluss (je nachdem, was noch nicht gewählt wurde)

Sumupriester (zusätzliche Voraussetzung: CH 11; 14 GP):

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überzeugen +2; **Wissen:** Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2; **Handwerk:** Ackerbau +1, Heilkunde Gift oder Heilkunde Seele +2, Viehzucht +1

Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Einfluss bannen +5, Geisterbann +4, Geistertruf +4, Pestilenz erspüren +4, Sumus Elixiere +6, Tiergedanken +7

Zauberfertigkeiten: Ängste lindern +1, Atemnot +2, Balsam oder Ruhe Körper +2, Blick ins Wesen oder Sensibar +2, Herr über das Tierreich +2, Klarum Purum +2, Meister der Elemente +2, Memorans +3, Odem +3, Zauberen der Natur +2, Zunge lähmen +2 **Sonderfertigkeiten:** Merkmal Geisterwesen oder Heilung oder Herbeirufung oder Verständigung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere der genannten Merkmalskenntnisse; Waldkundig

DIE DRUIDEN AUS DRAGONIA

Am Konzil der Elementaren Gewalten arbeiten Druiden und Magier eng bei der Erforschung magischer – vor allem elementarer – Phänomene zusammen. Mehr zu dieser besonderen Form der *Hüter der Macht* finden Sie bei der Beschreibung dieser Magierakademie auf Seite 90ff.

Konzilsdruide (GP je nach Element)

Voraussetzungen: KO 11; **Kultur Mittelreich oder Mhanadisten**

Zusätzliche automatische Nachteile: Weltfremd 8 (Geld, Feudalsystem, städtisches Treiben), Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente

Kampf: Stäbe +1; **Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +1; **Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Wettvorhersage +3, Wildnisleben +3; **Wissen:** Philosophie +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1; **Sprachen/Schriften:** Unterrichtssprache Bosparrano, Sprachen Kennen [Ur-Tulamida] +3, Ferkina +4; **Handwerk:** Heilkunde Gift +2 **Hauszauber:** Blick in die Vergangenheit +7, Eins mit der Natur +7, Elementarer Diener +4, Zorn der Elemente +4 (weitere nach Element)

Zauberfertigkeiten: Memorans +2, Geister-ruf +3, Große Verwirrung +2, Herr über das Tierreich +3, Manifesto +5, Meister minder-geister (Geo) +3, Odem Arcanum +5, Veränderung aufheben +1 (weitere nach Element)

Merkmal: Elementar (Einzelelement je nach Ausrichtung)

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis-, Gebirgs- oder Höhlenkundig)

Verbilligte Sonderfertigkeiten und Rituale: Merkmalskenntnis Hellsicht oder Temporal; Repräsentation (Gildenmagie)

Weitere Zauber nach Element:

Feuerelementarist (17 GP): weitere Haus-

zauber: Caldofrigo +6, Ignifaxius (Mag) +5, Wand aus Flammen +5, Zorn d. Elemente +2

Humuselementarist (17 GP): weitere Hauszauber: Sumus Elixiere +5, Wand aus Dornen +5, Weisheit der Bäume +5; **weitere Zauberfertigkeiten:** Leib der Erde +4

Wasser-elementarist (18 GP): weitere Hauszauber: Mahlstrom +5, Nebelleib +7, Wand aus Wogen +4; **weitere Zauberfertigkeiten:** Nebelwand +3, Wasseratem +2

Luft-elementarist (18 GP): weitere Hauszauber: Wand aus Sturm +4, Wettermeisterschaft +7, Windhose +5; **weitere Zauberfertigkeiten:** Leib des Windes +2

Erzelementarist (18 GP): weitere Hauszauber: Kraft des Erzes +5, Leib des Erzes

+4, Wand aus Erz +4; **weitere Zauberfertigkeiten:** Adamantium (Mag) +2, Eisenrost +3 **Eiselementarist (17 GP):** weitere Hauszauber: Caldofrigo +6, Dunkelheit +6, Gletscherwand +7, Zorn der Elemente +2

Weitere bekannte Sprüche: Konzilsdruiden können Zauber aus dem druidischen Allgemeintum lernen (siehe die Liste auf Seite 26) mit Ausnahme des FLUCHS DER PESTILENZ, der hier verpönt ist. Sie haben außerdem Zugriff auf alle Zauber, die Hauszauber der Konzilsmagier sind; teils allerdings nur in Magier-Repräsentation, wo keine druidische existiert.

DIE ELFEN

Das Elfenvolk sei ein sterbendes Volk, so wird behauptet, denn das Zeitalter der Menschen sei angebrochen. Vielleicht ist das wahr, denn die mythischen, wunderbaren Elfenreiche sind längst vergangen. Und dennoch leben in heutigen Zeiten sicherlich mehr als 20.000 Elfen in Aventurien – im Eis, in den Wäldern, Steppen und Auen Nord- und Mittelaventuriens und sogar unter den Menschen.

Was den Legenden zufolge einst ein einziges Volk gewesen sein soll, ist heute in vier unterschiedliche Elfenvölker aufgespalten: Auelfen, Waldelfen, Steppenelfen und Firnelfen, jedes nun mit seinen Eigenheiten und seiner eigenen Geschichte. Allen gemeinsam ist ihr magisches Erbe, denn jeder Elf ist der Magie mächtig – der *elfischen* Magie, denn die Denkweise anderer Zaubernder ist ihnen fremd, ja, zumeist erscheint ihnen die Art fremder Zauberei widersinnig, ungenkelt und von Unverständnis geprägt.

Herkunft/Verbreitung: Die Herkunft der Elfen ist ein Mysterium. Aventurische Gelehrte spekulieren, sie entstammten den

Feenglobulen, (siehe das Kapitel zur Sphärologie in *MWW*); sie selbst sprechen davon, aus der

'Lichtwelt' zu entstammen. Heute leben sie vor allem im nördlichen Aventurien: die Waldelfen in den verwunschenen Wäldern um die Salamandersteine, die Steppenelfen in der Grünen Ebene, die Firnelfen im Ewigen Eis, und die Auelfen siedeln in verschiedenen Flussgebieten bis hinunter an den Yaquir.

Körperbau: Die schlanke und hochgewachsene Gestalt der Elfen ist ebenso sprichwörtlich wie ihre Schönheit und die Eleganz ihrer Bewegungen.

Auffälligstes Erkennungsmerkmal sind ihre spitz zulaufenden Ohren, eine weitere faszinierende Eigenart sind die überaus großen, schräg gestellten Augen in den fremdartigsten Farben.

Hohe Wangenknochen und lange Hälse verstärken den exotischen Eindruck. Die Tatsache, dass beide Geschlechter zumeist androgyne Gesichtszüge haben und sich auch im Körperbau wenig unterscheiden, führt dazu, dass Angehörige anderer Rassen bisweilen männliche und weibliche Elfen nicht unterscheiden können – verstärkt wird dies noch von der Tatsache, dass Elfenmännern kein Bart wächst. Frauen wie Männer tragen ihr meist helles Haar gerne lang und offen.

Elfen finden ihre Körper perfekt und lehnen es ab, sie zu verstümmeln. Dazu zählt für sie auch das Durchbohren von Ohrfläppchen, teilweise auch das Tätowieren.

Lebensweise: Den Legenden zufolge lebten die Hochelfen – jene stolzen Vorfahren, von denen die heutigen Elfenvölker mit Ausnahme der Waldelfen abstammen sollen – in einer städtischen Kultur mit Kristallpalästen, fliegenden Kutschen und riesigen Konzerthallen. Seit ihrem Niedergang vor Abertausenden von Jahren haben sie sich

jedoch in die Einsamkeit der Wildnis zurückgezogen. Dort leben sie im Einklang mit der

Natur und ihrer Sippe – und, wie böse

Zungen sagen, mit der unschuldigen Kaltherzigkeit eines Raubtiers, das Gute gut noch Böse kennt.

Vermehrung und Alterung: Elfische Frauen können ihre Empfängnisbereitschaft willentlich kontrollieren, so dass sich trotz eines sinnfrohen Lebens die Anzahl der Geburten deutlich in Grenzen hält.

(Jedoch ist auch die allgemeine Fruchtbarkeit geringer als bei Menschen oder gar Goblins.) Üblicherweise haben nur Paare, die sich im Freundschaftslied

gefunden haben, miteinander Kinder; es gibt aber bisweilen auch 'unehelichen' Nachwuchs (der aber natürlich genauso anerkannt ist).



Die Lebensdauer ist deutlich länger als die des Menschen, bisweilen erreichen sie gar ein Alter von 1.000 Jahren und mehr. Dies sind jedoch seltene Ausnahmen, üblich ist ein Alter von einigen hundert Jahren, in denen der Elf sich jugendliches Aussehen und Geschick bewahrt. Die natürliche Lebenserwartung eines Elfen hängt davon ab, ob er sein *Lebensziel* – ein ihm vorherbestimmtes Schicksal – erfüllt hat. Wenn dies geschehen ist (was durchaus bereits nach 50 oder 80 Jahren Lebensdauer der Fall sein kann), nimmt er Abschied von der Welt und welkt innerhalb weniger Monate oder gar Wochen dahin. Mit dem Lebensziel (und mit dem Seelentier, mit seinen Vorfahren und vielerlei Faktoren mehr) hängt auch das Phänomen des *Wahren Namens* zusammen, zu dem Sie mehr beim gleichnamigen Nachteil auf Seite 152 finden.

Mentalität: Elfen verehren im Allgemeinen keine Götter und erkennen auch keine weltlichen Hierarchien, Ständevorbehalte und Gildenrechte an, sondern lassen sich nur von den Älteren und Erfahrenen beraten. Ihre Geschlechter sind völlig gleichberechtigt und ihre sexuellen Vorlieben häufig stimmungsbabhängig. In den meisten Sippen ist eine dauerhafte Arbeitsteilung selten – irgendwann im Lauf seines Lebens, wird ein Elf sicherlich jede für seine Sippe sinnvolle Tätigkeit einmal für geraume Zeit ausgeübt haben. Dies Alles macht das Auskommen mit Menschen – die ja bekanntlich nie sonderlich alt werden und denen damit nach elfischem Verständnis auch eine Möglichkeit zur Erlangung von Weisheit fehlt – mitunter etwas schwierig.

Allgemein ist das Verhältnis des Elfen zu den Menschen und deren Welt je nach Elfenvolk, oft auch je nach Sippe, unterschiedlich und reicht von relativer Aufgeschlossenheit bis zu offener Feindseligkeit. Mit den Zwergen verbindet die Fey eine Jahrhunderte alte Tradition gegenseitigen Unverständnisses, die jedoch selten in Handgreiflichkeiten kulminierte. Den Achaz als vermuteten Nachfolgern der Dienerrassen Pyrdacors steht ein Elf meist reserviert gegenüber, während Goblins und Orks bestenfalls mit Verachtung, üblicherweise aber mit nur mühsam gezügelter Hass rechnen müssen.

Der Elf fühlt sich allem nahe, was aus der Natur kommt – von der anmutigen Raubkatze bis hin zur lästigen Stechmücke. In den 'toten Steinstädten' fühlt er sich selten wohl (abgesehen von einigen Auelfen), und manche herumziehenden Elfen verlassen nachts bisweilen ihre menschlichen Freunde, um sich einen Lagerplatz im Grünen zu suchen. Ein Streben nach Besitz ist den meisten Elfen fremd, wie sie überhaupt mit dem menschlichen Auffassung von 'Besitz' ihre Schwierigkeiten haben und eigentlich nur wirklich 'personalisierte' Objekte als wirkliches 'Eigentum' ansehen.

Einige Elfen habe sich aber der menschlichen Lebensweise angeschlossen und leben sogar innerhalb der Stadtmauern, oft als (Kunst-)Handwerker. Ihre 'wilden' Verwandten aus den Salamandersteinen oder den Kvillauen bringen dafür nur wenig Verständnis auf, sie schimpfen die städtischen Elfen *badoe*, ein Begriff, für den es keine allgemein passende Übersetzung gibt (siehe S. 30).

Elfen sind allem Schönen gegenüber aufgeschlossen, sie lieben Poesie und Musik. Jeder Elf nennt ein Seelen-Instrument, sein *iama*, meist eine Flöte, sein Eigen.

Besonderheiten: Elfen haben überaus feine Sinne, von denen eine exzellente Sicht in der Dämmerung und eine empfindliche Nase hervorstechen. Darum sind ihnen üble Gerüche ein Gräuel, sei es der Gestank eines Tatzel- oder Grubenwurms oder der Geruch von Nahrungsmitteln, die durch Fäulnis- und Gärungsprozesse entstanden sind (und für sie noch entsprechend riechen). Besonders erwähnenswert ist auch noch, dass Elfen in der Lage sind, zweistimmig zu sprechen (und zu singen). Das heißt nicht, dass sie gleichzeitig unterschiedliche Worte formulieren können, sondern schlicht, dass ihre Sprachmelodie zweistimmig sein kann (sie wenden diese Fähigkeit nicht ständig an, in Gegenwart von Nicht-Elfen sogar eher selten), als würden zwei Personen mit unterschiedlichen Stimmen zeitgleich den gleichen Text sprechen. Für die magischen Lieder der Elfen ist diese Fähigkeit jedoch genauso unverzichtbar wie für die alte Elfensprache *Asdharia* – weswegen anderen Rassen diese Sprache und die Lieder niemals wirklich erlernen können.

ELFEN UND SCHLAFBEDARF

Da die Elfen durch ihre scharfen Sinne stets auf der Hut sind, geht das Gerücht, dass sie überhaupt nicht schlafen. In Wahrheit jedoch sind ihre Schlaf- und Wachrhythmen nur unregelmäßiger als beim Menschen. In der Not können sie durchaus eine Woche lang durchwachen, solange sie übermäßige Anstrengungen meiden. Regeltechnisch bedeutet das, dass Elfen sogar nach bis zu sieben Tagen ohne Schlaf nicht automatisch *Erschöpfung* erleiden – zumindest wenn sie hin und wieder einmal ein bis zwei Stunden in Ruhe meditieren können. Allerdings regenerieren sie natürlich auch nicht, so lange sie nicht schlafen: weder Lebens- noch Astralenergie und vor allem keine *Überanstrengung* (zu Erschöpfung und Überanstrengung siehe **Basis 114**). Nach einer längeren Wachphase muss der Elf jedoch um so länger schlafen: In der Summe braucht er also genauso viel Schlaf wie ein Mensch, nur dass er sich die Zeiten besser einteilen kann.

Sprache: Das Isdira ist eine melodische, vokalreiche Sprache, in der nicht nur unterschiedliche Betonung und subtile, für Menschen nur schwer hörbare Lautunterschiede, sondern auch die Stellung des Wortes im Satz die Bedeutung (oder auch nur die grammatische Funktion) komplett verschieben können. Das *Asdharia*, die alte Form des Elfishen, ist all diese und noch mehr – gewissermaßen ein 'Isdira für Fortgeschrittene'. Anmerkungen zum Isdira finden Sie im Band *Geheimnisse der Elfen* auf Seite 43ff., eine Liste elfischer Tier- und Pflanzennamen im Band *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotus*. Einige typische Namen der Elfen können Sie der nebenstehenden Liste entnehmen. Das y wird prinzipiell konsonantisch benutzt (wie ein j in Jugend ausgesprochen), nur zwischen zwei Konsonanten klingt es (je nach Akzent) wie i oder ü. Accents zeigen jeweils die betonten Vokale an, das gerne verwendete Abschluss -ë ist ein -ee mit einer sehr kurzen Pause davor (also eine einzelne Silbe).

WALD-
ELFE



AELFE



FIRDOLF

• ARJAD •
© 02

ELFISCHE NAMEN

Männliche Erstnamen: Alárior, Albion, Amarylion, Ancoron, Ardarell, Arikarion, Athavár(iel), Avalárior, Bríánissim, Calhen-héri, Calomfriel, Cárhelan, Délayar, Den-dáyar, Eber(é)on, Elbrenell, Eldáriel, Eldárior, Elsríon, Emétiel, Faélándel, Fankoén, Farnion, Felérian, Fenvárior, Firloncel, Flóriel, Goldónd, Hanyáriel, Ilcoron, Imion, Jyvindár, Kalendín, Lamándrion, Lamiadon, Lariel, Laryllan, Lindáriel, Lorian, Mándavar, Mandrion, Marnion, Merdárion, Nadyáwin, Navárior, Oiódin, Onáyon, Rallion, Ranárior, Salandrion, Sanyarion, Talórior, Tiyanan, Undúrael, Valándriel, Vindáriel, Visalýar

Weibliche Erstnamen: Adailoé, Allacaya, Amarandel, Arallian, Ariana, Asamandra, Belimóné, Calenleya, Daléoné, Darindel, Diallya, Diméloé, Elayóé, Elodíon, Feyaria, Fianna, Filyina, Florindel, Haleon(é)ya, Himiyana, Lafadiel, Lata, Lauriel, Liasanya, Liyéna, Liloé, Lorindel, Lynissel, Lysira,

Mandára, Mandrála, Mayahária, Mayana, Meláoné, Milaileé, Milmiria, Nahéniel, Neijala, Odania, Ohaia, Olímoné, Raialamóne, Riléona, Safríel, Sahanya, Salinyomé, Shanaha, Sháyáriel, Teléria, Tibanna, Ufindel, Urdriel, Valaria

Typische Elemente elfischer Zweitnamen:
Abend, Ahorn, Apfel, Atem, Au, Auge, Bach, Baum, Bausch, Berg, Biene, Blau, Blitz, Blume Früchte: Erdbeere, Blut, Bogen, Braue, Braun, Brombeere, Buche, Busch, Butterblume, Dämmer, Donner, Dorn, Efeu, Eibe, Eiche, Einhorn, Eis, Ente, Erde, Erle, Erz, Esche, Espe, Eule, Farn, Feld, Feuer, Fichte, Fingerhut, Firn, Flamme, Flieder, Flöte, Flügel, Fluß, Frösch, Frühling, Funken, Fuß, Gipfel, Gletscher, Gold, Gras, Grille, Grün, Haar, Hain, Hand, Harfe, Hasel, Hauch, Heidelbeere, Hemd, Herbst, Herz, Himbeere, Himmel, Horn, Hügel, Käfer, Kirsch(e), Klee, Kleid, Klinge, Königskerze, Kralle, Kristall, Kupfer, Land, Laute, Lavendel, Leier, Libelle, Licht, Lilie, Linde, Locke, Lotos, Löwenzahn, Luft,

Mammut, Mantel, Minze, Mistel, Mittag, Mohn, Mond, Moor, Moos, Morgen, Nacht, Nebel, Nordlicht, Ohr, Pfeil, Pilz, Quelle, Rauch, Regen, Regenbogen, Reif, Reiher, Rose, Rot, Schachtelhalm, Scharlachkraut, Schatten, Schnee, Schwalbe, Schwamm, Schwanz, Schwarz, Schweif, Schwinge, See, Silber, Sommer, Sonne, Speer, Spinne, Stein, Stern, Stirn, Strauch, Sturm, Tag, Tanne, Tau, Teich, Träne, Traum, Ulme, Veilchen, Vogel, Wald, Waldmeister, Wasser, Wasserfall, Weide, Weiß, Welle, Wiese, Wiesel, Wind, Winter, Wolke, Zahn, Zauber, Zunge
Sowie als Abschlüsse des Namens: -blatt, -blick, -blüte, -bringer, -flug, -freund, -glanz, -gruß, -hüter, -kind, -klang, -lachen, -lauf-, -lied, -mut, -pfad, -reiter, -ruf-, -rufer, -sang-, -sänger, -sinn-, -sucher, -tanz-, -tänzer, -träumer, -weber, -weg-, -zeit, -zweig

(Die hier genannten Zweitnamen stellen die natürlich Garethi-Übersetzung dar; der Zweitname ist eigentlich ebenfalls in Isdira gehalten.)

DER GLAUBE DER ELFEN – EIN KURZER EXKURS

ÜBER DIE ALTEN GÖTTER DER ELFEN

»Ein sehr altes elfisches Heiligtum im Norden des Yetilandes zeigt die vier verkörperte Gottheiten der alten Elfen: Stellt die sich ewig veränderliche Statue Nurti, die Welterschafferin und Spenderin des Lebens, dar, ähnlich der Göttin Tsu, so sind die übrigen Standbilder ihren Kindern gewidmet: Pyr, dem drachengestaltigen Herrn über die Elemente und damit unverwechselbar Pyrdacor, Orima, offensichtlich einer geborenen und von den Göttern erhobenen Elfe, die als blinde Göttin des Schicksals verehrt und der Sage nach durch den Namenlosen verführt wurde, und Zerral, der Göttin des Todes, einer luchs-köpfigen Elfe, die fräppierend an die Darstellungen des Kamalug der Waldmenschen, aber natürlich auch an löwenhüptige Rondra-Darstellungen erinnert.
Wenn man hingegen in Betracht zieht, dass den Berichten der Phileason-Fahrt nach auch Pardona unter den Elfen einmal als Göttin verehrt wurde, kann man die heutige zurückhaltende Sicht der Elfenvölker, was jenseitige Sphären und Wesen angeht, verstehen.«

—aus einer Vorlesung an der Thorwaler Schule der Hellsicht im Hesindemond 26 Hal

DIE WELTSICHT DER ELFEN HEUTIGER ZEIT

Die 'neuzeitlichen Elfen erkennen keine Götter mehr als Former ihrer Lebensmelodie an. Statt dessen kennen sie Lebensprinzipien, die von den Menschen oft als Götter fehlinterpretiert werden: **Nurdra** steht in der Weltsicht der Elfen für Lebenskraft und Wachstum und **Mandra** für (elfische) Magie, die 'Seelenkraft'. **Nurti** bezeichnet das Prinzip des Werdens und Wachsens, während **Zerral** das Prinzip des Vergehens und des Todes ist. Das **Licht** ist der Seinszustand der 'Lichten Elfen', aber auch der Ort, an dem diese ihr Dasein träumen, und es ist das **Licht**, in das Elfen einzugehen glauben, so wie einen schicksalsbestimmten Elfentod sterben.

Badoc (siehe unten) ist ein Begriff für alles Elfenfremde, das einen Elf sich selbst entfremdet, eben *badoc* werden lässt. *Badoc* ist nicht einfach gleichzusetzen mit schlecht, sondern beschreibt vielmehr etwas Verführendes, vom elfischem Standpunkt aus Seelen- und Seinsveränderndes. *Badoc* sein bedeutet, sich dem Licht zu entfremden.

EXPERTE: BADOC

Der Begriff 'badoc' ist so vieldeutig, dass hierfür eine längere Abhandlung in einer zukünftigen Publikation zu den Elfen notwendig ist.

Er lässt sich, über seine philosophische Bedeutung hinaus, auch grundsätzlich regeltechnisch als eine Art *Schlechter Eigenschaft* verwenden, deren negative Auswirkungen (Probenschwernisse) immer dann zum Tragen kommen, wenn etwas 'besonders elfisches' getan werden soll: mit anderen Elfen ins *salasandra* oder in einen UNITATIO zu

gehen, ein Elfenlied zu singen oder zu spielen, Kontakt mit dem Seelentier aufzunehmen oder sich in selbiges zu verwandeln.

Ein elfischer Spieler-Held ist während seines Lebens häufig dem Einfluss von *badoc* ausgesetzt, so dass es über die Jahre immer schwieriger wird, zur Sippe, zum Elf-Sein zurückzufinden. Und es ist durchaus vorstellbar, dass auch die 'letzte Probe' im Leben eines Elfen, nämlich die, um 'ins Licht zurückzukehren', mit den entsprechenden Probenschwernissen belegt ist ...

Die Zauberkunst der Elfen

Die von Elfen gewirkte Magie ist durch das Leben der Elfen geprägt: Eng mit der Natur verbunden, fest im Sippenverband lebend und der Harmonie mit dem Klang der Welt zugewandt, nutzt der Elf sie als ein Werkzeug des Überlebens und der Gestaltung seines Lebensraumes. Hierbei stimmt der Elf sich in die 'Klänge' seiner Umgebung ein und verändert den 'Gesamtklang', indem er seinen eigenen 'Gesang' hinzufügt; er nimmt die 'Melodien', die sich ihm bieten, formt sie und schafft die Veränderungen, die ihm notwendig scheinen. Der Akademiemagier könnte hierzu nicht ganz so Unrecht sagen: Der Elf nimmt magische Strukturen wahr und verändert sie nach seinem Gutdünken.

Allerdings ist Magie für den Elfen niemals in einer abstrakten Form darstellbar, nicht in Komponenten zu zerlegen und wieder neu zusammenzusetzen. Sie ist für ihn ein Aspekt der Gesamtheit, des 'Gesamtklanges der Welt', und keine noch so komplizierte Berechnung kann ihr gerecht werden. Daher empfindet der Elf die akademischen Magietheorien als typisch menschliche Art, eine eigentlich untrennbare Gesamtheit in die kleinsten Bestandteile zu zerlegen und dabei das eigentlich Wichtige aus den Augen verlieren. Und obwohl auch Elfen Spruchzauberei benutzen, also durch erlernte Fähigkeiten bestimmte Wirkungen auslösen, käme kein Elf auf die Idee, eine Zaubervirkung durch einen aufgesagten Spruch in Bosparano erzwingen zu wollen, auch wenn er sich für seine Zauberei nach Situation durchaus häufig seiner Stimme bedient. Kein Elfenzauber kommt ohne die anmutigen Bewegungen aus, die ein Elf selbst bei einem *fial miniza dao'ka* (FULMINICTUS) ausführt. Denn damit folgt er der Melodie, während er sie formt. Die größtmögliche Anpassung des elfischen Körpers an eine magische Struktur ist wohl die Verwandlung des Elfen in sein Seelentier durch den Zauber *a'dao valva iama* (ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT). Dass der Elf sich auch der Schadenszauberei bedient, also zerstörend wirkt, ist kein Widerspruch zu seiner Naturverbundenheit, denn die Natur besteht aus Werden und Vergehen, Leben und Tod oder Elfish *nurti* und *zerzal*. Dabei steht jedoch im Mittelpunkt ihrer Überlegung wiederum die Harmonie: Wenn Eindringlinge die Harmonie ihrer Heimat gefährden, dann ist es angebracht, diese Eindringlinge zu vernichten. Und auch wenn Elfen durchaus in der Lage wären, sich die Natur ihrer Umgebung zu unterwerfen und sie auszunutzen, kommen sie gar nicht erst auf die Idee. Sie fühlen und erkennen, wann ihre Melodie die Harmonien der Welt bereichern würde und wann nicht. Für den Menschen noch schwerer nachzuvollziehen ist, warum ein Elf einen überwundenen Feind einmal ziehen lässt und einmal gnadenlos tötet. Der Elf weiß es, es gibt für ihn wichtige Unterschiede beider Situationen, aber seine Erklärung ist durch die elfische Weltsicht derart geprägt, dass nur wenige Menschen seine Worte verstehen. Alleine die Dauer eines Jahrhunderte langen Lebens und die Gebundenheit eines Elfendaseins an ein Lebensziel sowie das tiefe Verständnis für die Verknüpfung alles Lebendigen sind dem Menschen und vielen anderen Rassen fremd. Und dass Elfen alleine aufgrund ihrer ausgeprägten Sinne mehr wahrnehmen, aber auch ob der ihnen nachgesagten Verwandtschaft zu den Feenartigen Dinge anders betrachten als andere Völker, hat ihnen den Ruf der weltfremden Träumer blühender Wälder

eingebracht – der einem Firnelfen niemals gerecht wird und einen Steppenelfen geradezu beleidigt. So ist die Magie der Elfen ein alltägliches Handwerkszeug und damit auch eine sehr alte Form der Magie. Ob sich der Elf selbst überhaupt bewusst ist, ob und wann er Magie zur Unterstützung seiner natürlichen Fertigkeiten einsetzt, ist umstritten: Für ihn ist sie so selbstverständlich, dass sie keiner weiteren Erwähnung würdig ist.

Die elfische Repräsentation

Der oben genannte 'natürliche Umgang' mit der Magie und die Jahrtausende lange Praxis haben dazu geführt, dass elfische Zauber weit eher 'Teil der Melodie werden', sprich: eher mit als gegen die magischen Muster der Umgebung gewirkt werden, was sich darin äußert, dass sie grundsätzlich mit geringerem Aufwand an Astralenergie zu wirken sind:

- Sprüche in elfischer Repräsentation besitzen für den genannten AsP-Einsatz eine doppelt so lange Wirkungs-dauer wie bei den Sprüchen angegeben; außerdem sind für die Spontane Modifikation zur Verlängerung der Wirkungs-dauer nur 4 Punkte pro Verdopplung erforderlich (statt 7 ZiP; siehe MWV). Ein Zauber in elfischer Repräsentation kann jederzeit vom Zauberkünstler selbst ohne weitere Probe beendet werden. Sprüche mit der Wirkungs-dauer 'augenblicklich' oder 'permanent' sind um 1 AsP verbilligt, kosten aber trotzdem mindestens je 1 AsP.
- Zauber in elfischer Repräsentation erfordern auf jeden Fall Sicht, Konzentration und Geste, in vielen Fällen (jeweils bei den Zaubern angegeben) auch eine verbale oder melodische Komponente. Ein Mensch (Achaz, Zwerg ...), der die elfische Repräsentation erlernen will, muss in einem der Talente *Singen* oder *Musizieren* einen TaW von mindestens 7 aufweisen.
- Sie sind anfälliger für 'noch in der Umgebung schwin-gende Disharmonien', sprich: Wenn ein Zauber misslun-gen ist und der Elf ihn sofort wiederholen will, muss er pro Versuch auf die Zaubervprobe einen Zuschlag von 5 Punkten (anstatt wie üblich von 3 Punkten; siehe die Zauberrregeln in MWV) hinnehmen; Störungen durch magische Effekte (durch antimagische Felder und Zauber, dämonische Präsenz etc.) wirken sich auf einen Zauber in elfischer Repräsentation in doppeltem Umfang aus.

Die Elfenlieder

Neben den Zaubersprüchen verfügen Elfen auch noch über die sogenannten *Elfenlieder*: eine den Elfen eigene Form von Ritualen, die gesungen und/oder auf einem Musikinstrument gespielt werden. Diese Lieder werden innerhalb der Sippen weitergegeben und gelehrt, und ein besonders guter Elfen-kenner kann eventuell sogar an der genauen Spielart einer Zaubermelodie eventuell die Sippenzugehörigkeit des Elfen erkennen. Denn jedes Lied erklingt in einer Sippe auch in Gemeinsamkeit und hat daher eine feste, unveränderliche Grundmelodie. Magieforscher gehen hierbei so weit, dass sie eine allen Elfenliedern zugrundeliegende Matrix vermuten, die im zweistimmigen Elfengesang begründet sei. Eine Auflistung der Elfenlieder und Hinweise zu deren regeltechnischer Umsetzung finden Sie im Band *Mit Wissen und Willen*.

DAS ELFISCHE SALASANDRA

»Seit Magister Elpheron von Donnerbach jene Handschrift der Magistra Ilandaria Feenholde aus dem Isdira übersetzte, Feyala – Über das Elfengeschlecht, kann ein jeder ebendort nachlesen, was es mit jenem 'Salasandra' der Elfen auf sich hat – soweit sich diese Spielart der Magie einem Menschen erschließen kann. Dies ist aber auch bereits der erste Irrtum, dem der menschliche Leser unterliegt: Zwar wirken die Elfansippen ihre größten magischen Werke in jener vollkommenen Verbundenheit von Gedanken und Gefühlen aller Versammelten einer Sippe, aber die magischen Möglichkeiten des Salasandra sind nur ein winziger Teil seiner Bedeutung, für die meisten Elfen einer der kleinsten.

Viel ist über diese für die Magister so mächtig erscheinende 'Große Variante' des weit verbreiteten Unitatio nach der Veröffentlichung der Handschrift disputiert und auch geforscht worden. Allein, eine Übersetzung des elfischen Textes ins Garethi bedingt bereits eine Interpretation, die Wesentliches zu verfälschen vermag – Elfen selbst kennen z.B. keinen Begriff, der dem menschlichen einer Seele gleichkäme, wiewohl Magister Elpheron diese Deutung mehrfach wählte. Wer darüber hinaus mit Elfen das Gespräch über das Wesen des Salasandra sucht, bleibt am Ende häufig mehr verwirrt als aufgeklärt zurück.

Über Folgendes scheint man sich heute in der gelehrten Welt einig zu sein: Eine Elfansippe sucht immer wieder die Nähe zu all ihren Angehörigen in Ruhe und Gelassenheit, spürt ihrer Zusammengehörigkeit nach und erreicht in jenem Zustand eine beinahe vollkommene Einheit ihrer Gefühle, ihrer Gedanken, ihres gesamten Seins. Hierzu ist keine astrale Kraft notwendig, auch ein Elf bar jeder Kraft kann von seiner Sippe in das Salasandra eingebunden werden; ob es tatsächlich einer magischen Begabung bedarf, konnte bisher nicht eindeutig geklärt werden, ist jedoch zu vermuten. Eine große Vertrautheit und Zuneigung scheinen unabdingbar. Das Sippentied, in dem die Geschichte und jeder Elf der Sippe besungen wird, wird allgemein ebenfalls nur als Bestandteil des Salasandra bezeichnet. Zudem wird nur selten das vollständige Lied eingebunden – dies würde in manchen Sippen Tage, wenn nicht gar Wochen dauern.

Die Elfen einer Sippe entsprechen im Salasandra gleichsam einem Wesen, das sein Wissen, sein Können und auch seine magische Kraft aus allen Vereinigten zieht und daher zu immensen Leistungen imstande ist.

Die eisigen Pulste der Firnelfen sind ein Beispiel dafür, ein anderes die Wohnbäume der Waldelfen, ebenso die legendären elfischen Zauberschiffe. Todwunde Sippengeführten, deren Lebensziel noch nicht erreicht war, gesunden im Salasandra vollständig; den durch die Schrecken Pardonas oder der Erben Borbarads geistig Zerrütteten wurde wieder Selbstvertrauen und Hoffnung gegeben. Fast alle der geheimnisvollen Elfenartefakte entstanden angeblich im Salasandra, so die Tiergewänder, Zauberkraften und was dergleichen mehr ist. Dass aber die Entrückung eines ganzen Tales allein durch das Salasandra einer einzelnen Sippe möglich ist, darf bezweifelt werden. Da von solchen Phänomenen und ähnlich mächtigen Wunderdingen allerdings immer wieder berichtet wird, ist zu vermuten, dass es in der Geschichte der Elfen Zeiten gegeben hat, in der sich zu solchen Aufgaben mehrere Sippen, oder auch ein ganzes Volk, zusammenfanden.

Elfen einer Sippe erkennen einander an ihrer Vertrautheit wieder, die sie bei einem sogenannten 'kleinen' Salasandra erleben – dies

kann durchaus auch eine einfache Berührung ihrer Hände sein –, hingegen scheint dies nicht an dem 'Klang' des jeweiligen Sippensalasandra zu liegen, sondern an der tiefen Kenntnis, die die Elfen durch diese Vereinigung voneinander gewannen. So kann das Wiedererkennen unterschiedlich schwierig sein, je nachdem, wie sehr sich das einzelne Individuum verändert hat. Das erklärt auch, warum Elfen, die aus Sicht ihrer Gefährten vollständig 'badoc' geworden sind, von ihren Sippenangehörigen nicht mehr erkannt werden – sie haben sich zu sehr verändert, sich selbst den grundlegenden elfischen Charakterzügen entfremdet. Sie werden wie Fremde behandelt und müssten neu in die Einheit des Salasandra aufgenommen werden. Die wenigsten dieser letztlich sippenlosen Elfen scheinen diesen Weg überhaupt gehen zu wollen; den meisten ist die Gefahr zu groß, ihre Verwandten in das Badoc zu ziehen. Das Sippentied jedoch bleibt ihnen in Erinnerung, so wie es zum Zeitpunkt ihres Fortgangs aus der Sippe gesungen wurde; dies ist ihnen Trost und Schmerz, denn damit wird ihnen ein Vergessen unmöglich gemacht.

Jeder Elf bestätigt, dass das Salasandra für die Sippe etwas Überlebensnotwendiges ist. Nur so entwickeln sie das tiefgehende Verständnis und die Zuneigung über alle Differenzen zueinander, die es ihnen gestattet, ohne die uns so selbstverständlich erscheinenden Dinge menschlicher Zivilisation auszukommen: vor allem ohne Gesetzeswerke und geordnete Hierarchien. Auch die akademische Schulung des magisch begabten Nachwuchses erfüllt in einer Gemeinschaft, in der der Unerfahrene im Einssein mit dem Erfahrenen dessen Tun erleben kann. Hierbei ist es üblich, dass sich nur Lehrer und Schüler verbinden. Zwar ersetzt diese Erfahrung nicht die praktische Übung, dennoch entfällt ein langes Erklären, da der Schüler die Anwendung der neuen Fähigkeit ja schon miterlebt hat.

Ebenso wird eine 'kleine Art' des Salasandra in Form (oder mit Hilfe, hier sind die Aussagen unserer elfischen Freunde nicht eindeutig) von Liedern zur Schaffung jeglicher tiefer Verbundenheit zwischen wenigen Teilnehmenden genutzt: zum Beispiel wenn Liebende einen Bund für ihr Leben schließen, ein Kind an Eltern statt angenommen wird oder Gefährten sich gemeinsam besonderen Gefahren aussetzen werden. Aus jüngster Zeit stammen Berichte, die das Wirken von Kampfmagie durch im Salasandra verbundene kleinere Elfengruppen beschreiben – etwas, das der von Magister Elpheron vertretenen These, die Magie des Salasandra könne nie in zerstörerischer Weise genutzt werden, offensichtlich widerspricht. In der Form eines kleinen Salasandra sollen wiederum Helden elfischer Abstammung auch mit ihren menschlichen Gefährten Gefühle und Erinnerungen geteilt haben – allerdings mag es sich hier auch schlicht um einen Verständnisfehler gehandelt haben, denn diese Formen des 'kleinen Salasandra' erinnern doch allzu sehr an die Auswirkungen des Unitatio.

Somit ist das eigentliche Salasandra etwas, das einen großen Teil des elfischen Wesens formt, tief in der elfischen Kultur verwurzelt und für jeden in einer Sippe lebenden Elfen unverzichtbar ist. Ein fern seiner Sippe weilender Elf wird über längere Zeit nicht an dieser Art der Nähe zu den Seinen teilhaben, und nichts kann ihm einen Ersatz für die Erfahrung bieten, eins mit der Sippe zu sein. Jeder menschliche Nähe und Zuneigung fehlen zudem dieser Schritt hin zur Selbstaufgabe und Verschmelzung. Aber auch ein Elf folgt der Notwendigkeit: Er kehrt heim, bevor er sich seiner Sippe entfremdet, oder er wird 'badoc', allein, um zu überleben. Er wird dann weiter existieren, aber nun, ohne das zu sein, was er

selbst früher einmal 'Fey' nannte – und dies nimmt ihm schließlich auch die Fähigkeit des Salasandra.

Auch und gerade an den Elfenvölkern sind die Geschehnisse der Zeitenwende nicht vorübergegangen. Ihre Welt hat sich ebenso wie die unsrige verändert. Alles, was sie sind, spiegelt sich in ihrem Salasandra unvermeidlich wider. Mit dem Verlust großer Teile der firnelfischen Heimat, der nun bestehenden Grenze der Steppen-Elfen zu den dämonisch beherrschten Gebieten, den unzähligen Toten der Auelfen und dem Rückzug der Waldelfen in die tiefen Wälder und noch weiter, hat sich für die Sippen aller Elfenvölker mehr verändert als in den letzten Jahrhunderten zuvor. Manches Sippenlied hat ein jähes Ende gefunden und ist für immer verklungen. Dort, wo noch Elfen sich im Salasandra verbinden, fehlen Aspekte, nämlich die ihrer Toten und Vermissten. Dies wird von den Firnelfen 'Sihafay' genannt, ein Wort, das nur unvollkommen mit Grube oder Leere oder Schweigen, das niemals taut / in dem sich der Schnee fängt / das ohne Lied ist übersetzt werden kann.

Gleichzeitig hat sich in den von den Schrecken besonders berührten Sippen etwas Neues in ihr Salasandra eingefügt, das schwer zu beschreiben und sehr unterschiedlich ist. Jede Sippe scheint ihre eigene Art zu haben, auf die jüngste Vergangenheit und die Tatsachen der Gegenwart zu reagieren. Gemeinsam ist der Abscheu gegenüber den Wunden, die Borbarad und seine Erben dem natürlichen Gefüge der Welt geschlagen haben. Manche Sippen hat dies ihren menschlichen Nachbarn nähergebracht. Andererseits gibt es elfische Stimmen, die in den Taten der Vernichteten die unweigerliche Fortführung dessen sehen, was der Mensch vor langer Zeit bereits auf Aventurien begonnen hat. Viele Elfenfreunde und auch Elfenforscher haben in jüngster Zeit erlebt, dass die so unveränderlich scheinenden Elfen sich in kaum mehr verständlicher Art verändert. Eine Gemeinsamkeit hierbei scheint es zwar innerhalb einer Sippe, aber nicht einmal innerhalb der vier bekannten Elfenvölker zu geben. Der angebliche Rückzug vieler Elfen in die sogenannten Anderwelten oder, wie selbst sie bezeichnen, die 'Lichtwelt', aus der sie ihren Liedern nach ursprünglich stammen sollen, wird von manchen Menschen als hilflose Flucht, von anderen als strategischer Rückzug, von einigen als Rückbesinnung gedeutet. Selbst unter den Elfen gibt es hierzu sehr unterschiedliche Ansichten (zumal auch etlichen diese Flucht- oder Rückzugsmöglichkeit verwehrt scheint). So ist eine Äußerung Magister Finkenfarms auf dem Allaventurischen Konvent bekannt geworden, die lautete: "Lasst sie gehen! Sie müssen gehen, um zu überdauern", während Magister Firionel Nachtschatten wohl anderer Meinung ist: "Wer zu vertraut ist für diese Welt, hat in ihr nichts verloren. Allerdings kommt diese Einsicht um einige Jahrtausende zu spät." Gräfin Allechandrich Quellentanz sagte, befragt zur Zukunft der Elfenvölker: "Es gibt viele verschiedene Wege, einen Traum zu leben, nicht wahr?"



Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Gemahlin des Leiters der Akademie der Geistreichen zu Belhanka, befürchtet: "Ein Elf vergeht schnell, wenn sein Leben erfüllt ist. Auch das Elfenvolk wird schnell vergehen – an der Ewigkeit gemessen wird dieses Sterben nur eine kurze Weile dauern, doch ein Mensch wird diese als sehr, sehr lange empfinden."

Ein bormischer Recke überlieferte die Worte Teliryon Kristallpfeils, eines Firnelfen: "Solange die Himmelslichter über das Eis ziehen, ist dies unsere Heimat."

Und in Donnerbach wurde mir das Zitat eines ungenannten Waldelfen vorgetragen: "Schon zu früheren Zeiten, als ihr Menschen noch jung wart, haben viele von uns der Welt und ihrem Wandel entsagt. Doch auch diese Zeiten werden vergehen und einen Weg zeigen, wie wir das Sein zurückverlangen können." — aus einer Abhandlung zur Zukunft der Völker von Spektabilität Cellyana von Khunchom, neuzeitlich

Wenn sich eine Sippe (oder auch eine kleinere Gruppe vertrauter Elfen) gemeinsam der Zauberei hingibt, begehen sie sich ins *salasandra*. In diesem Fall scheint ihrer Magie kaum eine Grenze gesetzt zu sein. Nicht mehr der Einzelne bestimmt über das Für und Wider einer Magiewirkung, es ist eine gemeinsame Entscheidung. Und so gibt alleine das Wohl der Sippe den Ausschlag für das, was dann geschieht.

Das *salasandra* einer Elfensippe ist etwas, das sich dem Verständnis der allermeisten aventurischen Magiewirkenden außerhalb der intakten Elfenwelt entzieht. Zudem kann jener Zustand der Verschmelzung nur von elfischen Sippen erreicht werden, die ihrer angestammten Lebensweise folgen. Daher gibt es hier keine Regeln oder Werte. Sollte der sehr unwahrscheinliche Fall eintreten, dass einer Ihrer Spieler-Helden einmal in das *salasandra* einer Sippe einbezogen wird, ist das in erster Linie ein Erlebnis, das unweigerlich eine tiefe Verbundenheit zu jener Sippe nach sich ziehen wird – andernfalls gelingt die Verbindung mit dem Helden erst gar nicht. Nimmt ein lange abwesender Spieler-Elf wieder an der Verschmelzung mit seiner Sippe erfolgreich teil, wird er spüren müssen, was er in der Fremde zu jeder Zeit vermisst hat, und dass nichts dort draußen ihm seine Sippe ersetzen kann, nichts so wichtig ist wie seine Heimat und wie sehr er sich verändert hat. Dieses Erlebnis warnt ihn eindringlich davor, sich selbst zu verlieren und wieder in die Ferne zu ziehen. Das *salasandra* ersetzt bei vielen Elfensippen jegliche Form gesellschaftlicher Talente, weshalb sie in Gemeinschaften ohne dieses 'Gruppenbewusstsein' (sprich: unter Menschen) auch deutliche Schwierigkeiten haben, sich verständlich zu machen. Das Erlernen neuer, wenig bekannter Elfenzauber, das Erlernen und Verbessern bestimmter weltlicher Fertigkeiten und die Große Meditation sind typische Gelegenheiten, für die ein Elf seine Sippe aufsucht und sich in ihr *salasandra* begibt. Einige Anmerkungen zum Lernen im *Salasandra* finden Sie im Band **Mit Wissen und Willen** im Kapitel zur **Erfahrung für Zauberkunde**.

DIE GENERIERUNG EINES ELFISCHEN HELDEN

Die übliche Methode, um einen zauberkundigen Helden zu generieren, ist es, sich aus der **Basisbox** oder **Schwerer und Helden** eine passende Rasse und Kultur zu wählen und anschließend eine Profession aus diesem Heft zu ergänzen. Im Gegensatz zu allen anderen Rassen werden Elfen jedoch auch erst hier vollständig beschrieben – was einfach daran liegt, dass sie grundsätzlich zaubern können, so dass ihre Beschreibung nur im Zusammenhang mit Zauberei sinnvoll sein kann.

Wenn Sie sich also einen Helden generieren wollen, der der Rasse der Elfen angehört, finden Sie im Folgenden alle notwendigen Angaben. Üblicherweise wächst ein Elf auch in einer elfischen Kultur auf, und er kann auch nur die Professionen wählen, die für diese Kulturen vorgesehen sind (s. S. 36ff. und 40ff.). Eine Ausnahme hiervon ist die Kultur der *Elfischen Siedlung* (s. S. 37), die eine Elfensippe meint, die in unmittelbarer Nachbarschaft von Menschen lebt: Da diese Elfen einen vergleichsweise engen Kontakt zu den Menschen pflegen, haben einige von ihnen auch menschliche Berufe (sprich: Professionen) angenommen.

Dennoch gibt es auch noch die verschiedensten Spezialfälle: Seien es Elfen, die in einer menschlichen Kultur aufgewachsen sind, seien es Menschen, die von Elfen erzogen wurden – oder eben auch Halbelfen, die sowohl dort als auch dort ihre Jugend verbracht haben können, aber in beiden Fällen recht deutlich spüren, nicht wirklich 'dazu zu gehören'. Nähere Einzelheiten hierzu finden Sie ab S. 43f.

ZAUBERAUSWAHL BEI DER GENERIERUNG

Wir haben Ihnen bei den Zaubern, die ein Elf zu Spielbeginn haben kann, sehr häufig Wahlmöglichkeiten gelassen, sowohl bei den Kulturen wie auch bei den Professionen. Dadurch wäre es möglich, dass ein elfischer Held mit einem ZiW von 10 oder mehr in bestimmten Zaubern entsteht, wenn er z.B. einen Spruch als Hauszauber der Kultur *und* der Profession nimmt. Ein solches Spezialistentum ist aber deutlich unelfisch, weswegen wir dazu raten, statt dessen möglichst breit zu streuen, und einen Zauber, der einmal bereits durch Kultur- oder Professionsboni gesteigert wurde, nur durch den Einsatz von Talent-GP weiter anzuheben. Es ist explizit nicht möglich, einen Zauber als Hauspruch sowohl der Kultur als auch der Profession erlernt zu haben.

STARTWERTE RASSE AU ELF

Generierungskosten: 15 GP

Haarfarbe

1	2-3	4-5	6-7	8-11	12-17	18-20
blauschwarz	schwarz	silbern	weißbl.	hellbl.	mittelbl.	dunkelbl.

Augenfarbe

1-2	3-4	5-8	9-12
schwarzbraun	grau blau	saphirblau	smaragdgrün
13-16	17-18	19	20
dunkelviolet	Bernstein	goldgesprenkelt	Amethyst

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (1,70-2,08 Schritt)

Gewicht: Größe - 120 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KK -1, GE +2, KL -1, IN +1

LE-Mod.: +6 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP

AE-Mod.: +12 AsP **MR-Mod.:** -2

Automatische Vorteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch oder Sicht), Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang

Automatische Nachteile: Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Zechen

Übliche Kulturen: Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung

Mögliche Kulturen: Waldelfische Sippe; Menschenkulturen: Andergast/Nostris, Bornland, Garetien, Mittelreich, Norbardsippe, Sveltall, Yaquirien

Talente: Körper: Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen -2

STARTWERTE RASSE WALDELF

Generierungskosten: 17 GP

Haarfarbe

1-3	4-7	8-10	11
blauschwarz	schwarz	silbern	weißblond
12-13	14-16	17-19	20
hellblond	mittelblond	dunkelblond	goldblond

Augenfarbe

1-2	3-4	5-8	9-12
schwarz	saphirblau	smaragdgrün	dunkelbraun
13-16	17	18-19	20
bernsteinfarben	goldgesprenkelt	rubinrot	amethystviolett

Körpergröße: 1,66 + W20 + 4W6 (1,71-2,10 Schritt)

Gewicht: Größe - 120 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KK -1, GE +2, KL -1, IN +2

LE-Mod.: +6 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP

AE-Mod.: +12 AsP **MR-Mod.:** -2

Automatische Vorteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang

Automatische Nachteile: Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Zechen

Übliche Kultur: Waldelfische Sippe

Mögliche Kulturen: Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung; Menschenkulturen: Andergast/Nostris, Bornland, Mittelreich, Norbardsippe, Sveltall

Talente: Körper: Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen -2; *Natur:* Orientierung +2

STARTWERTE RASSE FIRN ELF

Generierungskosten: 18 GP

Haarfarbe

1	2	3-5	6-9
blauschwarz	schwarz	silbern	schneeweiß
10-14	15-17	18-19	20
weißblond	hellblond	mittelblond	dunkelblond

Augenfarbe

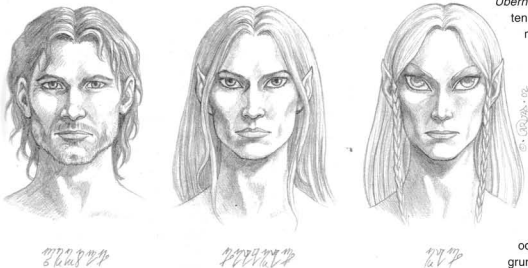
1	2-3	4-7	8-11
schwarz	silbergrau	eisgrau	saphirblau
12-15	16-18	19	20
smaragdgrün	bernsteinfarben	goldgesprenkelt	rubinrot

Körpergröße: 1,56 + 2W20 (1,58–1,96 Schritt)
Gewicht: Größe – 120 Stein
Eigenschafts-Modifikationen: KL –1, IN +1, KK –1, GE +2, KO +1
LE-Mod.: +7 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP
AE-Mod.: +12 AsP **MR-Mod.:** –1
Automatischer Vorteil: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör, Sicht oder Tastsinn nach Wahl), Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang
Automatischer Nachteil: Hitzeempfindlichkeit, Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Zechen
Übliche Kultur: Finnelfische Sippe
Mögliche Kulturen: Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung; Menschenkulturen: Fjarninger, Gjalskerländer, Nivesenstämme, Norbardensippe, Thorwal
Talente: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Zechen –2; *Natur:* Orientierung +2

DER HALBELF

Der Halbelf (von den Elfen *Menschelf* genannt) ist ein elfischer Mischling mit deutlichem Anteil menschlichen Blutes. Entgegen bisherigen Vermutungen und vielfachem Aberglauben ist es gleich, ob Vater oder Mutter von elfischem Blut sind: aus einer entsprechenden Verbindung entsteht – wegen der Kontrolle, die die Elfen über ihre Fruchtbarkeit haben, jedoch sehr selten – ein Halbelf.

Je nachdem, in welcher Familie er groß geworden ist, wird sich dieser dem ein oder anderen Erbe mehr verpflichtet fühlen. Allerdings wird er sich nie ganz wie ein Mensch fühlen können, denn es gibt immer vorurteilsbehaftete Mitmenschen, die ihn sehr genau spüren lassen, dass er eigentlich 'nicht dazugehört'. Und noch weniger wird er unter Elfen heimisch sein, denn auch sie werden nie vergessen, dass er anders ist. Zudem ist einem Halbelf der zweistimmige Gesang so gut wie nicht möglich, so dass ihm die Teilnahme an den Elfenliedern des *salasandra* ebenso verwehrt ist wie die Magie der elfischen Zauberklieder. Auch wird er *Adsharia*, die alte Sprache der Elfen, zwar vielleicht verstehen, aber niemals sprechen können – zumindest nicht so, dass seine elfischen Verwandten es als schön empfinden könnten.



ANDERE MISCHLINGS

Verbindung aus Halbelfen und Menschen bzw. Halbelfen und Elfen können der Einfachheit halber jeweils in eine derjenigen Kategorien einsortiert werden, der dieser Mischling am ehesten entspricht: Ein 'Vierteilf' gilt entweder als Mensch (mit leichtem elfischen Einschlag,

der sich in großen Augen und schlankem Wuchs niederschlagen kann) oder sehr 'menschlicher' Halbelf. Auswirkungen auf irgendwelche Werte hat dies nicht.

Elfen-Mischlinge mit Zwergen-, Achaz- oder Goblinblut sind nicht möglich, egal welcher Rasse das andere Elternteil angehört. (Ausnahmen wie die für Elfen widerwärtigen Holberker mögen unter ganz besonderen Umständen vorkommen, gelten aber je nach Umgebung als göttliches Wunder, *taubra* (hier am besten übersetzt als 'Schwarz-magic') oder Missgeburt.)

STARTWERTE RASSE HALBELF

Generierungskosten: 3 GP

Haarfarbe

1–3	4–6	7–10	11–15	16–17	18–19	20
rot	braun	dkl-blond	hellblond	weißblond	schwarz	blauschwarz

Augenfarbe

1–3	4–6	7–10	11–14
schwarz	grau	blau	grün
15–16	17–18	19	20
dunkelbraun	hellbraun	bernsteinfarben	goldgesprenkelt

Körpergröße: 1,58 + W20 + 4W6 (1,63–2,02 Schritt)

Gewicht: Größe – 120 Stein

Modifikationen: KK –1, GE +1, +8 LeP, +10 AuP, MR –4

Automatischer Vorteil: Gutaussehend, Viertelzauberer*

Automatische Nachteile: –

Empfohlene Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht*, Halbzauberer, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang; Unstet

Übliche Kulturen: Elfische Siedlung; Mittelreich, Gareien, Svellttal, Thorwal, Yaquirien (Almada), Nivesenstämme, Norbardensippe

Mögliche Kultur: Auelfische Sippe, Waldefische Sippe; Andergast/Nostria, Aranian, Bornland, Gjalskerländer

Talente: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen –1

* Halbelfen haben von Geburt an die magische Gabe – was aus dieser Gabe wird, hängt allerdings von ihrer Umgebung ab. Wird die Begabung nicht speziell gefördert, so werden sie zu klassischen, *generischen Magiedilettanten* (siehe S. 62ff.), haben also die Möglichkeit, die Vorteile *Meisterhandwerk*, *Schutzgeist* und/oder

Übernatürliche Begabung zu erwerben. Hier sollten Sie allerdings darauf achten, dass diese magischen Fähigkeiten zur dann gewählten Profession passen. Wenn der Halbelf eine der auf S. 64 genannten 'verbotenen' Professionen ergreifen will, verliert er seine magischen Fähigkeiten.

Üblich ist es jedoch auch, dass halbelfische Kinder gezielt in eine Ausbildung gegeben werden, in der die Zauberei eine wichtige Rolle spielt: in einer Magierakademie, aber zum Beispiel auch bei Scharlatanen oder Alchimisten.

In diesem Fall gilt, dass eine Profession, die einen der Vorteile *Viertel*, *Halb* oder *Vollzauberer* beinhaltet, für Halbelfen grundsätzlich 2 GP billiger zu erwerben ist.

Anders ist es bei einem Halbelfen, der in einer elfischen Kultur aufgewachsen sind. Entweder die Sippe ist zu dem Schluss gekommen, dass der 'Menschelf' im *salasandra* nicht unterrichtet werden kann – dann wird auch aus einem solchen Halbelf ein Magiedilettant und alle magischen Sonderfertigkeiten, sowie Zauberei, die durch Kultur und Profession gegeben werden, entfallen ersatzlos. Der Halbelf kann jedoch aus allen bei der Kultur/Profession angebotenen Zaubern auswählen.

Oder aber die Elfen haben über dieses 'Handicap' hinweggesehen und das Kind in ihre magischen Künste eingewiesen. In diesem Fall muss der Halbell den Vorteil 'Viertelzauberer' zu 'Vollzauberer' aufrüsten, was ihn in diesem speziellen Fall 12 GP kostet; er erhält jedoch mit Ausnahme der Elfenlieder alle magischen Vorteile, die die elfische Kultur und Profession mit sich bringt.

Ein Halbell, der den Vorteil *Zweistimmiger Gesang* gewählt und zudem von Viertel- auf Vollzauberer 'aufgerüstet' hat, ist wie ein vollgültiger Elf zu handhaben.

**) *Dämmerungssicht* ist zwar normalerweise nicht frei wählbar, manche Halbelfen haben diesen Vorteil jedoch durch ihr elfisches Erbe erhalten.

DIE KULTUREN DER ELFEN

LEITTALENTE

Die *Elfische Weltsicht* (siehe S. 149) regelt, dass nur diejenigen Talente in üblicher Schwierigkeit zu steigern sind, zu denen der Elf ein besonders intensives Verhältnis hat: Dies sind namentlich diejenigen Talente, die mit seiner Rasse verbunden sind (*Athletik, Körperbeherrschung, Malen/Zeichnen, Musizieren, Orientierung, Schleichen, Singen, Sinneschärfe, Tanzen und Wettervorhersage*), dazu besondere Talente je nach Kultur und Profession, die sogenannten *Leittalente* (jeweils mit L markiert) sowie die Sprachen *Isdria* und *Asdharia* (in Wort und Schrift). Erhält ein elfischer Held ein Talent durch Kultur und Profession zweimal als *Leittalent* markiert, dann verfällt die zweite Markierung.

Allgemeine Zauberkennnisse (also Zauber, die bei Elfen wenigstens mit Verbreitung 4 bekannt sind): Abvenenum*, Adlerrauge*, Adlerschwinge*, Aelitus*, Armatruz*, Attributo*, Axxeleratus*, Balsam*, Band und Fessel*, Bannbaladin*, Bärenruhe, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen*, Blick in die Gedanken*, Blitz*, Chamaleon*, Einfluss bannen, Exposami*, Falkenauge*, Flim Flam*, Fulminictus*, Gedankenbilder*, Haselbusch*, Hellsicht trüben, Hilfreiche Tatze, Motoricus, Movimento*, Nebelwand*, Objectovoco, Odem*, Penetrizel, Pfeil der Luft*, Pfeil des Humus, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper*, Sanftmut, Sensibar*, Silentium*, Solidrid, Somnigravis*, Spuros*, Tiergedanken*, Unitatio*, Verständigung stören*, Visibili*, Wasseratem*, Windstille*

sich daher schon früh in ihrer Geschichte mit diesen beschäftigt haben. Die meisten Auelfen leben immer noch im Sippenverband fern größerer Ansiedlungen.

Lebensraum: an vielen Auen nordaventurischer Flüsse (nicht aber im Orkland, in Thorwal und Bornland), vereinzelt sogar bis hinunter zum almadanischen Yaquir

Lebensweise: In den auelfischen Sippen ist die bei Menschen übliche Aufgabenteilung und Berufsgliederung wesentlich weniger streng. So sind nicht nur Männer und Frauen gleichberechtigt, sondern in jeder Regel ist jeder dazu fähig, jegliche Aufgabe innerhalb der Gemeinschaft zu übernehmen. Eine ausschließliche Spezialisierung im Sinne eines Berufes ist selten, auch wenn Begabungen für einzelne Tätigkeiten gefördert und diese dann auch bevorzugt ausgeübt werden können. Hierarchische Strukturen sind den Elfen unbekannt und unverständlich. Auch in größeren Siedlungen streben sie danach, möglichst eng mit der ihnen umgebenden Natur zu leben, so dass die gewachsene Baumbehausung auch dort ihr übliches Zuhause darstellt. An den Flussauen sind es nicht selten an Pfahlbauten erinnernde, gut verborgene Baumsiedlungen unterschiedlicher Größe.

Weltsicht und Glaube: siehe den Kasten auf Seite 30.

Tracht und Bewaffnung: In der Wildnis ist ein Mantel aus Bausch ein wichtiges Kleidungsstück, mit dessen Hilfe über kurze Strecken sogar Wasser transportiert werden kann. Der baumwollartige Stoff wird entweder in natürlichem Rot, Blau oder Weiß verwendet, oder auch gefärbt, meist in Schilfgrün. Ansonsten bevorzugen Auelfen eng anliegende Kleidung und leichte Wildlederstiefel. Viele von ihnen benutzen schlanke Fechtwaffen, insbesondere das *alelea*; Fischer auch gerne schlanke Spieße und Harpunen, während für auelfische Jäger zu Lande immer noch die *yara* (der typische 'Elfenbogen') die Hauptwaffe ist. Rüstungen werden selten getragen, solche aus Metall sind unbekannt.

Darstellung: Auelfen sind diejenigen Elfen, die sich an Menschen am meisten gewöhnt haben. Dass sie Menschen deswegen verstehen würden, kann man jedoch nicht behaupten. Sie dulden sie und ihre Seltensamkeiten, solange sie sich nicht in elfische Belange einmischen. Dann jedoch werden sie freundlich, aber be-

stimmt zurückgewiesen – immerhin mit außerordentlich großer Geduld, so dass es nur sehr selten zu handgreiflichen Streitigkeiten kommt. Allen gemein ist eine gute Portion Neugier – und so manchen Elfen hat diese Neugier zum Leben eines Abenteurers verführt ... und damit letztlich zur Entfremdung von den Seinen.

Startwerte Auelfische Sippe

Generierungskosten: 2 GP

Modifikationen: keine

SO: 5-8

Automatische Vor- und Nachteile: Elfische Weltsicht (Ausnahmen: die mit 'L' markierten Talente), Neugier 5, Unfähigkeit Götter/Kulte

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feenfreund, Gefahreninstinkt, Herausragendes Aussehen, Tierfreund, Zaubenhaar; Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (*iama*), Vorurteile (Menschen, Zwerge), Wahrer Name, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier, Rachsucht, Thesiegebunden

Professionen: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendenänger, Wildnisläufer, Zaubrerweber

Talente

Kampf: Bogen +4 (L), Dolche +2

Körperlich: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +4 (L), Sich Verstecken +5 (L), Singen +2, Sinneschärfe +1, Tanzen +2

Gesellsch.: Betören +3, Gassenwissen –2
Natur: Fährtensuchen +3 (L), Fischen/Angeln +3 (L), Orientierung +2, Wildnisleben +5 (L)

Wissen: Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Isdria, eine Fremdsprache +4 (zumeist Garethi)

Handwerk: Bogenbau +2 (L), Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1 (L), Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musizieren +3, Schneidern +2

Hauszauber: Axxeleratus oder Fulminictus +6, Attributo oder Bannbaladin +7, Sensibar oder Silentium +6

Zauberfertigkeiten: Balsam oder Blick aufs

DIE AVELFISCHE SIPPE

Die Auelfen sind jene Elfen, deren Lebensraum dem der Menschen am nächsten ist und die

Wesen +5, Flim Flam oder Movimento +4, Gedankenbilder oder Uninitio +5

Weitere mögliche Zauber: siehe die Liste der Allgemeinkenntnisse auf Seite 36; dazu noch die Zauber KLARUM PURUM, KRÖTENSCHNUNG, LEIB DER ERDE, PESTILENZ ERSPÜREN, PFEIL DES HUMUS, SEIDENZUNGE, TRAUMGESTALT, WELLENLAUF, WEISSE MÄHN, ZAUBERNAHRUNG

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Regeneration I
Ausrüstung: Elfenbogen und Köcher mit 12 Pfeilen, Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (isd.: *lama*), meist Flöte, Handharfe oder Laute, Umhängetasche mit Nahrung, Kräutern etc.

ELFISCHE SIEDLUNG

Im jahrhundertlangen Kontakt zwischen Aelfen und Menschen ist es nicht ausgeblieben, dass einige aelfische Sippen sich von ihrer angestammten Lebensweise entfernt haben und sich statt dessen in der Nähe der Menschen niedergelassen haben. So gibt es in manchen nordaventurischen Dörfern und sogar in einigen Städten Enklaven, in denen sich Aelfen zusammengefunden haben. Zwar haben sich die Elfen, die in diesen Stadt- oder Siedlungsteilen leben, der menschlichen Kultur ein Stück weit angepasst, aber sie bewahren sich dennoch immer einen funktionierenden Sippenverband, der ihr Leben mehr prägt als die menschliche Umgebung. Daher gelten Elfen, die aus solchen Siedlungen kommen, nicht als Angehörige der jeweiligen menschlichen Kultur, sondern gehören einer ganz eigenen Kultur an: den aelfischen Siedlungen.

Nur in sehr seltenen Fällen haben sich Angehörige anderer Elfenvölker als des aelfischen in solche Nähe von Menschen begeben. Sollten Sie einen entsprechenden Wald- oder Firmelfen spielen wollen, dann können Sie ebenfalls auf die hier vorliegende Kultur zurückgreifen.

Lebensraum: vor allem in Donnerbach, Gerasim, Uhenberg, Lowangen, Kvirasim, Oblerasim, aber auch vielen Dörfern und anderen Menschenstädten, besonders entlang des Jaguir

Lebensweise: Zum großen Teil gilt auch für die 'menschennahen' Aelfen das, was schon

in der Kultur der Aelfischen Sippen gesagt wurde. Bemerkenswert ist allerhöchstens, dass manche dieser Elfen auch menschliche Berufe annehmen: vor allem Berufe wie Kundschafter und (Kunst-)Handwerker kommen recht häufig vor.

Weltsicht und Glaube: siehe den Kasten auf Seite 30. Dieser Gruppe Elfen ist das zwölfgöttliche Denken jedoch nicht ganz so fern wie den meisten anderen Elfen – was aber keineswegs heißt, dass sie diese Götter anbeten würden. Aber sie tolerieren den menschlichen Glauben und kümmern sich ansonsten wenig darum.

Tracht und Bewaffnung: 'Städtische' Elfen tragen zumeist die Kleidung, die auch ihre Vorfahren in der Wildnis bevorzugten. Sie nehmen jedoch auch gerne feinere Stoffe der Menschen, vor allem wenn sie in 'schönen' Farben vorliegen. Auch sonst ist es nicht selten, dass die Elfen auch Kleidungsarten der Menschen übernehmen, wenn sie ihnen praktisch und schön erscheinen. Zwar kennen auch sie das *alea* und die *yara*, aber oftmals benutzen sie auch leichte Schwerter oder andere menschliche Waffen.

Darstellung: Diese Aelfen sind in Abenteuer, die wenigstens zum Teil in städtischer Umgebung spielen, wesentlich leichter einzubinden, da ihre Verständnislosigkeit gegenüber der menschlichen Lebensart nicht ganz so groß ist. Spielen Sie einen solchen Elfen wie jemanden, der zwar weiß, dass all dies merkwürdig und *badoc* ist, es aber seufzend zur Kenntnis nimmt und toleriert.

Startwerte Elfische Siedlung

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: keine

SO: 4–10

Automatische Vor- und Nachteile: Elfische Weltsicht (Ausnahme: die mit 'L' markierten Talente), Neugier 5, Unfähigkeit Götter/Kulte

Empfohlene Vor-/Nachteile: Feenfreund, Gefahreninstinkt, Herausragendes Aussehen, Tierfreund, Zauberkunde; Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (*lama*), Vorrurtele (Zwerge), Wahrer Name, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Goldgier, Rachsucht, Thesisegebunden

Professionen: Bewahrer, Former, Legendensänger, Zaubrerweber; dazu an 'menschlichen' Professionen: Botenreiter, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler), Schiffer (Lotse), Schmuggler, Barde,

Gaukler, Hofkünstler, Taugenichts, Bauer, Handwerker (Bogenbauer, Edelsteinschleifer, Glasbläser, Goldschmied, Instrumentenbauer, Sattler, Schneider, Schreiner, Steinmetz, Töpfer, Weber), Tierbändiger, Wundarzt

Talente

Kampf: Bogen +3 (L), Dolche +2, Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +2, Raufen +2

Körperlich: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2 (L), Sich Verstecken +2, Singen +2, Tanzen +2

Gesellschaft: Betören +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fahrensuchen +2, Fischen/Angeln +1 (L), Wildnisleben +3 (L)

Wissen: Magiekunde +3, Pflanzenkunde +2, Rechtskunde –1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdira, Zweitsprache je nach Wohnort (L), Sprachen kennen (zusätzl. Fremdsprache) +3

Handwerk: Holzbearbeitung +2 (L), Lederarbeiten +2, Musizieren +3, Schneidern +2; insgesamt 6 Punkte auf 2 Talente aus der folgenden Liste: Abrishten, Bogenbau, Bootefahren, Heilkunde Gift, Heilkunde Wunden, Malen/Zeichnen (Diese beiden Handwerkskulturen gelten ebenfalls als Leittalente und sind damit von der Erschwernis durch elfische Weltsicht ausgenommen.)

Hauszauber: Axcelleratus oder Fulminictus +6, Attributo oder Bannbaladin oder Blitz dich find +7, Sensibar oder Visibili +6

Zauberfertigkeiten: Balsam oder Blick aus Wesen +5, Flim Flam oder Odem +4, Gedankenbilder oder Uninitio +5

Weitere mögliche Zauber: siehe die Liste der Allgemeinkenntnisse auf Seite 36; dazu noch die Zauber KLARUM PURUM, KRÖTENSCHNUNG, PESTILENZ ERSPÜREN, TRAUMGESTALT, WELLENLAUF

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I

Ausrüstung: Elfenbogen und 12 Pfeile, zwei Satz Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (isd.: *lama*), meist Flöte, Handharfe oder Laute, Gürtel mit Gürteltaschen

*) Wenn der Elf eine dieser menschlichen Professionen wählt, bei der ja keine weiteren Zauber angegeben sind, können Sie selbst Zauber bestimmen. Wählen Sie hierzu 8 der mit Sternchen markierten Zauber aus der Liste von Seite 36 aus (also solche der Verbreitung Elif+), die automatisch als aktiviert gelten und einen ZFW von 0 haben.

Von diesen können Sie vier Sprüche zu Hausprüchen erklären. Weiterhin erhalten Sie 100 Talent-GP, die Sie nach den Regeln von Seite 14ff. für diese Zauber (und nur für diese) verwenden dürfen. Natürlich gelten diese Talent-GP zusätzlich zu den normalen Talent-GP, die Sie bei der Heldengenerierung erhalten. (Vergessen Sie nicht, dass die Hauszauber um

eine Kategorie leichter gesteigert werden können.) Nicht möglich hingegen ist es, eine magische Profession zu wählen – um eine entsprechende Ausbildung zu erhalten, müsste er diese Kultur verlassen und sich ganz der menschlichen Kultur eingliedern. Siehe hierzu auch den Abschnitt zur Magieraufbahn bei Elfen und Zwergen auf Seite 78.

STEPPELFLISCHE SIPPE

Die Steppenelfen, die sich selbst 'Kinder des Windes' nennen, leiten ihre Herkunft von dem mythischen Hochelfen Lariel ab, dessen Reiter seinerzeit den Untergang des legendären Elfenkönigreichs von Tie'Shianna überlebten. Sie sind ein nomadisierendes Reitervolk, dessen Existenz den Menschen lange verborgen blieb. Dies hat sich erst nach dem Tempelbau zu Travingen und durch die neue Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg geändert. Da die Elfen sich durch das plötzliche Auftauchen der Menschen in ihren Gebieten gestört fühlen, kommt es hier regelmäßig zu Reibereien.

Lebensweise: die Steppen und Grasländer des nördlichen Aventuriens

Lebensweise: Eine Steppenelfensippe zählt selten mehr als zwei Dutzend Elfen und eine etwa anderthalbfache bis doppelte Anzahl an Firnpontys, die sich zumeist nur für einen Mond an einem Ort niederlassen. Hierbei wohnen sie in mit lebendigem Gras bedeckten Zelten, lassen ihre Herde frei weiden und ernähren sich selbst durch die Jagd. Sie sind ein kriegerisches Volk, das eine Verletzung ihrer Jagd- und Weidegebiete selten zu dulden bereit ist. Ihr uralter Feind jedoch sind nicht die Menschen, sondern die Goblins der umgebenden Gebirge und der Grünen Ebene.

Zu ihren Ponys pflegen sie eine enge Beziehung. So erwählt jedes Kind noch vor dem Ende seiner Kindheit einen der kleinen, ausdauernden Schimmel, um ihn an sich zu binden. Damit einher geht auch die Fähigkeit vieler Steppenelfen, einige Zauber auf ihr Reittier auszuweiten. Die Pferde werden mit einem Zaum, aber ohne Sattel, manchmal mit einer Decke geritten. Selten sieht man die Tiere auch angespannt vor Streitwagen oder beim Ziehen der Schleppen, auf denen die Zelte transportiert werden.

Weltsicht und Glaube: siehe den Kasten auf Seite 30. Nichts bedeutet ihnen mehr als die Freiheit des Einzelnen, der Sippe, mit der sie leben, und der Grasländer, die sie für sich beanspruchen.

Tracht und Bewaffnung: Verziertes Wildleder und gewebte, bestickte Stoffe aus Pferdehaar sind die Materialien ihrer Kleidung. Weiß man, dass man gegen einen Feind zieht, wird eine traditionelle Rüstung aus festem Leder angelegt. Sie bevorzugen bei der Jagd und im Kampf die *yara* (Elfenbogen) oder Speere in unterschiedlicher Form, während ihre Kämpfer im Nahkampf auch das *larza* (Wolfsmesser, ein Form des Jagdnapfens) meisterlich zu führen wissen.

Darstellung: Der Steppenelf ist stolz und verfügt dennoch über diese unglaubliche Geduld, die allen Elfen zu eigen scheint. Seine Gelassenheit im Umgang mit Menschen, insbesondere wenn er sie auffordert, das Gebiet der Elfen zu verlassen, wirkt arrogant, seine ent-

schlossen kriegerische Art bei einer Weigerung letztlich grausam. Sanftmütig und herzlich ist er hingegen im Umgang mit seiner Sippe und seinem Tier. Ein Mensch wird ihm gegenüber immer zunächst das Gefühl haben, dass er für den Elfen nicht zählt, ihm gleichgültig ist, solange er ihn in Ruhe lässt. Und oft genug ist dieser Eindruck auch zutreffend.

Startwerte Steppenelfische Sippe

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: –

SO: 4–7

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Elfische Weltsicht (Ausnahme: die mit 'L' markierten Talente), Raumangst 10 (nicht in Zelten), Unfähigkeit Götter/Kulte
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Herausragender Gesichtssinn, Herausragendes Aussehen, Tierfreund, Zauberkunde; Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (iama), Vorurteile (Menschen, Zwerge, Goblins), Wahrer Name, Weltfremd

Ungehegnete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier, Platzangst, Rachsucht, Thesisegebunden

Professionen: Bewahrer, Kämpfer, Legendenänger, Wildnisläufer, Zaubrerweber

Talente

Kampf: Bogen +4 (L), Dolche +2, Speere +2

Körperlich: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5 (L), Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2 (L), Singen +2, Sinnen-schärfe +1, Tanzen +2

Gesellschaft: Gassenwissen –2

Natur: Fährtensuchen +2 (L), Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Witterungsvorhersage +2 (L), Wildnisleben +5 (L)

Wissen: Magiekunde +2, Pflanzenkunde +4, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +4 (L)

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdria, Sprachen Kennen (Alaani oder Garethi oder Nujuka) +4

Handwerk: Abrichten +2 (L), Bogenbau +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3, Musizieren +2, Schneider +2

Hauszauber: Adlerauge oder Unitalo +7, Gedankenbilder +7, Spurlos oder Weiße Mähne +6

Zauberfertigkeiten: Balsam oder Falkenauge oder Tiergedanken +3, Axzeleratus oder Fulminatus oder Nebelwand +4, Movimento +5

Weitere mögliche Zauber: siehe die Liste der Allgemeinkenntnisse auf Seite 36; dazu die Zauber HERR ÜBER DAS TIERREICH, KATZENAugen, KRÖTENSprung, LEIB DER ERDE, LEIB DES WINDES, PESTILENZ ERSPÜREN, PFEIL DES HUMUS, SEIDENZUNGE, TRAUMGESTALT, WEISSE MÄHN, WELLENLAUF, ZAUBERNAHRUNG

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra, Steppenkundig, Tierischer Begleiter; Freundschaftslied

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Regeneration I

Ausrüstung: Elfenpony, Elfenbogen und Hüftköcher mit 12 Pfeilen, Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (iama), meist Flöte oder Handharfe, Umhängetasche mit Nahrung, Kräutern etc.

Besonderer Besitz: ein geschultes Pony

WALDELFSICHE SIPPE

Die Waldfelfen verstehen sich als jenes Elfen-volk, das sich die Lebensweise ihrer Vorfahren am reinsten bewahrt hat. Und damit meinen sie nicht etwa die längst untergegangenen Kulturen der Hochelfen (von denen sie im Gegensatz zu den anderen Elfen auch gar nicht abstammen); sie beziehen sich vielmehr auf noch viel frühere Zeiten: damals, als ihre Vorfahren 'aus dem Licht traten', um in der urwüchsigen, dichten Wäldern Aventuriens zu leben. Niemals haben die Waldfelfen gemeinsam mit anderen Elfen in den großen Elfenstädten gewohnt, sie sind immer in den tiefen Wäldern der Salamandersteine geblieben. So haben sie auch den Untergang dieser Städte nicht selbst miterlebt, und es mag nicht verwundern, dass sie sich ihren Ursprüngen näher fühlen, als sie das den anderen Elfen zugestehen.

Lebensraum: die Salamandersteine und die angrenzenden Waldgebiete

Lebensweise: Waldfelfen leben in Sippenverbänden, deren Größe selten einmal drei Dutzend Köpfe erreicht. Die Waldfelfen, die man in Städten mit menschlicher Bevölkerung antrifft, zählen für ihr Volk nicht mehr zu ihnen. Sie haben sich losgelöst von dem waldfelfischen Leben und sich dem *badoc* ergeben.

Ebenso wie bei den anderen Elfenkulturen herrscht Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern und es gibt es keine menschliche Aufgabenteilung. Sie leben so, dass sie in die Gesamtheit ihrer Umgebung passen: Sie nehmen sich, was sie brauchen, stören dabei aber nicht das Gleichgewicht. Hierbei versteht sich der Elf durchaus als Raubtier: denn das Töten von Tieren stört das Gleichgewicht nicht, so lange gewährleistet ist, dass dadurch die Gesamtpopulation nicht gefährdet ist. Ihre Behausungen finden sich in zu Wohnungen geformten Baumkronen der tiefen Wälder. Selten hat ein Mensch sie gesehen, denn üblicherweise sind es nur die Wanderer der Waldfelfen, die sich von einem Menschen entdecken lassen.

Weltsicht und Glaube: siehe den Kasten auf Seite 30.

Tracht und Bewaffnung: Ihre Kleidung besteht aus meist kunstvoll verziertem Wildleder. Im

Winter oder auf größeren Reisen trägt der Walddelf seine weiten Überwurf aus Leder, Fell oder Pelz, der je nach Sippe oder persönlichem Geschmack mit ledernen Fransen, Bausch oder Federn verziert ist. Nur in Notzeiten wird eine traditionelle Rüstung aus festem Leder oder gewachsener Rinde getragen (Werte wie Krötenhaut), die sie bevorzugt schlanke Fechtwaffen, insbesondere das *larza* (Wolffsmesser, eine Rapierrart), sowie die *yara* (Elfenbogen) oder den Jagdspieß als Jagdwaffe. Zudem führen sie immer ein kurzes Jagdmesser mit sich.

Darstellung: Ein Walddelf weiß, dass es Menschen gibt, vielleicht ist er ihnen sogar bereits einmal begegnet. Und er weiß, dass sie vieles an sich haben, dass für einen Elfen *badoc* sein muss, ihn dem elfischen Sein entfremdet. Daher meidet er Menschen in aller Regel. Lässt sich eine Begegnung nicht vermeiden, so versucht er, sie möglichst kurz zu halten und sich nicht mit ihnen zu streiten.

Völlig ignorieren kann man Menschen nicht, dafür sind es einfach zu viele. Fern seiner Sippe und seiner Heimat wird der Walddelf immer mit Heimweh zu kämpfen haben. Denn nur dort kann er das Leben führen, das ihm entspricht: mit dem Wald und seiner Sippe, in Frieden und Freiheit.

Walddelfische Sippe

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: keine

SO: 5-8

Automatische Vor- und Nachteile: Arrangenz 5, Elfische Weltsicht (Ausnahme: die mit 'L' markierten Talente), Raumangst 5 (bezieht sich nicht auf die typischen halboffenen, walddelfischen Baumhöhlen), Unfähigkeit Götter/Kulte, Weltfremd 9 (Geld und Besitz, Religion, Adels Herrschaft)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gefahreninstinkt, Wesen der Nacht, Zauberkraft, Albino, Animalische Magie, Körpergebundene Kraft, Lichtscheu, Wahrer Name

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Thesissgebunden

Professionen: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendenräuber, Wildnisläufer, Zauberkraft

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspieß +3 (L), Dolch +2, Speere +2

Körperlich: Klettern +5 (L), Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +3 (L), Singen +2, Sinnschärfe +1, Stimmen imitieren +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Gassenwissen -2

Natur: Fährtensuchen +3 (L), Orientierung +2, Wittervorhersage +2, Wildnisleben +5 (L)

Wissen: Magiekunde +2, Pflanzenkunde +5 (L), Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5 (L)

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdira, Sprachen Kennen (eine Fremdsprache nach Wahl) +2

Handwerk: Bogenbau +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5 (L), Lederarbeiten +5, Musizieren +5, Schneidern +3

Hauszauber: Adlerschwinge +7, Exposami +6, Gedankenbilder +6

Zauberfertigkeiten: Balsam oder Chamaelion +5, Blitz oder Flamm +6, Uniatito +6

Weitere mögliche Zauber: siehe die Liste der Allgemeinkenntnisse auf Seite 36; dazu die Zauber HERR ÜBER DAS TIERREICH, KATZENAUFGANG, KRÖTENSCHWUNG, LEIB DER ERDE, MEMORABIA, PESTILENZ ERSPÜREN, PFIL DES HUMUS, SEIDENZUNGE, TRAUMGESTALT, WELLENLAUF, WEISSE MÄHN, WIPPELLAU

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra, Waldkundig; Freundschaftslied

Verbliebene Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Regeneration I

Ausrüstung: eine passende Jagdwaffe (bei Bogen: mit 12 Pfeilen), Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (Iama), meist Flöte, Taschen mit Nahrung, Kräutern, Ersatzsehnähe etc.

FIRNDELISCHE SIPPE

Auch wenn das sogar bei den Firnelfen selbst nur noch als verschwommener Mythos bekannt ist, so sind die Firnelfen doch die Nachfahren jener Elfen, die vor mehreren Jahrtausenden vor Pardona aus dem 'Himmelsturm' fliehen konnten. Seit dieser Zeit gilt diese Pardona, von den Elfen *bhardona* ('Begehrtensauslöserin') genannt, allen Firnelfen als die Personifizierung des Bösen. Dies und die Lebensfeindlichkeit ihrer Heimat bestimmt das Sein eines jeden Firnelfen.

Lebensraum: das ewige Eis: Grimmelstöße, Eiszinnen, Küsten von Brecheis- und Bernsteinbucht, Nebelzinnen und Yetiland

Lebensweise: Die meisten Firnelfen leben in meist kleineren Sippen verstreut in den Eislanden. Früher war die typische Behausung der stolz aufragende Eispalast. Jetzt, nachdem ihre Heimat nicht nur im Norden an ein feindliches Gebiet grenzt, sondern auch im Süden durch Gloriana bedroht wird, sind etliche Paläste zerstört und verwaist, haben sich

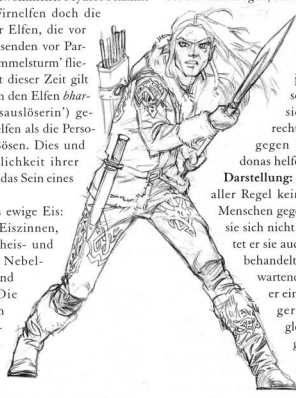
gerade um Brecheisbucht und in der Grimmelstöße sowie in den Eiszinnen viele der Sippen in besser zu verborgene Eis- und Felsenhöhlen zurückgezogen oder sind weiter nach Nordwesten ausgewichen. Die Jagd wurde schwieriger, die wenigen Pflanzen durch die noch strengeren Winter seltener, der Feind zahlreicher. Doch die Firnelfen bieten diesen Gefahren unerschütterlich die Stirn. Sie führen seit Jahrtausenden Krieg und sie werden auch diesmal überleben. Denn ihre Heimat und ihre Familie ist ihnen das Wertvollste und ihr Überlebenswille ist sprichwörtlich.

Weltsicht und Glaube: siehe den Kasten auf Seite 30. Nurti und Zerzal, Leben und Tod, sind im ewigen Eis ebenso allgegenwärtig wie in den wuchernen Elfenwäldern. Und kein Elfenvolk ist mit Zerzal derart vertraut, wie das der Firnelfen. Da in ihrer Geschichte die Verehrung alter Elfenötter beinahe zum Untergang ihres Volkes geführt hätte, stehen sie jeglicher Anbetung höherer Wesen misstrauisch bis offen feindselig gegenüber. Sie glauben an sich selbst und an die Stärke ihrer Sippe und ihres Volkes. Von einem Gott abhängig ist allein der Lebensuntüchtige.

Tracht und Bewaffnung: Die Firnelfen kleiden sich in meisterhaft bearbeitete und verzierte Pelze, im Sommer kurzgeschoren und im Winter mehrlagig und zottig. Eine zusätzliche Rüstung zu tragen empfindet der Elf hierbei als widersinnig. Als Waffen bevorzugen sie Wurfspieß (selten einmal den *yara*), das *mamma* (Robbenotter, eine Säbelart) sowie ein Jagdmesser, wobei der Elfenbogen, manchmal aber auch andere Waffen, aus dem Kristall der Eissigel hergestellt sein können. Zudem trägt jeder Firnelf ein schwarzes Amulett bei sich, das ihm (durch rechtzeitiges Wegwerfen) gegen die Kreaturen Pardonas helfen soll.

Darstellung: Der Firnelf kennt in aller Regel keine Gastfreundschaft Menschen gegenüber, denn er kann sie sich nicht leisten. Somit erwartet er sie auch nicht von anderen, behandelt Fremde kühl und abwartend. In seiner Heimat ist er ein erbarmungsloser Jäger und Krieger und gleichzeitig warmherziger Verwandter und Freund, in der Fremde verzehrt ihn das Heimweh nach

seiner Sippe und die Sehnsucht nach den eisigen Weiten seiner Heimat. Seine Freundschaft zu gewinnen ist schwer – wenn man ihn allerdings Freund nennen kann, dann für ein ganzes Leben.



Firnelfische Sippe

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: +2 AuP

SO: 4-7

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Elfische Weltsicht (Ausnahme: die mit 'L' markierten Talente), Unfähigkeit Götter/Kulte, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, Weltfremd 6 (Gnade und Gastfreundschaft, Hierarchien)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Zaubersinn; Animalische Magie, Artefaktgebunden (iama), Ausdauernd, Wahrer Name, Vortriller (Menschen, Zwerge)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Dunkelangel, Goldgier, Platzangst, Rachsucht, Raumangst, Thesiegebunden

Professionen: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zaubrerweber

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +4 (L), Dolche +2, Hiebaffen oder Säbel oder Speere +3

Körperlich: Athletik +2, Klettern +3 (L), Körperbeh. +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3 (L), Sich Verstecken +3 (L), Singen +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Gassenwissen -2

Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +2 (L), Orientierung +3, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5 (L)

Wissen: Magiekunde +3, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdira; Sprachen Kennen (Alaani oder Asdharia oder Nujuka oder Thorwalsch) +4

Handwerk: Boote Fahren oder Eissegler Fahren oder Skifahren +3, eines der anderen beiden +2, Feuersteinbearbeitung oder Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung (Bein) +3, Lederarbeiten +4, Musizieren +3, Schneidern +3 (Zwei der Handwerkstaleute sind von der Erschwernis durch Elfische Weltsicht ausgenommen.)

Hauszauber: Firnlauf oder Solidirid +6, Gedankenbilder +7, Metamorphose Gletscherform oder Unitatio +7

Zauberfertigkeiten: Adlerauge oder Aeilitus +3, Balsam oder Fulminatus oder Spurlas +4, Bärenruhe oder Firnlauf +2, Exosami oder Ruhe Körper oder Unitatio +3, Film Flam oder Movimento +3

Weitere mögliche Zauber: siehe die Liste der Allgemeinkennnisse auf Seite 36; dazu noch die Zauber EISESKÄLTE, FIRNLAUF, KLARUM PURUM, LEIB DES EISES, LEIB DES WINDES, PESTILENZ ERSPÜREN, PFEIL DES EISES, TRAUMGESTALT, WINDSTILLE, ZAUBERNAHRUNG

Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I

Ausrüstung: Elfenbogen mit 12 Pfeilen im Hüftköcher oder 3 Wurfspeer, passende Nahkampfwaffe (Robbentöter oder Jagdspieß), Jagdmesser, Kleidung, kleiner Rucksack mit Nahrung, Schnürsen, Ersatz-Pfeilspitzen etc., ein persönliches Musikinstrument (iama), meist Beinflöte, schwarzes Amulett

ELFISCHE PROFESSIONEN

Wie schon mehrfach bei den elfischen Kulturen erwähnt wurde, ist in dem traditionellen elfischen Sippenverband die Vorstellung eines Berufes unbekannt. Dennoch hat jeder Elf die Möglichkeit, sich auf bestimmte Tätigkeiten, die er besonders gut beherrscht, zu konzentrieren und zu spezialisieren: ein hervorragender Schütze wird öfter auf die Jagd gehen, ein Elf, dem die Zauberei besonders leicht fällt, wird mehr und ausgefallener Zauber lernen als andere, und derjenige, der besonders großes Interesse an den uralten Sagen zeigt, wird oftmals derjenige sein, der seine Sippen durch Erzählungen unterhält. Und, wie eingangs erwähnt, ist dies eine Momentaufnahme: In 50 Jahren mag aus dem Zaubrerweber der Wildnisläufer der Sippe geworden sein. Ein elfischer Held, der gerade auf Abenteuer auszieht, sollte jedoch nur einen solchen Abschnitt hinter sich gebracht haben.

Auch jeder andere Elf geht auf die Jagd, zaubert und erzählt Legenden – doch manche eben mehr als andere. Für diesen

Zweck haben wir auch den Elfen Professionen zugeordnet. Wie Sie aber leicht sehen können, wird ein Elf viel mehr durch seine Rasse und Kultur geprägt als durch die Profession – bei den meisten Menschen ist dies umgekehrt.

Dementsprechend müssen auch die elfischen Professionen deutlich von denen der anderen Völker getrennt bleiben: Nur ein Mitglied einer elfischen Sippe kann diese Professionen erlernen, und ein in seiner Sippe aufgewachsener Elf kann auch nur aus diesem Angebot an Professionen auswählen. Einzige Ausnahme sind hier die Elfen aus den Siedlungen (siehe S. 37), die der menschlichen Welt so nah sind, dass sie auch Zugriff auf menschliche Professionen haben.

Elfische Professionen sind prinzipiell *zeitaufwendig* (vergleiche AH 74), d.h., sie können nicht mittels des Vorteils *Breitgefächerte Bildung* miteinander oder mit menschlichen Professionen kombiniert werden. Veteranen-Versionen der Professionen (Anwendung des Vorteils *Veteran*) sind nicht möglich.

BEWAHRER

Manche Elfen spüren in sich eine besondere Neigung zum *nurdra*, der Lebenskraft und dem Wachstum. Aus menschlicher Sicht sind sie die Heiler der Elfen, Hebammen, Gärtner, Viehzüchter – auch wenn die Elfen solche Begriffe nicht benutzen würden. Auch vergessen sie nie, dass *Zerzal* ebenso bestimmend für ihr Dasein ist und manchmal ein schneller Schnitt die bessere Wahl sein kann.

Bewahrer (1 GP)

Voraussetzungen: CH 12, IN 13; Kultur: Elfenvolk

Kampf: Ringen +3

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Wildnisleben +3

Wissen: Magiekunde +2, Pflanzenkunde

oder Tierkunde +6, das andere +4

Handwerk: Abrishten oder Ackerbau oder Anatomie oder Viehzucht +3, ein weiteres

aus dieser Liste +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Wunden +5, Kochen +3, Musizieren +3; zwei Handwerkstaleute nach Wahl sowie Pflanzen- oder Tierkunde sind Leittaleute (L)

Sonderfertigkeiten und Rituale: Lied des Trostes

Verbilligte Sonderfertigkeiten/Rituale: Eiserner Wille I, Lied der Reinheit, Sorgenlied

Hauszauber: Abvenenum oder Beherrschung brechen oder Blick aufs Wesen +7, Balsam oder Haselbusch oder Tierge-

danken +7, Bannbaladin oder Ruhe Körper oder Sanftmut +6, Bärenruhe oder Blick in die Gedanken oder Klarum Purum +6

Zauberfertigkeiten: Abvenenum oder Beherrschung brechen oder Blick aufs Wesen +4, Balsam oder Eigenschaft wiederherstellen oder Haselbusch oder Tiergedanken +4, Bannbaladin oder Odem oder Ruhe Körper oder Sanftmut +3, Bärenruhe oder Blick in die Gedanken oder Klarum Purum +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Gift, Tierfreund, Traumgänger

Zusätzliche Ausrüstung: 3 Portionen Wirselskraut oder Vergleichbares, Verbandsmaterial

Besonderer Besitz: Heilkräuter oder Tränke/Tinkturen im Wert von 75 Dukaten

FORMER

Dies sind die handwerklich begabtesten unter den Elfen. Bekannt sind sie als 'Zauberhandwerker' in Dörfern und Städten mit teilweise menschlicher Bevölkerung, aber auch bei den meisten zurückgezogen lebenden Elfenvölkern findet man immer wieder einmal jemanden mit einer Gabe für die Gestalt lebender und toter Materie.

Former (0 GP)

Voraussetzungen: KL 10, IN 12, FF 13; Kultur: Elfenvolk

Automatischer Vorteil: Magisches Meisterhandwerk (zwei Handwerks Talente nach Wahl)

Kampf: –

Körper: Singen +4, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: –

Natur: –

Wissen: –

Sprachen/Schriften: L/S (Isdira) +8

Handwerk: Malen/Zeichnen +5; insgesamt 25 TaP (jeweils +3 bis +7 pro individuellem Talent) auf: Bogenbau, Feuersteinbearbeitung, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Kochen, Lederarbeiten, Schneidern, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst oder andere passende Handwerks- oder Wissens-talente (Drei der gewählten Talente können zu Leittalente erklärt werden, die nicht unter die Nachteile der Elflischen Weltsicht fallen; zu diesen dreien gehören auf jeden Fall die beiden *Magischen Meisterhandwerke*.)

Sonderfertigkeiten und Rituale: Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Tastsinn), Melodie der Kunstfertigkeit

Hauszauber: Adlerauge oder Attributo oder Unitatio +7, Balsam oder Bannbaladin oder Exosami oder Gedankenbilder +5, Haselbusch oder Metamorpho Gletscher-/Felsenform oder Motoricus +7, ein Zauber aus der

Hexalogie der Elementaren Leiber (siehe S. LC 101ff., allerdings zur Kultur passend) +5

Zauberfertigkeiten: Adlerauge oder Aeolitus oder Attributo oder Unitatio +4, Axzeleratus oder Exosami oder Sensibar +3, Balsam oder Bannbaladin oder Gedankenbilder +3, Film Flam oder Odem oder Movimento +5, Haselbusch oder Metamorpho Gletscher-/Felsenform oder Motoricus oder Somnigravis +3

Zusätzliche Ausrüstung: passendes Handwerkszeug

Besonderer Besitz: ein 'Meisterstück' mit einem Wert von bis zu 50 D und zum gewählten Handwerk passendes, hochwertiges Handwerkszeug

KÄMPFER

Zwar stehen bei den Menschen alle Elfen in dem Ruf, hervorragende Bogenschützen zu sein und ihre Stammlande mit unglaublicher Hartnäckigkeit zu verteidigen, aber ein Elf, der sich in erster Linie als Kämpfer versteht, erscheint befremdlich. Die Elfen nennen ihn oder sie *thara*, gleichbedeutend mit Waffe und Kämpfer. Ein *thara* ist die Waffe, die sie ziehen, wenn es notwendig ist. Sie sind unerbittliche, harte Krieger für ihr Volk.

Kämpfer (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: GE 13, KK 11, KO 12; Kultur: Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +4, Dolche +3, Fechtwaffen oder Hieb Waffen oder Säbel oder Schwerer oder Speere oder Stäbe +6 (L), Raufen oder Ringen +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Kriegskunst +2 (L), Magiekunde +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Scharfschütze, Waffenspezialisierung Bogen (Kurzbogen oder Ellenbogen) oder Wurfspeer (Wurfspeer oder Speerschleuder)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Finle, Kampflexe, Schnellladen; Lied der Reinheit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Lebenskraft, Ortskenntnis, Prinzipientreue, Zäher Hund

Ungeeigneter Nachteil: Jähzorn

Ausrüstung: passende Rüstung (bis max. RS 3), eine zusätzliche Waffe

Besonderer Besitz: keiner

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Auelfischer Kämpfer (4 GP)

Talente: Schwimmen +2

Hauszauber: Adlerauge oder Attributo oder Falkenauge +6, Armatutz +5, Axzeleratus oder Fulminictus oder Pfeil der Luft +7, Blitz oder Exosami +5

Zauberfertigkeiten: Aeolitus oder Movimento +3, Balsam oder Chamaelioni oder Wellenlauf +4, Band und Fessel oder Wasserattem +4

Steppenelfischer Kämpfer (7 GP)

Talente: Reiten +2

Sonderfertigkeit: Reiterkampf

Hauszauber: Adlerauge oder Armatutz oder Falkenauge +6, Axzeleratus oder Fulminictus oder Pfeil der Luft +7, Blitz oder Exosami oder Plumbumbarum +5, Hilfreiche Tatze oder Pfeil des Humus oder Weiße Mähne +5

Zauberfertigkeiten: Aeolitus oder Attributo oder Movimento +3, Balsam oder Chamaelioni oder Nebelwand +4, Band und Fessel oder Spurlos +3

Besonderer Besitz: ausgebildetes Firnporny

Waldelfischer Kämpfer (7 GP)

Talente: Klettern +3, Sich Verstecken +2

Hauszauber: Armatutz oder Plumbumbarum +7, Chamaelioni oder Visibili +6, Attributo oder Falkenauge +7, Fulminictus oder Pfeil des Humus +7

Zauberfertigkeiten: Aeolitus oder Blitz dich find oder Silentium +3, Balsam oder Hilfreiche Tatze oder Wipfellauf +4, Band und Fessel oder Nebelwand +4

Finnelischer Kämpfer (6 GP)

Talente: Eissegler Fahren +2

Hauszauber: Balsam oder Band und Fessel oder Nebelwand +6, Firnlauf oder Solidirid oder Wellenlauf +5, Fulminictus oder Pfeil des Eises oder Wasserattem +6, Pfeil der Luft oder Spurlos oder Windstille +6

Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge oder Bärenruhe oder Leib des Eises +3, Aeolitus oder Blitz oder Somnigravis +3, Armatutz oder Attributo oder Plumbumbarum +4

Besonderer Besitz: kleiner Eissegler

LEGENDENSÄNGER

Seine Aufgabe ist es, in Liedern und Erzählungen alte Traditionen und Überlieferungen weiterzugeben und diese auch zu sammeln. Daher ist er einer der wenigen Elfen, die sich zuweilen auch auf Wanderschaft zwischen den Sippen befindet, um seinen Lied- und Sagenschatz zu erweitern. Dabei kommt er selten auch in Berührung mit dem Menschenvolk.

Legendsänger (2 GP)

Voraussetzungen: CH 13, IN 13, SO min. 5, Kultur: Elfenvolk

Kampf: –

Körper: Gaukeleien oder Stimmen Imitieren +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +5

Gesellschaft: Betören +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +4 (L), Überreden +2, Überzeugen +3 (L)

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +2 (L), Magiekunde +3 (L), Sagen/Legenden +6 (L), Sternkunde +3

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdira +4, Sprachen Kennen (Asdharia) +8, Sprachen Kennen (eine passende Fremdsprache nach Wahl) +6, L/S Isdira/Asdharia +9

Handw.: Malen/Zeichnen +4, Musizieren +5

Hauszauber: Bannballade oder Unitatio +7, Blick aus Wesen oder Elfenstimme oder Tiergedanken +5, Einfluss bannen oder Gedankenbilder oder Seidenzunge +7, Beherrschung brechen oder Blick in die Gedanken oder Sensibar +5

Zauberfertigkeiten: Odem +3, Balsam oder Hilfreiche Tatze oder Verständigung stören +3, Respodami oder Ruhe Körper oder Sanftmut +4

Sonderfertigkeiten und Rituale: Lied der Lieder, Erinnerungsmelodie

Verbilligte Sonderfertigkeiten/Rituale: Sorgenlied, Friedenslied, Lied des Trostes, Windgefäuser, Zauber melodie

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis

WILDNISLÄUFER

Neben den Kämpfern, die zumeist in der Nähe der Sippe bleiben, um ihren unmittelbaren Schutz zu gewährleisten, gibt es auch unter Elfen einige, die sich immer wieder mal auch weiter von ihrer Sippe entfernen. Sie ziehen alleine oder in kleinen Gruppen los und sind manchmal Wochen oder sogar Monate unterwegs, in denen sie das weitere Umland auskundschaften und vor allem nach Entwicklungen und Neuheiten Ausschau halten, die in der Zukunft für ihre Sippe interessant werden könnten.

Wildnisläufer (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: GE 13, KO 12

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hieb waffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +3

Körperlich: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Sich verstecken +3, Sinnenschärfe +4

Natur: Fährtensuchen +5, Fallstellen oder Fischen/Angeln +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wetturvorscha ge +3, Wildnisleben +3

Wissen: Sternkunde +1, Tierkunde +5 (L)

Handwerk: Bogenbau +3, Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeit: passende Geländekunde nach Wahl

Verbilligte Sonderfertigkeit: Ausweichen I, Ausweichen II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefährerinstinkt, Resistenz gegen Gift, Tierfreund

Ausrüstung: Umhängetasche, eine weitere Waffe

Besonderer Besitz: –

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Auenläufer (nur Auelf, 7 GP)

Talente: Stimmen Imitieren +2 (L), Pflanzenkunde +3 (L), Boote Fahren +2, Schwimmen +2

Hauszauber: Adlerschwinge oder Weiße Mähne +6, Nebelwand oder Spurlos oder Wasseratem +7, Adlerauge oder Sanftmut +7, Tiergedanken oder Visibili oder Zaubernahrung +5

Zauberfertigkeiten: Flim Flam oder Movimento oder Krötensprung +4, Chamaelioni oder Fulminictus +5, Hilfreiche Tatze oder Leib der Erde oder Wellenlauf oder Wipfellauf +3

Steppenreiter (nur Steppenelf, 7 GP)

Talente: Reiten +2, Stimmen Imitieren +3 (L), Pflanzenkunde +3 (L)

Hauszauber: Adlerauge oder Sanftmut +7, Adlerschwinge oder Weiße Mähne +6, Fulminictus oder Nebelwand oder Spurlos +6, Tiergedanken oder Visibili oder Zaubernahrung +5

Zauberfertigkeiten: Attributo oder Exosami oder Krötensprung +4, Axxeleratus oder Balsam oder Chamaelioni +5, Flim Flam oder Movimento oder Odem +4, Hilfreiche Tatze oder Leib des Windes oder Wellenlauf oder Wipfellauf +3

Wipfelläufer (nur Waldelf, 6 GP)

Talente: Klettern +2, Stimmen Imitieren +3 (L), Pflanzenkunde +3 (L)

Hauszauber: Adlerauge oder Sanftmut +7, Adlerschwinge oder Wipfellauf +6, Chamaelioni oder Nebelwand oder Spurlos +6, Tiergedanken oder Visibili oder Zaubernahrung +5

Zauberfertigkeiten: Attributo oder Exosami oder Krötensprung +4, Flim Flam oder Odem +3, Fulminictus oder Katzenaugen +4, Hilfreiche Tatze oder Leib der Erde oder Wellenlauf +3

Schneeläufer (nur Firnel, 4 GP)

Talente: Sternkunde +2, Skifahren oder Eissegler fahren +2 (L)

Hauszauber: Adlerauge oder Sanftmut +7, Adlerschwinge oder Firnlauf +6, Nebelwand oder Wasseratem +6, Solidirid oder Tiergedanken oder Zaubernahrung +5

Zauberfertigkeiten: Attributo oder Exosami oder Krötensprung +4, Flim Flam oder Movimento oder Odem +3, Chamaelioni oder Fulminictus +5, Hilfreiche Tatze oder Leib des Windes oder Wellenlauf +2

ZAUBERWEBER

Auch unter den Elfen gibt es besonders begabte Zauberer, obwohl eine solche herausragende Begabung selten ist. Als diejenigen, die eine besondere Affinität zu ihrem *mandra*, ihrer astralen Energie, haben, können die Zauberer im *salasandra* Neues schaffen. Sie sind die Lehrmeister der elfischen Magie, zusammen mit den Legendenärgern die Bewahrer der Zauberlieder und die Erfinder und Former elfischer Artefakte. Nicht selten gehen sie auf Wanderschaft zu anderen Sippen oder gar Völkern, um magisches Wissen zu sammeln und weiterzugeben. Und in seltenen Fällen verschlägt es einen dieser Zauberer auch zu den Menschen.



Zauberer (3 GP)

Voraussetzungen: KL 11, IN 13; Kultur: Elfenvolk

Modifikationen: +3 AsP

Kampf: –

Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen +4, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1

Natur: –

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Lehren +2 (L)

Wissen: Geschichtswissen +2, Magiekunde +3 (L), Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3 (L), Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Muttersprache Isdira +2, Sprachen Kennen (Asdharia) +8, Sprachen Kennen (eine passende Fremdsprache nach Wahl) +4, L/S (Isdira/Asdharia) +6

Handw.: Malen/Zeichnen +3, Musizieren +4
Sonderfertigkeiten und Rituale: Simultanzaubern, eine Merkmalskenntnis auf folgender Liste: Antimagie, Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Hellsicht, Herbeirufung, Herrschaft, Illusion, Kraft, Objekt, Schaden, Umwelt oder Verständigung; Zaubermelodie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Kraftlinienmagie I; Erinnerungsmelodie, Friedenslied, Windgeflüster

Hauszauber: Adlerschwingen oder Blick in die Gedanken oder Hilflreiche Tatze +5, Bannbaladin oder Gedankenbilder +6, Blick auf Wesen oder Respondami oder Sonmigravis +6, Uninitio +7

Zauberfertigkeiten: Abvenenum oder Sensibar oder Tiergedanken +4, Adlerauge oder Attributo oder Einfluss bannen oder Flim Flam +3, Balsam oder Band und Fessel oder Fulminictus +4, Firmlauf oder Weiße Mähne oder Wellenlauf oder Wipfellauf +3,

Odern +5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Hohe Magieresistenz, Herausragender Sechster Sinn, Magiegespür; Arroganz, Neugier, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

WANDERER

(ZUSATZ-PROFESSION)

Der Wanderer ist ein Einzelgänger. Selten ist er noch zu einer Sippe zugehörig, doch schon so lange von ihr entfernt, dass nur noch leise Töne seiner Melodie im Sippenlied mit-schwingen. Manchmal ist er der letzte Überlebende seiner Sippe, bisweilen sogar ein Ausgestoßener.

Ein Wanderer hat, bevor er sich von seiner Sippe trennte, eine elfische Profession erlernt, so dass die im Folgenden genannten Werte auf die bereits bestehenden zu addieren sind.

WANDERER (+3 GP)

Voraussetzungen: zusätzlich MU 12; eine andere elfische Profession

Automatischer Nachteil: Sippenlosigkeit

Kampf: –

Körper: –

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2 (L)

Natur: –

Wissen: Geographie +2 (L), Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (eine Fremdsprache) +6 (L), L/S (dazu passende Schrift) +4

Handwerk: –

Mögliche Hausz.: nach erster Profession

Sonderfertigk.: nach erster Profession

Verbilligte SF: nach erster Profession

Empfohlener Nachteil: Rachsucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Ausrüstung und Besonderer Besitz: nach erster Profession

DER ELFISCHE MENSCH – VERMISCHUNGEN VON RASSEN UND KULTUREN

Wie bei anderen Kulturen und Rassen ist es auch bei den Elfen möglich, besondere 'Exoten' zu erschaffen: Elfen, die bei Menschen aufgewachsen sind, Menschen, die von Elfen aufgezogen wurden, oder eben Halbelfen, die bei dem einen oder anderen Volk groß geworden sind. Wenn Sie einen solchen Helden generieren wollen, dann sollte dies nur mit Zustimmung des Meisters geschehen; außerdem empfehlen wir Ihnen die Lektüre des Kapitels **Wie exotisch darf's denn sein?** in **AH** ab S. 120.

Zu den unterschiedlichen Möglichkeiten, einen Halbelfen zu spielen, finden Sie auf S. 35 die wichtigsten Informationen.

EIN MENSCH UNTER ELFEN

Bis auf extrem seltene Ausnahmen werden menschliche Kinder nur von den Auelfen aufgenommen: Wenn eine Sippe eines anderen Elfenvolks ein Menschenkind findet, dann wird dieses auf dem kürzesten Weg zu Menschen oder notfalls Auelfen gebracht.

Bei solchen Zöglingen, die ihre Kindheit bei den Elfen verbringen, können Sie eine menschliche Rasse mit der elfischen Kultur und Profession kombinieren, müssen dabei jedoch folgenden Sachverhalt beachten:

Ein *magiebegabtes* Kind wird von den Elfen vollständig in ihren magischen Künste unterwiesen, hat also Zugriff auf die magischen Sonderfertigkeiten und Zauber, die bei den jeweiligen Rassen und Professionen genannt sind. Ausgenommen hiervon sind die Zaubersprüche und das *salasandra*, da dem Menschen die anatomische Fähigkeit zum zweistimmigen Gesang fehlt. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie für diesen Helden den Vorteil *Vollzauberer* erwerben. In den 20 GP für

diesen Vorteil sind die Kosten für die $(MU+IN+CH)/2 + 12$ AsP enthalten, während die Kenntnisse der Zauber von Kultur und Profession abhängen.

Ist das Kind jedoch *nicht magiebegabt*, dann müssen Sie zwar den Vorteil nicht erwerben, dafür hat der Held jedoch auch keinen Zugriff auf die magischen Fertigkeiten: Ignorieren Sie dann alle Zauber und magischen Sonderfertigkeiten, die bei der jeweiligen Kultur und Profession genannt sind. In beiden Fällen erhält der Held aber sehr wohl den Nachteil *Elfische Weltsicht*.

EIN ELF UNTER MENSCHEN

Wenn ein Elfenkind von Menschen aufgezogen wird, dann geben Sie diesem Helden als Rasse ein Elfenvolk und kombinieren das mit der gewählten Menschen-Kultur. Da der Vorteil *Vollzauberer* an die elfische Rasse gebunden ist, ist dieser Held auch automatisch ein Vollzauberer. Das bedeutet: Jede Profession, die genau diesen Vorteil noch einmal bietet, kann um 6 GP billiger erworben werden.

Wenn Sie eine *Halbzauberer*-Profession wählen, so ist diese um 3 GP billiger und der Elf hat Zugriff auf drei *Meisterhandwerke* nach Wahl. Er erhält auch nur die AsP und die ZF-Steigerungen eines Halbzauberers. Bei der Wahl einer Profession, die den Vorteil *Viertelzauberer* enthält, wird diese um 2 GP billiger. Der Elf hat jedoch eine Grund-AE von $(MU+IN+CH)/2 + 6$ AsP; ist jedoch allen anderen Beschränkungen des Viertelzauberers unterworfen.

In diesen drei Fällen der speziell ausgebildeten Zauberei verliert der Elf die Fähigkeit, Elfenlieder zu intonieren oder mit anderen Elfen ins *salasandra* zu gehen.

Soll der elfische Held eine Profession wählen, die keinen dieser drei Vorteile enthält, dann ist der Elf ein klassischer Magiedilettant: Er hat es nie gelernt, seine magischen Fähigkeiten gezielt einzusetzen, sondern sie brechen von Zeit zu Zeit unkontrolliert aus ihm heraus.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Vorteil *Vollzauberer* durch die Kombination aus *Viertelzauberer*, *fünf Übernatürlichen Begabungen*, *fünf Meisterhandwerken* und dem *Schutzgeist* ersetzt wird. Ein solcher Elf hat theoretisch Zugang zu allen Professionen – aber auch hier muss der gesunde Menschenverstand ausschlaggebend sein, ein elfischer Praios-Geweihter ist

schon allein aufgrund des Misstrauens dieser Kirche nicht denkbar.

Bezüglich der zauberbehindernden Wirkung von Eisen (und der entsprechenden Professionswahl) gelten die Einschränkungen der Magiedilettanten (siehe S. 64).

Ein Elf, der 'nur' Magiedilettant ist, kann im späteren Leben zu seinen 'elfischen Wurzeln' zurückfinden und sowohl die Sonderfertigkeit *Salasandra* als auch (daran anschließend) die magischen Elfenlieder erlernen – wenn er eine Sippe findet, die ihn aufnimmt, was bei einer solchen Personifikation des *badoc* höchst unwahrscheinlich ist ...

DER GEODE

»Nein, Söhnchen, wir sind weder Hexer noch Druiden. Wir sind die getreuen Diener Sumus. Wir bewahren ihr Wesen in unseren Ritualen und ihren Lebensfunken in unseren Zusammenkünften. Wir gebieten über alle Natur, doch wir beherrschen sie nicht. Wir lenken das Natürliche und bannen das Widernatürliche. Unsere Kenntnis reicht weit über die gewöhnlicher Zauberer hinaus, denn die Macht der Elemente ist mit uns.«

—Xenos Sohn des Xoniosch im Gespräch mit Travionon ya Macatta, Geweihter des Nandus, auf die Frage nach der Natur der geodischen Zauberei, dokumentiert in Macattas Reisebericht aus dem Jahre 2197 Horas, einsehbar im Hesinde-Tempel zu Kuslik

Nach der Versklavung der Elementargeister durch den Gottdrachen Pyrdacor empfangen mehrere tausend Zwerg eine Traum, der seinen Ursprung je nach Überlieferung in den vereinten Seelen der Urväter, den Schatten früh verstorbener Seelenbrüder oder gar der Erdmutter Sumu selbst gehabt haben soll. Und wäre dies noch nicht ungewöhnlich genug für die sonst traumlosen Angroschim, verhielt ihnen die nächtliche Stimme auch noch, ihre im Kampf gegen die Echsischen offenbar nutzlos gewordenen Waffen, Rüstungen und Bergfestungen zurückzulassen und unter freiem Himmel die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen, um selbst die Macht der Elemente nutzen und gegen den Erzfeind kehren zu können. Nur eine Handvoll aber folgte schließlich unter der Führung des legendären Brandan der Verheißung – denn sie zogen gegen den Willen der Ältesten von dannen, die in der Vision eine weitere List der Drachenschergen vermuteten. Aus ihnen ging schließlich eine kleine

Gemeinschaft zaubermächtiger Zwerge hervor, die sich selbst als Priesterschaft der Natur und Hüter der Erdkraft sieht: *Geoden* werden sie genannt, was im Angram der alten Zwerge für 'Kundige der Erde' steht.

Die Berufung eines neuen Geoden, welche der eigentlichen Weihe vorausgeht, stellt eines der größten Mysterien dieser alten arkanen Tradition dar. Denn anders als bei menschlichen Zauberkundigen geht der Aufnahme eines jungen Zwerges als Schüler der Gemeinschaft nicht die Entdeckung seiner magischen Begabung voraus – und regelrecht nach solchen Kindern zu suchen (wie es etwa der gildenmagische Orden der Mephalthen tut), liegt den Geoden völlig fern.

Traditionsbewusste Geoden behaupten, es sei der göttliche Wille Angroschs, dass jeden Zwerg, der die Gabe in sich trägt, das gleiche wundersame Schicksal ereilt: Obwohl

Teil eines Zwillingspaares, verliert er seinen geliebten Bruder noch vor der Feuertaufe (dem Mannbarkeitsritual zur Feier des 35. Lebensjahres). Nach zwergischem Glauben aber teilen sich

Zwillinge eine gemeinsame Seele, die durch den Tod eines der beiden auseinandergerissen wird. Um diesen Schlag in so jungen Jahren zu bewältigen, wird der durch seelische Einsamkeit geschlagene Zwerg meist zu einem Geoden gegeben. Denn die zauberkundigen Zwerge gelten auch als die *Seelenhirten* der Angroschim – dies ist ihr selbstgewählter Name –, und sie wissen solche Seelenqualen am besten zu lindern. Nicht selten geschieht es, dass ein derart in die Obhut der Geoden gekommener Zwerg bei dem Seelenhirten bleibt und sein Schüler wird.

Pragmatischere Magietheoretiker behaupten hingegen, dass die meisten der ohnehin wenigen magiebegabten Angroschim auch die letzten Reste von astrale Kraft verlieren, sobald sie im Rahmen der Feuertaufe in dauerhaften intensiven Kontakt mit Metall kommen: so etwa durch das bei vielen Zwergenvölkern übliche



Kettenhemd, das sie als Zeichen ihrer Mannbarkeit erhalten und wochenlang ständig tragen. Nur wenn der Bruder vorher stirbt und der jugendliche Zwerg deswegen in die Obhut eines seelenheilenden Geoden übergeben wird, oder wenn es infolge eines (anderen) gefühlsaufwühlenden Ereignisses zu einem unübersehbaren Ausbruch von Magie kommt, kann dieses Verkümmern rechtzeitig aufgehalten werden.

Auch Zwerge, die unter den Menschen leben und deren Begabung früh genug entdeckt wird (und sich nicht vor der Ausbildung zum Zauberer fürchten und auch noch die Erlaubnis der Eltern erhalten), können einem Geoden zur Ausbildung überlassen werden.

Was auch immer der wirkliche Hintergrund des Zusammenhangs zwischen magischer Begabung und dem Tod des Zwillingsbruders sein mag, er hat auch zur Folge, dass es ausschließlich männliche Geoden gibt (denn eine Angroschna kommt stets als Einzelkind zur Welt).

Auch wenn die meisten Geoden ein Einsiedlerdasein führen und enge persönliche Bindungen eher fürchten als anstreben, gehört doch jeder von ihnen einer mehr oder weniger festen Verbindung an, deren Mitglieder sich gegenseitig Lehrer und Schüler, oft sogar Freunde sind. So wechselt ein Zögling auch mehrmals seinen Lehrmeister innerhalb dieser kleinen Gruppe, die sich *Zirkel* oder *Geodenkreis* nennt.

Zumindest zweimal im Jahr treffen sich diese Gemeinschaften zu den Sonnwendfesten an ihrem geistigen wie örtlichen Zentrum, dem *Geodenring*. Ein solches Naturheiligtum, in dem sich die Geoden der Erdkraft Sumus besonders nahe fühlen, wird in der Regel durch sieben bis 49 große, stehende Steine bezeichnet und liegt oft inmitten eines heiligen Hains. In oder bei vielen dieser Steinkreise sprudeln frische Quellen, und oft sind auch andere Elemente an diesen Orten dauerhaft vertreten und miteinander vereint.

Fast alle Steinkreise, von denen wohl einige Dutzend an den entlegensten Plätzen Nordaventuriens versteckt sind, wurden vor mehreren tausend Jahren errichtet und sind keineswegs alle zwergischen Ursprungs. Die meisten derzeit genutzten Geodenringe finden sich jedoch im Tal der Galebra und damit etwa in der Mitte von Eisenwald, Amboss, Ingrakuppen und Kosch. Der größte und prächtigste unter ihnen ist zweifellos *Brandans Ring* nahe der Mündung der Galebra in den Großen Fluss. Er besteht aus 99 großen wie auch kleinen Steinen und gilt allen Geoden Aventuriens als höchstes Heiligtum und gemeinsamer Ritualplatz.

Angeblieh soll es neben den Steinkreisen auch Baum- und Eiskreise geben, doch Berichte darüber konnten noch nicht bestätigt werden. Sollten sie richtig sein, könnte dies auf eine besondere elementare Ausrichtung des jeweiligen Ritualplatzes Auskunft geben.

DIE BEIDEN DENKSCHULEN DER GEODEN

Obwohl die Gesamtheit der aventurischen Geoden sicherlich kaum mehr als zehn Dutzend Köpfe zählt, teilen sie sich doch in zwei große Schulen. Ursprünglich nennen sich die Geister nur am Umgang mit dem Verlust der Zwillingsseele, nach vielen Jahrhunderten haben sich aber zwei in ihrer gesamten Philosophie wie auch ihren Fähigkeiten und Ritualen deutlich voneinander abweichende Traditionen gebildet:

Die **Diener Sumus** (manchmal auch Freunde Sumus genannt)

sind dabei die weitaus größere und bedeutendere Gruppierung. Zauberei und Weltsicht dieser Schule sind geprägt von einem ausgesprochen gefühlsbetonten und intuitiven, ja bisweilen instinktiven Zugang. Denn die ungebundene Triebhaftigkeit gilt ihnen als Ursprung der Erdkraft. Sie floss so stark in Sumu, dass Los sich ihrer ertümelichen Macht nicht erwehren konnte, als er der Urriesen ansichtig wurde, und sie in nie gekannter Impulsivität niederschlug. Im kühlen Verstand aber sehen sie das 'junge' und unvollkommene Produkt seiner Trauer und Hilfslosigkeit – zugleich aber das einzige Mittel, die ausufernde Gewalt der Gefühlswelt zu zügeln. Die Diener Sumus begreifen ihre Kräfte als 'Gabe der gütigen Erdmutter' und versuchen mit diesem Geschenk, Einklang und Harmonie zwischen den zahllosen Geistern der Natur und den Seelen ihrer Geschöpfe zu stiften. Sie pflegen daher vor allem die magischen Wege der Heilung sowie der emotionalen Verständigung, denn die Sprache schätzen sie als Tochter des Geistes äußerst gering. Um den Verlust des verstorbenen Bruders zu verwinden, suchen sich manche die Beziehung zu einem Freund aus dem Reich der Tiere, nicht ohne sich dessen Sterblichkeit bewusst zu sein und aus Angst vor erneutem Trennungsschmerz stets eine gewisse Distanz zu wahren. Die **Herren der Erde** hingegen werten ihre Fähigkeiten als Lohn vieler Entbehrungen und ausgedehnter Studien der Natur. Denkende Wesen stehen in ihrem Weltbild in stetem Gegensatz zur geistlosen Tier- und Pflanzenwelt, die geführt und gelenkt werden muss. Wohl deshalb üben sie sich auch recht eifrig in der Kunst der Beherrschung anderer Geschöpfe und auch weniger begabter Zwerge und Menschen – letztlich mag sich hier wieder eine Spur der Herrschsucht und Gier zeigen, die schon so viele Angroschum verdorben hat. Einzig diese Denkschule bringt zudem die verderbten Anhänger der Kälte hervor, und selbst wenn nur eine Handvoll sich diesem Element als Feind von Leben und Natur verschrieben hat, geht doch von den meisten Herren der Erde unweigerlich eine Aura der Finsternis aus. Auch sie haben den Verlust des Bruders nie richtig überwunden, sondern nur in Hass umgeformt. So mag die Verehrung des Eises nicht verwundern – jenes Elements, das (nicht nur) in der geodischen Weltsicht für Stillstand und Tod steht.

Oft sind die Geoden sich dessen zwar nicht bewusst, tief in ihrem Inneren aber suchen die Angehörigen beider Schulen Zeit ihres Lebens nach der ihnen entrisenen Teilseele, um ihr einen Ruheplatz schaffen zu können – denn sie kann nicht alleine in Angroschs Reich gehen, sondern muss bis zum Tode beider Zwillinge in der Natur verweilen. Die oft viele Jahrzehnte lang herbeigeschnhte Begegnung mit seiner Zwillingsseele bedeutet für einen Geoden nicht nur die endgültige Überwindung seines einstigen Kammers, sondern auch einen einschneidenden Wendepunkt in seinem Leben: Nun erst ist er bereit dazu, seiner heiligen Aufgabe als Seelenhirte nachzukommen und anderen Zwillingspaaren darin beizustehen, das verbindende Seelenband bei ihrer Feuertaufe so weit zu lockern, dass der eine künftig ohne den anderen existieren kann. Für einen Spielerhelden sollte dieses Erlebnis das Ende seiner Abenteuerlaufbahn bedeuten. Zentraler Glaube beider Schulen ist die Lehre, dass Sumu nicht tot ist, sondern nur verwandelt – ob sie allerdings schläft oder aber verwundet oder gar getötet und wiedergeboren wurde, wird bereits von Kreis zu Kreis unterschiedlich gelehrt.

Als direkte Erben der Erdkraft genießen daneben vor allem die sogenannten 'Erdgeborenen' Sumus fast göttergleiche Verehrung. An höchster Stelle aber steht den Geoden Sumus Tochter Satyra, die manchen als Angroschs erstgeborene Zwillingsschwester, anderen gar als Wiedergeburt Sumus gilt. Die Diener Sumus sehen sie als ihre besondere Schutzherrin, während den Herren der Erde Respekt und Ehrfurcht ohnehin recht fern liegen.

An der Assoziation der Alten Drachen mit Sumu wird deutlich, dass die Geoden den alten zwergischen Hass auf alles Geschuppte überwunden haben. Doch auch in ihrer Lebensweise unterscheiden sie sich deutlich von anderen Vertretern ihrer Rasse, und bis heute werden sie dafür – ebenso wie für ihre vor Jahrtausenden gefällte Entscheidung, alle Verbindungen zu ihren Sippen zu zerschlagen – von anderen Angroschim gemieden und gefürchtet. Unabhängig davon, aus welchem Zwergenvolk sie kommen, führen sie daher ein Leben als Ausgestoßene, die als Heiler und Zauberer nur in dringenden Fällen zu Rate gezogen werden: Ambosszwerg misstrauen ihrem Metallverzicht, Erzzwerg kennen und fürchten die dunklen Seiten der Magie, die ihre Anhänger nur allzu leicht zu Missbrauch verleitet, Hügelzwerg begegnen ohnehin aller Zauberei in abergläubischer Furcht, während Brillantzwerg noch vergleichsweise tolerant sind. Dennoch teilen Geoden aber viele Eigenschaften ihrer Stammesgenossen, von der aus dem Amboss bekannten Dickköpfigkeit und Streilitust bis zu typisch Xorloscher Vorurteilen gegenüber anderen Zauberkundigen, die sich bisweilen schon gegen Mitglieder anderer Zirkel richten und in seltenen Fällen die Ausmaße regelrechter Arkanophobie annehmen können. Auch die Kleidungsgehnheiten der Geoden tun schließlich ihr übriges, um sie von ihren Brüdern zu distanzieren: Ihre Leidenschaft für die Farben Grün und Braun macht auch vor dem Bart und ihrer ohnehin wettergegerbten Haut nicht halt, die sie oft durch Pflanzensäfte derart färben, dass man die Geoden für kleine Baumstämme in Zwergenform halten könnte. Manche sind gar so naturverbunden und robust, dass sie völlig unbekleidet einhergehen – kein Wunder also, dass Geoden bisweilen fälschlich mit schratähnlichen Waldgeistern verwechselt und mit der Bezeichnung 'Gnome' bedacht werden.

DIE ZAUBERKUNST DER GEODEN

Geodische Zauberei beruht auf ihrem Glauben an die *Erdkraft*, dem Lebenshauch der darniederliegenden Urriesin Sumu. Während viele andere Zauberkundige der Theorie der sogenannten *Sternenkraft* anhängen und den Ursprung der Astralkraft in jenseitigen Sphären sehen, sehen die Geoden die Quelle ihrer Magie unmittelbar in der sie umgebenden Natur. Diese grundlegende Auffassung findet sich auch bei den menschlichen Hexen und Druiden wieder, wobei sich in der bei aller Gemeinsamkeit doch stark abweichenden Philosophie und Magie von Hexen- und Druidentum auffällige Parallelen zu den Unterschieden zwischen Dienern Sumus und Herren der Erde zeigen. Daher gibt es die Theorie, dass die Entstehung dieser beiden magischen Traditionen auf das Wirken der Geoden zurückzuführen sei oder zumindest stark von ihnen beeinflusst wurde. Ob sich die Seelenhirten bereits früher in

zwei Denkschulen geteilt oder erst durch die Weitergabe ihres Gedankengutes in verschiedene Richtungen entwickelt haben, ist unbekannt.

Dieser Zusammenhang erklärt auch das Phänomen, warum die Geoden viele Zauberkünste kennen, die an sich eher den Hexen und Druiden zugeschrieben werden. Da sie jedoch äußerst verschlossen sind, was ihre Zauberkunst anbelangt, und zudem die schriftliche Weitergabe von Wissen verabscheuen, hat die Verwandtschaft zu Hexen und Druiden auch zu zahlreichen Missverständnissen geführt. So berichtet ein weit verbreiteter Irrglaube, Geoden seien für ihre Magie auf den Kontakt zu feuchtem Erdreich angewiesen, andere hingegen wollen wissen, dass sie ihrer ganzen Kraft verlustig gehen, wenn sie mit Milch oder Wasser übergossen werden.

Mit den Druiden verbindet sie allerdings ihre Aversion gegenüber verarbeitetem Metall (eine auffällige Eigenart, die ihnen den Beinamen 'Zwergendruiden' eingebracht hat). In ihrer lauten, unverfälschten Form gelten ihnen Metalle als Schätze aus Sumus Innerem und damit als besondere Ausformungen der Erdkraft, deren Fluss aber durch ihre Umwandlung beim Schmieden oder Gießen empfindlich gestört und in den meisten Fällen sogar völlig unterbunden wird. Die Zauberei der Geoden hat deutlich religiösen Charakter und gestaltet sich in dringlichen Bitten an die Erdmutter. Diese werden stets im Geiste vorgebracht und finden ihren Ausdruck in Gesten und Bewegungen, während gesprochene Worte, Symbole oder andere Repräsentationen den Geoden fremd sind. Oft richten sie ihre Wünsche aber auch an die Geister der Elemente, die zwar nicht als Gefolgschaft Sumus, aber doch als Produkt ihres vielgestaltigen Willens gelten.

Die Elemente selbst stehen in ihren Augen für die sechs grundlegenden Prinzipien, die in drei durch ewigen Widerstreit verbundenen Paaren das Schicksal der Welt bestimmen (siehe das Kapitel *Die Macht der Elemente* in *MWW*). Jeder Geode verschreibt sich dabei einem Element, dem er sich besonders verbunden fühlt – nur die finstersten Herren der Erde allerdings wählen die Kälte, die den Geoden als Verkörperung ewigen Stillstands gilt, während der natürliche Tod als Teil des Lebenszyklus durchaus dem Element Humus zugeordnet wird. Auch Blutmagie in jeglicher Form gilt den Geoden als abscheulicher Frevel an Sumu, denn die Lebenskraft ist ihr heiliges Geschenk und darf nicht dazu missbraucht werden, die Erdkraft gegen ihren Willen gewaltsam zu knechten.

Neben ihrer Spruchzauberei kennen die Geoden noch eine Anzahl von Ritualen, allen voran jene zur Weihe des *Rings des Lebens*. Die Diener Sumus brauen zudem auf jeder ihrer Zusammenkünfte den *Trank des ungehinderten Weges* und wählen sich ähnlich den Hexen ein *Vertrautentier*, das meist ihrem gewählten Element entspricht: Wildkatze (Feuer), Schlange (Wasser), Kröte (Erde), Sturmfalke (Luft) oder Weißer Berghund (Erz). Dagegen kennen die Herren der Erde das Ritual *Gestalt aus Rauch* sowie einige der druidischen *Dolchrituale*, für die sie üblicherweise eine bei allen Geoden weit verbreitete Sichel aus gediegenem Flussgold bevorzugen. Natürlich können Geoden auch jederzeit Rituale der jeweils anderen Schule lernen, müssen dazu jedoch einen Lehrmeister finden – was nicht immer ganz einfach ist. Details zu allen erwähnten Ritualen finden Sie in *MWW* im großen Kapitel zu den Ritualen der verschiedenen Traditionen.

Die Geodische Repräsentation

● Der Geode muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen. Er darf zudem keinen Kontakt mit verhäutetem Metall haben. Letztere Komponente ist eine Bedingung im Rang einer *Religiösen* oder *Festen Gewohnheit*; auf sie zu verzichten, erschwert den Zauber um 12 Punkte.

● Der Geode kann bei allen Zaubern in geodischer Repräsentation und bei zu seiner Wahl passendem elementaren Merkmal des Zaubers die Spontanen Modifikation *Kosten einsparen*, *Reichweite verändern* und *Wirkungsdauer verändern* um 2 Punkte erleichtert anwenden (siehe MWV).

Mögliche Zauberfertigkeiten: Abvenenum, Aeolitus, Ängste lindern, Attributo, Balsam, Beherrschung brechen, Blick auf Wesen, Blitz dich find, Böser Blick, Dunkelheit, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Exposami, Flim Flam, Geisterbann, Große Verwirrung, Halluzination, Hellsicht trüben, Herr über das Tierreich, Kraft des Erzes, Magischer Raub, Manifesto, Meister der Elemente, Meister minderster Geister, Odem, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Sanftmut, Sensibar, Silentium, Sumus Elixire, Tiergedanken, Unitatio, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Wand aus [Element] (alle außer Eis; siehe Wand aus Dornen), Weisheit der Bäume, Wettermeister-schaft, Windhose, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz

Geode (GP nach Variante; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: KL 12, IN 12, keine Goldgier

Modifikationen: MR +4, +12 AsP
Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall; der automatische Vorteil *Schwer* zu verzaubern der Rasse Zwerg wird aufgehoben.

Kampf: Dolche +2, Hieb- und Stichwaffen +2, Speere +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Schleichen +1, Scharfsinn +2

Gesellschaft: Lehren +5, Menschenkenntnis +2

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Witterungsvermögen +3, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Angram) +7, L/S (Angram) +4

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Geode; eine Geländekunde nach Wahl, Große Meditation; Weihe der Schlange

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Gutes Gedächtnis, Ortskenntnis, Prophezeien, Verhüllte Aura, Veteran, Zauberhaar; Arkanophobie (nur Erzzwerge), Feste Gewohnheiten (erdgebunden oder nackt), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Raumangst, Schlafstörungen, Unfähigkeit für Sprachen, Unfähigkeit für gesellschaftliche Talente, Vorurteile gegen andere Magietraditionen, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Niedrige Magieresistenz, Totenangst, Ungebildet

Ausrüstung: einfache, weite Gewänder in Erdfarben, schlichte Sandalen oder Stiefel, Dolch, Speer oder Stab, Ledertasche

Besonderer Besitz: nicht möglich

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Diener Sumus (11 GP):

Automatische Vor- und Nachteile: Der automatische Nachteil Goldgier 5 wird ersetzt durch Weltfremd 5 (Geld, weltliche Autoritäten).

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Gift +2, Heilk. Krankheiten +2, Heilk. Wunden +3

Hauszauber: Eins mit der Natur +5, Elementarer Diener +5, Große Verwirrung +7, Hexenspeichel +5, Sanftmut +7, Tiergedanken +6, Wand aus Dornen +5

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Ängste lindern +3, Attributo +3, Beherrschung brechen +4, Einfluss bannen +3, Geisterbann +4, Manifesto +3, Meister der Elemente +2, Odem +3, Sumus Elixire +2

Zusätzlich mögliche Zauberei: HEXENSPEICHEL, HILFREICHE TATZE, NEBELWAND, KLARUM PURUM

Sonderfertigkeiten: Merkmal Elementar (Einzelelement)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Heilung

Herr der Erde (CH 12; 13 GP):

Automatische Vor- und Nachteile: Der automatische Nachteil Goldgier 5 wird ersetzt durch Arroganz 5.

Gesellschaft: Überreden +2, Überzeugen +3
Hauszauber: Böser Blick +5, Elementarer Diener +6, Halluzination +7, Herr über das Tierreich +5, Meister der Elemente +7, Wand aus Dornen +5, Zorn der Elemente +4

Zauberfertigkeiten: Blick in die Gedanken +4, Beherrschung brechen +4, Dunkelheit +3, Exposami +4, Geisterbann +3, Geisterfuss +3, Manifesto +3, Odem +4, Zwingtanz +2
Zusätzlich mögliche Zauberei: Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Dschinnenruf, Zauberzwang

Merkmal: Elementar (Einzelelement)

Verbilligte Sonderfertigkeiten und Rituale: Merkmal Herrschaft



Die HEXE

Flammen lodern grell vor dem schwarzen, sternlosen Himmel einer schwülen Sommernacht. In der Ferne, gen Praisos, zucken grelle Blitze durch das dunkle Gewölk, untermalt von dumpfem, zornigem Grollen. Ein warmer Wind rauscht durch die Baumkronen am Rand der Lichtung, treibt abgerissene Zweige mit sich und feinen Staub aus fernem Landen.

Die Tänzerinnen am Feuer sehen die Blitze nicht und hören keinen Donner, sie spüren den Staub nicht in ihren Augen brennen. Nächte, schweißnasse Körper glänzen im Licht der Flammen, schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Glut der brennenden Scheite, wirbeln Wolken von roten Funken auf. Ein uraltes Lied erklingt, atemlos gesungen von den tanzenden Frauen, keuchend, aber niemals verstummend, ein Lied von uralten Mächten und wilder Leidenschaft.

Ein wenig abseits vom Feuer sitzt die Festkönigin auf einem Thron aus geflochtenen Zweigen. Die machtvolle Hexe ist ganz in den Anblick des getanzten Rausches versunken; auch sie hat weder Auge noch Ohr für die Dinge ringsum.

So nimmt ihn denn niemand wahr, die riesige Gestalt mit dem Widderhaupt, die soeben aus dem Schatten des Waldrandes hervorgetreten ist ...

Wie die Druiden und Geoden sehen die Hexen den Ursprung ihrer Magie in der Erde, dem Leib Sumus. Anders als jene halten sie die Erdriesen jedoch nicht für geschwächt oder sterbend, sondern für tot – was von ihr überlebte, so erzählen die Hexen, legte Sumu in ihre Tochter Satuaria, die sie sterbend aus ihrer verbliebenen Kraft heraus in einem Ei in ihrem Leib schuf und als deren Töchter sich ihrerseits die Hexen sehen. Satuaria versuchte zunächst, die Mutter wiederzubeleben, scheiterte jedoch. Eine selten erzählte Fortführung der Legende besagt gar, dass sie sich – im Gegensatz zu ihrem Bruder Satinav – ans Ende der Zeit begeben hat, um ihre Mutter dort erneut zum Leben zu erwecken. Als Hilfsmittel dazu soll ihr jene Lebenskraft dienen, die über die Äonen in eingeborenen Hexen gesammelt wurde und wird.

MAGIE UND SINNLICHKEIT

Der überwältigende Anteil der Hexen sind Frauen, die sich der unbewussten, instinktiven, sinnlichen Seite der Magie ver-

schrieben haben und die deswegen meist nichts so sehr verachten wie das Wälzen von Büchern und Kategorisieren von Sprüchen. Für die Hexen und Hexer sind Leidenschaft und Magie untrennbar miteinander verwoben: Liebe, Hass, Freundschaft, Verachtung, Angst, Freude, Eifersucht, Wut – jedes Gefühl für sich allein oder auch alle gleichzeitig vereint, denn die Hexen sehen die Widersprüchlichkeit der Gefühle als eine Hinterlassenschaft Sumus, ein Erbe aus dem Kampf mit Los, das für immer in ihren Töchtern und Söhnen weiterlebt. Was immer eine Hexe tut oder fühlt, sie ist leidenschaftlich und mit vollem Herzen dabei. Wenn sie durch die Lüfte fliegt,

sind alle ihre Sinne beteiligt: Mit der Haut nimmt sie die streichelnde Berührung des Windes auf, ihr Blick hängt gebannt an dem vorbeiziehenden Land und aus dem Sausen in ihren Ohren hört sie die ferne Musik der ewigen Sphären*.

Die Liebe einer Hexe ist berauschend und verzehrend zugleich, ihr Hass furchteinföbend. Es verwundert also nicht, dass sich viele Hexen an den Rand der Gesellschaft zurückziehen, denn viele Menschen verstehen und ertragen die Macht solcher Gefühle nicht – und so versteht es sich von selbst, dass die Magie der Hexen ebenfalls durch Emotionen geprägt ist und damit unter Gildenmagiern den Ruf hat, unberechenbar und sogar unberechenbar zu sein.

DIE VERBREITETE FURCHT VOR HEXEN

Zauberkundige ohne Gildensiegel sind in vielen Teilen Aventuriens noch immer als gefährlich, meist sogar prinzipiell böse, zumindest aber heimtückisch verschrien – und die Töchter Satuarias mehr als andere. Das hat unterschiedliche Gründe. Zunächst einmal seien die Gildenmagier genannt, die vor allem den gefühlbetonten Umgang mit Magie verurteilen und für gefährlich, weil nicht kontrollierbar halten. Ebenfalls ungeregelter und unkontrollierbarer Zauberei misstrauisch gegenüberstehend ist – natürlich – die Praisos-Kirche, und so manches Mal ist aus diesem Misstrauen eine offene Verfolgung geworden, die zahlreiche Hexen auf den Scheiterhaufen geführt hat (in kleinerer Zahl aber auch andere 'nicht kontrollierbare' Zauberkundige wie etwa Druiden). Ihren Höhepunkt erreichte die Jagd der Praisos-Kirche auf die 'ketzerischen' Hexen unter den Priesterkaisern, die Tausende



*) Lassen Sie in Ihrer Spielrunde gerade die ersten Flugerlebnisse nicht zu prosaischen Luftaufklärungs- oder Lufttransportunternehmen verkommen. Das Fliegen ist etwas Berauschendes – und Sie nehmen der Hexe einen wichtigen Teil ihrer ganz besonderen Persönlichkeit, wenn Sie das unter den Tisch fallen lassen.

Menschen auf die Scheiterhaufen brachten, kaum unterscheidend zwischen Hexe oder aufmüpfigen Nichtzaubernern. Dass auch viele andere Gruppierungen, wie etwa Gildenmagier und Rondra-Geweihte, unter den Priesterkaisern zu leiden hatten, erklären sich die Hexen meist mit Machtstreitigkeiten (und liegen damit vermutlich gar nicht mal völlig falsch). Seit Rohal der Weise solche Verfolgungen während seiner Herrschaftszeit per Edikt verbot, ist heute die Tatsache, eine Tochter Satuaras zu sein, nicht mehr allein für eine Verurteilung ausreischend. (Siehe auch das Kapitel **Magie und Recht** im **MWW**.) Besonders fanatische Vertreter der Praios-Kirche sind mit diesem Zustand allerdings nicht sonderlich zufrieden, denn nach ihrer Meinung sind Hexen "allesamt dem Dämon der Rache, dem Widersacher des Herren Praios, verschrieben" und ihre "verruhten Hohepriesterinnen, die durch den dämonischen Fürsten Unsterblichkeit erlangt" hätten, bereiten angeblich den Sturz der Kirche des Sonnenfürsten vor, um den Kult des Blakharaz an ihre Stelle zu setzen. Diese Fanatiker haben es sich mitunter zur Aufgabe gemacht, jede Hexe so lange und so genau zu beobachten, bis sie irgendwann einen Beweis für ihr verdorbenes Tun liefern können. Hinzu kommt die verbreitete Angst der abergläubischen Bevölkerung vor der magischen Macht der Hexen und der damit verbundenen Überheblichkeit – und gerade durch ihre Gefühlsausbrüche, im Zorn geschleuderten Flüche und den bekannt gewordenen Anrufen dämonischer Mächte haben sich die Hexen häufig selbst zur Zielscheibe gemacht. Oft genug sind Hexen auch willkommene Opfer, wenn irgendein Schuldiger für Unglück, Krankheit oder auch nur ungünstige Zufälle gesucht wird.

Hexen akzeptieren die vereinfachende Unterscheidung der meisten Menschen zwischen 'Gut' und 'Böse' nicht, denn für sie ist (fast) alles schließlich nur Ausdruck von Emotionen: Es ist ihr völlig selbstverständlich, einer Schwangeren die Wehen zu erleichtern und dem Kind auf die Welt zu helfen, gleichzeitig aber dem Dorf, dessen Bewohner die Hexe mit Steinen in den Wald gejagt haben, einen vernichtenden Hagelsturm zu schicken und somit die Ernte für den nächsten Winter zu zerstören und die Hälfte des Viehs zu töten. Dass die Hexen als Reaktion auf das Misstrauen, das ihnen entgegen gebracht wird, ihr Wissen nur heimlich weitergeben und sich vor den Augen der Welt verbergen, wird ihnen wiederum von vielen Magiern und Provinzherrn angelastet und als Beweis für die Unlauterkeit der Hexenzauber gewertet. Es gibt jedoch auch Länder, in denen die Hexen eine andere Stellung haben. Als hervorragendes Beispiel sei hier Aranian genannt: Hier werden sie als Heilerinnen und Zauberinnen geschätzt, selbst Verfolgungen unter den Priesterkaisern in der Vergangenheit fielen hier auf Grund der mangelnden Unterstützung in der Bevölkerung lange nicht so extrem aus wie im Norden Aventuriens.

SATUARJA UND ANDERE GÖTTER

Die Töchter Satuaras folgen ihrer eigenen Religion. Nach der Legende entschlüpfte Satuarja dem Ei, das die Erdriesin Sumu in ihrem Leibe schuf, bevor sie nach dem Kampf mit Los starb. Los gilt den Hexen noch heute als Inbegriff des verstandesgesteuerten Geistes und als Mörder der Allmutter, der seinen Kindern (den Zwölfgöttern) den toten Leib Sumus zum

Geschenk machte, obwohl dieser, wenn überhaupt, der Sumutochter Satuarja zustehet. Hexen, die in ihren Ansichten sehr extrem sind, stehen den Zwölfgöttern und ihren Dienern als den Mördern und Eroberern Sumus ablehnend gegenüber. Die meisten Hexen interpretieren allerdings die Göttinnen Peraine, Tsa oder Rahja als Aspekte von Satuaras Wesen, deren Diener mit Los' Hilfe auf Kräfte von Sumus totem Leib zugreifen können. Auch dies ist natürlich ein Grund für die Praios-Kirche, Hexen als Ketzer zu verurteilen und sie ständig zu verdächtigen, an der "zwölfgöttlichen Grundfeste der Welt zu hämmern" – ein wahrhaft schweres Verbrechen in ihren Augen.

Hexen wissen jedoch meist ausreichend über den Zwölfgötterglauben, um Lippenbekenntnisse leisten zu können – das Bekenntnis, an Satuarja zu glauben, erweckt auch heute noch Misstrauen, wenn nicht gar Feindseligkeit, unter den zwölfgöttergläubigen Menschen. Auch akzeptieren viele gemäßigte Hexen die zwölf Götter als machtvolle Wesenheiten, die einen gewissen Einfluss auf die aventurische Welt haben. Trotz alledem kann nach ihrem Glauben der von Los stammende Zwölfgötterglaube mit seinen fremden, der eigeborenen Göttin feindlichen Aspekten die wahre Größe Satuaras nicht erfassen. Ihnen gilt es am wichtigsten, das leidenschaftliche Erbe ihrer Mutter in ihrem Wesen und ihrer Magie zu erhalten, so dass sie sich von zwölfgöttergläubigen Menschen auch durch ihre eigene Moral ausgesprochen unterscheiden. Denn wo jene den Gesetzen der Zwölfe in ihrer Gesamtheit und denen von einzelnen Göttern im Besonderen folgen, berufen sich Hexen auf eine höhere Gewalt: die der Gefühle. Geweihte werden von vielen Töchtern Satuaras eher gemieden – und ansonsten auf Grund ihrer sozialen Macht vorsichtshalber mit Respekt behandelt.

Ob dieser fehlenden Dualität – hier die guten Götter, dort die bösen Dämonen – sind Hexen durchaus auch bereit und in der Lage, dämonische Formeln und Kreaturen als 'Rache der Mutter' einzusetzen, die ihren überschlagenden Gefühlen angemessenen Ausdruck gibt. Dass diese Kräfte dem Wesen Sumus zuwiderlaufen, ist ihnen jedoch klar, weshalb unter den Töchtern Satuaras ein Dämonenpakt als ähnlich verwerflich gilt wie unter Zwölfgöttergläubigen. Obwohl Außenstehende Hexen und die Sumu verehrenden Druiden oft in einen Topf werfen, gibt es doch grundlegende Differenzen zwischen diesen beiden Gruppen. Vor allem liegt dies an der sehr selbstbezogenen und das Individuum mit seinen Gefühlen in den Mittelpunkt rückenden Weltanschauung der Hexen, während die Druiden sich und anderen sämtliche Entbehrungen abverlangen, um die Gesamtheit, das Gleichgewicht Sumus, zu stärken

HEXENNÄCHTE

Regelmäßige Hexentreffen, um die sich viele dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Schwestern. Je nach Zirkel oder Region finden diese in den Nächten vor den Tagundnachtgleichen am 30. Effrod und 30. Phex, seltener in der sogenannten Levthansnacht am 23. Effrod oder in den Sonnenwendnächten auf den 1. Praios und 1. Firun statt, üblicherweise also halbjährlich. Auf diesen Treffen, im Volksmund 'Hexennächte' genannt, ergeben sich die Hexen dem Rausch, der aus der vereinten Macht der Anwesenden

entsteht, die ihren Kräften freien Lauf lassen und zu einem Gespinnst knisternder astraler Macht verbinden, die zurückfließt in Leiber und Seelen der Hexen und sie mit einem Gefühl durchdringt, das kein anderes Wesen auf Dere je erfahren wird. 'Dunkle Wonne' nennen es die Hexen, doch beschreiben können auch sie es nicht, entzieht es sich doch – so scheint es – allen Analogien. In diesem Zustand des Rau-sches rufen die Hexen bisweilen den widerköpfigen Halbgott Levthan an, eine machtvolle Wesenheit, deren Kraft die Hexen inbrünstig begehren und deren Erscheinung sie dennoch fürchten.

Auf den Hexenfesten wird auch die legendäre Hexensalbe gebraut. Mit dieser Salbe bestrichene Gegenstände (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln, Korbstühle, Körbe und Kiepen, ja auch Türen und sogar Zäune sind beliebt) tragen ihre Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte. Soll eine Junghexe ihre erste Hexennacht erleben, bringt die Lehrmeisterin von der vorangehenden Feier einen kleinen Tiegel der Flugsalbe mit, mit der die Tochter dann kurz vor der Abreise ihren ersten Besen salben kann.

SEELENTIER UND VERTRAUTER

Hexe ist bekanntlich nicht gleich Hexe. Eine Koscher Kräuterfrau und Heilerin scheint auf den ersten Blick kaum etwas mit der Puniner Salonlöwin gemein zu haben, und tatsächlich unterscheiden sich die beiden in einem wesentlichen Aspekt, nämlich ihrem sogenannten Seelentier.

Dieses Seelentier besitzt angeblich jedes denkende Wesen, sehen die Hexen es doch als den Ausdruck der animalischen und gefühlsbetonten Seite der verstandesgesteuerten Kreaturen. Je weiter sich ein Mensch (Elf, Zwerg, Ork ...) von seinen Ur-Gefühlen und tierischen Trieben entferne, desto blasser und unkenntlicher werde sein Seelentier, desto unkontrollierbarer sei es jedoch auch, wenn es die Oberhand gewinnt; eine Entfernung von der derischen Wirklichkeit hin zu den Dämonen führe ebenfalls zum Verblässen des Seelentieres. Manche Hexen können diese Seelentiere in anderen Menschen erkennen, und erwählen so Kinder mit magischer Begabung, in denen das auch von ihnen favorisierte Seelentier stark ist; in anderen Hexen haben einfach ein Gespür dafür. (Diese

satuarische Theorie ist nur eine von mehreren; auch die Elfen, die Gjalskerländer, die Mohas und Ferkinas haben eigne Glaubensvorstellungen zu Seelentieren, Odün, Blutgeistern und dergleichen mehr ...)

So viele Seelentiere es auch geben mag (siehe Zauber SEELENTIER ERKENNEN, LC 149), nur wenige davon sind in relevanter Anzahl unter den Hexen vertreten, nämlich Kröte, Katze, Eule, Rabe, Affe, Schlange und

Spinne, alle jeweils in unterschiedlichen Varianten. (Andere Seelentiere gelten als echte Ausnahme.) Die Verbundenheit der meisten Hexen zu ihrem Seelentier geht so weit, dass sie ihren Geist in einem hingebungsvollen Mondritual mit einem Tier dieser Art verbinden, das damit ihr Vertrauter wird.

HEXENZIRKEL UND SCHWESTERNschaften

Zwei Gruppen von Hexen sind für Töchter Satuaris wichtig: einerseits der Zirkel, andererseits die Schwesternschaft.

Der **Hexenzirkel** ist eine Gruppierung von meistens sieben, zwölf, einundzwanzig oder selten neunundvierzig Schwestern, die aus einer Region stammen und sich zum gemeinsamen Lernen von Zaubern und der Weitergabe von Flüssen zusammengefunden haben. Mitunter verfolgen sie auch ein bestimmtes Ziel, sei es der eigene Schutz vor Verfolgung, die Rache an einer bestimmten Person oder Gruppe, oder Dienst an einem Erzdämon etc.

Zumeist gibt es in dem Hexenzirkel eine Oberhexe, manchmal aber auch drei Schwestern, die dieses Amt gemeinsam ausführen. Die genauen Rechte und Pflichten einer solchen Hexe variieren von Zirkel zu Zirkel, zumeist wird sie aber als gestrenge Matriarchin angesehen, deren Rat großes Gewicht hat und deren Anweisungen sich besser niemand widersetzt. Die Zirkel sind es auch, die sich zweimal im Jahr zu einem Hexenfest treffen, obwohl es durchaus üblich ist, dass auch geladene Gäste anderer Zirkel teilnehmen oder sich mehrere Zirkel zu einem gemeinsamen Fest versammeln. Die Zusammenarbeit der Zirkel ist unterschiedlich, manche Zirkel sind völlig autark, während zum Beispiel in Weiden Gwynna die Hex von annähernd allen Zirkeln als gemeinsame Oberhexe anerkannt wird. Treffen aller Hexen einer größeren Region finden meist alle zwei Jahre statt und ersetzen dann eines der regulären Hexenfeste. Weitere Treffen sind selten, kommen aber in Zeiten der Not und Bedrohung bisweilen vor, sind dann jedoch nicht an astronomische Bedingungen gebunden. Eher eine Charakterisierung als eine Gruppierung, aber viel prägender für Ausbildung und Leben einer Hexe, ist hingegen die **Schwernerschaft**, sozusagen eine Denkrichtung oder Schule innerhalb der Hexen. Die Mitglieder einer der sieben großen Schwernerschaften Aventuriens führen nur äußerst selten eigene Treffen durch, auch gibt es keine Hierarchien oder regelmäßigen Austausch innerhalb dieser Gruppierungen. Dennoch sind die meisten Hexen, die der gleichen Schwernerschaft angehören, eng miteinander verbunden, denn sie haben ähnliche Grundsätze und Ziele und leben in vergleichbarer Umgebung. Ausdruck findet dies in dem gemeinsamen Seelentier (siehe unten), das gleichzeitig ja ein Zeichen für den Charakter der Hexe ist. Mehr zu den Hexen der unterschiedlichen Schwernerschaften finden Sie weiter unten; eine Hexe muss einer Schwernerschaft angehören (was im Endeffekt nur heißt, dass sie ein Seelentier haben muss). So, wie die Mitglieder einer Schwernerschaft sich aus den unterschiedlichsten Zirkeln zusammensetzen, so kann es auch sein, dass die Hexen eines Zirkels verschiedenen Schwernerschaften angehören. Aber da dies oft zu Spannungen innerhalb der Zirkel führt, bestehen kleine Zirkel oft nur aus Hexen der gleichen Schwernerschaft.



JUNGHEXEN

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. Unterstützung erhält sie dabei von ihrem Zirkel, und wenn die Hexe glaubt, ihre Schülerin habe eine ausreichende Reife erreicht, dann nimmt sie sie auf das nächste Hexenfest mit und stellt sie ihren Schwestern vor.

Eine Art Aufnahmeprüfung ist dabei nicht üblich, wobei der Ablauf einer solchen Vorstellung von Zirkel zu Zirkel variiert. Auch die Ablehnung einer solchen Junghexe ist nicht üblich, wobei jedoch klar ist, dass jede Hexe zunächst die volle Verantwortung für die Taten ihrer ehemaligen Schülerin trägt. Naheliegenderweise gehört jede Junghexe der gleichen Schwesternschaft an wie ihre Lehrerin. Sollte eine Lehrerin erst nach einigen Jahren merken, dass ihre Schülerin zwar begabt ist, aber sich nicht für die eigene Schwesternschaft eignet, dann sucht sie in der Regel eine Schwester, die sich für die Fortsetzung der Ausbildung besser eignet. Die seltenen Fälle, in denen das nicht der Fall ist, machen es der Junghexe sehr schwer, da sie vor allem Dinge lernt, die ihren Begabungen eigentlich nicht entsprechen. (Eine solche Hexe ist geradezu prädestiniert, um in die Welt loszuziehen, immer auf der Suche nach ihrer wirklichen Berufung. Wählen Sie das Heldenprofil der Lehrerin, aber ein Vertrautentier, das dem eigentlichen Seelentier der Hexe entspricht.)

EIGEBORENE

Noch in heutigen Tagen soll es – wenn auch sehr selten – Hexen geben, die 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 auserwählte Hexen altern ab einem gewissen Zeitpunkt ihres erwachsenen Lebens (um das dreißigste Lebensjahr) nicht mehr, während die Lebensspanne einer gewöhnlichen Hexe nicht länger als die eines anderen Menschen währt. Solche 'unsterblichen' Hexen werden von ihren Schwestern nicht nur als Satuaras besonders gegachtet, sondern von Außenstehenden auch als besonders gefährlich eingestuft.

DIE HEXE IM SPIEL

Als Heldinnen im Rollenspiel bieten sich vor allem jüngere, lebenslustige Hexen an, die neugierig in die Welt blicken und durchaus bereit sind, sich hin und wieder einer Abenteuergruppe anzuschließen – zumindest wenn die Gefahren mit den Gefühlen der jungen Hexe zurecht kommen. Man sollte aber immer bedenken, dass die Heimlichkeit ein instinktiver Wesenszug fast aller Hexen ist. Sie gewinnen nicht leicht Vertrauen zu Fremden und werden kaum, wie es manche eitle Magier tun, in aller Öffentlichkeit spektakuläre Zauberkunststücke vorführen oder am hellen Tag auf ihrem Besen über einen Marktplatz reiten. Selbst vor ihren Abenteurergefährten verheimlichen viele Hexen ihre Zauberkräfte nach Möglichkeit. Die Gründe, warum eine Hexe auf Wanderschaft auszieht, sind jedoch vielfältig wie die Zahl der Schwesternschaften und die möglichen spontanen Gefühlsauswallungen einer Tochter Satuaras ...

DIE ZAUBERKUNST DER HEXEN

Auch, wenn sie keine gesprochenen Formeln verwenden, sind Hexen 'Spruchzauberer'. Wie schon erwähnt, wird die Zauberkunst der Hexen aus ihren Gefühlen gespeist: Eine Hexe erlernt in ihrer Ausbildung, jene Emotionen von den anderen zu lösen, die sie zum Wirken eines Zauberspruches nutzt. Diese Gabe ermöglicht es ihr, ihre Gefühle zu fokussieren und in Zaubervirkung umzusetzen. Worte werden selten verwendet, Gesten sind meist eher unauffällig, und wenn, sind diese nur die körperliche Umsetzung ihrer Gefühle, wie ein zärtlich-fürsorgender Kuss zum Übertragen des Speichels beim HEXENSPEICHEL (oder einer voll Verlangen bei LEVTHANS FEUER) oder das zornige Von-sich-Schleudern des Hexenbesens beim RADAU. Den Hexen gilt der Boden, der 'Leib Sumus' als Ursprung der Kraft, die sie durchfließt. Deshalb müssen die Hexen bei ihrer Magie stets den Boden berühren oder sich in unmittelbarer Nähe der Wasseroberfläche eines Sees oder Meeres befinden (s.u.).

Hexen leben meist mit einem Vertrauten zusammen, einem Tier, das der Art ihres Seelentiers entspricht und das zu eigenen Zaubern und zu geistigen Verbindung mit der Hexe in der Lage ist. Eine weitere Besonderheit der hexischen Zauberei sind die Flüche, die vom Vertrauten übertragen oder von der Hexe direkt gesprochen werden können. Schlussendlich ebenfalls hexentypisch und das Bild der Hexe in der Öffentlichkeit prägend, sind die verschiedenen Arten von Fluggeräten, häufig sogenannte Hexenbesen, auf denen sie durch die Lüfte reiten. (Nähere Einzelheiten zu Vertrauten, Flüchen und Fluggeräten der Hexen finden Sie in den jeweiligen Kapiteln im MWW).

Hexen erlernen neue Zauberei meist, Flüche dagegen fast ausschließlich auf den Hexenfesten (siehe oben).

DIE HEXISCHE (SATUARISCHE) REPRÄSENTATION

- Um einen Zauber in hexischer Repräsentation zu wirken, muss die Zaubernde das Ziel sehen können, Konzentration aufwenden (ihre Gefühle fokussieren) und meist eine zum Spruch gehörige Zaubergeste ausführen.
- Zauber in hexischer Repräsentation erfordern Bodenkontakt. Dies heißt, dass die Zaubernde mindestens einen Fuß auf dem Boden haben muss, wobei als Boden auch die Obergeschosse massiver Gebäude zählen, nicht jedoch Brücken (und schon gar nicht der Rücken eines Flugwesens oder der Stiel eines fliegenden Besens). Ist diese Bedingung – die als Religiöse/Feste Bedingung gilt – nicht erfüllt, ist der Zauber um 12 Punkte erschwert zu sprechen. 'Zaubern unter eingeschränkter Verletzung' dieser Bedingung (vom Rücken eines Reittiers aus, an Bord eines Schiffes) ist um 3 bis 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.
- Misslingt ein Zauber in satuarischer Repräsentation, so muss die Zaubernde dafür nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden (anstatt, wie sonst üblich, die Hälfte).
- Das Zaubern hexischer Sprüche unter dem Einfluss starker Gefühle (aus Hass heraus, unter der Einwirkung eines KARNIFILO etc.) kann einer Hexe bis zu 3 zusätzliche ZiP* hervorbringen, Zaubern unter dem Einfluss gefühlsdämpfender Grundstimmungen (Melancholie),

Drogen (Ilmenblatt) oder Zauber (EISESKÄLTE) kann die Hexe bis zu 3 ZP* kosten. In beiden Fällen ist dies Meisterentscheid; als Hexe gilt hier eine Kennerin der hexischen Repräsentation. Eine Hexe kann sich jedoch auch binnen einer zusätzlichen Aktion 'in Stimmung bringen' und einen Punkt Erschöpfung auf sich nehmen, um dafür einen ZP* zu erhalten. Dies ist nur bei Zaubern in hexischer Repräsentation und nur bis maximal so vielen ZP* möglich, wie der ZfW der Hexe beträgt (pro gewünschtem ZP* ist ein Punkt Erschöpfung und eine Zusatzaktion erforderlich); es muss vor dem Spruch angesagt werden und ist auf jeden Fall auffällig (lautes Lachen oder Stöhnen, Wutgebrüll etc).

Mögliche Zauberkünste

Die folgenden Zaubern sind in der Gemeinschaft der Töchter Saturias so weit verbreitet – Hex4 –, dass jede Hexe sie ohne größeren Aufwand erlernen kann: Abvenenum, Ängste lindern, Attribut, Band und Fessel, Beherrschung brechen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Claudibus, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Flim Flam, Geisterbann, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Hexenblick, Hexenholz, Hexenknoten, Hexenspeichel, Invocatio minor, Katzenaugen, Krähenruf, Krötensprung, Levthans Feuer,

Motoricus, Odem, Pestilenz erspüren, Plumbumbarum, Psychostabilis, Radau, Respondami, Sanftmut, Saturias Herrlichkeit, Schleier, Sensibar, Spinnenlauf, Tiere besprechen, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verwandlung beenden, Zauberkraft

DIE SCHWESTERISCHAFTEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie die bekanntesten und kopfstärksten hexischen Schwesternschaften. Diese sind, wie erwähnt, kein Teil der 'Organisationsstruktur' der Hexen, sondern ein Zeichen geistiger Verwandtschaft – eine Krötenhexe wird ihre Tochter oder Schülerin immer auf sehr ähnliche Art und Weise unterrichten und ihr ähnliche Fähigkeiten und Fertigkeiten vermitteln. Es mag weitere Grüppchen von Hexen mit gemeinsamem Seelentier geben; sie ins Spiel zu integrieren erfordert aber einen kompletten Neuschöpfung, die Sie am Besten Ihrer Meisterin überlassen ...

Die Größe der Schwesternschaft gibt ihre gesamtaventurische Verbreitung an, wobei 'riesig' für über 500 Schwestern steht und 'sehr groß' für über 100 Schwestern. Die anderen Begriffe werden auf S. 82 erklärt. Im Text ist angegeben, in welchen Regionen die entsprechende Schwesternschaft verbreitet ist. (Bei größeren Schwesternschaften heißt dies auch, dass sie die meisten Zirkel der Gegend dominieren.)

TÖCHTER DER ERDE

Besonders gelehrt Merkmale: Heilung, Form Vertrautere: Kröten, Unken

Ausrichtung: unauffällig, ländlich/bäuerlich. Töchter der Erde sind den Menschen und Tieren meist wohlgesonnen.

Einflussreiche Vertreterin: Die Hexe Heidruna aus dem Kosch (Vertraute: Koschkroete Quarz) gilt als eine der machtvollsten Töchter der Erde.

Größe: riesig

Beschreibung: Als 'klassische' Hexen gelten die Töchter der Erde, die wohl der größte Bund der Hexen sind. Sie sehen sich selbst als Heilerinnen der verletzten Erdmutter und ihrer Geschöpfe und sind daher in vielerlei Heilkünsten erfahren.

Weniger Wert legen die eher ländlich auftretenden Zaubereinnen auf die Ansammlung von Wissen, was sie in vielen Augen als 'bäurisch' und 'einfach' erscheinen lässt. Die Töchter der Erde sind – allein ob ihrer schieren Anzahl – in vielen Zirkeln vertreten, am stärksten jedoch im Kosch, wo auch ihr typisches Vertrautentier, die Koschkroete, seine Heimat hat, es finden sich jedoch auch andere Kröten- und Unkenarten unter ihren Vertrauten.

Töchter der Erde finden sich meist auf dem Land am Rande der menschlichen Zivilisation. Viele davon leben im Kosch, den angrenzenden Nordmarken oder Greifenfurt, doch auch im Borsland, dem Sveltland und Thorwal (sowie ehemals Tobrien) und allgemein überall im dünnbesiedelten Nordaventurien

nördlich des Neunaugensees. Südlich von Punin trifft man kaum auf Erdtöchter, was sonderbar anmutet, da ihre Vertrauten (die Kröten) sie doch geradezu mit den Echsenstümpfen zu verbinden scheinen.

Die Töchter der Erde sind ob ihrer großen Anzahl und auch ihrer Präsenz im 'ländlichen' Leben so prägend innerhalb der satuarischen Gemeinschaft und auch für das Bild der 'Hexe', dass sie oftmals als das Urbild der Hexe schlechthin gelten.

Tochter der Erde (14 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, KO 11, SO höchstens 7

Modifikationen: MR +2, AsP +13

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsucht 9 (siehe Flüche), Feste Wohnheit: (Erdegebundenheit), Randgruppe

Kampf: Dolche +1, Hiebaffen +2

Körper: Fliegen +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: Fallenstellen +2, Orientierung +3, Witterungsvorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +5

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten

+5, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +3, Kochen +7, Lederarbeiten +3, Schneidern +3, Viehzucht +1

Hauszauber: Ängste lindern +5, Eigenschaft wiederherstellen +4, Hexenblick +7, Hexenholz +5, Hexenspeichel +7, Sanftmut +3, Tiere besprechen +5

Zauberkünste: Abvenenum +3, Attribut +2, Beherrschung brechen +3, Einfluss bannen +3, Harmlose Gestalt +3, Hexenknoten +2, Klarum Purum +3, Krähenruf +2, Krötensprung +3, Pestilenz erspüren +3, Radau +2, Verwandlung beenden +2



Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Merkmal Heilung, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Vertrautenbindung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura Verhüllen, Merkmal Form

Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eingeboren (selten), Eitelkeit, Kein Vertrauter, Gefahreninstinkt, Gesehen, Getausend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiege-spür, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vorurteile (Magier, Praios-Geweihte), Wohlklang, Zeitgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: ländlich geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: haltbare Kräuter im Eigenwert von ca. 70 Dukaten

Gelehrte und bekannte Sprüche: siehe oben; zusätzlich noch EINS MIT DER NATUR (Geo), GEFUNDEN, RUHE KÖRPER, SEELENTIER ERKENNEN, SUMUS ELIXIERE, WETTERMEISTERSCHAFT

SCHÖNE DER NACHT

Besonders gelehrt Merkmale: Einfluss, Herrschaft

Vertrautentiere: Hauskatzen aller Rassen, Wildkatzen (Für eine Wildkatzen-Hexe, die die wilden Wälder den Städten eindeutig vorzieht, sollten Sie sich an den Werten der Verschwiegenen Schwwesterschaft orientieren.)

Ausrichtung: Katzenhexen sind sehr individualistisch und egozentrisch – die Welt dreht sich nur um sie und ihre Gefühle. Genuss und Leidenschaft stehen im Vordergrund, und die liebsten Spielzeuge dieser Hexen sind meistens andere Menschen. Nachtschöne besitzen, entsprechend ihrer Vertrautentiere, sehr unterschiedliche Stile – von der Aufsässen erregenden Diva bis zum stillen, scheuen Mädchen findet man sämtliche Typen.

Einflussreiche Vertreterinnen: Nach dem Tod Luzelin von Blautanns ist Xerinn aus Lowangen eine der machtvollsten Vertreterinnen der Nachtschönen (Alanfanekater Xermados) auf dem Kontinent. Luzelins Tochter Morena vertrat bis vor kurzem einen großen Zirkel in Gareth und den nahen Städten (Vertrauter: Firunsbärchen Marrau); Tula von Skerdu ist sicherlich noch mächtiger, doch sah man sie in den letzten Jahren selten auf Hexenfesten; Mara ay Samra hat in Aranien als Groß-

wesirin auch einen spürbaren politischen Einfluss, ist dagegen wegen ihrer Liaison mit Tarlissin von Borbra innerhalb der satuarischen Gemeinschaft weniger gut gelitten.

Größe: sehr groß

Beschreibung: Die Schönen der Nacht sind eine Schwwesterschaft, die sich – im Gegensatz zu den meisten anderen Hexen – vornehmlich in Städten, gar Großstädten findet. Sie haben sich die elegante Katze zum Zeichen und Vertrauen gewählt, denn wie diese sind sie grazil in ihren Bewegungen, dabei meist eitel, leidenschaftlich, jedoch auch grausam verspielt. Es heißt, dass einige erfahrene Kurtsanen, aber auch gepriesene (oder gefürchtete) Verführerinnen, Lebefrauen und Salon-löwinnen dieser Schwwesterschaft angehören. Da die Nachtschönen so verschieden sind, wie mehrere hundert Hexen nur eben sein können, bilden sie eine eher lose Gemeinschaft – die Zirkelfeste, die sie dominieren, sind legendär und unnachahmlich. Ihre Magie zielt meist auf den Menschen ab, auf die Beeinflussung des Geistes von Opfern und die Verbesserung des eigenen Körpers.

Die Schönen der Nacht sind so unberechenbar wie ihre erwählten Vertrauten, doch werden ihnen vor allem eine katzenhafte Grazie in ihren Bewegungen, Verspieltheit und Eitelkeit nachgesagt. Je nach Charakter der Hexe wird sie eine Scheunenkatze, eine kämpferische Cha-ay Zamorrah, eine dekadente Anfängerin oder eine scheue Wildkatze als Vertraute finden. Man munkelt zwar, dass manche machtvollen Hexen von Geparden, Luchsen oder Panthern begleitet werden, doch nicht alle dieser Tiere sind tatsächlich Vertraute. Und wenn sie es doch sind, dann sind ihre Hexen meist egeboren und wahrhaftig von Satuaris gesegnet.

Viele verteilen sich auf zivilisierte Landstriche wie das Liebliche Feld, die Mittelreichischen Provinzen Garetien, Darpatien und Almada, die Südlichen Stadtstaaten, das Tulamidenland und Aranien. Doch da Katzen Streuner sind, begegnet man ihnen fast überall, wo es nicht zu kalt oder feucht ist.

Schöne der Nacht (15 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 13

Modifikationen: MR +2, ASP+13

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsucht 9 (siehe Flüche), Feste Gewohnheit (Erdbundenheit)

Kampf: Dolche oder Fechtwaffen oder Säbel +2, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Fliegen +5, Klettern +2, Schleichen +4, Sich Verstecken +3, Sinnenstärke +2, Tanzen +5

Gesellschaft: Betören +5, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +4, Überreden +5

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Rechts-

kunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: eine Fremdsprache nach Wahl +5, eine andere Fremdsprache oder L/S (Muttersprache) +3

Handwerk: Abrichten +3, Kochen +3, Schneidern +3

Hauszauber: Große Gier +5, Hexenkrallen +3, Katzenaugen +5, Levthans Feuer +7, Schleier +5, Spinnenlauf +5, Zauberzwang +5

Zauberfertigkeiten: Bannbaladin +3, Blick in die Gedanken +2, Eigenschaft wiederherstellen +2, Einfluss bannen +3, Harmlose Gestalt +3, Hexenblock +2, Hexenknoten +3, Hexenspeichel +2, Krähenruf +3, Radau +2, Satuaris Herrlichkeit +5

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Merkmal Herrschaft oder Einfluss, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Vertrautenbindung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura Verhüllen, Merkmal Herrschaft oder Einfluss (was noch nicht gewählt wurde)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eingeboren (selten), Eitelkeit, Gefahreninstinkt, Gesehen, Getausend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiege-spür, Krankhafte Reineligkeit, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schulden, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vorurteile (Magier, Praios-Geweihte), Wesen der Nacht, Wohlklang, Zeitgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: städtische geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: besonders kunstfertiger Schmuck oder kostbarer Gegenstand mit edelsteinbesetzter Scheide oder mit Edelsteinen und Silberfäden aufwendig besticktes Tanzgewand

Gelehrte und bekannte Sprüche: wie oben; dazu BANNBALADIN, GEFUNDEN, HEXENKRALLEN, PECTETONDO (Mag), SOMNIGRAVIS, VIPERNBLICK

DIE VERSCHWIEGENE SCHWWESTERSCHAFT
Besonders gelehrt Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Vertrautentiere: Eulen, Kauze, Uhus
Ausrichtung: Die Hexen der Verschwiegenen Schwwesterschaft lieben die Heimlichkeit. Ihr bester Schutz ist, nicht als Hexe erkannt zu werden. Wie ihre Seelentiere sind sie nächtliche Jägerinnen, die mit Feinden der Töchter Satuaris keine Gnade kennen.

Einflussreiche Vertreterinnen: der Svelttaaler Bringimox aus dem Grauen Wald (Uhu Nomo); die Bornländerin Rasfari (Schleiereule Jorua) reist als Kopfgeldjägerin getarnt
Größe: groß

Beschreibung: Die Verschwiegene Schwesternschaft besteht aus Hexen, deren Seelentiere Eulenvögel sind. Wenig ist über diesen Bund bekannt, lieben sie doch die Heimlichkeit und Abgeschlossenheit. Es heißt, dass sie sich von allen Hexen am ehesten für den Schutz der satuarischen Gemeinschaft einsetzen und dass auch Überfälle auf selbsternannte Hexenjäger zu ihrem Vorgehen gehören, dabei stets bedacht, die Welt über ihre Taten und Hintergründe im Unklaren zu lassen. Die Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft haben viele Eigenheiten ihrer vertrauten nächtlichen Jäger angenommen. Sie gelten unter den Töchtern Satuaras als gute Kämpferinnen, wenn auch bisweilen zu abgeschieden und weltfremd. Ihre Magie beschäftigt sich mit der verborgenen Beeinflussung, dem Kampf und der magischen Verbesserung ihrer körperlichen Fähigkeiten. Verschwiegene Schwestern sind Bewohner der nördlichen Wälder, so dass sie selten südlich des Lieblichen Feldes, Almadas oder Araniens zu finden sind. Meist meiden sie dicht besiedelte Gebiete und Städte und ziehen sich in die Wälder zurück; manche jedoch folgen ihren Opfern auf der Jagd nach Hexenmördern überall hin.

Verschwiegene Schwester (16 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, MU 12, GE 11, SO höchstens 8

Modifikationen: MR +2 (aus Vollzauberer), AsP+13 (12 davon aus dem Vorteil Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsucht 9 (siehe Flüche), Feste Gewohnheit: (Erdegebundenheit)

Kampf: Dolche oder Speere oder Stäbe +4, ein weiteres aus dieser Liste +2, Raufen +5

Körper: Fliegen +5, Klettern +2, Schleichen +5, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +3

Natur: Fährtenlesen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wettvorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: eine Fremdsprache nach Wahl +4 (meist Nujuka, Alaani oder Elfish)

Handwerk: Abrichten +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +3, Lederarbeiten +3, Schneidern +2

Hauszauber: Harmlose Gestalt +7, Hexenholz +5, Hexenknoten +5, Hexenkrallen +3, Radau +5, Schleier +7, Spinnenlauf +7

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Armatutz +2, Große Gier +4, Katzenaugen +3, Krähenruf +3, Krötensprung +3, Sensibar +3, Tiere besprechen +2, Tiergedanken +3

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Aura verhüllen, Merkmal Eigenschaften oder Einfluss, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Vertrautenbindung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Eigenschaften oder Einfluss (was noch nicht gewährt wurde)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eigeboren (selten), Eitelkeit, Kein Vertrauter, Gefahreninstinkt, Geschuch, Gtausehend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vorurteile (Magier, Praios-Geweihte), Wohlklang, Zeitgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Besonderheiten: Da die Verschwiegenen Schwestern jeglichen Wissensaustausch mit Nicht-Hexen grundsätzlich ablehnen, misstrauen sie oftmals den Angehörigen der Schwesternschaft des Wissens.

Ausrüstung: je nach Vermögen und Herkunft städtisch oder ländlich geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: Heilkräuter oder Gift im Wert von 70 Dukaten oder ein mit Edelsteinen und Silberfäden aufwendig besticktes Tanzgewand

Gelehrte und bekannte Sprüche: wie oben; dazu noch ADLERAUGE, DUNKELHEIT, EXPOSAMI, GEFUNDEN, GEISTER-RUF, MOVIMENTO (Eif), SEELENTIER ERKENNEN, VERSTÄNDIGUNG STÖREN; üblicherweise jedoch nicht SATUARIS HERRLICHKEIT und UNITATIO

SCHWESTERSCHAFT DES WISSENS

Besonders gelehrt Merkmale: Antimagie, Beschwörung

Vertrautentiere: Schlangen (Pech-, Gold-, Smaragdnnattern)

Ausrichtung: Als wissenschaftstüchtigste und gelehrsamste Hexen sind die Schlangenschwestern anderen Zaubertaditionen aufgeschlossen.

Einflussreiche Vertreterinnen: Gwynna die Hex, Trallor (Vertraute: Pechnatter); Alvinia aus Lowangen (Pechnatter Valbena), ehemalige Zirkelschwester Gloranas, heute im Zirkel Xerrius im Rhorwed. Auch die Eisbuche Glorana sollte hier erwähnt werden, die sich

jedoch völlig von ihrem Seelentier abgewandt und sich gänzlich dem Erzdämonen Nagrach verschrieben hat.

Größe: groß

Beschreibung: Die Hexen der Schwesternschaft des Wissens vereint das Seelentier der hesindegefalligen Schlange. Diese Schwesternschaft bemüht sich – ähnlich wie auch Magi und Hesinde-Geweihte – um die Vertiefung ihres Zauberswissens und ist dabei manchmal auch ‚gildenmagischen‘ Formalismen nicht abhold. Sie pflegen gute Kontakte vornehmlich zur Schwesternschaft der Mada (die ja, trotz ihres Namens, keine satuarische Schwesternschaft, sondern ein hesindegefalliger Orden ist) und selten auch zu aufgeschlossenen Gildenzauberern. Letzteres birgt großes Streitpotential mit ihren Schwestern, die die Geheimnisse ihrer Gemeinschaft in Gefahr sehen. Tatsächlich sind diese Hexen die wissenschaftstüchtigsten und gelehrtesten ihrer Tradition und beschäftigen sich häufig mit der Antimagie oder Beschwörung, aber auch schon mal mit der Verwandlung von Lebewesen.

Schwestern des Wissens finden sich überall dort, wo sich Schlangen wohl fühlen – also im Norden selten über eine Linie Nostria-Festum hinaus, dafür aber bis hinunter nach Höt-Alen; vornehmlich aber in Garetien, Almad und dem Lieblichen Feld sowie dem Tulamidenland. Schlangenhexen sind meist zivilisiert und gebildet und suchen die Nähe von anderen gebildeten Menschen.

Schwester des Wissens (16 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, KL 12, CH 12, SO 6 bis 12

Modifikationen: MR +2, AsP +13

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsucht 9 (siehe Flüche), Feste Gewohnheit: (Erdegebundenheit)

Kampf: Dolche +2

Körper: Fliegen +5, Schleichen +2, Sich Verstecken +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Sich verkleiden +4, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +4, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: eine Fremdsprache nach Wahl +5, eine andere +3, L/S [Muttersprache] +6, eine weitere Schrift +4

Handwerk: Abrichten +3, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

Hauszauber: Eigenschaft wiederherstellen +5, Einfluss bannen +7, Krähenruf +7, Nuntiovalo +4, Pentagramma +6, Schleier +5, Verwandlung beenden +7

Zauberfertigkeiten: Ängste lindern +2, Blick auf Wesen +3, Blick in die Gedanken +3, Große Gier +2, Harmlose Gestalt

+2, Hexenblick +2, Hexenknoten +2, Hexenspeichel +2, Odem +3, Radau +2, Tiere besprechen +2, Unitatio +2, Vipernblick +3
Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Merkmal Antimagie oder Beschwörung, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Vertrautenbindung
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Merkmal Antimagie oder Beschwörung (was noch nicht gewählt wurde)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Eingeboren (selten), Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Wohlklang, Zeitgefühl; Arroganz, Eitelkeit, Gesucht, Kein Vertrauter, Vorurteile (Magier, Prais-Geweihte)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: städtisch geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen, 4 Bogen Papier in Wachstuch, Kohlestift

Besonderer Besitz: besonders kunstfertiger Schmuck oder Astrolabium und Fernglas

Mögliche Zauberkraftigkeiten: wie oben, dazu auch ADLERAUGE, BESCHWÖRUNG VEREITELN, BEWEGUNG STÖREN, EXPOSAMI, GEFUNDEN, GEISTERRUF, HERBEIRUFUNG VEREITELN, ILLUSION AUFLÖSEN, INVOCATIO MAIOR, KRABBELNDER SCHRECKEN, LEIB DES FEUERS, MADAS SPIEGEL, OBJEKT ENZAUERN, PANDAEMONIUM, SEELENTIER ERKENNEN, VERSTÄNDIGUNG STÖREN, ZAUBERWESEN DER NATUR

Beschreibung: Die Scherinnen von Heute und Morgen befassen sich vornehmlich mit der Prophezeiung und Schicksalsdeutung und gelten auch unter ihren Schwestern bisweilen als etwas weltfremd. Ihre Seelentiere sind Rabenvögel, denen sie selbst sicherliche Fähigkeiten zumessen. Die Töchter Saturias dieser Schwesternschaft steigern ihre Visionen bisweilen auch durch Rauschmittel verschiedenster Art und umgeben sich gern mit einem Schleier des Mysteriums.

Die Scherinnen von Heute und Morgen gelten allgemein als introvertiert, aber prophetisch begabt, weshalb sie häufig und gerade in Zukunftsfragen aufgesucht werden. In sofern beschäftigt sich die Magie dieser Hexen meist mit der Hellsicht und der Verständigung. Scherinnen gibt es überall dort, wo Menschen den Rat von Wahrsagerinnen suchen, um ihr Schicksal zu ergründen. Aufgrund des Seelentieres dieser Hexen finden sie sich in größerer Anzahl eher nördlich des Yaquir, aber auch überall, wo Rabe und Krähe auf Schlachtfeldern oder in der Nähe von Städten Nahrung finden.

Scherin von Heute und Morgen (15 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 13, CH 12, SO höchstens 9, nur in Ausnahmefällen 10 bis 12

Modifikationen: MR +2 (aus Vollzauberer), AsP +13 (12 davon aus dem Vorteil Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Gabe

Prophezeien, Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsucht 9 (siehe Flüche), Feste Gewohnheit: (Erdegebundenheit), Randgruppe

Kampf: Dolche +2

Körper: Fliegen +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnesschärfe +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Menschenkenntnis +5, Sich verkleiden +2, Überreden +4, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +2, Wettverloren +3

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +5, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: eine Fremdsprache nach Wahl +4, L/S (die Schrift der Muttersprache) +4

Handwerk: Abrichten +2, Kochen +2, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +2

Hauszauber: Blick in die Gedanken +5, Blick ins Wesen +6, Krähenruf +7, Madas Spiegel +5, Schleier +5, Sensibar +4, Traumgestalt +7
Zauberkraftigkeiten: Harmlose Gestalt +4, Hellsicht trüben +3, Hexenblick +3, Katzenaugen +2, Körperlose Reise +3, Odem +5, Unitatio +3

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Merkmal Hellsicht oder Merkmal Verständigung, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Traumgänger, Vertrautenbindung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Merkmal Hellsicht oder Verständigung (was noch nicht gewählt wurde)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eingeboren (selten), Eitelkeit, Kein Vertrauter, Sucht, Weltfremd, Gefahreninstinkt, Gesucht, Gutaussehend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vorurteile (Magier), Wohlklang, Zeitgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: städtisch oder ländlich geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: besonders kunstfertiger Schmuck oder (profane) Kristallkugel



SEHERINNEN VON HEUTE UND MORGEN

Besonders gelehrt Merkmale:

Hellsicht, Verständigung

Vertrautentiere: Rabenvögel

Ausrichtung: Diese Hexen haben stets den Finger am 'Puls des Schicksals'. Sie helfen den Menschen dabei, sich ihres Schicksals bewusst zu werden (und ihm notfalls zu begegnen).

Einflussreiche Vertreterin: Raxan Schattenschwinge (Rabe Horax) im Blautann; die Alte Zarpa, eine almanische Zahori

Größe: mittel

Mögliche Zauberkraftigkeiten: siehe oben; dazu ADLERAUFE, EXPOSAMI, GEFUNDEN, GEISTERRUF, HEXENKRÄNKEN, ILLUSION AUFLÖSEN, SEELENTIER ERKENNEN, VERSTÄNDIGUNG STÖREN

Die fahrende Gemeinschaft

Besonders gelehrt Merkmal: Einfluss

Vertrautentiere: Kleintiere (Moosaffe, Zirkusaffe, Goldaffe)

Ausrüstung: Ganz den normalen Fahrenden ähnelnd, mit denen sie meist durch die Lande ziehen, haben die Hexen der Fahrenden Gemeinschaft wenig Ziel und Sinn im Leben.

Einflussreiche Vertreterin: Lessalina (Moosaffe Laskes), Arantierin; Garwin 'der Gaukler' (Zirkusaffe Sulman), Tebay (Löwenäffchen al'Nassor) aus Khunchom

Größe: mittelgroß

Beschreibung: Die Hexen der Fahrenden Gemeinschaft gelten als ziellos und wenig verlässlich. Häufig ziehen sie als Gaukervolk, Bardininnen oder Bettlerinnen durch das Land, und dementsprechend sind ihre Seelentiere Kleintiere wie Zirkus-, Moos- oder Löwenäffchen. Die Zahl der Fahrenden ist vergleichsweise gering. Unter diesen Hexen finden sich im Gegensatz zu den anderen Schwwesternschaften auch (verhältnismäßig) viele Männer. Hexen der Fahrenden Gemeinschaft findet man dort, wo ihr Weg sie hinführt – und das kann überall sein. Von Thorwal bis Al'Anfa ziehen sie einher und verdienen sich ihren Lebensunterhalt mit Kunststücken, Diebstählen und Gelegenheitsarbeiten.

Schwester der Fahrenden Gemeinschaft (15 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, FF 11, SO höchstens 9

Modifikationen: MR +2, AsP +3

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsicht 9 (siehe Flüche), Feste Gewohnheit: (Erdgebundenheit)

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Wurfmesser +2

Körper: Fliegen +5, Gaukelei +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Sich Verstecken +4, Tanzen +4, Taschendiebstahl +3

Gesellschaft: Betören +5, Gassenwesen +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +4, Überreden +4

Natur: Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +3, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: eine Fremdsprache nach Wahl +4, eine weitere +3

Handwerk: Abrichten +3, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +2, Schneidern +3

Hauszauber: Große Gier +5, Harmlose Gestalt +5, Hexenknoten +5, Krötensprung +4, Schleier +3, Spinnenlauf +4, Tiere besprechen +5

Zauberkraftigkeiten: Ängste lindern +5, Attributo +3, Blick aufs Wesen +4, Einfluss bannen +3, Hexenblick +2, Hexenholz +3, Krähenruf +3, Radau +2

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Merkmal Einfluss, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Vertraubding

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura Verhüllen, Merkmal Eigenschaften

Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eingeboren (selten), Eitelkeit, Kein Vertrauter, Balance, Gefahreninstinkt, Gesucht, Gutsaussehend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiegefühle, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungsinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vorurteile (Magier), Wohlklang, Zeitgefühl, Glück im Spiel, Neugier, Schlangemensch, Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipienreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: typische Kleidung für eine Fahrende (einfach aber farbenfroh), ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: ein von einem unerfahrenen Ochsen oder Maultier gezogener, einachsiger Wohnwagen mit Schlaflager und Kiste für Habseligkeiten

Mögliche Zauberkraftigkeiten: siehe die Liste der satuarischen Allgemeinzauber, dazu BANNBALADIN, BÖSER BLICK (Dru), GEFUNDEN, LEIB DES FEUERS, MANIFESTO, PECTETONDO (Mag), SAPEFACTA (Mag), SOMNIGRAVIS

SCHWARZE WITWEN

Besonders gelehrt Merkmale: Geisterwesen, Einfluss

Vertrautentiere: Spinnen (Vogelspinnen, Rote Jungfern, Schwarze Witwen)

Ausrüstung: Diese Hexen sind ausgesprochen düster. Was genau sie im Schilde führen und in welche Pläne sie andere Leute einspinnen, merken diese meist erst, wenn sie sich in ihren heimtückischen Netzen verfangen haben.

Einflussreiche Vertreterin: Kantara Wilmaan, Al'Anfa (Schwarze Witwe Zagara)

Größe: mittelgroß

Beziehungen: Ansehnlich

Ressourcen: Hinlänglich

Beschreibung: Die Schwarzen Witwen schließlich können ob ihrer geringen Anzahl kaum

als Schwwesternschaft bezeichnet werden, da sie noch dazu sehr einzelfängerisch sind. Gemäß ihrem Seelentier, der Spinne, leben sie allein in verdunkelten alten Häusern oder tiefen Höhlen, brauen Gifte und verfolgen geduldig ihre wohl ausgeheckten Pläne. Es darf vermutet werden, dass diese Hexen sich sowohl im Dschungel als auch mit Giften und jeder Form von Heimtücke auskennen, wohingegen sie in der Gesellschaft anderer Menschen wohl eher fehl am Platze sind. Bisweilen scharen sie jedoch Waldmenschen um sich, die in ihnen Prophetinnen ihrer Geisterspinne sehen. Ihre Magie konzentriert sich meist auf den Umgang mit Geistwesen oder die Beeinflussung. Als Vertraute halten diese Hexen sich Vogelspinnen oder ausgesprochen große Exemplare der Schwarzen Witwen oder Roten Jungfern.

Die auf Maraskan heimischen Schwarzen Witwen nennen sich nach ihrer vormaligen Anführerin, einer Eingeborenen, Rächerinnen Lycosas, und über sie ist kaum etwas bekannt. Bei der Besetzung der Insel durch die Bordanianer scheint sich die Schwwesternschaft gespalten zu haben, was aber an ihrer Gefährlichkeit nichts ändert (siehe **Blutosen und Maraskan**, S. 123).

Schwarze Witwen leben meist unerkannt direkt unter den Menschen. Diese Art scheint auf südliche Städte (Kultur: Südaventurien) und auf Maraskan beschränkt zu sein.

Schwarze Witwe (20 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, CH 12, MU 12; SO mindestens 7

Modifikationen: MR +2 (aus Vollzauberer), AsP +13 (12 davon aus dem Vorteil Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Jähzorn 6 oder Rachsicht 9 (siehe Flüche), Feste Gewohnheit: (Erdgebundenheit)

Kampf: Blasrohr +3, Dolche +2

Körper: Fliegen +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Sinnesschärfe +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +4, Überreden +3, Überzeugen +2

Natur: Wettervorhersage +3

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +4, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: eine Fremdsprache nach Wahl +4, U/S (die Schrift der Muttersprache) +4

Handwerk: Abrichten +3, Heilkunde Gifte +6, Heilkunde Krankheiten +3, Kochen +7, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +2

Hauszauber: Einfluss bannen +3, Geisterbann +5, Geisterruf +6, Große Gier +5, Krabbelnder Schrecken +4, Spinnenlauf +5, Zauberschwanz +3

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Ängste Lindern +2, Blick in die Gedanken +3, Harmlose Gestalt +2, Hellsicht trüben +3, Hexenblick +2, Hexenknoten +3, Klarum Purum +2, Krähenruf +3, Krötensprung +3, Schleier +3, Sensibar +4, Verwandlung beenden +3

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Hexe; Große Meditation, Merkmal Einfluss oder Geisterwesen, Hexensalbe (nur in der Gemeinschaft der Hexennacht), Vertrautenbindung; Talentspezialisierung Kochen (Tränke)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura Verhüllen, Merkmal Einfluss oder Geisterwesen (das noch nicht gewählte Merkmal)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eingeboren (selten), Eitelkeit, Gefahreninstinkt, Gesucht, Gutaussehend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Ortskenntnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Tierfreund, Verhüllte Aura, Vorurteile (Magier), Wohlklang, Zeitgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: einfache Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen

Besonderer Besitz: haltbare Kräuter im Gegenwert von ca. 70 Dukaten oder Gifte im gleichen Gegenwert (nach Absprache mit dem Meister)

Mögliche Zauberfertigkeiten: siehe oben; dazu DUNKELHEIT, HEXENGALLE, NEKROPATHIA (Mag), FLUCH DER PESTILENZ, SILENTIUM, SPURLOS, VIPERENBLICK

DER KRISTALLOMANT

»Beschränkt? Horribile dictu, verehrte Collegae, aber haltet ihr die Magie der Achaz wirklich für minderwertig, nur weil sie dabei an die Kraft der Edelsteine gebunden sind? Ja, bin ich denn von lauter Ignoranten und Narren umgeben? Und Drachen sind demnach auch unterentwickelt, weil sie durch ihren Karfunkel zaubern?«

—Rakorium Muntagonus auf dem Allaventurischen Konvent 5 Hal, kurz bevor er wutentbrannt die Große Halle der Festumer Akademie verließ

Die allzu intensive Beschäftigung mit den Echsen und ihrer Magie hat schon so manchen Forscher um den Verstand gebracht, zumindest aber kostet sie die Reputation in Gelehrtenkreisen. Daher ist heute nur wenigen Menschen bewusst, dass sich einige spärliche Reste der echsischen Hochkultur erhalten haben, wo eine Jahrtausende alte Lebensweise und Tradition fortgeführt wird. Dort findet man auch die Hüter eines längst vergessen geglaubten magischen Erbes: Kristallomanten der Achaz, deren Zauberei gänzlich auf der arkanen Kraft von Edelsteinen (in unserer Deutung: alle Mineralien, die magisch nutzbare Kristallstrukturen ausbilden) basiert.

In diesen Inseln archaischer Kultur ist man üblicherweise so mit dem Festhalten an Überlieferungen und der Bewahrung der Vergangenheit beschäftigt, dass kaum Kontakt zur Außenwelt entsteht. Die Kristallomanten bilden daher keine geschlossene Gemeinschaft, vielmehr schart sich jeweils eine Handvoll Schüler um ein oder zwei Lehrmeister (einzig in der ebenso legendären wie – für alle Menschen und die meisten Achaz – unbekannten Stadt Akrabaal mögen noch mehr als ein Dutzend von ihnen an einem Ort versammelt sein). Zeitlebens bemühen sie sich darum, den unaufhaltsamen Wissensschwund zumindest in ihrer Generation möglichst gering zu halten: Die Blütezeit der Achaz hatte schon zu Zeiten Pyrdacors ihren Zenit überschritten, und heute zählen die Kristallomanten Aventuriens weniger Häupter als selbst die Geoden.

Denn obgleich magische Begabung bei Achaz um ein Vielfaches häufiger ist als bei Menschen, dürfen stets nur die

Fähigsten den 'Weg des geordneten Geistes' einschlagen, wie im Rssahh die Ausbildung zum Kristallomanten genannt wird (wie in allen Lebensbereichen erkennen die Achaz auch hier keinen Unterschied zwischen den Geschlechtern). Dabei folgt man einem seit Urzeiten unveränderten Kodex, der den Schüler langsam immer tiefer in die geheimnisvolle Welt der Kristalle einführen soll.

Nach seiner letzten Häutung, wenn der Achaz an dieser Schwelle zum Erwachsenwerden Schuppenbeutel und Kugel als Ständeszeichen eines Zaubersers erhält, beginnt für ihn eine langwierige Suche, die den abschließenden Teil seiner Ausbildung darstellt. Sie führt ihn jedoch nicht in



die Ferne, sondern in das Innerste der Edelsteine: Beim Studium der Kristallsysteme, ihrer natürlichen Anomalien und magischen Eigenschaften soll er nun seine Fähigkeiten in Analyse und Verzauberung von Kristallen unter Beweis stellen und vertiefen. Vor allem aber sind die Kristallomanten der Überzeugung, dass der Aufbau eines jeden Edelsteins den Willen der vielgestaltigen H'Szint widerspiegelt, und die Suche ist erst dann abgeschlossen, wenn der junge Achaz in den Steinen erkennt, welche Aufgabe seine Göttin ihm zugedacht hat. Oft vergehen Monate oder sogar Jahre des intensiven und abgeschiedenen Studiums, bis er aus den Gesetzmäßigkeiten des Kristallwachstums auf seinen ihm zugedachten Platz im Gemeinschaftsgefüge zu schließen vermag. Dann wird der Kristallomant seinem Volk zumeist als *Bewahrer des Wissens, Kämpfer der Elemente oder Seher des Unwissbaren* dienen. Doch so wie die Gleichmäßigkeit mancher Edelsteine von Abweichungen und Einschlüssen durchbrochen wird, zieht hin und wieder auch einer von ihnen in die Fremde, da er nur dort seine göttliche Aufgabe erfüllen zu können glaubt ...

Die Ergründung kristalliner Geheimnisse begleitet einen Kristallomanten das ganze Leben lang, er erweitert seine arkanen Kenntnisse durch das Studium an Edelsteinen ebenso wie der Magier durch stete Lektüre magischer Werke. Dabei wird auch er von starkem Forscherdrang getrieben, der nicht selten einem Gefühl der Verantwortung für den Fortbestand der Echsenkultur entspringt. Das bei vielen menschlichen Gelehrten so verbreitete Geltungsbedürfnis ist den Achaz aber ebenso fremd wie jedes Streben nach Individualität, gewonnene Erkenntnisse und Erfahrungen sollen unabhängig von ihrer Herkunft stets dem ganzen Volk zugute kommen. Auch wenn das Schicksal einen Kristallomanten daher aus der Heimat fortgeführt hat, wird er doch immer wieder zu seinem Lehrmeister oder Mentor zurückkehren, dem er stärker verbunden ist als selbst dem eigenen Gelege oder Stamm.

Der Kontakt mit anderen Rassen oder auch nur mit Achaz außerhalb ihres Kulturkreises fällt den meisten Kristallomanten unsagbar schwer. Sie wuchsen in ihrer Konzentration auf uralte Traditionen in einem anderen Zeitbewusstsein auf und verhalten sich teilweise, als stammten sie aus einem völlig zeitlosen Raum. Dazu kommt ein gewisses Ungeschick im Umgang mit anderen Wesen, wohl weil sie zuviel Zeit alleine mit ihren Edelsteinen verbringen, nicht selten gepaart mit einer ganzen Reihe von Vorurteilen – vor allem Zwergen gegenüber, die in ihren Augen die Schätze der Erde an sich reißen, um die Achaz ihrer Zaubergrundlage zu berauben, während manche sie gar für den Sturz des Gottdrachsens Pyrdacor und den Niedergang der Echsenrassen verantwortlich machen ...

DIE ZAUBERKUNST DER KRISTALLOMANTEN

hat sich aus dem tiefen Verständnis für den strukturellen Aufbau und die daraus resultierenden arkanen Eigenschaften von Edelsteinen entwickelt, ihre Gabe sehen sie als ein Geschenk des Madamals, das ihnen als größter und mächtigster Kristall gilt (wie sie auch in allen Sternen am Firmament befestigte Edelsteine sehen). Ähnlich den von Gildenmagiern verwendeten geometrischen Mustern dienen ihnen die unterschiedlichen Kristallsysteme als mentales Hilfsmittel, als Fokus, um sich bei der Manipulation des Kraftflusses einer

abstrakten Vorstellung bedienen und komplexe magische Wirkungen als Produkt fassbarer Elemente begreifen zu können. Während ein Magier die gewünschten Muster jedoch einst aus Büchern gelernt hat und nun aus seinem Gedächtnis holt, formt sie ein Kristallomant direkt aus den Edelsteinen in seiner Hand. Dazu verbindet er seinen Geist mit ihren Strukturen und lässt die Astralkraft hindurch fließen, wobei sie kanalisiert und von den Kristallen geformt wird – sie verändert ihre Gestalt wie das Licht, das durch ein Prisma gebrochen oder von einem Rubin rot zurückgeworfen wird.

Die Auswahl der Edelsteine und damit gleichsam des Rohmaterials für einen bestimmten Spruch trifft der Kristallomant nach der Art des Zaubers und eventuell beabsichtigten Modifikationen – meist handelt es sich ohnehin um eine Kompromissentscheidung innerhalb der vom Umfang seiner Kristallsammlung vorgegebenen Grenzen (siehe **Kristallomantie im Spiel**). Während entsprechende Zaubergesten, die fast immer die zwischen den Fingern gehaltenen Edelsteine mit einbeziehen, der weltlichen Repräsentation eines Spruches dienen, steuert einzig die Lenkung und Dosierung des Kraftflusses (also der Wille des Kristallomanten), wo und wie sich die kristallinen Strukturen in die letztlich wirkende Zaubermatrix einfügen. Dies erfordert ein besonders ausgeprägtes Gespür für die Schwingungen astraler Kräfte, weswegen sich Kristallomanten selbst unter den feinsinnigen Achaz durch außergewöhnliches Einfühlungsvermögen und herausragende Beobachtungsgabe auszeichnen. Dies erklärt auch, zusammen mit dem Wissen um die arkanen Bedeutung der Kristallsysteme als Matrixkomponenten, warum viele von ihnen ein besonderes Geschick im Umgang mit den grundsätzlichen Strukturen eines Zaubers aufweisen (was sich in der verbilligten SF *Matrixverständnis* ausdrückt).

DIE KRISTALLOMANTISCHE REPRÄSENTATION

● Sie erfordert für einen Zauberspruch neben den Edelsteinen als materieller Komponente (siehe den *Nachteil Kristallgebunden*) stets Sicht, Konzentration und Geste. Keine dieser drei Komponenten ist jedoch so herausragend, dass sie als *Religiöse Bedingung* oder *Feste Gewohnheit* gilt.

● Durch die feste Einbeziehung einer materiellen Komponente ist die kristallomantische Repräsentation mit deutlich geringerem Kraftaufwand verbunden: Alle Zauber kosten nur drei Viertel der angegebenen AsP. Dabei werden sowohl pauschale als auch von der Wirkungsdauer abhängige Kosten entsprechend verringert, betragen aber jeweils stets 1 AsP.

Beispiel: In kristallomantischer Repräsentation kostet ein IGNIFAXIUS mit 18 TP nur 14 AsP, ein SENSIBAR nur 2 AsP pro 10 Sekunden, ein RUHE KÖRPER nur 2 AsP + 1 AsP pro Stunde, ein FLIM FLAM jedoch weiterhin 1 AsP pro angefangener SR.

● Da der kristallomantische Zugang zur Zauberei eine ausgesprochen logische und abstrakte Grundlage mit großem Einfühlungsvermögen und Gespür für den Kraftfluss verbindet, darf in dieser Repräsentation bei jeder Zaubersprobe, in der zweimal die *Klugheit* geprüft wird, einer der beiden Würfe auf *Intuition* gemacht werden und umgekehrt.

● Zaubersprüche in kristallomantischer Repräsentation können mit der SF *Thesiskristall* in Edelsteinen fixiert werden (siehe *MWW*).

● Wegen der Ähnlichkeiten der Matrices von Zaubern und Kristallen erhalten Kenner der kristallomantischen Repräsentation die Hälfte der TaP* aus einer *Gesteinskunde* (Edelsteine)-Probe als Bonus auf *Magiekunde*-Proben, die mit der Analyse und Synthese von Zaubersstrukturen zu tun haben.

Allgemein gelten Achaz-Kristallomanten als Meister der Objektverzauberung: Wie die alten Echsen sind sie in der Lage und auch willens, im Laufe ihres langen Lebens große Kraftmengen in Artefakte zu binden. Dabei greifen sie oft auf Methoden zurück, für die man in Khunchom töten würde, und hüten arkaner Geheimnisse, von denen selbst in Punin niemand zu träumen wagt. Freilich ist dieses Wissen nur ein schwacher Abglanz von den geistigen und magischen Errungenschaften der altechsischen Zivilisation – und die Phobien eines Rakorium Muntagonus werden durchaus verständlich, wenn man bedenkt, dass diese sich seit Jahrtausenden im Niedergang befindet und die Achaz im Zehnten Zeitalter nur eine Dienerrasse stellten ...

KRISTALLOMANTIE IM SPIEL

Auf der Basis von Ähnlichkeiten zwischen der Geometrie unterschiedlicher Kristallsysteme und bestimmten, immer wiederkehrenden Mustern im Verlauf von Kraftfäden wird in der kristallomantischen Tradition jedem Merkmal ein bestimmter Edelstein zugeordnet (siehe die Tabelle der **Merkmalszuordnungen** auf S. 61). Da Kristallomanten die magischen Muster eines Zaubers nicht selbst erzeugen, muss grundsätzlich jedes Merkmal eines Spruches durch den passenden Kristall vertreten sein – andernfalls ist die Zusammensetzung der Zaubermatrix erschwert. Daneben spielt aber auch der *Schliff* jedes Steins eine bedeutende Rolle, da er die Umsetzung der Kristallmuster beeinflusst und jede Schliffart die Veränderung bestimmter Zauberkomponenten begünstigt (mehr zu den verschiedenen Edelsteinschliffen finden Sie bei der Beschreibung des Rituals *Kristallbindung* in *MWW*). Für einen Zauber in kristallomantischer Tradition gelten folgende Randbedingungen und Probenzuschläge (alle Angaben sind kumulativ):

● Generell muss jedes Merkmal eines Spruchs von einem eigenen Kristall repräsentiert werden, jeder fehlende Edelstein erschwert die Zauberproube um vier Punkte. Dabei gilt zu beachten, dass bei Zaubern mit mehreren elementaren Merkmalen meist nur eine Komponente tatsächlich aktiv ist; also z.B. nur *Elementar* (Wasser) beim ZORN DES WASSERS; bei CALDOFRIGO je nach beabsichtigter Wirkung entweder *Elementar* (Eis) oder *Elementar* (Feuer).

● Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem repräsentierten Merkmal entsprechen, erleichtern die Zauberproube jeweils um die Anzahl der darin gespeicherten permanenten AsP über den ersten pAsP hinaus (siehe SF *Kristallbindung*) und senken den Zuschlag für eine eventuelle *Spontane Modifikation* um einen Punkt, wenn die zu verändernde Komponente mit ihrem Schliff übereinstimmt.

EXPERTE: ERSCHAFFUNG VON ARTEFAKTEN

Bei der Erschaffung von Artefakten kann ein Kristallomant zur Bindung der Zauberei auf die jedem Edelstein innewohnenden Kräfte zurückgreifen und stets einen permanenten AsP einsparen. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass jeder wirkende Spruch in kristallomantischer Repräsentation gewirkt wird und zumindest eines seiner Merkmale von einem passenden Edelstein (von mindestens 10 Karat Gewicht) im Artefakt repräsentiert wird. Sinken die permanenten Kosten dabei auf Null, kann die verzauberte Kristallstruktur den wirkenden Spruch aus eigener Kraft erhalten – bei der Aktivierung eines solchen Artefakts verbraucht sich der Edelstein allerdings vollständig (mehr dazu erfahren Sie in *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*).

- Soll eine *Komponente* des Zaubers (Reichweite, Zielobjekt) verändert werden, muss zumindest einer der Kristalle den dazu passenden Schliff aufweisen (siehe SF *Kristallbindung*), sonst werden die Zuschläge für die *Spontane Modifikation* verdoppelt, die SF *Matrixverständnis* kommt hier nicht zum Tragen. Auch alle *Varianten* eines Zaubers gelten in diesem Sinne als Modifikationen, wobei der Meister entscheidet, welche Komponente dadurch verändert wird (sind es mehrere, genügt ein passend geschliffener Kristall).
- Die Verwendung von zwei oder mehr gleichartigen Edelsteinen bringt keinerlei Vorteil, alle angegebenen Boni gelten nur für einen von ihnen (während eventuelle Mali durchaus mehrfach zum Tragen kommen).
- Das Verhältnis zwischen Edelsteinen und Merkmalen ist in jedem Fall Meisterentscheid und kann je nach Situation und spezieller Zauberproube auch unterschiedlich bewertet werden.

- **Experte:** Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem repräsentierten Merkmal nicht entsprechen, aber grundsätzlich nahe stehen (wie z.B. ein Coelestin [Luft] für Telekinese, ein Aventurin [Umwelt] für Humus oder ein Amethyst [Einfluss] für Beherrschung), erschweren die Zauberproube jeweils nur um einen Punkt.
- **Experte:** Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem zu repräsentierenden Merkmal neutral gegenüber stehen (wie z.B. ein Granat [Erz] für Feuer oder ein Onyx [Verständigung] für Illusion), erschweren die Zauberproube jeweils um zwei Punkte.
- **Experte:** Jene Kristalle, deren Zuordnungen dem zu repräsentierenden Merkmal entgegengesetzt sind (wie z.B. ein Achat [Humus] für Eis, ein Malachit [Heilung] für Schadenszauberei oder ein Zirkon [Metamagie] für Antimagie), erschweren die Zauberproube um drei Punkte.
- **Experte:** Es können auch zusätzliche Kristalle (also mehr als dem Zauber Merkmale zugeordnet sind) verwendet werden, vor allem um ihren Schliff für Modifikationen einbeziehen zu können. Die Zauberproube wird dabei je nach Affinität des Edelsteins zur Zauberproube entsprechend den obigen Modifikatoren erschwert (+1 für pas-

sende, +2 für neutrale und +3 für gegensätzliche Zuordnung).

● **Experte:** Da der Umgang mit mehr als drei Kristallen ungewohnt und schwierig zu meistern ist, wird die Zauberpote für jeden weiteren Edelstein ab dem vierten um zwei Punkte erschwert. Außerdem ist dann eine FF-Probe fällig, die um die Gesamtzahl erschwert ist – bei ihrem Misslingen wurde ein Edelstein fallengelassen und der Zauber ist unausweichlich misslungen.

● **Experte:** Alle obigen Angaben gelten für Kristalle, die mit dem Ritual *Kristallbindung* (s. Kapitalkapitel in *MWW*) belegt wurden. Will ein Kristallomant ungebundene Steine für einen Spruch verwenden, müssen diese ebenfalls mindestens zehn Karat Gewicht haben, gewähren jedoch (auch mit passendem Schliff) keinerlei Boni. Vielmehr ist die Zauberpote wegen der Fremdheit der astralen Muster zusätzlich um jeweils einen Punkt erschwert, außerdem zerfällt dabei zusehends die Kristallstruktur: Der Edelstein ist nach drei Anwendungen ausgebrannt.

ZUSAMMENFASSUNG DER MODIFIKATOREN

entsprechender Kristall	-pAsP
entsprechende Modifikation (nach Schliff)	-1
passender Kristall	+1
neutraler Kristall	+2
gegensätzlicher Kristall	+3
Merkmal ohne Kristall	+4
jeder Kristall ab dem 4.	+2
ungebundener Kristall	+1
Modifikation ohne Schliff	x2

Beispiel: Wird ein IGNIFAXIUS (Merkmale: Schaden und Feuer) mit einem Obsidian und einem Feueropal gewirkt, die jeweils zwei pAsP gespeichert haben, dann ist die Zauberpote um 2 Punkte erleichtert. Selbiger Feueropal zusammen mit

einem Lapislazuli (Form, neutral zu Schaden, ebenfalls 2 pAsP) erschwert die Probe um 1 Punkt, mit dem Feueropal alleine ist sie um 3 Punkte erschwert. Die Flammenlanze aus einem ungebundenen Malachit (Heilung, gegensätzlich zu Schaden) entstehen zu lassen, würde die Probe allerdings um 8 Punkte erschweren (ungebundener und gegensätzlicher Kristall sowie ein Merkmal ohne Kristall). Soll ein FLIM FLAM (Merkmal: Umwelt) mit der Variation Lichtkegel (+3, v.a. eine Veränderung der Reichweite) gesprochen werden, ist die Probe mit einem Aventurin mit 3 pAsP und Tafelschliff (Reichweite) nicht erschwert, da der Zuschlag für die Variation ja um einen Punkt gesenkt wird. Hätte der Stein einen anderen Schliff, wäre die Probe um 4 Punkte erschwert, da der Zuschlag für die Variation verdoppelt wird – hier wäre ein zusätzlicher Kristall mit Tafelschliff sehr hilfreich, ein entsprechender Feueropal etwa (Feuer, in seiner Licht-Eigenschaft passend zum Effekt eines FLIM FLAM) würde den Gesamtzuschlag auf 2 Punkte verringern – und zwar unabhängig von den in dem Feueropal gespeicherten pAsP.

Mögliche Zauberkünste (also diejenigen, die bei Kristallomanten wenigstens eine Verbreitung von 4 haben): Abvenenum, Adamantium, Aeolitus, Analys, Applicatus, Arcanovi, Axxeleratus, Balsam, Beherrschung brechen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Böser Blick, Caldofrigo, Corpofrigo, Custodiosigil, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Eisenrost, Elementarer Diener, Exposami, Flim Flam, Hartes Schmelze, Hellsicht trüben, Invocatio minor, Lunge des Leviatan, Manifesto, Motoricus, Nebelwand, Objectofixo, Objekt entzaubern, Odem, Plumbumbarum, Reptilea, Ruhe Körper, Sensibar, Serpentalis, Tiergedanken, Unberührt, Uniativo, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Warmes Blut, Zorn der Elemente

Kristallomant (8 GP)

Voraussetzungen: KL 13, IN 15, CH 12, FF 12; SO mindestens 7; Kultur *Archaische Achaz*

Modifikationen: MR +2, +12 AsP

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Kristallgebunden, Vorurteile gegen Zwerge 6, Weltfremd (Zeitgefühl, Geselligkeit) 6

Kampf: Dolche +2

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +1

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis -1

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Philosophie +2, Rechnen +3, Sternkunde +4
Schriften/Sprachen: Muttersprache (Rissahh) +2, L/S (Chrmk) +5

Handwerk: Kristallzucht +4, Malen/Zeichnen +5, Steinschneider +6

Hauszauber: Arcanovi +5, Blick in die Gedanken +4, Corpofrigo oder Zorn der Elemente +5, Caldofrigo +4, Elementarer Diener +5, Reptilea +4, Unberührt von Satinav +5

Zauberkünste: Aeolitus +4, Analys +4, Axxeleratus +4, Corpofrigo oder Zorn der Elemente (der jeweils andere) +2, Flim Flam +4, Hartes Schmelze +4, Lunge des Leviatan +4, Objectofixo +3, Odem +5, Warmes Blut +4

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Kristallomant; Matrixregeneration I, Merkmal Objekt, Talentspezialisierung Gesteinskunde (Edelsteine); Bindung der Kugel, Kristallbindung, Bindung des Schuppenbeutels

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Matrixkristall, Matrixregeneration II, Matrixverständnis, Regeneration I, Stapeleffekt; H'Szints Auge

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begaubung für Merkmal Objekt, Feste Matrix, Gutes Gedächtnis, Gebildet, Herausragen-

der Sechster Sinn, Prophezeien (Sterndeutung), Veteran; Arroganz, Kurzatmig, Neugier, Vorurteile (gegen andere Rassen oder Magietraditionen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Zauberraar, Zeitgefühl; Animalische Magie, Blut-rauch, Festgefügtes Denken, Jähzorn, Körpergebundene Kraft, Niedrige Magieresistenz, Stubenhocker, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: Gürtel mit Beutel und Taschen, verzierter Speer; gebundene Traditionsartefakte: Kristallkugel, Schuppenbeutel; drei jeweils mit 1 pAsP gebundene Kristalle nach Wahl (können jeweils maximal 3 pAsP aufnehmen); Ritualkleidung; passender Gold- und Edelsteinschmuck

Besonderer Besitz: drei zusätzliche gebundene Kristalle oder anstelle der drei kleinen Kristalle des Basis-Besitzes drei Kristalle, die maximal 7 pAsP aufnehmen können.

MERKMALSVORORDNUNGEN NACH KRISTALLOMANTISCHER TRADITION

Merkmal	Kristall	Aussehen	Preis/Karat
Antimagie	<i>Magnetit</i>	schwarz mit metallischem Glanz	26 K
Beschwörung	<i>Rauchquarz</i>	dunkelbraun*	25 K
Dämonisch	—	—	—
Eigenschaften	<i>Turmalin (M)</i>	farblos bis tiefschwarz, oft zwei- oder mehrfarbig*	3 H
Einfluss	<i>Amethyst</i>	violett bis purpur*	15 K
Herbeirufung	<i>Mondstein</i>	weiß mit glasigem Glanz	12 K
Elementar	Rubin (Almadin)	rot, oft m. eingeschlossenem sechsstrahligen Stern**	14 S
Elementar [Eis]	<i>Baryt (M)</i>	farblos bis grau oder leicht bläulich**	14 K
Elementar [Erz]	Granat	farblos bis braun, niemals blau*	8 H
Elementar [Feuer]	Feueropal	rotschillerndes Farbspiel*	25 H
Elementar [Humus]	<i>Achat (M)</i>	rot, grau, braun und grün gebändert	16 K
Elementar [Luft]	Coelestin	weiß bis zart bläulich**	18 H
Elementar [Wasser]	<i>Aquamarin (M)</i>	blau bis blaugrün*	2 H
Form	Lapislazuli	azur- bis grünlichblau mit glasartigem Glanz*	17 H
Geisterwesen	<i>Karneol (M)</i>	blut- bis braunrot*	17 K
Heilung	<i>Malachit (M)</i>	tief dunkel- bis smaragdgrün gebändert	14 K
Hellsicht	<i>Bergkristall (M)</i>	klar und farblos**	19 K
Herrschaft	<i>Chrysopras</i>	apfelgrün*	23 K
Illusion	Opal	milchig mit lebhaftem Farbspiel*	22 H
Kraft	Topas	farblos bis himmelblau mit glasartigem Glanz**	2 S
Limbus	Saphir	tiefblau**	12 S
Metamagie	Zirkon	farblos mit diamantartigem Glanz**	9 S
Objekt	Smaragd	grün, oft mit Einschlüssen*	11 S
Schaden	<i>Obsidian (M)</i>	schwarz, selten auch dunkelgrün oder braun	1 H
Telekinese	<i>Türkis (M)</i>	grünblau mit brauner Äderung	16 K
Temporal	Diamant	klar und farblos, selten auch getönt**	15 S
Umwelt	<i>Aventurin (M)</i>	grünlich mit Glimmer in rot oder gelb*	25 K
Verständigung	<i>Onyx (M)</i>	schwarz-weiß gebändert*	13 K

Anmerkungen zur Tabelle:

- *Kursivdruck* kennzeichnet sogenannte „Mindere Kristalle“, die eine in Hinblick auf ihren magischen Nutzen schwächer ausgeprägte Kristallstruktur besitzen und erst beim zehnfachen Gewicht die gleiche Effektivität wie 'Höhere Kristalle' erreichen. Im Unterschied zu diesen kommen sie in der Natur auch in größeren Mengen vor.
- In der Spalte **Aussehen** wurden leicht durchscheinende Edelsteine mit einem Stern (*), durchsichtige mit zwei Sternen (***) gekennzeichnet. Alle anderen sind lichtundurchlässig.
- Die Angaben zum **Preis** der Edelsteine unterscheiden sich bisweilen von denen bisheriger Publikationen. Die hier aufgeführten Preise stehen jedoch durchgehend für ungeschliffene Steine, da Kristallomanten den Schliff ja selbst anbringen müssen (während geschliffene Exemplare, vor allem bei dem besonders schwer formbaren Opal, ohne weiteres das Drei- bis Vierfache kosten).
- Obwohl oft als Edelstein bezeichnet, scheint der aus Harz entstandene **Bernstein** keinerlei kristallomantisch verwertbare Eigenschaften zu besitzen, möglicherweise hängt dies auch mit seiner von den Menschen getroffenen Assoziation zu Praisos zusammen. Vom **Karfunkel** eines Drachen hingegen heißt es, seine Muster könnten sämtliche bekannten Merkmale darstellen (ganz abgesehen davon, dass solche Steine den Achat als heilige Artefakte gelten). Bisher konnten jedoch keinerlei Kristallstrukturen gefunden werden, die auch nur einem der **Dämonischen Merkmale** entsprächen – hier müssen Kristallomanten daher stets durch andere passende Steine substituieren. (Es gibt – oder besser: gab – jedoch durchaus Denkschulen, die jedem göttlichen und erzdämonischen 'Haus' wiederum separate Edelsteine, aber auch Metalle zuordnen und so deren Beschwörung erleichtern sollen.) Ein **Rubin** hingegen kann alle elementaren Merkmale vertreten, gilt als Substitut für ein anderes Merkmal aber bestenfalls als neutraler Kristall (während ein Feueropal z.B. ein passender Ersatz für einen FLIM FLAM wäre).



MAGIEDILETTANTEN

Es ist nicht ungewöhnlich, dass in einem Kind jahrelang verborgen eine Begabung schlummert, von der niemand etwas ahnt, am allerwenigsten es selbst: die Begabung, allein mittels Geisteskraft Dinge zu bewegen, andere Leute zu beeinflussen, Wunden zu heilen oder durch Handauflegen Schmerzen zu verursachen. Zwar tut zum Beispiel der Orden der Mephalthen sein Bestes, um solche Kinder aufzuspüren, und auch Hexen, Druiden und andere Magiekundige halten die Augen nach geeigneten Schülern und Schülerinnen offen. Aber dennoch kommt es immer wieder vor, dass ein magiebegabtes Kind nicht rechtzeitig entdeckt und gefördert wird, vor allem, wenn die Kraft nicht ständig und wiederholbar zu Tage tritt, sondern nur in geringerem Umfang oder schlummernd vorhanden ist. Im schlimmsten Fall begreift das Kind niemals, dass es besondere Kräfte hat, und nicht selten reagieren abergläubische Mitmenschen voller Misstrauen auf die merkwürdigen Dinge, die in der Umgebung des Magiedilettanten geschehen. Dies kann dazu führen, dass der Mensch aus seiner alten Umgebung ausgestoßen wird, im schlimmsten Fall kann er sogar Opfer von Lynchjustiz werden. Nicht allein deswegen versuchen viele Magiebegabte, ihre Gabe zu verstecken oder zu verleugnen – mit der Folge, dass diese Begabung irgendwann um so mächtiger und oft zerstörerischer hervorbricht. Viele Sagen und Legenden berichten von jenen, die die Gabe ablehnten und früher oder später den Verlockungen des Namenlosen, der Erzdämonen oder der Borbaradianer verfielen.

Es gibt aber auch Menschen, die es schaffen, aus ihrer Situation das Beste zu machen, die ihre Begabung in bestimmte Bahnen lenken und sich mit ihnen das Leben sogar erleichtern. Dabei müssen sie das keineswegs bewusst tun; sie können die Effekte, die sie auf magische Weise hervorrufen, auch einfach als Segen der Götter, als besondere Begabung oder eine Folge von glücklichen Zufällen begreifen.

Es gibt drei unterschiedliche Weisen, wie Magiedilettantismus zu Tage treten kann: durch ein *Magisches Meisterhandwerk*, durch einen *Schutzgeist* und durch die *Übernatürliche Begabung*, intuitiv einige zauberähnliche Wirkungen hervorzurufen. Alle drei Varianten werden weiter unten im Einzelnen beschrieben.

Magiedilettant kann praktisch jeder Held sein. Es ist keine Profession, sondern ein (erweiterter) Vorteil: der des *Vierteilzauberers* (siehe S. 147), zu dem die oben genannten Möglichkeiten (ebenfalls Vorteile) hinzukommen. Ausnahmen von den möglichen Professionen sind natürlich alle anderen hier in diesem Band genannten Zauberkundigen, denn bei ihnen ist die magische Begabung entweder stärker ausgeprägt oder rechtzeitig entdeckt und geformt worden.

Weiterhin sind die meisten Kämpfer ebenfalls nicht als Magiedilettanten geeignet, da ihr jahrelanger Umgang mit Metall – als Waffe, vor allem aber als Rüstung – die magische Begabung in der Regel versiegen lässt.

Dennoch gibt es Ausnahmen, denn auch einige berühmte Meisterschmiede sind in Wirklichkeit Magiedilettanten mit einem Magischen Meisterhandwerk – in ihrem (seltenen) Fall hat der Umgang mit Metall die Begabung nicht zerstört,

sondern die Magie hat sich ausnahmsweise auf die Formung von Metall konzentriert.

Wenn Sie einen Magiedilettanten spielen wollen, können Sie entscheiden, dass er selbst nichts von seinen magischen Kräften weiß. Dies kann rollenspielerisch zu sehr interessanten Situationen führen, und wenn er irgendwann nach und nach begreift, dass der eine oder andere 'Zufall' gar nicht so zufällig war, wird dies sicherlich viel zur Entwicklung seiner Persönlichkeit beitragen – eine Entwicklung, die Sie als Spieler und Ihre ganze Spielrunde miterleben können. Bis dahin mag es bei Ihrem Helden zu der einen oder anderen düsteren Ahnung, gelegentlicher Schwermut und dem unbestimmten Gefühl, 'irgendwie anders' zu sein, kommen. Sobald der Held sich aber seiner Fähigkeiten bewusst geworden ist, stellt sich die Frage, wie er damit umgeht: Ist es eine Erkenntnis, die ihn mit Freude und Triumph erfüllt, so dass er seine Fähigkeit wie ein Kind mit einem neuen Spielzeug bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit ausspielt? Oder übermannt ihn die abergläubische Angst vor dem Unbekannten, das er nicht kontrollieren kann, das mit ihm Dinge tut, die er nicht versteht? Vielleicht ist er aber auch erschüttert, wenn er herausfindet, dass aus ihm ein großer Magus hätte werden können, wäre er nur rechtzeitig entdeckt worden ...

Die meisten Magiedilettanten werden bald nach ihrer Entdeckung von Unrast ergriffen, denn sie haben das Gefühl, keinen rechten Platz mehr in ihrer alten Dorfgemeinschaft, ihrer Zunft oder sogar ihrer Familie zu haben. Daher verlassen sie ihre Heimat, um an anderen Orten ihr Glück zu versuchen. Viele finden sich erst nach langen Jahren mit ihrem Schicksal als 'Wanderer zwischen den Welten', als 'halb Mensch, halb Zauberer' ab. Wenn dies jedoch geschieht, haben sie das Zeug, um einer jener Meisterdiebe, Zauberbarden oder Wunderschmiede zu werden, von denen die Legenden berichten.

MAGISCHES MEISTERHANDWERK

Die vermutlich am weitesten verbreitete Ausprägung des Magiedilettantismus findet sich im Phänomen des magischen Meisterhandwerks, auch 'Handwerksmagie' genannt. Wenn ein Handwerksstück oder ein Kunstwerk außerordentlich gut gelungen ist, so spricht manch ein Bewunderer davon, dass das entsprechende Stück "einen besonderen Zauber" hat – und oft ist dieser Bewunderer damit näher an der Wahrheit, als er selbst ahnt: Ein Magischer Meisterhandwerker kann in einer besonders fordernden Situation seine Astralenergie einsetzen, um sich eine oder mehrere Proben auf ein Handwerkstalent zu erleichtern.

Dabei ist es unerheblich, ob er dies bewusst oder unbewusst tut – im Gegenteil ist sogar davon auszugehen, dass viele dieser Meisterhandwerker bis an ihr Lebensende nicht ahnen, dass ihre außerordentlichen Fähigkeiten in Wirklichkeit einen übersinnlichen Hintergrund haben. (Wenn Sie als Spieler wollen, können Sie die Verwaltung Ihrer Astralenergie und die Entscheidung, wann Ihr Held seine magischen Fähigkeiten nutzt, vollständig in die Hände Ihres Meisters legen.)

Das magische Meisterhandwerk kann in Kombination mit

einer Talentprobe in einem Körperlichen, Gesellschaftlichen, Natur-, Wissens- und natürlich vor allem einem Handwerks-talent zum Einsatz kommen. Bei Proben (auf Wissenstalente), die rein dem Abruf von Faktenwissen dienen, ist kein Einsatz des magischen Meisterhandwerks erlaubt (es stellt kein neues Wissen zur Verfügung, sondern erleichtert Verknüpfungen und intuitive Einsichten). Es muss für jedes Talent, das davon profitieren soll, einzeln gewählt werden und kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

- Wenn eine Probe *misslungen* ist, kann sie nachträglich in einen knappen Erfolg umgewandelt werden. Dies kostet genau so viele Astralpunkte, wie zusätzliche Talentpunkte nötig wären, um die Probe gelingen zu lassen. Sollten dies jedoch mehr Punkte sein, als der betreffende Held in diesem Talent an Talentpunkten hat, dann nutzt auch magische Hilfe nichts. Diese Methode versagt, wenn die Probe *gepatzt* wurde. Ebenfalls nicht möglich ist es, auf diese Weise eine misslungene vergleichende Probe auszugleichen (zu vergleichenden Proben siehe **Basis 70f.** oder **MFF 15**).

- Ist die eigentliche Talentprobe *gelingen*, dann kann der Meisterhandwerker die eingesetzten AsP im Verhältnis 1:1 nutzen, um seine TaP* zu erhöhen, jedoch nur bis zu einem Maximalwert von TaP*. (Er kann so viele AsP einsetzen, wie die TaP* der Talentprobe betragen.) Jeder gewünschte TaP* darüber hinaus (bis zu einem Maximalwert von TaW des verstärkten Talents) kostet ihn 2 AsP und einen Punkt Erschöpfung. Dieser Einsatz des magischen Meisterhandwerks muss vor der Talentprobe angesagt werden. Auf diese Weise können Handwerksstücke von ungeahnter Schönheit und Kunstfertigkeit entstehen.

In welchen Talenten – maximal deren 5 – ein Held seine magischen Künste einsetzen kann, hängt von seiner Profession und seinen Fähigkeiten ab. Als Faustregel können Sie alle Talente gelten lassen, die zum 'Handwerkzeug' dieses Helden gehören. Das könnte bei einem Einbrecher ebenso das *Klettern* wie das *Schlösser Knacken* sein, während es bei einem Jäger eher das *Fährtensuchen* und das *Wildnisleben* sind und bei einem Gaukler die *Akrobatik* und die *Gaukelei*. Bereiche, die nicht zu den üblichen Tätigkeiten des Helden gehören, muss der Meister nicht für das Meisterhandwerk zulassen – ein Barde hat also in der Regel keinen Anspruch auf die Verbesserung einer *Schlösser Knacken*-Probe, außer er benutzt die Einbrecherei als ständigen Nebenverdienst.

Kampftalente können üblicherweise nicht mit Magischem Meisterhandwerk unterstützt werden; zu den wenigen Ausnahmen siehe unten. (Abgesehen davon, dass die meisten Berufskämpfer durch ihren ständigen Umgang mit Metallwaffen und -rüstungen kaum ein magisches Talent haben.)

DER SCHUTZGEIST

Vor allem abergläubische Menschen behaupten gerne, dass jemand, der eine merkwürdige Gabe hat, einen besonderen 'Schutzgeist' besäße. Zwar konnte diese Behauptung trotz intensiver Forschungen nicht bestätigt werden, aber dennoch kann nicht geleugnet werden, dass manch ein Magiedilettant schon lebensbedrohliche Situationen überlebte, in der ein 'Normalsterblicher' mit Sicherheit zu Tode gekommen wäre. In Wirklichkeit liegt dies daran, dass der Magiedilettant seine Kraft in *lebensbedrohlichen Situationen* (die der Held nicht

selbst herbeigeführt hat: einstürzende Brücken, Schiffsuntergänge, Rinderstampeden ...) einsetzen kann, um eine Talent- oder Eigenschaftsprobe zu beeinflussen. Ob eine Situation für den Helden so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), dass er seine einzigartigen Kräfte einsetzen kann, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. Der Meister kann einen Schutzgeist auch dann aktivieren, wenn der Spieler des Helden nicht daran denkt. Die tödliche Gefahr muss nicht unbedingt ihm selbst drohen – wenn er durch seinen 'Schutzgeist' einen Freund oder einen Geliebten retten kann, dann reicht dies aus. (Natürlich muss der Magiedilettant die Gefahr für einen Gefährten wahrnehmen.)

Unter Einsatz seiner gesamten derzeitigen Astralenergie kann der Magiedilettant

- ◆ einen Patzer abwenden: Die Probe gilt dann als einfach misslungen.
 - ◆ eine beliebige (Talent- oder Eigenschafts-)Probe wiederholen; das zweite Ergebnis ist dann jedoch bindend.
 - ◆ das Ergebnis einer misslungenen Probe durch die Anzahl der aufgewendeten Astralpunkte verändern: Entweder senkt er den Würfelwurf einer Eigenschaftsprobe durch die Menge seiner Astralpunkte (und kann dadurch selbst unmögliche Proben bestehen), oder er steigert seinen Talentwert für diese Probe um die eingesetzten Astralpunkte.
 - ◆ In besonders seltenen Fällen ist auch schon das Phänomen beobachtet worden, dass ein zweifelhafter Kämpfer in dem Augenblick, bevor sein überlegener Gegner ihm den tödlichen Hieb versetzt, einen meisterlichen Schlag vollbringt, der eigentlich seine Kräfte übersteigt, und diesen Gegner damit besiegt. In diesem Fall steigen die Trefferpunkte einer gelungenen Attacke um die doppelten eingesetzten Astralpunkte, allerdings erleidet der Kämpfer hierdurch auch 2W6 Punkte Erschöpfung und verliert 4W6 AuP.
 - ◆ Auch gefährliche Situationen, die nicht durch Probenerleichterungen oder -wiederholungen zu lösen sind, können nach Meisterentscheid durch einen Schutzgeist aufgelöst werden: Ein angreifender Dämon könnte durch eine magische Entladung abgelenkt werden, eine Tür könnte vor den Verfolgern des Dilettanten plötzlich klemmen und dergleichen mehr.
- Gelegentlich wird dieser unkontrollierte Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen Minderer Geister begleitet: Während der Held also von einer Brücke stürzt und sich am Boden der Schlucht nur den Fuß verstaucht, mag sein Sturz vom Erscheinen kleiner Windbolde begleitet sein; in der Nähe eines Ertrinkenden bekommen Gischtorkronen plötzlich Gesichter und dergleichen mehr. Kein Wunder also, dass sich beim einfachen Volk der Mythos vom Schutzgeist festgesetzt hat, der bestimmten Personen zur Seite steht.

ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN

Einige Magiedilettanten können über Meisterhandwerk und Schutzgeist hinaus auch Effekte hervorbringen, die in ihrer Wirkung dem einen oder anderen Zauberspruch entsprechen. Dies kann ein plötzlicher Sprint sein (entsprechend einem **AXXELERATUS**), die Fähigkeit zu 'heilenden Händen' (**BALSAM SALABUNDE**), ein spontaner Kraftschub (**ATTRIBUTO**) und dergleichen. Fast alle möglichen Wirkungen beziehen sich auf den Körper oder die Sinne des Viertel-

zauberers selbst, stellen leichte Beeinflussungen dar oder übertragen Kraft. Dabei hat der Dilettant diese Sprüche niemals gelernt, und er muss auch nicht die normalerweise notwendigen Formeln rezitieren, genauso wenig wie er Zaubergesten ausführen muss. Er 'wünscht' sich einfach den entsprechenden Zaubereffekt herbei.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass er ganz regulär eine Zauberprobe würfeln muss und auch die anderen Werte (Kosten, Zauberdauer, Wirkungsdauer, Reichweite ...) genau denen des Zaubers entsprechen. Das Weglassen von Zaubergesten und -worten gelten für ihn nicht als spontane Modifikation, die Zauberprobe wird dadurch also nicht erschwert. Die bei der Zauberbeschreibung angegebenen Varianten stehen ihm in normalem Umfang zur Verfügung, abgesehen von denjenigen, die nur in einigen Repräsentationen möglich sind. An *Spontanen Modifikationen* sind für Magiedilettanten nur *Erzwingen* und *Reichweite* möglich. Äußere Umstände (zum Beispiel der hindernde Effekt von Metall) gelten für den Dilettanten in gleichem Maße wie für jeden anderen Zauberer.

Ein Magiedilettant kann bei der Generierung bis zu fünf Zauber aus der unten stehenden Liste wählen, wobei ihn der Erwerb eines jeden Zaubers 1 GP kostet. Allerdings erfordert

die Auswahl auf jeden Fall die Zustimmung des Meisters – Zauber, die nicht zum Hintergrund des Helden passen, müssen nicht zugelassen werden. Jeder Zauber hat zu Beginn einen ZfW von 3, er kann durch Talent-Generierungspunkte bis höchstens zu einem Wert von 5 gesteigert werden. Die Komplexität jeder Übernatürlichen Begabung beträgt während der Generierungsphase E, unabhängig von der eigentlichen Komplexität des Zaubers. In seiner späteren Karriere kann der Dilettant diese Zauberfertigkeiten nur durch *Spezielle Erfahrungen* (sprich: durch Anwendung) und den Einsatz von AP steigern; der maximale ZfW entspricht seiner Intuition. Hier gilt die Steigerungsspalte G. (Es gelten also die gleichen Steigerungsbedingungen wie bei Gaben.)

Es ist nicht möglich, später noch weitere Zauber hinzuzulernen; der Magiedilettant muss sich also zu Spielbeginn entscheiden, welche Zauber er beherrschen will. Es ist jedoch möglich (speziell, wenn die Option gewählt wird, dass der Dilettant noch nichts von seiner Begabung weiß), dass sich ihm seine Möglichkeiten erst später im Spiel offenbaren: In diesem Fall beginnen die *Übernatürlichen Begabungen* auf einem ZfW von 0. *Übernatürlichen Begabungen* profitieren nicht von *Gutem* oder *Eidetischem Gedächtnis*.

Magiedilettant (GP je nach Zusammenstellung)

Voraussetzungen: MU 11, KL 11, IN 11; alle menschlichen Rassen (nicht die Kulturen Amazonienburg, extrem selten bei Ferkina, Gjalskerländer, Novadi, Trollzacker), Ork, Halbork, Halbfelf, Goblin (nur Kultur Goblinbande, nur Frauen) oder Stammes-Achaz; keine Kämpferprofessionen außer Stammeskrieger, keine Praios-, Rondra-, Ingerimm- und Kor-Geweihte

Modifikationen: (MU+IN+CH)/2 – 6 AsP

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer (kostet 5 GP; falls der Dilettant nichts von seiner Begabung weiß: nur 3 GP)

Talente: keine Modifikationen

Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale: Aura verhüllen, Aurapanzern, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Kraftlinienmagie I, Ottagald, Tanz der Mada, Verbotene Pforten

Ungeeignete Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung

Empfohlene Vor- und Nachteile: je nach eigentlicher Profession; dazu die für Viertelzauberer zugelassenen magischen Vor- und Nachteile – insbesondere *Meisterhandwerk* (1 GP pro Talent; max. 5), *Schutzgeist* (3 GP) und *Übernatürliche Begabung* (1 GP pro Zauber aus der unten stehenden Liste; max. 5)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: je nach eigentlicher Profession

Ausrüstung und Besonderer Besitz: je nach eigentlicher Profession

Mögliche Zauber für generische Magiedilettanten: Adlerrauge, Adlerschwinge*, Ängste lindern, Armatruz, Attributo, Axzele-ratus, Balsam, Bannbaladin, Bärenruhe*, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskäl-

te, Exposami, Falkenauge, Firnlauf, Film Flam, Foren, Fulminictus*, Gedankenbilder, Gefunden!, Große Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hexenkralen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Karnifol, Katzenaugen, Klarum Puum, Klickeradomms, Krötensprung, Kuschi!, Lachkrampf, Lunge des Leviatan, Memorans, Motoricus, Movimento, Odem, Pectetendo, Penetrizel, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Satuaras Herrlichkeit, Schleier, Seidenzunge, Sens-attacco, Sensibar, Somnigravis*, Spinnenlauf, Spurius, Standfest, Sumus Elixiere, Tiere besprechen, Unitatio, Vipernblick, Visibili*, Warmes Blut, Wasseratem*, Wellenlauf*, Wipfellauf*, Zaubernahrung

*) Diese Übernatürlichen Begabungen sind nur für Halbfellen zugänglich.

WEITERE ZAUBERWIRKUNGEN

Die Objektrituale der einzelnen magischen Traditionen sind für den Magiedilettanten nicht zugänglich, magische Sonderfertigkeiten nur dann, wenn sie für Viertelzauberer offen stehen. Magiedilettanten können an Gemeinschaftsritualen teilnehmen und ihre Kraft spenden, jedoch üblicherweise nur 1 ZiP* zur Verfügung stellen, selbst, wenn



sie über eine passende Übernatürliche Begabung verfügen. Einige Dilettanten (s.u.) sind entsprechend ausgebildet, um besondere Zaubervirkungen hervorzurufen, die jeweils nur ihrer Profession bekannt sind. Dafür steht ihnen meist eine spezielle Ritualkenntnis zur Verfügung.

DIE DARNA

In den Tälern des Altimont-Gebirges auf der Insel Altoum leben die Darna, ein Waldmenschen-Stamm, der für drei Besonderheiten bekannt ist: seine Friedfertigkeit (selbst ihre Kriegszüge sind eher ritualisierte, wenn auch blutige, Kampfspiele), den Handel mit Jade (quasi das aventurische Monopol) – und die Tatsache, dass es unter ihnen mehr Zauberkunde gibt als unter irgend einem anderen Volk Aventuriers; es scheint fast, als wäre jeder und jede Darna zumindest minimal magisch begabt.

Sie leben vom Anbau von Maniok und Bergmais, von wilden Turupa-Früchten, von ein wenig Jagd und Fischerei. Was sie

an Werkzeugen nicht selbst herstellen können (sie arbeiten selbst meist nur mit gediegenem Kupfer und Obsidian), tauschen sie gegen die auf ihrem Territorium gefundene und von ihnen abgebaute Jade sowie einige Gewürzblüten und -früchte ein (was sich aber nun, nach der Zerstörung Altaias als nicht ganz einfach erweist). Ansonsten leben sie recht unbeschwert in den Tag und gelten bei Reiseschriftstellern als das Urbild des 'unverdorbenen Wilden'.

Grundsätzlich sind die Darna ein Bergstamm, für den die Aussagen aus AH 51f. gelten; die veränderten Werte finden sie untenstehend.

Startwerte Darna

Generierungskosten: 11 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer; Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gutsaussehend, Hitze-resistenz, Hohe Lebenskraft, Meisterhandwerk, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangemensch, Schnelle Heilung, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung, Wohlklang; Medium, Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feindfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen; Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinige, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheits-

anfälligkeit, Kurzatmig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente), Unstet

Mögliche Professionen (jeweils mit einigen nötigen Anpassungen): Bauer, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schamane, Stammeskrieger

Talente

Kampf: Dolche +2, Hiebaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2, Wurfspeer +1

Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Sich Verstecken +3, Sinnen-schärfe +2, Tanzen +1, Zechen –2

Gesellschaft: Sich Verkleiden –1

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnis-leben +4

Wissen: Gesteinskunde +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Mo-hisch; Sprachen Kennen (Garethi oder Tulamidyä) +3

Handwerk: Ackerbau oder Steinschneider

+2, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig
Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil: Hrruzat

Mögliche Übernatürliche Begabungen der Darna:

Adlerauge, Ängste lindern, Armatutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Bannbaladin, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenaugen, Gefunden! Große Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hexenspeichel, Höllenpein, Katzenaugen, Klarum Purum, Krötensprung, Kuschl, Lunge des Leviatan, Memorans, Movimento, Odem, Penetrizell, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Seidenzunge, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Sumus Elixiere, Tiere besprechen, Unitatio, Vipernblick, Visibili, Wipfellauf

DIE PVANAÄ-LIE

Dieser – auf Garethi 'Wolfsjäger' genannte – Stamm der Nivesen, der in den Tälern des Ehernen Schwerts beheimatet ist, bringt eine große Anzahl von Personen hervor, die einige als Wolfskinder, andere als Werwölfe, wieder andere als Magiedilettanten ansehen. Sie haben die Fähigkeit, sich willentlich in Wölfe zu verwandeln, und

viele von ihnen sind auch zu erstaunlichen körperlichen Leistungen in der Lage, die sich am Besten durch das Magische Meisterhandwerk erklären lassen. Da die Verbindung der Nuanaä-Lie zu den Himmelswölfen und dem wölfischen Teil ihrer Natur aber gleichermaßen religiös wie magisch begründet ist, wollen wir diesen Stamm (wie auch die Wolfskinder der Nivesen) in der Box **Götter und Dämonen** näher behandeln.

SPEZIELLE FORMEN DES DILETTANTISMUS

Über die genannten 'generischen' Magiedilettanten hinaus gibt es noch einige Gruppen von Zaubern, die ihre magische Begabung in der Tat zu einem vollen Beruf ausgebildet haben. Die im Folgenden präsentierten Professionen beinhalten jeweils den Vorteil Viertelzauberer sowie meist besondere Ausprägungen der Übernatürlichen Begabungen (eingeschränkte, teilweise aber auch erweiterte Listen möglicher Sprüche), des Meisterhandwerks, des Schutzgeistes sowie meist kultur- oder professionstypischer Zusatzbegabungen.

DIE ALCHEMISTIN

Fettig schillernder Rauch steigt wallend von einer silbernen Schale auf und sammelt sich unter der Decke des brütend heißen Laboratoriums. Suchend schweift der Blick der kahlköpfigen Alchimistin über das von Phiolen, Kästchen und Kugeln besetzte Regal an der Wand; 'Schwefeliger Orazal', 'Gelbes Mondsatz', 'Orichalcum-Perlen' und andere obskure und geheimnisvolle Bezeichnungen

stehen krakelig auf den Etiketten geschrieben. Zielsicher greift die lederbeschrüzte Alchimistin zu den 'Schuppen des Praisofalters' und gibt mit zitternder Hand eine Messerspitze davon in die smaragdgrün glimmende Glut in der Schale. Knisternd wuseln goldene Funken auf und die alte Frau blickt ungeduldig erst zur Tür hin, dann zu dem Rohalskolben am anderen Tisch, in dem über einem Feuer eine tiefrote schleimige Substanz blubbert und weißstrahlende Schlieren bildet.

"Horun", ruft sie laut. "Beecil dich mit dem Libellengift!" – 'Vielleicht', denkt sie, 'sind es dieses Mal die richtigen Substitutionen', als ein vielleicht sechzehnähriger Knabe hereinstürmt, in den Händen eine Pipette.



DIE ALCHIMISTIN IM SPIEL

Doch auch wenn man die Alchimistin eher in schwefeligen stinkenden Laboren oder über alte, rußgeschwärmte Rezepturen gebeugt vermutet, so gibt es viele ihrer Zunft, die während ihrer Gesellen- oder Lizientienzeit umherziehen. Ein Labor ist teuer und will erst einmal erworben und später unterhalten werden. Viele Rezepte harren noch ihrer Entdeckung oder werden von fremdländischen Meistern eifersüchtig gehütet, und die nötigen Ingredienzen sind kostbar, selten oder schwer zu beschaffen.

Oft ist es tatsächlich die Suche nach einer exotischen Zutat, die die Alchimistin von Rohalskolben, Athanor (dem alchimistischen Feuerofen) und Destille fortlockt; das Monatsblut einer Harpyie als Grundlage für ein Mittel gegen Unfruchtbarkeit, ein Schluck Brandung (kann nur im Mund transportiert werden), Tränen eines Gargylen zum Erweichen harter Gesteine oder ein Flux von der extrem flüchtigen Substanz des Limbus sind schon fast ein eigenes Abenteuer wert ...

Da die Alchimie ob ihrer okkulten Inhalte von Mysterien durchdrungen ist und Geheimschriften und Verschlüsselungen weit verbreitet sind, geht altes Wissen häufig verloren und muss neu entdeckt werden. Rezepturen wie Zurbarans Tinktur, Feuerpulver, schiedbares Glas, Mengbiller Bannbalöl, Steinmilch und Hylailer Feuer sind begehrtes Geheimwissen, dessen größtes neben dem Elixier des Lebens der Rote Leu ist – wobei letzteres sich gerade im Bornland zu einem Erlebnis ganz eigener Art entwickeln kann, denn dort ist die Golderzeugung streng untersagt. Vielleicht widmet die Alchimistin ihr Leben der Perfektionierung einer bestimmten Tinktur und erforscht, welche Veränderung der Wirkung durch andere Grundsubstanzen oder Zusatzstoffe ausgelöst wird. Möglicherweise sucht sie nach dem Stein der Weisen, dem Höhlenlabor des Drachen Vitador oder widmet ihre Forschung dem Alkahest, der alleszerfressenden Säure. Es ist ebenfalls denkbar, dass sie einen Langzeitversuch mit und an ihren Reisegefährten unternimmt, um Nebenwirkungen neuer Mixturen zu erforschen ...

Entgegen der beim einfachen Volk verbreiteten Annahme, handelt es sich bei der Alchimie nicht bloß um die vermeintliche Goldmacherkunst und die Suche nach dem Elixier der Unsterblichkeit, sondern um eine vielseitige, philosophienreiche und mit okkulten Vorgängen behaftete Geheimwissenschaft. Im Mittelpunkt des alchimistischen Interesses steht die Umwandlung aller Stoffe ineinander, die sogenannte *Transmutation*, beruhend auf der Vorstellung von sechs Grundstoffen – den Elementen – und der alles durchdringenden magischen Kraft. Diese Veränderung der Materie, aber auch des Geistes, vom Niederen zum Höheren (wiewohl auch der umgekehrte Weg gegangen wird) umfasst einfache Vorgänge wie die 'Verwandlung' von Holz in Holzkohle, beinhaltet aber auch die Bereitung wundertätiger Zauberelexiere und niederhölischer Mixturen aus verschiedenen Zutaten sowie die Herstellung von Parfümen und Seifen, Färbemitteln, Ungeziefergiften und vielem mehr. Die Alchimie gilt als ein unentbehrliches Verfahren zur Bereitung besonders wirksamer Arzneimitteln, und auch die Verfahrensweisen der Metallurgie und Gerberei, die Erzeugung von Glas und Porzellan und sogar Bierbrau- und Schnapsbrennmethoden sind auf die alchimistischen Künste zurückzuführen.

Die Ausbildung zur Alchimistin erfolgt durch freie oder in Gilden und Zünften organisierte Lehrmeisterinnen und Lehrmeister, von denen die Gilde zu Mengbilla und die Werkstätten des Roten Salamanders am bekanntesten sind. Ebenso namhaft sind die Alchimistischen Fakultäten der Universitäten Al'Anfa und Methumisi, aber auch die Magierakademien nehmen sich häufig geeigneter Schülerinnen an – meist Magiedilettanten, deren arkane Kräfte während der Lehrzeit entsprechend geschult werden, damit sie in kontrollierten Bahnen verlaufen. Während der meist etwa sechsjährigen Lehre werden den Schülern Lesen, Schreiben und Rechnen beigebracht und man unterrichtet sie in verschiedenen Wissenschaften und elementaren Philosophien, vorrangig natürlich der Alchimie, aber auch Astrologie und sogar Magietheorie.

Nach der erfolgreichen Abschlussprüfung, die ähnlich der Adepten-Examinatio der Magier verläuft, sind die frischgebackenen Lizientiatinnen bzw. Freien Gesellinnen berechtigt, ihre Wissenschaft frei und öffentlich zu praktizieren.

Ein großer Teil der jungen Alchimistinnen widmet sich anschließend gleich weiteren Studien und spezialisiert sich innerhalb der Profession auf Teilbereiche, mit denen sie sich bei Minencompagnien, Glasmanufakturen, Schnaps- und Parfümdestillen, provinzherrlichen Münzen etc. ihren Lebensunterhalt verdienen.

Zumeist in ein bequemes Gewand gekleidet, tragen die traditionellen Alchimisten darüber zur Arbeit eine Lederschürze oder ein ledernes Skapulier, je nach Größe des Geldbeutels aus hartem Rinds- oder feuerfestem Iryanleder. Gleichfalls aus Leder sind die oft ellbogenlangen Handschuhe, die vor Spritzern unangenehmer Flüssigkeiten und Hitze schützen sollen. Ähnlichen Zwecken dienen Kappen oder Mützen, um die Haare zurückzuhalten, soweit diese nicht ohnehin kurz oder das Haupt kahl geschoren sind. Traditionell führen Alchimisten-Gesellen ihre Feinwaage als Standessymbol mit sich. Der wachsgestärkte Bart hingegen, lange Zeit ebenfalls Standeszeichen der männlichen Alchimisten, ist nach einigen spektakulären Selbstentzündungen der letzten Zeit aus der Mode gekommen und wird mittlerweile nicht mehr gefordert. Ein typisches Zeichen alchimistischen Schmucks (neben den Symbolen der Elemente) ist übrigens der Ouroboros, eine Schlange – seltener ein schlangenhafter Drache, eine Eidechse oder zwei Fische –, die ihren eigenen Schwanz frisst, ist der Ouroboros als Ring ohne Anfang und Ende ein Symbol für die ewige zyklische Natur, der ewigen Wiederkehr und eine Allegorie für die sich wandelnde Materie. Er gilt auch als Symbol des Großen Werkes.

Den Umgang mit Waffen haben Alchimisten nie gelernt, so dass man kaum einer begegnen wird, die etwas anderes als Dolch, Säbel oder Knüppel bei sich trägt.

DIE ZAUBERKUNST DER ALCHIMISTINNEN

Die Alchimie ist eine komplexe Wissenschaft, die als Al'Chimie von den Tulamiden kam – welche sie von der eichsischen H'Ceyme übernahmen, so dass sie womöglich auf Pyrador zurückzuführen ist, wenngleich die güldenländischen Einwanderer ähnliche Kenntnisse mitbrachten. Eine Alchimistin ist zugleich Philosophin und Forscherin: Wenn sie ihre Arbeit bestens vollenden will, muss sie die richtigen Symbole, Sternkonstellationen und den korrekten Zeitpunkt wissen, um ihr Werk zu beginnen; *Astrologie* und *Kababylth* (eigentl. Ka'Abu Byloth; tul.: 'des ewigen Vaters Wacht', die tulamidische Zahlenmystik; auch bei den Angroschim verbreitet) sind ihr ebenso wenig fremd wie Elementarismus und Mystik.

In vielerlei Hinsicht ähnelt sie dem Magier, wenn ihr auch – als Magiedilettantin – nicht annähernd dessen magische Möglichkeiten und Erfahrungen zur Verfügung stehen. Die 'Höhere Alchimie' (die Erstellung von Artefakten mit darin gebundenen Zaubern, die den Einsatz spezialisierter Zauberkunst erfordert) steht nur ausgebildeten Magiekundigen offen, weswegen die nichtmagischen Abgängerinnen sich auch meist

den 'profanen' Zweigen der Kunst zuwenden und sich als Apothecaria niederlassen oder in den o.g. Unternehmungen ihr Brot verdienen.

Die hier präsentierte Alchimistin ist daher die Variante, die auf dem Vorteil *Viertelzauberer* beruht: Da viele zukünftige Alchimisten entdeckt werden, wenn Mephalliten, Talentsucher vom Pentagramm von Vinsalt oder auch Hexen nach magiebegabten Zöglingen Ausschau halten, aber halt neben 'Vollzauberern' auch viele 'Spätberufene' entdecken, kann man davon ausgehen, dass etwa die Hälfte aller Alchimisten über die entsprechenden magischen Kräfte verfügt.

Für viele Mittelchen sind zur Entfaltung ihrer Wirkung jedoch Zauber vonnöten, die eine Alchimistin nicht beherrscht, weswegen zwischen Alchimisten und Magiern ständig ein reger Austausch an Wissen, Dienstleistungen und Produkten besteht. Nicht von ungefähr finden sich unter den fähigsten Alchimisten zahlreiche Magier; auch Geweihte, vor allem der Hesinde, und Hexen, Druiden und Geoden, sogar Scharlatane verschreiben sich immer wieder dieser Wissenschaft – in all diesen Fällen sollten Sie die reguläre genannte Profession verwenden und die für Alchimisten passenden Talente und Zauber fördern.

Die hier präsentierte 'magiedilettantische' Alchimistin ist in der Ausübung ihrer magischen und weltlichen Tätigkeiten geschult worden, so weit es für Viertelzauberer möglich ist. Sie beherrscht drei *Meisterhandwerke* und fünf *Übernatürliche Begabungen* (darunter auch solche, die normalerweise Magiedilettanten nicht zugänglich sind). Ihre besonderen Fähigkeiten liegen darin, zum einen Astralenergie in Mixturen fließen zu lassen, um so deren Wirkung zu verbessern (siehe dazu die Alchimie-Regeln in *MWW*), zum anderen bestimmte Zutaten einer Mixtur so aufzuladen, dass sie als *sinnvolle Substitution* für einen Zauber wirken können. *Schutzgeist*-Phänomene sind bei Alchimistinnen selten, da sie von Anfang an darauf geschult werden, ihre Kräfte gezielt einzusetzen.

Eine Alchimistin ist in der Lage, die *Schale der Alchimie* (siehe *MWW*) zu verzaubern und einzusetzen; andere Objektuale sind ihr nicht zugänglich. Sie hat jedoch die Möglichkeit, bestimmte Sonderfertigkeiten zu erlernen, die ansonsten Magiedilettanten verschlossen sind.

Wir präsentierenden Ihnen im folgenden nur zwei der vielen möglichen Varianten; weitere (namentlich: die den Akademien Festum, Khunchom und Norburg sowie den Universitäten Al'Anfa und Methumis assoziierten Alchimisten) sind im *Ergänzungsband Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* zu finden, der sich mit allen Spielarten der Artefakterschaffung und der Alchimie beschäftigt.

Alchimistin (12 GP, zeitaufwendig) Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO mindestens 6 Modifikationen: –6 AsP Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer; drei Meisterhandwerke (Alchimie und zwei nach Wahl), fünf Übernatürliche Begabungen (zwei festgelegte und drei nach Wahl, s.u.); Goldgier 7 Kampf: Dolche oder Heiwaffen oder Säbel +2, Raufen oder Ringen +2 Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbe-	herrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zechen +2 Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2 Natur: – Wissen: Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +2, Mechanik +1, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2	Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Mutter- oder Unterrichtssprache) +1, Sprachen Kennen (alte Form oder verwandte Sprache der Muttersprache/Unterrichtssprache) +6, L/S (Schrift der Mutter- oder Unterrichtssprache) +6, L/S (Nanduria) +5 Handwerk: Alchimie +7, Brauer oder Gerber/Kürschner oder Schnaps brennen +2, Stoffe Färben +2, Handel oder Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4; dazu insgesamt weitere 8 Punkte auf
---	---	---

bereits aktivierte Wissens- und Handwerkstalenten, maximal +2 pro Talent

Feste übernatürliche Begabungen: Analys (nur auf die Untersuchung von Substanzen), Odem; dazu drei Zaubersprüche aus der folgenden Liste:

Mögliche übernatürliche Begabungen: Adlerauge, Apparat, Armbrust, Attribut, Balsam, Blitz, Flamm, Foramen, Gefunden!, Klarum Purum, Klickeradomms, Memorans, Motoricus, Odem, Sumus Elixier, Visibili

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Alchimie (nach Wahl); Bindung der Schale

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Matrixregeneration I, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung oder Tränke), Verbotene Pforten; Bindung der Schale

Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale: Aura verhüllen, Auranzer, Blutmagie, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Ottalgard, Tanz der Mada, Regeneration I, Schalenzauber, Verbotene Pforten, Zaubersprüche

Empfohlene Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Astralmacht, Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, Verbindungen; Feste Gewohnheit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Schulden, Sucht, Übler Geruch, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Astraler Block, Farbenblind, Niedrige Magieresistenz, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe oder Buchlein mit Rezepturen und Notizen, Flaschen und Beutchen mit einfachen alchimistischen Mitteln, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von 50 Dukaten

Besonderer Besitz: Koffer mit alchimistischen Gerätschaften oder Fachbücher im Wert von 75 Dukaten

Varianten

Die oben genannten Werte gelten für eine Alchimistin, die von einer freien Lehrmeisterin ausgebildet wurde (eventuell in Zusammenarbeit mit einer Magierakademie). Statt dessen können Sie auch eine der folgenden Varianten wählen; die Modifikationen gelten dann zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Bund des Roten Salamanders (+2 GP)

Modifikationen: MR+1, SO+1

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter); Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Talentwerte: die o.g. 8 frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen; stattdessen Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Geschichtswissen +1, Geisteskunde +1 (+2 in Festum), Götter/Kulte +1 (+2 in Fasar), Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1 (+2 in Andergast), Philosophie +1 (+2 in Fasar), Rechtskunde +1, Tierkunde +1, Alchimie +1 (+2 in Festum), Drucker +1 (nur Brabak), Handel +1 (+2 in Festum und Andergast), Heilkunde Gift +1 (nur Brabak und Fasar), Schnaps brennen +1 (nur Andergast)

Zusätzlich mögliche übernatürliche Begabungen: Arcanovi (nur Bindung von Zaubern in Substanzen), Unitatio

Gilde der Alchimisten zu Mengbilla (+6 GP)

Modifikationen: +3 AsP, MR +1

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Resistenz gegen Gifte (eine Art wählen); Prinzipientreue (unbedingte Schweigepflicht über Interna, Gehorsam gegenüber der Gilde, Verteidigung absoluter Forschungsfreiheit), Schulden (1.500 Dukaten)

Talentwerte: die o.g. 8 frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen; Dolche +1, Selbstbeherrschung +2, Scharfsinn +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Anatomie +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +1, Tierkunde +1, 4 Punkte auf weitere passende Sprachen und Schriften, Brauer oder Schnaps brennen oder Stoffe färben +2, Heilkunde Gift +3

Zusätzlich mögliche übernatürliche Begabungen: Abvenenum, Hexenspeichel, Warmes Blut

BUND DES ROTEN SALAMANDERS

(COMMUNIO RUBIO-SALAMANDRIS, CRS)

Der bekannteste und mit mehreren Hundert Mitgliedern größte aventurische Zusammenschluss von Alchimisten bildet in seinen vier Werkstätten (Brabak, Leiterin Hitta von Ilmenstein; Festum unter Gräfin Zidanja von Bollstett; Andergast unter der Leitung von Sevastianus Zornbold und Fasar unter Mhanach abu'l Ketab) auch eigene Zöglinge aus, wobei trotz aller Gemeinsamkeiten unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Während man in Festum aufgrund von Verträgen mit Stoerrebrandt umfangreichste Laborausstattungen vorweisen kann und auf breites Wissen in alchimistischen Methoden setzt, wird den Werkstätten in den freidenkerischen Zentren Brabak und Fasar gerne Giftmischerei nachgesagt,

wohingegen Andergast sich vor allem der *Profanen Alchimie* widmet. In Brabak wird auch der *Salamander* – ein regelmäßig erscheinendes, kompetentes Fachblatt – erstellt und in der werkstatteneigenen Druckerei gedruckt. Eine wichtige Einnahmequelle aller Werkstätten ist der Ladenverkauf der hergestellten Alchimika sowie von Grundlagenschriften.

Der Bund gilt als unabhängig, ist philosophisch jedoch irgendwo zwischen Grauer und Schwarzer Magiergilde anzuordnen. Die Mitglieder sind üblicherweise an einer kupfernen Spange oder Brosche in Salamanderform zu erkennen.

Wird einer der Zöglinge als Magiedilettant entdeckt, so werden seine magischen Fähigkeiten vorwiegend intern durch arkan begabte Meister geschult, doch wird auch auf die örtlichen Magierakademien zurückgegriffen. Die Ausbildungsdauer beträgt 7 Jahre

Fachbereich: praktische Alchimie, Materialkunde, Verwandlungsauberei, Elementarismus
Ausrichtung: lockerer Bund der praxisorientierten Forschung; ist vielen Philosophien gegenüber offen und lässt auch Exzentrikeren mannigfachen Spielraum; in den Werkstätten gehobenes Interesse an gewinnbringenden Geschäften

Größe: sehr groß

Beziehungen: groß (im Einzugsbereich der Werkstätten und in den Magiergilden); in seiner Gesamtheit eher ansehnlich

Ressourcen: sehr groß (durch Verkauf von Alchimika und die weite Verbreitung der Mitglieder)



GILDE DER ALCHIMISTEN ZU MENGBILLA

Nach der Explosion der arkanen Akademie Laboratorien der Höheren und Niederen Alchimie zu Belenas im Jahre 178 v.H. bildeten die Überlebenden des Unglücks eine unabhängige Gilde der Alchimisten, die schon bald zu einem Machtfaktor in der Stadt und ihrem Umland wurde – heutzutage stellt die Gilde mit ihrem Oberhaupt Menchal ak'Taran als eines der einflussreichsten Kartelle der Stadt ein Mitglied des Hohen Rates von Mengbilla und sichert sich damit einige Privilegien, darunter die sechs- bis siebenjährige Ausbildung von Kindern mit milder arkanen Fähigkeiten. Andere Zöglinge werden für gewöhnlich nicht ausgebildet, wohingegen der Gilde nicht nur die mengbillanischen Alchimisten angehören, sondern auch einige Heiler und die meisten der hiesigen Schwarzmagier.

Der wohl berühmtesten alchimistischen Vereinigung werden intensive Verbindungen zu den *Fraternitas Uthari* nachgesagt und ihre exotischen Gifte und verruchten Tinkturen sind gefürchtet und in weiten Teilen Aventuriens verboten – eine der wichtigsten Einnahmequellen besteht allerdings im Verkauf von Gegengiften. Ihre gewiss nicht immer göttergefälligen Methoden sind gekennzeichnet von anrüchigen Ideen und okkulten Vorgehensweisen, über die lebenslanges Stillschweigen zu wahren ist; es wird von Gängen und Laboratorien unter der Stadt gemunkelt, bewacht von verwachsenen Homunculi.

Zöglinge der Gilde (jedoch nicht zwangsläufig andere Mitglieder) sind erkenntlich am Symbol des Ouroboros (einer sich in den Schwanz beißenden Schlange, seltener auf beiden Handrücken (links in grüner, rechts in

roter Farbe), eingetätzt mittels einer alchimistischen Säure.

Die Gilde ist mächtig genug, um auch von der Bruderschaft der Wissenden unabhängig zu sein; mit dem CRS und den alfanischen Universitätsalchimisten verbindet sie eine intensive Rivalität.

Fachbereich: Giftkunde, Rauschgifte, Parfüme und Herstellung von Purpur und Mengbiller Feuer

Ausrüstung: obskur-berühmter Zusammenschluss hiesiger Alchimisten, Apotheker und Schwarzmagier; Mystizismus und Misanthropie sind üblich

Größe: klein

Beziehungen: in Mengbilla sehr groß (Mitglied des Hohen Rates), ansonsten hinlänglich

Ressourcen: ansehnlich (verschiedene Privilegien und Monopole)

DER DERWISCH

»Die Trommeln tönten bereits seit Stunden durch die Täler der südlichen Unau-Berge – fern, nur auf den Hängen zu hören, wohin die wenigen Überlebenden vor der echsischen Horde geflüchtet waren. Der Mawdli gab uns Ungläubigen zu verstehen, dass wir auszuharren hätten. Ein Gegenangriff unserer verbliebenen Kämpfer wäre angesichts der schier unsiegbaren Bestien auch reiner Selbstmord gewesen. Dann senkte sich die Sonne rotglühend den friedlichen Weiten der Wüstenränder entgegen und die Trommeln schwiegen. Es war so still wie in Borons Hallen, Kälte kroch durch die Täler, und Windböen fegten Staub und Sand von den Hängen. Wieder vermeinte ich Trommeln zu hören. Ich erkannte meinen Irrtum, als der erste Reiter aus einer Wolke aus Sand hervorpreschte. Schrille, trillernde Kampfschreie aus männlichen Kehlen erfüllten die Dämmerung. Novadische Krieger und inmitten der Kavalkade: Derwische! Ich hatte sie bisher immer für ein Märchen gehalten. Wie falsch ich lag! Die Rache Rastullahs wütete vernichtend in den Reihen der kaltgeschuppten Echsenbrut.«

—Aus einem Bericht von Kara ben Yngerymm, erschienen im Aventurischen Boten *Peraïne* 32 Hal

Im 92. und 93. der 99 Gesetze verlangt der Eingott Rastullah von seinen Gläubigen das Meiden jeglicher Magie, da sie Echsenwerk und dem Gottgefälligen ein Greuel sei. Etliche Schulen der Mawdliyat sehen jedoch durchaus Möglichkeiten, die Zauberei rastullahgefällig zu verwenden, wenn der Gottgefällige starken Willens ist und sie nur unter bestimmten Umständen einsetzt. Kalif Malkillah III. stiftete daher die rastullahgefällige Zauberschule des Kalifen zu

Mherwed, um magisch begabte (männliche) Kinder der Novadis den strengen Richtlinien gemäß ausbilden zu können. Doch ist nicht jeder mit *Heschinjas Fluch*, der Last der Magie, beladene Novadi für eine akademische Ausbildung geeignet. Seit der sorgfältigen Prüfung 'auffälliger' Kinder auf magisches

Talent hin ist die Zahl der anerkannt zauberkundigen Novadis enorm angestiegen, und so wurde es notwendig, auch für jene einen Ort der Formung zu finden, deren Kraft zu schwach für eine Ausbildung zum Magier ist. Eine alte Festung inmitten der Unauer Berge wurde auf Rat des Hohen Mawdli und durch Beschluss des Kalifen die neue Heimat der 'Beni Dervez', des Ordens der Derwische. (Ihr Stammsitz liegt im Wal-el-Khomchra im Herzen der

Wüste.) Ein weiteres Kloster im Khoram-Gebirge, das auch der Missionierung der

Merech dienen soll, ist im Aufbau befindlich. Ihre Geschichte ist jedoch viele Jahrhunderte älter und reicht angeblich zurück bis zu den Kriegen Bastrabuns gegen die Echsen. Immer wieder einmal bringt man die Beni Dervez auch mit den Kasimiten und/oder den Hadjinim in Verbindung, doch alle drei Bünde üben sich in gottgefälligem Schweigen zu solchen Spekulationen.

Das Leben der Beni Dervez wird bereits seit Rastullahs Erscheinen durch die Neunundneunzig Gesetze bestimmt, denn der

Zauberer und Derwisch Said ibn Ilram

al-Mussah war zugegen, als der Eingott seine Weisheit in Keft offenbarte. Die Derwische sind seit jener Zeit nicht mehr nur ein magischer, sondern vielmehr ein religiöser Orden, der in der Abgeschiedenheit der Berge ein einziges Ziel verfolgt: Die



Macht Rastullahs zu Seinem Wohlgefallen auf die Welt zu rufen. Dies geschieht durch die ekstatischen Rhythmen der *Dabla*s, kleiner lederbespannter Trommeln aus Ton oder Hartholz, die ein *Rufer der Macht Rastullahs* in Vollkommenheit zu spielen versteht, durch Askese, Kampf und Tanz, um Leib und Geist ganz in Harmonie mit dem All-Einen zu bringen.

Der Orden kennt zweimal zwei Aufgaben, die einem Mitglied zufallen können: So gibt es die Krieger, die Mawdli (Einzahl Mawdli), die Rufer der Macht Rastullahs und die wenigen Bediensteten. Das Folgende wird sich mit den Ruffern der Macht Rastullahs beschäftigen, die das Bild des Stammes nach außen hin geprägt haben und für den Unwissenden der Derwisch sind.

Die Beni Dervez verstehen sich als Stamm (sogar als 'ursprünglicher' Stamm der Wüste), doch erfolgt die Aufnahme nie durch Geburt, sondern erst nach einer Prüfung. Diese findet in der Regel bereits im neunten Lebensjahr statt – Kinder, die bei der akademischen Aufnahmeprüfung aufgefallen sind, sind meist älter – und besteht aus der Erprobung von Mut, Glauben, Musikalität und magischem Vermögen.* Ein erfolgreicher Prüfling wird sein Blut mit dem eines älteren Derwischs mischen, der nun für neun Jahre Lehrmeister und lebenslang Vater des jungen Derwischs sein wird – sein Stamm und seine Sippe sind von nun an die Beni Dervez, sein Sippenoberhaupt ist der All-Eine, der durch den Sehenden Mawdli spricht. Während der gesamten Ausbildung sind religiöse Unterwerfung und Andacht sowie die Schulung von Selbstbeherrschung und Ausdauer Teil des täglichen Lebens. Daneben folgt in neun aufeinanderfolgenden Stufen die Rhythmik-Schulung mit *Dabla*, *Gong* und *Gangas* (mehrere Metallplatten, die tuschend echt das Geräusch aneinander reibender Schwerter nachzuahmen vermögen), das Erlernen Trance erzeugender Tänze und des novadischen Oberton-gesanges, der quengelnden, durchdringenden Kabasflöte ähnlich.

Etliche Derwische widmen sich der Kunst des bewaffneten Kampfes, und viele von ihnen sind im Umgang mit einem oder zwei Waqqif (dem novadischen Zier- und Ritualdolch) oder ein oder zwei Djandukat (Ez. Djanduk; tulamidischen, gebogenen Kurzschwertern) vertraut. Alle haben jedoch die Grundlagen des novadischen Ringkampfes, des stark formalisierten Stils der *Unauer Schule* erlernt. Gute Reiter sind sie als

wahrhafte Novadi allemal, aber auch mit Zahlenmystik, Sternkunde und novadischen Brettspielen beschäftigen sie sich mit individuell unterschiedlicher Hingabe. Allen ist jedoch gemein, dass sie die 99 Gesetze und die Gesetzes-Auslegungen ihrer obersten Mawdliyat verinnerlicht haben und glühende Anhänger des All-Einen sind.

Die Kleidung der *Rufer* ist die novadische, helle, mehrschichtige weite Gewandung mit einem breiten, roten, mehrfach um den Körper gewundenen Stoffgürtel und dem hellen Kopftuch mit roter Kordel. Rüstung tragen sie nie, festere Schuhe als Sandalen selten. Haupthaar und Bart werden nach Abschluss der Lehrjahre lang und offen getragen, Schüler schneiden ihr Haupthaar auf etwa einen Finger kurz, während ihr Bart bereits ungehemmt wachsen darf.

Die Abschlussprüfung eines Derwisch besteht in aller Regel darin, dass er für eine kleine Gruppe Krieger die Segnung Rastullahs herabrufft, während er diese auf einem Zug gegen verfeindete Stämme, Echsen oder fremde Eindringlinge begleitet. Über sein Verhalten wird nach der Rückkehr der Krieger Zeugnis gegeben. Es folgt die religiöse Prüfung durch einen Mawdli. Fällt hierbei das Ergebnis Rastullahs gefällig aus – und auch eine Niederlage kann durch die Mawdliyat als günstiges Zeichen gedeutet werden –, so darf der nun vollwertige Derwisch die Bezeichnung *kar Rastullah* in seinen Namen einfügen, die, frei übersetzt, *Rufer der Macht Rastullahs* bedeutet. Ein Beispiel hierfür: Kharmal kar Rastullah ben Dervez.

Inzwischen ist es üblich, diese jungen Männer für eine gewisse Zeit in den Dienst eines älteren reisenden Derwisch, eines Scheichs oder Sultans oder eines Mawdli zu stellen. Dadurch soll der junge Derwisch mehr über das Volk Rastullahs erfahren, wer es verteidigt und wer es bedroht.

DIE ZAUBERKUNST DER DERWISCHE

Der wische ziehen mit ihrem hypnotischen Trommelspiel eine große Zahl von Zuhörern in ihren Bann, und können sie zum Kampf motivieren, ermutigen und sogar heilen. Darüber hinaus kennen die Derwische einzelne Übernatürliche Begabungen, das Meisterhandwerk (das sich sogar auf einige ausgewählte Kampftalente beziehen kann) und den *Mantel Rastullahs*, das Schutzgeist-Phänomen. Die meisten Rufer der Macht Rastullahs beherrschen mehrere der genannten Fähigkeiten.

Derwisch, Rufer der Macht Rastullahs (12 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, KO 13; nur Novadi (in wenigen Ausnahmefällen auch Rastullahgläubige aus den Kulturen Mhanadistan und Tulamidische Stadtstaaten), nur Männer; SO mindestens 6

Modifikationen: -6 AsP, +3 AUP, MR +1
Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, Meisterhandwerk (Musizieren, Orientierung, Selbstbeherrschung), Übernatürliche Begabung (drei Zauber aus un-

tenstehender Liste); Prinzipientreue (99 Gesetze; die Beni Dervez sind überaus strenggläubige Novadis), Verpflichtungen (Beni Dervez, Rastullahglauben, Kalifat)

Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +2, Wurfspere oder Lanzenreiten +1

Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Tanzen +4

Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +1

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2,

Wettervorhersage +2

Wissen: Brettspiel oder Sternkunde +4, das jeweils andere Talent +1; Götter/Kulte +5, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Ur-Tulamidyä) +6, L/S (Geheiligte Glyphen von Unau) +6, L/S (Ur-Tulamidyä) +6

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3,

*) Wer bei dieser Prüfung zwar magisches Vermögen zeigt, aber in den anderen Punkten versagt, wird von wohlmeinenden Stämmen verkauft, von weniger wohlmeinenden Stämmen ausgesetzt und von besonders abergläubischen Stämmen zum Wohle der Allgemeinheit geopfert. Unentdeckte Magiedilettanten sind bei den Novadi extrem selten.

Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +7, Schneiden +1

Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Musizieren (Rhythmusinstrument); Ritualkenntnis (Derwischtrommeln); Ruf des Krieger

Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeits, Eiserner Wille I, Gebirgskundig, Reiterkampf, Tanz der Mada (als Meditationstanz in Derwisch-Tradition), Waffenloser Kampfstil Unauer Schule

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Besonderer Besitz, Eisern, Meisterhandwerk (maximal zwei weitere Talente, darunter auch Dolche, Ringe, Säbel oder Wurfspere), Magiegespür, Pro-

phezeien, Schnelle Heilung, Schutzgeist (wird *Mantel Rastullahs* genannt und nicht personifiziert), Tierfreund, Zaubenhaar; Gesucht (falls ausgestoßen oder 'desertiert'), Vorurteile (Echsen, Zwölfgöttergläubige)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura, Wesen der Nacht; Albino, Eitelkeit, Fettleibig, Fluch der Finsternis, Kurzatmig, Lahm, Unangenehme Stimme

Mögliche Zauberei der Derwisches: Adlerauge, Ängste lindern, Armatrutz, Attributo, Axzeleratus, Balsam, Bärenruhe, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Gedankenbilder, Gefunden!, Große Verwirrung, Höllenpein,

Horriphobus, Karnifilo, Katzenaugen, Klarum Puum, Krötensprung, Kusch!, Lunge des Leviatan, Memorans, Motoricus, Movimento, Odem, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Tiere besprechen, Unitatio, Widerwille, Zaubernahrung

Ausrüstung: traditionelle Kleidung, Dabla, Waqqif, Khunchomer, Essgeschirr, kleines Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, Wasserbeutel, Blanko-Schriftrolle oder Buch, Schreibgerät, Umhängetasche

Besonderer Besitz: Pferd (geschultes Shadif) oder ausgebildetes Kamel mit Sattel und Zaumzeug

DER FERKINA-BESESSENE

»Plötzlich hörst du ein lautes Gebrüll – das Gebrüll eines waidwunden Tieres. Du kommst näher und siehst, wie gerade die Axt des Mannes der Bestie das letzte Leben nimmt. Du wagst nicht, auch nur zu atmen, während du mit anstiehst, wie er es in eine Senke schleppt, in der sich das Blut immer mehr sammelt, wie er mit großen Schlägen das Fell vom Fleisch löst und es sich um die Schultern schlingt, wie er das Herz herausreißt, es gen Himmel hebt und dann gierig hinunterschlingt. Auch wenn er dich nicht ansieht, bist du sicher, dass er dich beobachtet, während er sich niederkniet, um das Blut zu trinken. Über und über besudelt ist er – und du meinst, deinen Augen nicht zu trauen: denn dort, wo eben noch seine Füße und seine Hände waren, sind jetzt Tatzen, krallenbewehrt wie die der Khoramsbestie, deren Fleisch er roh vertilgt, während ihn ein Schauder schüttelt, der ihm einen markerschütternden Schrei entlockt! Und würgend wendest du dich ab, als du merkst, dass nicht nur dort, wo er sich in das Fell gehüllt hat, seine Haut von Haar bedeckt ist – nein, auch die Arme und die Beine – vom Rest willst du es gar nicht wissen! – bedecken sich über und über mit dichtem Fell. Aus dem Augenwinkel siehst du, wie sich ein neues Tier von dem unförmigen, in Fetzen gerissenen Fleischklumpen entfernt, welcher selbst einmal eine Khoramsbestie war. Und spätestens jetzt weißt du, dass der Ferkina ein Tier ist, und nicht ein Mensch, so sehr es auch den Anschein haben mag ...«
—aus Durchs wilde Mhanadistan von Kara ben Yngerymm, erschienen in Angbar, I Hal

Eine Abart des Magiedilettanten, die nur bei den Stämmen der Ferkinas auftritt, ist der *Anach-Nür*, der 'Besessene'. Diese Männer (Frauen sind äußerst selten unter ihnen) nehmen nach ihrer Vorstellung den 'Blutgeist' eines wilden Tieres in sich auf, um dessen Kraft für sich zu gewinnen. Für die Ferkinas lebt die wahre Seele eines Lebewesens nämlich in dessen Blut – jene Kreaturen, die sie als 'blutlos' bezeichnen

(verweichlichte Städter, Echsenwesen, zahme Haustiere), haben in ihrer Vorstellung zwar Blut in sich, aber es ist minderwertig und kann keinen Blutgeist aufnehmen. Um also die Kraft des Blutgeistes aufzunehmen, erlegen sie eines jener Tiere, in denen diese Geister ihrem Glauben nach wohnen, und zerteilen es rituell bei noch warmem Leib. Dann vermischen sie ihr Blut mit dem des Tieres, indem sie sich selbst kleine Wunden zufügen und das Tierblut trinken, schließlich das Herz und andere Teile des Fleisches essen und sich in das noch blutige Fell hüllen.

Nach dem Glauben der Ferkinas nimmt der *Anach-Nür* dadurch den Blutgeist des Tieres (*nur zhinaif*) in sich auf. Einen so in einem Besessenen wohnenden Geist nennen sie *nur zhúlach*. Der Besessene kann sich durch dieses Ritual für längere Zeit (längstens bis zum nächsten Neumond) teilweise in das Tier und auch wieder zurück verwandeln: Er übernimmt in Gestalt und Verhalten teilweise die Charakteristika des Tieres – hat dafür allerdings auch die Möglichkeit, besondere Fähigkeiten zu entwickeln, die dieses Tier auszeichnen. Die äußerliche

Verwandlung und auch sein Verhalten kann der *Anach-Nür* mit seiner Magie meist unter Kontrolle halten.

Die Ferkinas glauben, dass der *nur zhúlach* den Körper des Besessenen mit dem Mondwechsel zwar wieder verlässt, bis er mit einem jedoch solange begleitet, bis er mit einem erneuten Ritual einen neuen Blutgeist in sich aufnehmen hat.

Ein *Anach-Nür* ernährt sich außerhalb des Opferungsrituals (und speziell außerhalb der eigentlichen Zeit der Besessenheit) rein vegetarisch, da der Geschmack von Blut und Fleisch 'den *nur zhúlach* anlockt', der wieder von ihm Besitz ergreifen könnte. Schon aus diesem Grund ist er ein Einzelgänger in einem Volk, das sich sonst allein von Fleisch und Milch ernährt. Höchstens mit dem Schamanen seines Stammes hält er Kontakt und entwickelt sich häufig zum Schrecken der Täler – was Wunder, dass er häufig in die Fremde zieht, wo niemand von seiner Segnung



durch den blutigen Donnerer weiß. Denn der Heilige Mann gilt nichts im eigenen Lande, und so sehr man in ihm einen Gesegneten Raschtulas sieht, so sehr weiß man auch um seine Eigenschaften ...

BESESSENE IM SPIEL

Der Besessene ist ein *Viertelzauberer*, dessen besondere Magie darin besteht, von einem Blutgeist besessen werden zu können – dem Glauben der Ferkinas nach eben genau den *nur zhälach*. (Sprich: Er verfügt über der aventurischen Wissenschaft unerklärliche Fähigkeiten; wir folgen hier in unserer Beschreibung der Weltstich der Ferkinas.) Des weiteren beherrscht er das *Magische Meisterhandwerk*, und zwar in einer besonderen Form, in der die Talente, die von diesem Vorteil betroffen sind, vom der Tierart abhängen, dessen *nur zhälach* er gerade in sich trägt. Zudem kann er sich mit dieser besonderen Form des Meisterhandwerks auch Proben auf eine von der Tierart abhängige Eigenschaft unter Einsatz von Astralenergie erleichtern. Jeder Tierart sind zudem zwei *Übernatürliche Begabungen* zugeordnet, die der Anach-Nür einsetzen kann, wann immer er 'den passenden Blutgeist in sich trägt'. (Hier, wie auch bei den Meisterhandwerks-Talenten, kann der Meister natürlich passend variieren. Es ist hierdurch jedoch nicht möglich, Flugfähigkeit oder Wasseratmung zu erlangen – einmal davon abgesehen, dass Fische ohnehin blutlos sind.) Schutzgeist-Erscheinungen um einen Besessenen sind selten, kommen aber vor.

Hinzu kommt der Nachteile *Blutrausch*, der sich beim Anach-Nür zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen dieses Nachteils darin äußert, dass er die Kampf- und Verhaltensweise des jeweiligen Tieres annimmt; sprich: Während Meisterhandwerk und Übernatürliche Begabung nur bis zum nächsten Neumond erhalten bleiben, begleitet der zuletzt gerufene *nur zhälach* den Besessenen weiter und wartet auf seine Chance ... Mit dem Ritual übernimmt der Besessene wie erwähnt bis zum nächsten Mondwechsel einige körperliche Merkmale und auch Verhaltensweisen des geschlachteten Tieres. Er kann jedoch sowohl die körperlichen wie auch die geistigen Auswirkungen willentlich unterdrücken. Hierzu muß er für jeden Tag 4 AsP aufwenden, er kann die Kontrolle jedoch auch jederzeit fallen lassen. Im Kampf entgleitet ihm diese Kontrolle des "Tieres in

ihm" sehr viel leichter: Sobald den Ferkina der *Blutrausch* überkommt, werden die Veränderungen unkontrollierbar. Um die einmal verlorene Kontrolle zurückzugewinnen, muss zum einen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um den bei der Tierart angegebenen Wert (siehe die Tabelle; üblicherweise ist dies ein Wert von MU/3 des Tieres) erschwert ist, zum anderen kostet ihn diese Anstrengung 8 AsP und bringt ihm W6 Punkte Erschöpfung. Auch das Auffrischen seiner Kraft mit fremdem Blut – sei es das von Tieren oder auch das von Menschen – birgt das Risiko, die Kontrolle über die Verwandlungen zu verlieren. Wann immer er ein blutmagisches Ritual durchführt, um an die benötigte AE zu kommen, um die Verwandlung zu unterdrücken, muss er ebenfalls eine entsprechend erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um zu verhindern, in Blutrausch und Verwandlung zu verfallen. Dies ist auch der Grund dafür, dass sich die Anach-Nür, von rituellen Anlässen abgesehen, rein vegetarisch ernähren. Die Legende berichtet im übrigen, dass ein Besessener, der versucht, einen weiteren Blutgeist in sich aufzunehmen, bevor sein *nur zhälach* entwichen ist, dies durchaus tun kann, allerdings wird dann er selbst aus seinem Körper gedrängt und vergeht, für immer in dieser Welt gefangen und damit auf ewig von den Verheißungen des Jenseits ausgeschlossen. Kein Wunder also, dass kein Ferkina auf den Gedanken käme, dem Wahrheitsgehalt dieser Legende nachzugehen. (Und da die Rituale immer in der finsternen Neumondnacht durchgeführt werden müssen, ist dies ohnehin unter normalen Umständen nicht möglich.)

BLUTGEISTER

Darüber, wie die wahre Natur des Blutgeistes beschaffen ist, gehen die Meinungen in Aventurien weit auseinander (zumindest unter denjenigen, die von diesem Phänomen wissen). Die hier beschriebenen Effekte würden von einem Gildenmagier sicher nicht mit einem Geist erklärt werden. Ob allerdings deren Sichtweise in diesem Fall die Geeignetesten sein muß, ist durchaus fraglich. Näheres zur Glaubenswelt der Ferkinas, zu Geistern und Schamanismus erfahren Sie in der Box *Götter und Dämonen*.

Besessener (+5 GP) (Variante der unten genannten Professionen – der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* ist nicht erforderlich.)

Voraussetzungen: MU 12, KO 12; Kultur Ferkina, Professionen Stammeskrieger, Hirte, Jäger oder Straßenräuber; üblicherweise nur Männer

Modifikationen: – 6 AsP

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer; Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft abhängig vom gewählten Tier); Übernatürliche Begabung (zwei Zauber je nach Tier); Blutrausch, Speisegebote (Vegetarier)

Talente: Raufen +3, Ringen +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2

Sonderfertigkeit: Blutmagie, Verbotene Porten

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft, Eisern, Schutzgeist, Zäher Hund; Jähzorn

Als von Blutgeistern besetzt und damit potentielle Quellen eines *nur zhälach* gelten alle kampfstarken, warmblütigen Tiere. Bei den Ferkinas am beliebtesten sind jedoch:

Tier	Sb+1	Meistertalente ¹	Merkmale	Übernatürl. Begabung
Stier	7	KK; Athletik, Körperbeh., Raufen	Hörner, Fell, Phallus	Horriphobus, Lunge des Leviatan
Khoramsbestie	5	KO; Athletik, Körperbeh., Raufen	Reißzähne, Fell	Movimento, Zaubernahrung
Berglöwe	5	MU; Klettern, Raufen, Schleichen	Mähne, Krallen	Axxeleratus, Standfest
Raschtulschluch	5	IN; Schleichen, Sich Verst., Sinnensch.	Ohren, Krallen	Adlerauge, Sensattacco
Widder	4	GE; Klettern, Raufen, Betören	Hörner, Fell, Phallus	Armaturatz, Levthans Pracht (entspricht dem SATURIAS HERRLICHKEIT)

Weitere beliebte Tiere sind: Wildkatze, Sandlöwe, Höhlenpanther, Mungo, Khoramswühler, Gepard, Sandwolf, Hengst, Warzennashorn, Gebirgsschok

Anmerkungen zu der Tabelle:

- 1) Der Zuschlag auf die Selbstbeherrschungs-Probe, um die Verwandlung zu unterdrücken.
- 2) Zum Einsatz des Meisterhandwerks bei einer Eigenschaftsprobe muss vor der Probe angesagt werden, dass man AsP zur Verbesserung

einsetzen will. Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe, jedoch versucht der Besessene unterbewusst, die Probe auf jeden Fall gelingen zu lassen, was darin resultieren kann, dass alle AsP in diese eine Probe fließen. Die Verbesserung des *Raufen*-Talents kann entwe-

der zu Beginn des Kampfes erfolgen, wobei je 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht.

DER GJALSKER TIERKRIEGER (DURRO-DÛN)

»Ab und an trifft man in den Öden des Gjalsker Hochlandes auf einen Mann oder eine Frau, die aus der traditionellen, grünbraunen Tracht der Barbaren hervorstechen: Sie haben sich in die Felle eines bestimmten Tieres gehüllt und tragen Krallen, Federn oder Zähne eben jenes Tieres als Schmuck. Der Laie mag denken, er stehe vor einem Schamanen (Geisterbeschwörer) dieses Volkes, doch weit gefehlt: Diese Gjalsker sind die angesehensten Krieger dieser Barbaren und haben mit Schamanentum genau so viel gemein wie ein Oger mit einem Almadaner Laffen. Die Schamanen helfen ihnen zwar bei ihren Traumreisen in die Geisterwelt, um mit ihrem Odün – ihrem Leit-Geist – in Kontakt zu treten, doch ansonsten sind die Durrodun gänzlich fleischlich und weltlich, bisweilen streitlustig oder brünftig, andere dagegen hinterhältig und verschlagen. Die Tierkrieger, die sie Durrodun nennen, sind in der Regel Einzelgänger in der Sippengemeinschaft und entweder als einsame Grenzwächter oder Jäger unterwegs. Wenn sie ein Tier gewählt haben, welches für Mut und Kampfeslust steht, sind sie jedoch im Kampf gegen Orken oder Thorwaler stets in erster Reihe zu finden.«
—Capitan Lares Bramstetter in einem Bericht an die Horaskaiserliche Admiralität und das Directorium für Besondere Angelegenheiten; Efferd 30 Hal



seinen Odün trifft und mit ihm zusammen ein astrales Band flechtet, das bis zum Tod nicht mehr zerrissen werden kann: Es kehrt zurück als Durro-Dün, als Tierkrieger. Die meisten Tierkrieger haben eine Erfahrung gemacht (und machen sie täglich aufs Neue), die von weltlichen Menschen nicht verstanden werden kann. Bisweilen suchen sie ihresgleichen, um in 'Rudeln' zu leben, meist aber hausen sie alleine in den Wäldern, in Höhlen und einfachen Hütten, mehr Bruder oder Schwester den Tieren als den Menschen. Aber immer, wenn der Ruf des Haerad ertönt, wenn das eigentliche Blut ruft, sind sie zur Stelle, um ihre ursprüngliche Sippe zu schützen, sie zu führen und bei Streitigkeiten mit den Tieren zu vermitteln.

DIE ZAUBERKUNST DER TIERKRIEGER

Was für den gebildeten Reisenden aus dem Mittel- oder Horasreich klar als Zauberei erscheint, ist für den Gjalskerländer nicht mehr und nicht weniger als der Beistand seines Odüns, des Geistes, der ihn von Kindheit an begleitet. In diesem Sinne versteht er das Meisterhandwerk, zu dem er je nach Odün in verschiedenen Talenten befähigt ist, auch eher als Bitte an den Geist, ihm seine Stärke zu leihen, und der Übergang zu den Übernatürlichen Begabungen (die ebenfalls von der Art des Tiergeistes abhängen, ist vollkommen fließend. Auch Übertragungen tierischer Eigenschaften auf den Krieger sind üblich, bei erfahrenen Durro-Dün bis hin zum vollständigen Gestaltwandel, und natürlich greift der Odün bisweilen als Schutzgeist auf Seiten des Tierkriegers ein. Das Meisterhandwerk erstreckt sich auch auf bestimmte Eigenschaften je nach Odün. Dabei muss vor der Probe angesagt werden, dass man AsP zur Verbesserung einsetzen will: Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe. Auf diese Art und Weise kann auch die Geschwindigkeit verbessert werden (3 AsP pro zusätzlichem Punkt GS), ja sogar der natürliche Rüstungsschutz (4 AsP erhöhen den RS um 1). Die Verbesserung des *Raufen*-Talents kann entweder zu Beginn des Kampfes erfolgen, wobei je 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht. Ein Durro-Dün hat nun aber nicht von Spielbeginn an alle Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sein Odün ihm gewährt, zur

In frühen Kinderjahren eines Gjalskerländers geschieht es bisweilen, dass sich der Odün eines Tieres dem Kind offenbart, sei es durch intensive Träume oder durch solch spektakuläre Erscheinungen wie die Rettung aus großer Gefahr. Von diesem Zeitpunkt an hat (und sucht) der Sprössling immer wieder Kontakt zu dieser Tierart, was sich in Träumen, Visionen und realen Begegnungen widerspiegelt. Über kurz oder lang wird dies auch dem Schamanen der Dorfgemeinschaft offenbar, der dem Heranwachsenden offenbaren kann, dass er auserwählt ist, das Wesen des Odüns im Diesseits, vor allem aber unter den Menschen zu verkörpern und den Kontakt mit der Welt der Tiere und der Geister zu pflegen. Nach etwa einem Jahr vorbereitender Übungen (und nachdem der Schamane selbst erkannt hat, welches Odün sich dem Kind offenbart hat), wird das Kind vom Schamanen auf eine Reise in die Geisterwelt geführt, wo es auf

freien Verfügung. Vielmehr muss er sich die Achtung und Wertschätzung des Geistes auf Visionsquesten verdienen: Geistreisen in die Schattenwelt der Odûn oder zu den Ahnen unter dem Meer, Gespräche mit den Tierkönigen oder den Elementen und geistige Kämpfe mit gestaltlosen Schrecken. Auf diesen Reisen wird er vom Schamanen des Haerad begleitet, denn nur dieser kennt die Wege, Tore und Brücken in der Geisterwelt.

Wenn ein Durro-Dûn eine solche Queste erfolgreich abgeschlossen hat (was nicht immer sicher ist), erreicht er eine neue Stufe der Einweihung: Er erschließt sich eine neue Übernatürliche Begabung und er kann ein höherstufiges Ritual erlernen. Bevor ein Tierkrieger auf eine dieser Questen geht, wandert er durch die Welt, um Erfahrung zu sammeln; er bereitet sich regelrecht auf die Queste vor. Es ist nicht selten, dass er für mehrere Jahre durch die Welt zieht und nach erfolgreicher Initiation wieder verschwindet, um sich auf die nächste vorzubereiten. Mehr zu den Visionsquesten der Durro-Dûn finden Sie in **MWW** im entsprechenden Kapitel, mehr zur Glaubenswelt der Gjalskerländer in **Götter und Dämonen**. Durro-Dûn kennen keine speziellen Objektrituale und können

auch keine erlernen, jedoch führen die erfahrensten von ihnen Speere oder Äxte, die im Jenseits wie im Diesseits in der Lage sein sollen, auch nichtkörperliche Wesen zu verletzen.

DER ODÛN

In der Vorstellung der Gjalsker ist der Odûn ein Geist, der für die Essenz, das spirituelle, aber auch das Beste des körperlichen Wesens einer bestimmten Tierart steht – 'Großer Bär' oder 'All-Hirsch' (von wenigen Ausnahmen abgesehen übrigens geschlechtsneutral). Dabei nehmen diese 'Tiergeister' eigentlich nie körperliche Gestalt an, sondern erscheinen entweder in Träumen und unauffälligen Zeichen oder fahren in Tiere ihrer Art – oder eben einen Menschen, der vom Odûn damit gesegnet wird. Dies kann ein Schamane sein, meist ist es jedoch ein Tierkrieger, der schon von klein auf die Nähe zu dem Tier verspürt. So zumindest sehen es die Gjalskerländer; die aventurischen Magietheorien erlauben jedoch durchaus auch andere Deutungen des Odûn- und des Tierkrieger-Phänomens.

Durro-Dûn, Gjalskerländer Tierkrieger (GP je nach Odûn)

Voraussetzungen: je nach Odûn

Modifikationen: –6 AsP, +3 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer; Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft nach Odûn), Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (fünf zum Odûn passende Zaubers aus der entsprechenden Liste, davon zu Spielbeginn nur drei verfügbar); Prinzipientreue (Odûn-Verhalten, Gjalskerländer Religion); weitere nach Odûn

Talente: je nach Odûn

Sonderfertigkeiten und Rituale: Ritualkenntnis (Duro-Dûn); Hauch des Odûn; weitere je nach Odûn

Verbilligte Sonderfertigkeiten/Rituale: Haut des Odûn; weitere je nach Odûn

Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale:

Aura verhüllen, Auraparanzen, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Kraftlinienmagie I, Tanz der Mada, Verbotene Pforten

Empfohlene Vor- und Nachteile: je nach Tierart, auf jeden Fall aber Balance, Beidhändigkeit, Eisern, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund; Blutrausch

Ungeeignete Vor- und Nachteile: je nach Tierart

Ausrüstung: traditionelle Kleidung (Kilt, Weste, Umhang), dazu zum Odûn passenden Tierfell, Krallen, Zähne etc. als Schmuck; andere Ausrüstung nach gewählter Profession

Besonderer Besitz: —

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (oder eine neue, passend zu einem gewünschten Odûn erschaffen werden).

Bär (13 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, KO 12, KK 12

Automatische Vor- und Nachteile: Beidhändig, Schnelle Heilung; Jähzorn 5, Tolpatsch

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +4, Raufen +4, Ringen +3, Wurfbeile +3, Zweihand-Hieb Waffen +2

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +2, Sinnesschärfe +2

Gesellschaft: —

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: —

Handwerk: Abrichten +2, Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde der Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiskundig; Linkhand, Niederwerfen

Meisterhandwerk: KK, Raufen, Ringen, Zechen

Passende Zaubers (Zauber mit * nicht zu Beginn): Armatutz, Attributo, Bärenruhe, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf, Gefunden!*, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich, Höllenpein, Horriphobus*, Karnifilo, Kuschi, Leib der Erde*, Lunge des Leviatan, Movimento, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

Feuermolch (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, KL 11, GE 12

Automatische Vor- und Nachteile: Herausragender Geruchssinn, Resistenz gegen tierische Gifte; Eingeschränktes Gehör, Raubtiergeruch, Speisegebote (nur tierische Nahrung), Unansehnlich

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +3, Ringen +2, Speere +5, Wurfspeere +5

Körper: Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +4, Sinnesschärfe +4

Gesellschaft: —

Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +4

Sprachen/Schriften: —

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde der Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Sumpfkundig; Aufmerksamkeits, Kampf im Wasser, Schnellziehen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde Wald oder Steppe; Ausweichen I, Kampfflexe

Meisterhandwerk: GE; Klettern, Sich verstecken, Schleichen

Passende Zaubers (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Bärenruhe, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Chamaelion, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Hexengalle, Höllenpein, Katzenaugen, Krötensprung, Leib der Wogen*, Lunge des Leviatan, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Warmes Blut

Gebirgsbock (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, GE 13

Automatische Vor- und Nachteile: Balance; Jähzorn 5

Kampf: Dolche +3, Hiebaffen +4, Raufen +4, Ringen +2, Schleuder +4

Körper: Athletik +4, Klettern +5, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +2, Sinnenstärke +4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtsuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Weltervordersage +3, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Ablichten +1, Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Ausweichen I, Aufmerksamkeit

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde Eis oder Wald; Ausweichen II, Niederwerfen

Meisterhandwerk: GE und GS; Athletik, Klettern, Raufen

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Firnlauf, Gefunden!, Große Verwirrung, Höllenpein, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Kuschl, Lunge des Leviatan, Movimento, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

Rabe (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, KL 12, GE 12

Automatische Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Herausragender Gesichtssinn, Innerer Kompass; Neugier 7, Nachtblind, Unangenehme Stimme

Kampf: Bogen oder Wurfspere +5, Dolche +2, Hiebaffen +2, Raufen +4, Speere +4

Körper: Athletik +3, Fliegen +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +2, Sinnenstärke +5

Gesellschaft: –

Natur: Fährtsuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +5, Weltervordersage +4, Wildnisleben +3

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Ablichten +3, Feuersteinbearbeitung +3, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Gebirgs- oder Waldkundig; Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfflexe, Finte, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Meisterhandwerk: IN, Körperbeherrschung, Orientierung, Sinnenstärke

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf*, Gefunden!, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Kuschl, Leib der Erde*, Lunge des Leviatan, Movimento, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

Wildschwein (13 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, KO 13

Automatische Vor- und Nachteile: Herausragender Geruchssinn, Eisern oder Resistenz gegen Pflanzengifte; Jähzorn 5, Neugier 5

Kampf: Dolche +2, Hiebaffen +4, Raufen +4, Ringen +2, Speere oder Zweihand-Hiebaffen +4, Wurfbeile oder Wurfspere +3

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +2, Sinnenstärke +4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtsuchen +5, Fallenstellen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Weltervordersage +1, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Ablichten +1, Feuersteinbearbeitung +3, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3

Sonderfertigkeiten: Steppen-, Sumpf- oder Waldkundig; Finte, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere der genannten Geländekunden; Ausfall

Meisterhandwerk: KO, Raufen, Selbstbeherrschung, Sinnenstärke

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Gefunden!, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Höllenpein, Horriphobus*, Karnifilo, Kuschl, Leib der Erde*, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Sensattacco*, Sensibar, Standfest, Zaubernahrung

Wolf (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, GE 12, KO 11

Automatische Vor- und Nachteile: Ausdauernd +3, Dämmerungssicht, Eisern; Neugier 7, Raubtiergeruch, Speisegebote (nur tierische Nahrung)

Kampf: Dolche +2, Hiebaffen oder Speere +4, das andere +2, Raufen +5, Ringen +3, Wurfspere +4

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +2, Sinnenstärke +4

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fährtsuchen +5, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Weltervordersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Ablichten +3, Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Gebirgs-, Steppen- oder Waldkundig; Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere der genannten Geländekunden; Aufmerksamkeit

Meisterhandwerk: GE, Athletik, Raufen, Schleichen

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf*, Gefunden!, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Kuschl, Leib der Erde*, Lunge des Leviatan, Movimento, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung



DER MAGIER

»Als Magier und Magierinnen im Sinne dieser Definition gelten all jene, welche die arkanen Kräfte an einem der unter 2.4 genannten Institute geschult und geübt, gleichfalls unter Supervision demonstriert und somit ihre Kenntnis bewiesen haben. Zum Zeichen ihrer Rechte und Pflichten sollen sie die Siegel ihrer Akademie in ihrer Hand tragen und an ihrer Kleidung als von arkaner Profession kenntlich sein. An Hand und Hals, Leben, Leib, Freiheit und Besitz gerichtet werden sollen sie nicht nach des Greifen Recht und nicht nach der Fürsten Recht, sondern nach der Gilden Recht, wie allfolgend beschrieben ...«

—aus einer frühen Fassung des Codex Albyricus, um 350 v.H.

»Nunmehrige Collegae, wenn ihr meint, ein spitzer Hut, ein Buch unter dem Arm und ein zünftiger Stab würden unsere Profession ausmachen, dazu vielleicht noch die bewundernden Blicke der jungen Burschen und Mädels, wenn ihr euch als Magomedicomant oder Illustrophantasmurg vorstellt, eine gelegentliche Analyse für gutes Gold und dann mit Vierzig die Lebenserinnerungen verfasst – dann werdet ihr es vielleicht zu einem geruhamen Posten als Contor-Magicus bei Stoorrebrandt bringen, kaum aber zu Ansehen oder Ruhm, geschweige denn zu Weisheit oder Unsterblichkeit in Folio und Saga ... Was diese finsternen Zeiten, in denen wir Wellenbrecher vor der anrollenden Finsternis sein müssen, von uns fordern, ist Schürfe des Geistes und des Willens, ein nandusegefülliges Beharren in unserem Streben nach Erkenntnis, Liebe zur Welt und doch Bereitschaft, sich um der Welt willen aufzugeben. Die Welt um uns ist durchdrungen von astralem Wirken, und wir müssen es sein, die die Blinden leiten. Zu leiten und voran zu gehen, erfordert Mut und auch Verantwortung für die, die uns folgen – und das ist das Gegenteil von geruhamen Posten ...«

—Magister Magnus Aleya Ambareth in der Laudatio für die Abgänger des Jahrgangs 1022 BF der Schule der Hellsicht zu Thorwal



Berufen zählt, werden die Eltern mit ihrem Sprössling, sobald er das zehnte Lebensjahr erreicht hat, zu einer Magierakademie eilen, um ihr Kind dem Vorsteher zu präsentieren.

Wenn das Kind die eingehende und langwierige Eingangsprüfung der Akademie besteht, wird es in das Haus aufgenommen. Im Verlauf von mindestens acht Jahren besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Magister, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Götterwissen, Dämonologie 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, ja schließlich sogar nutzbringend einsetzen lassen. Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses irgendeinen Zauber durchzuführen. Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlussprüfung, zu der unter anderem ein 'Vorzaubern' in den von der Akademie gelehrt Sprüchen gehört. Nach bestandener Prüfung erhalten die Jungmagier oder Jungmagierinnen das Siegel der Akademie als magische Tätowierung an erkennbarer Stelle angebracht, und sie empfangen als weitere sichtbare Auszeichnung ihren persönlichen Zauberstab.

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 diese 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 jene Magier und Magierinnen gehören, die das Leben, ferne Länder, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennenlernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu sammeln, und auch, um sich einen Namen in der 'wirklichen Welt' zu

machen. Dass Spieler-Magier fast stets zur letztgenannten Gruppe gehören, versteht sich von selbst ... Magier stammen zwar aus allen Schichten der Gesellschaft, doch wenn sie als Eleve in eine Akademie eintreten, verlassen alle Unterschiede zwischen den Ständen. Hier zählt nur das Wort des Lehrmeisters und die Überlieferung der Bücher – und die von den Magierkonventen festgelegten *Regulatorien*, die bestimmen, welches Mindestwissen die Magi nachweisen müssen, bevor sie ihr Gildensiegel erhalten. Dies ist jedoch von Akademie zu Akademie verschieden, da über die Jahre viele



Magierschulen ihre besonderen Bedürfnisse auch gildenrechtlich durchgesetzt haben. Noch stärker treten die Unterschiede natürlich bei *persönlichen Lehrmeistern* zu Tage: Eigenbrötlerei-sche Waldbewohner unter den Magiekundigen werden dem Elven sicherlich solide Kenntnisse in Pflanzen- und Tierkunde sowie in den Natur-Talenten mit auf den Weg geben, dafür jedoch die gesellschaftlichen Fertigkeiten und das theoretische Wissen vernachlässigen, während trockene Theoretiker den Elven mit Geschichte, Magietheorie und Alten Sprachen plagen und ihnen noch den geringsten Hauch der 'wirklichen Welt' zeigen.

Gildenmagier unterliegen einer Unzahl von Vorschriften, was ihre korrekte und geforderte Kleidung angeht (siehe das Kapitel **Vom Gewande, das einem Magus geziemt** im Band **Mit Wissen und Willen**), aber die meisten Gildenzauberer sind ohnehin standesbewusst (oder eitel) genug, ihre Profession auch durch ihre Kleidung zur Schau zu stellen: Hohe spitze Hüte oder gehörrte Kappen, wallende Reisemäntel mit reich besticktem, seidenem Innenfutter und mit arkanen Symbolen versener Schmuck gehören zur Alltagskleidung der reisenden Magier und Magierinnen – ihre Festracht ist ungleich prachtvoller. Dazu gehört in jedem Fall der meist schulterhohe Zauberstab, ein mit Runen und Zeichen beschnitzter, unzerbrechlicher Stecken, das Zeichen der Magierwürde.

Magier müssen außerdem die strengen Waffenbeschränkungen respektieren, die im *Codex Albyricus* niedergelegt sind und die aus den Verhandlungen der Gilden mit der weltlichen und geistlichen Obrigkeit resultieren. Im Verlauf des Borbarad-Krieges wurden diese Restriktionen zwar etwas gelockert, aber dennoch sind Magier sicherlich die in dieser Hinsicht am strengsten überwachte Profession. Da zum Magier-Stand automatisch auch der Stab gehört, wird an etlichen Akademien das Stockfechten gelehrt (auch als Mittel, den Elven zumindest ein wenig körperliche Ertüchtigung angedeihen zu lassen); das Tragen von Rüstungen ist für Magier höchst untypisch (und, da in einer 'ordentlichen' Rüstung Eisen verarbeitet ist, auch der Zauberei abträglich).

Die Zauberkunst der Magier

Die Welt ist seit ihrem Beginn (andere sagen: seit *Madas Frevel*) von einem Geflecht von Kraftfäden und magischen Mustern durchzogen, das die Grenzen der Sphären überschreitet und das prinzipiell Zusammenhänge zwischen allen Orten und Zeiten des Kosmos herstellt – es kommt nur darauf an, um die korrekten Zusammenhänge zu wissen, um sie dem Willen zu unterwerfen, damit eine gewünschte Wirkung entsteht. Der Kernbegriff der gildenmagischen Zauberei ist derjenige der Formel oder These: In der Vorstellung der Magier lässt sich ein Zauberspruch durch ein komplexes geometrisches Muster repräsentieren, das sämtliche Eigenschaften und Komponenten des Zaubers beinhaltet und das mittels Konzentration und einer gesprochenen Formel hervorgerufen wird. Diese Summe von Muster und Formel nennen die Gildenmagier *These*, und genau diese These ist es auch, die man in den Lehrbüchern der Akademien findet.

Jede Zauberhandlung lässt sich nach dem Weltbild der Magier in eine Vielzahl von Komponenten zerlegen, die von den an Zeit und Ort vorherrschenden Mustern ebenso beeinflusst wird wie vom Willen des Zaubernenden, bestimmte Teilaspekte dieser Muster zu verändern. Kenntnis dieser Zerlegungsmöglich-

keiten erlaubt eine besonders gute Anpassung der Zauberei an die vorhandenen Gegebenheiten. Gildenmagier ignorieren also bewusst 'ganzheitliche' Ansätze (die in ihrer Weltsicht ja durchaus bekannt sind), sondern gehen davon aus, dass eine korrekt an die Umstände angepasste und formell richtig ausgeführte Zauberhandlung in erster und zweiter Näherung nur die geplanten Effekte nach sich zieht.

Die **gildenmagische Repräsentation**, die auf dieser Weltsicht aufbaut, hat folgende Vor- und Nachteile:

- Es erfordert für einen Zauberspruch die vier Komponenten Sicht, Konzentration, Geste und (ausgesprochene) Formel. Da diese Komponenten ja geistige Hilfsmittel darstellen, muss die spezielle Formel auch nur für den Zaubernenden selbst vernehmbar und verständlich sein – aber er muss in der Lage sein, Formel und Geste auszuführen. Keine dieser Komponenten ist jedoch so herausragend, dass sie als *Religiöse Bedingung* oder *Feste Gewohnheit* gilt.
- Für Kenner der gildenmagischen Repräsentation sind bei Zaubern in gildenmagischer Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen (den entsprechenden Abschnitt in *MWW*) halbiert (zuerst eventuelle Mehrfach-Modifikationen aufsummieren, dann halbieren), die Boni aus verlängerter Zauberdauer um einen zusätzlichen Punkt erhöht. (Dies gilt nicht für explizit aufgeführte Varianten.)
- Zaubersprüche in gildenmagischer Repräsentation können schriftlich fixiert werden. Es ist also möglich, Zauberbücher oder Schriftrollen anzulegen, aus denen ein Kenner der Repräsentation Sprüche ohne Beistand eines Lehrmeisters erlernen kann.

Die **Ausbildung** der jungen Magierinnen und Magier erfolgt entweder in den mehr als drei Dutzend *Magierakademien* Aventuriens, an denen jeweils bis zu 100 Elven ausgebildet werden oder bei der etwa doppelt so großen Anzahl privater *Lehrmeister*, die jeweils maximal drei Schüler unterrichten. Bei den Akademien handelt es sich um Schulen, die jede der Magiergilden unterhält, in denen schon die jüngsten ihrer Zöglinge in den magischen Künsten unterrichtet werden. Hier finden sich auch die Bibliotheken, in denen Jahrhunderte altes Wissen zusammengetragen ist und deren Bestände es ermöglichen, Zaubereinwirkungen zu vergleichen und zu kategorisieren, objektiv einzuschätzen und als Fundament für Neues zu nutzen – ja sie überhaupt zu bewahren, wenn die mündliche Tradition schon lange versagt hat. (Mehr zu Zauberbüchern finden Sie im Kapitel **Die magische Bibliothek in MWW**.) Beiden Arten der magischen Erziehung ist gemein, dass zwar ein oder zwei zentrale *Merkmale* und die dazugehörigen Zaubervorwörter gelehrt werden (namentlich die Hauszauber der Akademie oder des Lehrmeisters), aber man allgemein den größten Wert auf eine breite Basis an Zauberkenntnissen und Beherrschung der grundlegenden Techniken legt. Ein Magus oder eine Maga mögen weltlich vielleicht inkompetent sein, bisweilen weltfremd und Stubenhocker – magische 'Fachidioten' sind sie in den seltensten Fällen. (Zu den Akademien siehe Seite 80ff., zu den Lehrmeistern Seite 125ff. Dem Spieler steht es frei, aus der Liste der Akademien eine zum Vorleben

seines Helden passende auszuwählen; die Wahl eines Lehrmeisters muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden.) Magier und Magierinnen sind zumeist in den drei großen Gilden (dem *Bund des Weißen Pentagramms*, der *Großen Grauen Gilde des Geistes* und der *Bruderschaft der Wissenden*) organisiert, die von Außenstehenden gerne als Weiß-, Grau- und Schwarzmagier tituliert werden. Diese Gilden bieten nicht nur Rechtssicherheit vor weltlichen und kirchlichen Anfeindungen, sondern stellen den Zaubernern auch ihre wichtigsten Ressourcen zur Verfügung: angesammeltes, vergleichbares Wissen und kontinentweite Organisation. Mehr zu den Gilden und dem Gildenrecht finden Sie in *MWW* im Kapitel die *Welt der Magiergilden*.

Von allen anderen Zauberkundigen verstehen sich die Magier wohl noch am besten mit den Auelfen, von denen viele Sprüche aus dem heutigen Zauberschatz der Magier stammen sollen. Traditionell gespannt sind dagegen die Beziehungen zwischen Magiern auf der einen und Waldelfen und Hexen auf der anderen Seite, im ersten Fall, weil zwischen beiden Gruppen eine zu starke Differenz darüber besteht, zu welchem Zweck die Zauberei verwandt werden sollte, in zweitem Fall wegen der eher unrühmlichen gemeinsamen Geschichte. Schelme, so man sie kennt, sind wegen ihres chaotischen Umgangs mit der Zauberei äußerst ungern gesehen, während man Alchimisten und Scharlatanen (die beide auch Teilbereiche der gildenmagischen Repräsentation verwenden) einen Status als 'kleine Geschwister' zugesteht.

MAGIERLAUFBAHN FÜR ELFEN UND ZWERGE?

Zwerge: Im Band *Aventurische Helden* finden Sie bei den zwergischen Kulturen als mögliche Profession aufgelistet: *Magier (beschränkte Auswahl)*. Teilweise sind es 'biologische' Gründe (s.u.), die Zwerge vom Besuch bestimmter Akademien abhalten, teilweise Vorurteile, teilweise einfach die Tatsache, dass die Zwerge nicht wissen, dass eine bestimmte Akademie überhaupt existiert. Dies bedeutet, dass Zwerge üblicherweise nur folgende Akademien besuchen: Festum, Gareth (Schwert und Stab), Bethana, Khunchom und Rashdul (Brillanzwerge zusätzlich noch die Akademien von Zorgan und – selten einmal – Grangor).

Zwerge, die gänzlich in einer menschlichen Kultur aufwachsen, können die Magier-Laufbahn einschlagen, wenn die menschliche Kultur dies erlaubt.

Allen Zwergen – mit Ausnahme der entsprechenden geprägten und ausgebildeten Geoden – haftet die Aura der Zauberesistenz an, und der Vorteil *Schwer zu Verzaubern* ist ja auch eine typische Eigenschaft der Zwerge. Will ein Zwerg jedoch selbst Zauberei anwenden, so schlägt dieser Vorteil zurück und äußert sich in *Unfähigkeiten* für die Merkmale, gegen die der Vorteil wirkt: *Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Hellsicht und Herrschaft*. Dafür haben die extrem wenigen Zwerge, die magisch begabt sind, aber keine Geoden werden, eine Eisenaffine Aura, d.h., sie werden von Metallen geringer behindert (was jedoch *nicht* heißt, dass zwergische Gildenmagier einen Dispens für das Tragen von Kettenhemden erhalten ...)

Elfen, die in einer *elfischen Kultur* aufwachsen, können nicht den Weg des Magiers wählen. Elfen, gleich welcher

Zwar versuchen Magier der *Großen Grauen Gilde des Geistes*, die größten Missverständnisse mit den Töchtern Satuaras auszuräumen, aber Jahrhunderte alte Vorbehalte lassen sich nun einmal nicht von einem Tag zum anderen zur Seite wischen. Besagte 'Graue Magier', die man vor allem im Norden Aventuriens antrifft, pflegen bisweilen auch den Kontakt mit Druiden und Geoden, unterweisen Scharlatane in Illusionen oder versuchen, Magiedilettanten vor dem Abgleiten in Irrsinn und Verzweiflung zu bewahren, ja, erkunden gar Schelmen- und Firnelfenmagie. Dass dies nicht nur aus reiner Menschenfreundlichkeit geschieht, werden auch die wenigsten der Graumagier zugeben, denn ihr großes Ziel ist und bleibt die Vereinigung allen aventurischen Zauberswissens – vorzugsweise in der Hand studierter Magier.

Den meisten Magiern von der *Bruderschaft der Wissenden* ist es übrigens herzlich gleichgültig, was die Öffentlichkeit oder andere Zauberer über sie denken, so lange man sie in Ruhe ihren Forschungen nachgehen lässt. Und natürlich würden auch sie gerne alles Zauberswissen in einer Hand versammelt sehen – möglichst in ihrer eigenen ...

Die Bandbreite der verschiedenen Lehrinstitute und die Philosophien der drei Gilden führen dazu, dass man nicht von 'dem Magier' sprechen kann, ohne grob zu vereinfachen. Wir präsentieren Ihnen im Folgenden zuerst die aventurischen Magierakademien, dann eine Methode zur Erstellung privater Lehrmeister und ihrer Schüler (mit einigen Beispielen).

Rasse, die unter Menschen aufwachsen, können Magier werden (an einer Akademie oder bei einem privaten Lehrmeister), falls die Kultur dies ermöglicht. Da der Vorteil *Vollzauberer* mit ihrer Rasse verbunden ist, müssen sie diesen nicht gesondert erwerben, was bedeutet, dass sie alle Magier-Varianten für 6 GP weniger erwerben können.

Diese Elfen unterliegen nicht den Regeln der *Elfischen Wertsicht*; sie können die magischen Elfenlieder nicht erlernen und nicht mit ihren Brüdern und Schwestern ins *salasandra* gehen.

Es ist ungewöhnlich, dass Elfen an Akademien der Weißen Gilde ausgebildet werden, und den meisten Elfen sind die Merkmale *Dämonisch* und *Beschwörung* wesensfremd, so dass sie an entsprechenden Akademien auch eher nicht zu finden sind.

Halbelfen (Rasse: Halbelf), die in einer menschlichen Kultur aufwachsen, können ohne Einschränkungen eine Magierakademie besuchen, wenn dies bei der entsprechenden Kultur möglich ist. Sie erhalten einen Bonus auf den Erwerb des Vorteils *Vollzauberer*, was sich darin auswirkt, dass jegliche Professions-Variante des Magiers (egal ob Akademie oder Lehrmeister) sie 2 GP weniger kostet. Ansonsten sind sie keinen Beschränkungen unterworfen.

Helden anderer Spezies (namentlich Orks, Goblins und Achaz) können zwar prinzipiell ebenfalls Magier werden, jedoch sind dies Sonderfälle, für die auf jeden Fall die Aussagen aus dem Exoten-Kapitel in *Aventurische Helden* (S. 120 ff.) zutreffen: nur mit Zustimmung von Meister und Gruppe und sehr, sehr selten ...

VON DEN MAGIERAKADEMIEN

«[...] Allhier zu Yaquirfest (bei Punin, Anm. d. Ü.) fand ich den Conventus, wie die Magier ihre große Versammlung nennen, die sie alle sieben Jahre abhalten, und es waren auch Vertreter aller Schulen und Orden zugegen, um in ihrer 'mehrtausendjährigen Tradition' Recht zu sprechen über Ihre Mitglieder, über die Gründung neuer Akademien und die Schließung alter Schulen zu beratschlagen und darüber, welche Zauberei dem Horas gefällig und somit zu lehren sei. Unwesend waren Magi und Magae aus ...»
—Aus einem Bericht des Hesinde-Geweihten Crebonius von Belhanka über den Konvent von 446 v.BF, getreulich übersetzt ins Garethi, es folgt eine Aufzählung von 16 Magierschulen und 5 Hermetischen Orden; dieses Dokument gilt als die erste vollständige Übersicht über die aventurische Gildenmagie, Original in der Puniner Akademie, Erstabschrift im Hesinde-Tempel zu Kuslik

Wie Sie bereits aus der vorangegangenen Beschreibung der gildenmagischen Profession erfahren haben, erlernen die Magierinnen und Magier ihre Kunst entweder bei einem persönlichen Lehrmeister oder – weitaus häufiger – an einer der aventurischen Magierakademien.

DAS LEBEN AUF DER AKADEMIE

Wenn sich bei einem Kind 'die Gabe' zeigt, dann werden die Eltern in zivilisierten Ländern meist freudig zur nächsten Akademie eilen, um ihren Sohn oder ihre Tochter der ersten Prüfung zu unterziehen. Denn sollte es sich bewahrheiten, dass das Kind einer Zukunft als studierter Magier entgegensehen kann, bedeutet dies nicht nur einen gesellschaftlichen Aufstieg, sondern vor allem Hoffnung auf ein gut verdienendes Familienmitglied – und damit eine gesicherte Altersversorgung. Stellt sich bei Talentprüfung heraus, dass das Kind in der Tat über 'die Kraft' verfügt (und nicht etwa nur verzaubert oder gar besessen ist), wird es entsprechend vorgemerkt und den Eltern werden erste Anweisungen zur Erziehung mit auf den Weg gegeben. Meist wird den Eltern gleichzeitig bei Strafe untersagt, den künftigen Zögling einem anderen Lehrmeister in die Obhut zu geben.

Die eigentliche Aufnahme findet frühestens im Alter von neun Jahren (meistens jedoch erst mit zehn Jahren) statt: Das gesamte Kollegium untersucht die magische Begabung des Kindes, um festzustellen, welche Ausbildung die geeignetste für das Kind sein könnte, und um einen vorläufigen Lehrplan für die nächsten Jahre festzulegen. In seltenen Fällen wird das Kind für gänzlich ungeeignet erachtet (wenn die Kraft wieder erloschen ist), jedoch kommt es häufiger vor, dass die Magister das Kind für geeigneter halten, einen anderen Zweig der Magie zu studieren. In diesem Fall folgt üblicherweise die Empfehlung, den zukünftigen Schüler lieber an eine andere Akademie zu schicken. Allerdings kommt es nur äußerst selten vor, dass Kinder an eine Schule weitergeleitet werden, die einer anderen Gilde angehört.

Mit dieser Aufnahme geht das Kind eines Leibeigenen oder Sklaven in die Vormundschaft der Gilde über und bleibt auch bis zur erfolgreichen Adeptenprüfung Mündel.

Die ersten drei Jahre verbringt der *Eleve*, wie er sich jetzt nennen darf (siehe auch die Hinweise zu den Titulaturen im Kapitel *Die Welt der Magiergilden* in MWV), unter der

Aufsicht eines Tutors (eines älteren Mitschülers) und eines Magisters mit der Aneignung hesindegefalligen Wissens: Lesen, Schreiben, Rechnen, Geometrie und Geschichte bilden den größten Teil der oftmals trockenen Ausbildung. Das einzige, was auf spätere Zauberei hindeutet, sind erste Konzentrationsübungen, das Deuten komplexer Zeichnungen als Theses und erste Zaubergesten. Jeder Ausbruch von echter Zauberei wird notiert und katalogisiert, in den seltensten Fällen jedoch bestraft (auch wenn das Zaubern dem Eleven eigentlich nicht erlaubt ist). Je nach Lehrstil der Akademie kommen hierzu noch Leibesübungen und Exkursionen, aber eventuell auch solche Aufgaben wie das Ausfegen der Labors und das Abstauben von Büchern.

Nach Abschluss dieser drei Jahre muss sich der Eleve erneut einer Prüfung unterziehen, und wenn auch diese seine Eignung für die an der Akademie bevorzugt gelehnten Merkmale bestätigt (und er Fleiß und Einsicht bei seinen bisherigen Studien gezeigt hat), darf er sich nun *Novize* nennen und wird in die Weihen der Zauberei eingeführt. Erscheint der Eleve als ungeeignet, so wird er entweder an eine passende Akademie versetzt oder ein passender privater Lehrmeister für ihn gesucht. Im schlimmsten Fall kann es sogar passieren, dass der Eleve als völlig ungeeignet entlassen wird – in diesem Fall hat er allerhöchstens noch die Möglichkeit, sich einen Scharlatan zu suchen und dessen Kunst zu lernen.

Die Novizen werden jetzt in den Grundbegriffen der Alchimie, der Rhetorik und in alten Sprachen (je nach Akademie meist Bosparano oder Ur-Tulamidyra) unterwiesen – viel wichtiger ist aber, dass ihnen während der nächsten drei Jahre beigebracht wird, wie sich ihre Kräfte lenken, kanalisieren und nutzbringend einsetzen lassen. Dazu dienen zum einen wieder Konzentrations- und Meditationsübungen, zum anderen aber auch die sogenannten 'Novizenzauber', die darauf hinzielen, die Kraft portionsweise fließen zu lassen, die Kraft an einen Ort zu richten und dergleichen mehr. Der erste, kontrolliert hervorbrachte 'richtige' Zauber ist meist ein schweißtreibendes, aber ungeahnt beglückendes Erlebnis für die Novizen. Die letzten zwei Jahre darf der Lehrling sich jetzt *Studiosus* nennen; dafür gelten sie auch als der anstrengendste Abschnitt in der Ausbildung zum Magier: Seminare in Magietheorie, Spezialvorlesungen zu einzelnen Zaubern bei den verschiedenen Magistern und Gastvorlesenden (wobei bei kleineren Akademien ein Verhältnis von einem Magister zu zwei oder drei Novizen die Regel ist), ständige Repetition des Gelernten, eine Prüfung nach der anderen – und dabei nicht die 'Haushaltspflichten' zu vergessen, wie Bibliotheks- und Studien dienst, Tutorium, Botengänge für die Magister und dergleichen mehr, von der Körperertüchtigung, den Götterdiensten und dem Kopieren von Büchern einmal ganz abgesehen. Wahrlich, ein Studiosus hätte besser zwei Tage für einen, damit er sich bisweilen in Borons Arme flüchten kann! (Die meisten Akademien beschäftigen zwar genügend Dienstpersonal, um diese Aufgaben zu erledigen, aber es wird der allgemeinen und moralischen Ertüchtigung der Jungzauberer als zuträglich angesehen, wenn sie auch 'niedere Arbeiten' verrichten müssen.)

Während des gesamten Studiums haben die Eleven, Novizen und Studiosi nur wenig Ausgang (nominell, um ihre Eltern zu

besuchen), ist ihnen jegliche Form von Zauberei außerhalb der Akademiemauern strengstens verboten, eine Beschäftigung mit allen, nicht dem Studium dienenden Beschäftigungen, will heißen, das Zechen und Herumstreunen, wird äußerst ungern gesehen – aber nichtsdestotrotz handelt es sich bei den zukünftigen Magi und Magae natürlich um Heranwachsende, die sich ihre eigene Freiheit nehmen: Streiche, Rangelien, Imponiergehabe; all dies ist ebenso an der Tagesordnung wie die ersten Begegnungen mit dem anderen Geschlecht. (Es gibt kaum eine Akademie, die nicht Knaben und Mädchen gleichberechtigt aufnimmt, und in vielen sind ausschließlich die Schlafräume voneinander getrennt, was wiederum Raum für 'Mutproben' der verschiedensten Art bietet. Ausnahmen sind alle diejenigen Schulen, die einen tulamidischen oder gar novadischen Hintergrund haben und daher nur in Ausnahmefällen weibliche Talente ausbilden.) Den Abschluss der mindestens achtjährigen Lehrzeit (man kann durchaus 'sitzenbleiben', und einige Akademien sehen auch eine ein oder zwei Jahre längere Studiosus-Zeit vor) bildet die *examinatio*, die Abschlußprüfung. Hierbei muß der zukünftige Magier nicht nur seine theoretischen Kenntnisse, etwa in der Alchemie und in den klassischen Sprachen (*disputatio*), sondern vor allem seine praktischen Fertigkeiten unter Beweis stellen: In allen Zaubern, die von der Akademie als Hausprüche betrachtet werden, muss ein Vorzaubern (*demonstratio*), teilweise jedoch unter erleichterten, vor allem aber unter kontrollierten Bedingungen, gelingen. Die *examinatio* zieht sich (zum einen wegen des erforderlichen Kraftaufwandes, zum anderen, weil meist zwei Wiederholungen der Einzelprüfungen erlaubt und häufig auch nötig sind) oft über ein Vierteljahr, während dem es dem Studiosus (der

dann *Candidatus* heißt) strengstens untersagt ist, das Gelände der Akademie zu verlassen. Bei Gelingen gibt es einen wichtigen Grund mehr, bei der jährlichen Feier (zu der die Studiosi und älteren Novizen die Akademie verlassen) die Schankwirte des Ortes in Angst und Schrecken zu versetzen. Misslingt jedoch die Mehrzahl der Prüfungen, dann ist der Studiosus gezwungen, ein weiteres Jahr auf der Akademie 'nachzusitzen'. (Und nach spätestens zwei Jahren Nachsitzen schafft jeder die Prüfung – zumindest sind keine Fälle bekannt, wo ein einmal akzeptierter Studiosus nicht schließlich doch Adeptus geworden wäre.)

Wenn wieder Klarheit in die Köpfe der Studiosi eingezogen ist, folgt nach einem Hesindendienst, einer rituellen Waschung und der Laudatio des Schulleiters die feierliche Übergabe von Buch, Stab und Siegel: Jeder Abgänger erhält ein 'Zauberbuch' (ein *Vademecum* mit vielerlei Hinweisen zum Gildenrecht und zu den Hauszaubern, das er im Laufe seiner Ausbildung selbst angefertigt hat; dazu leere Seiten als *Diarium*) und den unter Aufsicht mit dem ersten Stabzauber belegten Zauberstab (meist übrigens Teil der *demonstratio*). Sodann wird dem zukünftigen Magier das Zeichen der Akademie in die Handfläche gestempelt, tätowiert oder gebrannt. (Fast alle Schulen bevorzugen mittlerweile den magischen Siegelstock, der auch komplizierte, kaum zu fälschende Muster erlaubt.) Den Höhepunkt der Zeremonie bildet jedoch der feierliche Segen, der zwar je nach Göttergefälligkeit des Instituts unterschiedlich ausfallen kann, jedoch immer mit der rituellen Formel endet: "Gehe hin in die Welt, um Wissen zu erlangen und Wissen zu mehren, die Kunst zu fördern und weise zu nutzen, wie es von alters her dein Recht und deine Pflicht ist, *adeptus*."

DIE MAGIERSCHULEN AVENTURIENS

Im Folgenden stellen wir Ihnen alle zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Werkes bekannten Akademien Aventuriens vor. Nur Abgängerinnen und Abgänger dieser Schulen gelten als *Akademiemagier* mit allen damit verbundenen Vorteilen und Beschränkungen. Einige der im Folgenden genannten Zauberschulen sind allerdings entweder gildenpolitisch oder gar von weltlichen und kirchlichen Autoritäten nicht anerkannt, was sie demzufolge nur spieltechnisch zu richtigen Akademien macht (und was sich meist auch in fehlendem SO-Bonus und eventuellen Nachteilen äußert; siehe die Kapitel zu den *Magiergilden* und zum *Gildenrecht* in *MWW*). Die Beschreibungen zeigen, dass Magier nicht gleich Magier ist, sondern dass vielmehr – wie auch bei den Kriegerakademien – erhebliche Unterschiede zwischen den Abgängern der verschiedenen Institute bestehen, die sich nicht nur in spielrelevanten Daten messen lassen, sondern auch einen erheblichen Einfluß darauf haben, wie Sie Ihren Magier im Spiel darstellen sollten. In Form, Organisation und Stellung bestehen nämlich beträchtliche Unterschiede zwischen den einzelnen Akademien: Die *Academia der Hohen Magie* zu *Punin* ist als Herz und Hirn der Gildenmagie hoch angesehen, während die *Al-Achami* zu *Fasar* bestenfalls verurteilt, die *Schule der Schmerzen* dagegen (zurecht) verfehmt ist. Die meisten Akademien legen großen Wert auf eine offensichtliche Ausrichtung zwischen weiß und schwarz, auf ein klar abgegrenztes Spezialgebiet und einen

festen Lehrplan; hingegen glaubt manche graue Institution, auf diese drei Dinge verzichten zu können. Viele Akademien vermeiden jedwede Verwicklung in weltliche Machtpolitik und sind stolz auf ihre finanzielle Unabhängigkeit – was man von den Dienstmagiern des *Stoerrebrandt-Kollegs* zu *Riva* und den 'Basarkrämern' von *Khunchom* genauso wenig behaupten kann wie von den 'Reichsakademien' des Mittel- und Horasreichs. Die *Halle der Metamorphosen* zu *Kuslik* gilt als die älteste nachweisbare Gründung (1813 v.H.), obwohl die Akademien im tulamidischen Siedlungsraum mit Sicherheit weitaus älter sind und die Olporter für ihre *Runajasko* ein noch früheres Gründungsdatum (2242 v.H.) in Anspruch nehmen. Aber auch von den einstmals stolzen Magierschulen sind viele den Weg alles Dersichen gegangen: Die *Thaumaturgische Akademie* zu *Havena* geriet während der Magierkriege in Verfall, als sie in Havena eine tyrannische Magokratie errichtete. Ihr Wirken gilt nicht nur als Ursache für ihren eigenen Untergang, sondern auch für das noch heute geltende Verbot der Ausübung jeglicher Zauberkunst in Havena; das *Phantasmagorische Institut* in *Neetha* (eine weiße Illusionsschule) mußte vor 100 Jahren mangels Interesse aufgelöst werden; die *Halle der letzten Geheimnisse* zu *Selem* wurde verlassen, da sie durch ständige Dämonenpräsenz unbewohnbar geworden war, ihre Bücher ruhen jetzt zum Teil in der Silem-Horans-Bibliothek; die *Accademia Arcomagica Horasiensis*

Imperatrique zu Bosparan wurde samt ihrer Bibliothek dem Erdboden gleichgemacht, und dergleichen Beispiele mehr.

Weitere Informationen zu Geschichte der aventurischen Zauberei finden Sie im Kapitel *Chronica Magica* in MWW.

DIE MAGIERAKADEMIEN IM EINZELNEN

„...So soll eyne iede Halle&Gilde&Schule sich erkläeren, welchem Zweye der arcanen Lehre sie sich verpflichtet fyhlet: dem Wege der lincken Handt, dem Wege der rechten Handt oder beyden. Dies soll geschehen ohn Ausnahm, ohn widren Trug und Vortheyl! ...“
—Cod.Alb.Fol.VII, S.XIV

Auf den folgenden Seiten finden Sie alle Magierakademien Aventuriens vorgestellt. Damit erhalten Sie nicht nur eine große Auswahl an unterschiedlichen Studiengängen, die Ihr Held absolviert hat, bevor er in die Welt ausgezogen ist. Gleichzeitig können Sie sich auch an den Beschreibungen der einzelnen Schulen orientieren, wenn Sie im Lauf Ihrer späteren Karriere einen Lehrmeister für ganz besondere und seltene Zauberei suchen. Wie üblich in solchen Fällen haben wir die Beschreibungen in ein einheitliches Format gebracht, das Ihnen ermöglichen soll, die gerade benötigten Informationen auf den ersten Blick zu finden.

- Der genaue Name der Akademie gibt an, wie sich die Schule in offiziellen Verlautbarungen bezeichnet.
- Die Besonders gelehnten Merkmale (oder Haupt-Merkmale) benennen den oder die Bereiche der Magie, deren Erforschung und Verbreitung sich die Akademie gewidmet hat. In einem oder mehreren dieser Merkmale (siehe S. 22) erhalten die Abgänger der jeweiligen Schule auch die Sonderfertigkeit der Merkmalskenntnis, was heißt, dass sie Zauberei mit diesen Merkmalen um eine Spalte erleichtert steigern können.
- Die Ausrichtung der Schulen in Weiße, Graue und Schwarze Magie benennt, welcher der drei großen Magiergilden die Schule rechtlich angehört. Sie erfolgt gemäß des Codex Albyricus aus dem Jahre 446 v.H., der ersten verbindlichen Rechtsordnung für Magier und der Ahndung magisch begangener Verbrechen. Auf das Spiel hat dies nur wenig Auswirkungen, jedoch legt die Ausrichtung der Akademie meist auch die entsprechenden Beschränkungen fest. (Genaueres hierzu

EXPERTE: WEITERBILDUNG FÜR MAGIER

Unter normalen Umständen ist die Ausbildung eines Zaubers mit irgendeiner Form der Freisprechung – quasi als ‘Zauberergeselle’ – beendet. Die weitere Bildung liegt ganz in der Hand des Jungzaubers selbst, der häufig von Lehrmeister zu Lehrmeister reist, um einzelne Wissensdetails zu sammeln und zusammenzufügen oder sich in Labors und Bibliotheken vergräbt, um Weisheit aus dem Wissen der Alten zu ziehen. Die Magiergilden bieten den Ihren (und nur diesen) jedoch noch eine weitere Möglichkeit, ihren Horizont zu erweitern: Seit einer Entscheidung der Gildenräte im Jahre 12 Hal ist es jedem erfahrenen Adepten – gleich welchem Zweig der Arkanen Künste er sich verpflichtet fühlt – erlaubt, ein weiteres Jahr des Studiums auf einer Akademie seiner Wahl zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehnten Formeln und Ritualen zu vertiefen. Dass es sich bei dieser Akademie nicht um jene handeln darf, auf welcher der Adeptus seine Grundkenntnisse erworben hat, versteht sich von selbst. Die Akademie kann den Applikanten wegen mangelnder Eignung jederzeit ablehnen, und auch die Zugehörigkeit zur passenden Gilde kann wichtig werden (s.u.).

Dieses ‘Zweitstudium’ nimmt den Zaubere so in Anspruch, dass er keine Gelegenheit finden wird, sich mit weltlichen Dingen zu befassen. Auch ein Studium anderer Formeln als der angebotenen ist ihm nicht möglich.

◆ Dies heißt spieltechnisch: Der Magier muss AP abhängig von den für das Erststudium benötigten GP bezahlen: AP = 25

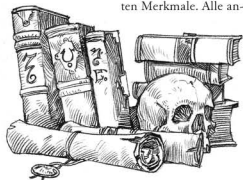
x GP sowie ein Jahr Zeit (für aufopferungsvolles Studium) und 200 Dukaten für Unterkunft, Lehrmittel etc. aufbringen, um eine zweite Akademie besuchen zu können. Außerdem muss er als Qualifikation für das Zweitstudium Denken in Zusammenhängen (KL 15), Durchhaltevermögen (MU 12) und Einsicht (IN 15) mitbringen, bereits sechs Jahre praktizieren (also ein Adeptus Maior sein) und die Unterrichtssprache der Akademie beherrschen (auf einem Wert von mindestens 10). Es darf sich bei dem Zweitstudenten auch um den Abgänger eines privaten Lehrmeisters handeln, wenn er mindestens der Gilde assoziiert ist.

◆ Dafür erhält der Magier in allen von der Akademie besonders gelehnten Zaubern (die unter Hauszauber und Zaubereigenschaften genannten Sprüchen) und den von der Akademie vermittelten Wissenstalenten je eine Spezielle Erfahrung, die er für eine Aktivierung oder Steigerung nutzen kann. Die Hauszauber der Akademie sind zukünftig auch Hauszauber des Magiers (kumulativ mit der genannten Speziellen Erfahrung). Er erwirbt die Kenntnis in einem der von der Akademie gelehnten Merkmale. Alle an-

deren gelehnten Sonderfertigkeiten können künftig zum halben Preis erworben werden. Bereits bestehende Kenntnisse von Sonderfertigkeiten werden nicht verrechnet; die entsprechend gelehnte Sonderfertigkeit verfällt. Verbilligt gelehnte Sonderfertigkeiten können künftig ebenfalls verbilligt erworben werden (nicht kumulativ mit bereits bestehenden Verbilligungen).

Ein Zweitstudium kann üblicherweise nur an einer Akademie der eigenen Gilde (siehe das Kapitel *Die Welt der Magiergilden* in MWW zu den drei Gilden der Magier) durchgeführt werden. An einer Akademie einer anderen, konkurrierenden Gilde ein Zweitstudium abzulegen, erfordert zuerst einmal einen Dispens: Dies ist eine ausdrückliche Erlaubnis der beiden betroffenen Gildenräte, die fast sicher vom Bund des Weißen Pentagramms nicht erteilt wird, wenn einer der ihren eine Akademie der Bruderschaft der Wissenden besuchen will oder umgekehrt. Zum zweiten erfordert das Studium wegen unterschiedlicher philosophischer Grundeinstellungen und Lernmethoden einen erhöhten Lern- und Finanzaufwand (letzteren für Schmiegelder, auch wenn sie beim BWP anders heißen mögen ...) von Seiten des Studierenden: AP = 30 x GP; 300 Dukaten. Diese Aussage gilt prinzipiell auch für alle bislang privat ausgebildeten Adepten, egal, welcher Gilde sie nun assoziiert sind.

Alle Akademien bieten eine solche Weiterbildung an, ein ‘Drittstudium’ kann jedoch nur beim Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik absolviert werden.



EXPERTE: NEUE MAGIERAKADEMIEN

Sollten Sie weitere Schulen, Akademien, Lehrmeister oder Orden einführen wollen, so steht Ihnen das natürlich frei. Im Falle von Akademien raten wir jedoch eher davon ab, da es ohnehin schon sehr viele organisierte Zauberschulen in Aventurien gibt und entsprechende Neugründungen nicht nur teuer und langwierig, sondern auch ein gildenrechtlich-formaljuristischer Alptraum sind. Kein Wunder, dass man in letzter Zeit immer häufiger private Lehrmeister (siehe S. 125ff.) findet ...

Für selbsterschaffene Magierakademien sollten Sie von folgenden Richtlinien ausgehen:

◆ **Grundlagen:** Nehmen Sie die grundsätzlichen Werte des 'Standardmagiers' zur Hand (Seite 83). Hier finden Sie die automatisch mit der Profession Gildenmagier verbundenen Vor- und Nachteile sowie einige weitere Anmerkungen.

◆ **Der Vorteil Vollzauberer:** Aktivieren Sie dann die Kenntnis der zur Akademie passenden 7 Hauszauber plus 6 weitere Zauber; verteilen Sie darauf insgesamt 120 Verrechnungspunkte (siehe AH 129); ein ZiW von +A in einem Zauber der Komplexität B ist A x B Verrechnungspunkte wert; dieser Wert B ist bei der Generierung für *Hauszauber* (und nur für diese) um 1 gesenkt). Die Aktivierung dieser 13 Zauber kostet nichts (bzw. ist bereits im Vorteil inbegriffen). Bei den sechs Nicht-Hauszaubern sollten sich solche Magier-Standardsprüche wie der ODEM ARCANUM oder der FLIM FLAM finden. Mit dem Vorteil *Vollzauberer* ist auch eine Erhöhung der MR um 2 Punkte sowie der AE-Basis um 12 Punkte verbunden.

◆ **Der Vorteil Akademische Ausbildung (Magier):** Akademiemagier bekommen 7 weitere Sprüche aktiviert (passend zu den Merkmalen, die an der Akademie als Spezialgebiet gelehrt werden; darauf können weitere 50 Verrechnungspunkte verteilt werden. Außerdem ist in diesem Vorteil noch eine beliebige Merkmalskenntnis und eine Aufstockung des AsP-Vorrats um 6 Punkte enthalten.

◆ Darüber hinaus gehende Zauber-Aktivierungen und ZF-Zuteilungen werden ganz normal wie Talente verrechnet (AH 129), es sollten nicht mehr als sieben weitere Zauberfertigkeiten aktiviert werden. Insgesamt sollten Sie nur Sprüche wählen, die gemäß der Auflistung auf S. 83 bei Gildenmagiern auch bekannt sind.

◆ Weitere Vor- und Nachteile, Talentaktivierungen und -steigerungen, Besitztümer und dergleichen werden wie bei weltlichen Professionen (und deren Varianten) auch gehandhabt. Bei den Vor- und Nachteilen sind natürlich nur solche zulässig, die üblicherweise durch eine besondere Form des Unterrichts zustande kommen, nicht aber 'individuelle' Vor- und Nachteile wie *Eideltisches Gedächtnis* oder *Einbeinig*.

◆ Eine selbsterschaffene Magierakademie sollte nicht mehr als 25 GP kosten.

finden Sie im Kapitel **Die Welt der Magiergilden in MWV**. Hier ist ebenfalls eine Kurzcharakteristik der Lehr-Philosophie der Akademie zu finden.

● **Akademieleiter/in** benennt die Person, die dem Lehrkörper vorsteht.

● Bei der *Größe* der Akademie finden Sie folgende Angaben: eine *sehr kleine* Akademie hat ca. drei Lehrer und etwa zehn Schüler, bei einer *kleinen* Akademie beträgt das Verhältnis etwa 5 zu 25; an einer *mittelgroßen* Schule werden etwa 50 Schüler von 10 Lehrern unterrichtet (die übliche Größe einer Magierakademie). Eine *große* Akademie bietet ca. 80 Schülern und mehr als einem Dutzend Lehrern Platz; eine *sehr große* Akademie umfasst meist mehrere Fakultäten, von denen das 'Arkane Institut' nur eine ist, Beispiele sind hier die Universitäten von Methumis und Al'Anfa oder die Zorganer Illusionsschule, die auch Gaukler und Scharlatane ausbildet. *Winzige* Akademien gibt es ebenso wenig wie *riesige* – erstere Bezeichnung wäre typisch für z.B. einen Lehrmeister und drei Schüler, letztere entspräche in ihrer Größe etwa der satuarischen Schwesternschaft der Töchter der Erde – also mehrere hundert Schüler.

● **Unter Beziehungen** finden Sie die bekannte Siebener-Teilung (minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens), wobei in Klammern angedeutet ist, auf wen die Akademie besonderen Einfluss hat oder aber wer die Schule (z.B. als Mäzen) fördert oder kontrolliert.

● Bei *Ressourcen* folgen wir derselben Siebener-Teilung, wobei wir hier in Klammern bisweilen anmerken, wenn sich die Qualität der Labors von jener der Bibliothek unterscheidet oder wenn die finanziellen Ressourcen zur Neige gehen

● Die dann folgende *Beschreibung* dient dazu, einen kurzen Überblick über die Geschichte der Akademie, ihre Lage und Ausstattung zu erhalten.

● Der Abschnitt zur *Akademie im Spiel* präsentiert einige Besonderheiten der Akademie, stellt mögliche Szenarien vor, die Sie im Umfeld der jeweiligen Akademie entwerfen können oder gibt Hinweise zur rechtlichen und politischen Stellung der Akademie. Hier finden Sie bisweilen auch, wo die Akademie-Abgänger später beschäftigt sind und welches Interesse sie an den Helden haben könnten (und umgekehrt).

Im Kasten folgen dann die 'Technischen Daten' der Akademie:

● Bei *Besondere Voraussetzungen* ist angegeben, ob über die Grundbedingungen des Magiers hinaus noch weitere Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um an dieser Akademie überhaupt einen Abschluss zu machen.

● *Modifikationen* und *Automatische Vor- und Nachteile* nennen die Werte, die fest mit dem Besuch dieser Schule verbunden sind. Hier nehmen wir Bezug auf den nebenstehend aufgeführten Standardmagier; Abweichungen von diesen Werten sind in diesen beiden Rubriken vermerkt.

● Es folgen die üblichen *Talentmodifikationen*, aufgeschlüsselt nach den einzelnen Talentgruppen.

● Die unter *Hauszauber* aufgeführten Zauberfertigkeiten (üblicherweise 7) werden an der Akademie besonders intensiv gelehrt und können daher im weiteren Verlauf des Spiels um eine Spalte erleichtert gesteigert werden. Diese Sprüche sind neben dem gelehrteten Merkmal das kennzeichnende Element einer Magierakademie. Sie sind allesamt aktiviert und mit den genannten Boni auf den Startwert versehen.

● Die nun genannten *Zauberfertigkeiten* sind all jene Formeln, die der Jungmagier bereits vor Spielbeginn aktiviert hat (meist



eine Auswahl aus den Standard-Magiersprüchen und den Formeln, die das gelehrt Merkmal haben). Die bei den Sprüchen aufgeführten Werte sind die jeweiligen Boni auf den ZfW.

● Bei **Gelehrten und bekannten Sprüchen** ist aufgeführt, welche Formeln überhaupt an der Akademie bekannt sind und ob diese an die Schüler, *nur an eigene Schüler* oder zum Beispiel nur an Zweitstudierende oder andere erfahrene Kollegen weitergegeben werden. Hier ist auch noch niedergelegt, ob Sprüche in fremder Repräsentation bekannt sind. Die unter **Hausprüche und Zauberfertigkeiten** genannten Formeln sind hier natürlich nicht noch einmal aufgeführt.

● **Sonderfertigkeiten** nennt, welche SFs (magische wie weltliche) dem Magier durch den Besuch der Akademie automatisch zustehen, während **verbilligte Sonderfertigkeiten** anzeigt, welche SFs jetzt oder später zur Hälfte der Kosten erworben werden können. Hier finden sich auf jeden Fall das oder die leitenden Merkmale der Akademie ('Merkmalskenntnis'), die Kenntnis der Repräsentation Gildenmagie, die gildenmagische Ritualkenntnis und die Kenntnis des Rituals zur Bindung des Zauberstabes. Bei den verbilligten Sonderfertigkeiten ist zu beachten, dass Akademiemagier ohnehin *die ihnen möglichen magischen Sonderfertigkeiten* zu drei Vierteln der angegebenen Kosten erlernen, verbilligte SFs also zu drei Achteln des Listenpreises. Die Aussage 'wie Standardmagier' bezieht sich auf den nebenstehenden Kasten und bedeutet, dass zu jeder Akademie die Sonderfertigkeiten **Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie** (aktiviert und auf einem Wert von +3), **Astrale Meditation, Große Meditation** und das Objektritual **Bindung des Stabes** gehören.

● **Empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile** sind speziell zur Akademie passend gewählt.

● Unter **Ausrüstung** finden Sie meist den Hinweis 'wie Standardmagier', der sich auf den nebenstehenden Kasten bezieht. Wenn bei **Besonderer Besitz** nichts angegeben ist, handelt es sich hierbei um die Abschrift eines Standardwerkes der Akademie (also ein magischen Folianten mit allen Eigenschaften wie im Kapitel **Die Magische Bibliothek** in MWG angegeben), die üblicherweise nur der Jahrgangsbester erhält.

● Bei **Besonderheiten** finden Sie erwähnt, ob eine Akademie einen besonderen Dispens für das Führen von Waffen hat, ob den Abgängern bestimmte Sprüche oder Rituale ausdrücklich

verboten sind, wie sich eine besondere Verpflichtung ausdrückt und dergleichen mehr.

● Unter **Zum Magier aus ...** sind schließlich einige Tipps genannt, um die Akademiegänger ins Spiel einzubinden

Die verbreitetsten Magierzauber

Folgende Zauber sind an allen Akademien zugänglich, wenn nicht ausdrücklich Gegenteiliges erwähnt ist. Es handelt sich um alle Zauber mit einer Verbreitung von Mag² und mehr. Sprüche, die mit einem Sternchen (*) versehen sind, haben die Verbreitung Mag⁵ und mehr und sind, wenn nichts anderes genannt wird allen Magiern zugänglich, die bei einem privaten Lehrmeister studiert haben.

Abvenenum*, Accuratum, Adamantium*, Aeolitus*, Analys*, Ängste lindern, Arcanovi, Armatrutz*, Attributo*, Aureolus, Auris Nasus*, Balsam*, Bannbaladin*, Beherrschung brechen*, Bewegung stören*, Blick aufs Wesen*, Blick in die Gedanken*, Blitz*, Caldofrigo, Claudibus*, Corpofesso, Corpofrigo, Cryptographo*, Custodosigil*, Delicioso, Dschinnenruf, Dunkelheit, Duplicatus*, Eigenschaft wiederherstellen*, Einfluss bannen, Eisenrost*, Elementarer Diener, Favilludo*, Flim Flam*, Foramen*, Fortifex, Fulminicus*, Gardianum*, Geisterbann*, Hellsicht trüben*, Horriphobus*, Ignifaxius*, Illusion auflösen*, Imperavi, Impersona, Invocatio maior*, Invocatio minor*, Karnifilo, Klarum Purum*, Manifesto*, Memorans, Menetekel*, Motoricus*, Nekropathia, Objectofixo, Objectovoco*, Objekt entzaubern*, Odem*, Paralysis*, Pectetondo*, Penetrizel*, Pentagramma*, Plumbubarum*, Psychostabilis*, Reflectimago*, Respondami*, Ruhe Körper, Salander*, Sapefacta*, Schleier, Schwarz und Rot, Sensibar*, Silentium*, Skelettarius, Somnigravis*, Transversalis, Unberührt, Unitatio*, Veränderung aufheben*, Verständigung stören*, Verwandlung beenden*, Visibili*, Vocolombo*, Vogelzitschern*, Wand aus Flammen, Weihrauchwolke*

Der 'Standardmagier'

Einige Teile der Magierausbildung sind aventurienweit so einheitlich, dass es sich lohnt, sie hier zusammenzufassen und nicht bei jeder Akademie separat zu erwähnen. Wir hätten dies Auch bei einigen Talenten (**Stäbe, Magiekunde** ...) machen können, jedoch haben wir darauf verzichtet, damit Sie nicht ständig blättern und aufsummieren müssen. Die unten folgenden Werte sind jedoch fast schon auf einen Blick auswendig zu lernen ...

Modifikationen: aus den Vorteilen Akademische Ausbildung (Magier) und Vollzauberer resultieren +18 AsP, MR +2 und SO +1. Dies ist jeweils aufgeführt; eventuelle Veränderungen dieser Werte sind erklärt.

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie (aktiviert und auf einem Wert von +3), Astrale Meditation, Große Meditation; Objektritual: Bindung des Stabes.

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung passend zur Kultur, für Weißmagier jedoch auf jeden Fall die Reisekutte (siehe **Vom Gewande, das einem Magus geziemt**), Konventsgewand (a.a.O.), Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsefüße, Federmesser, Sand, Löschbims), Vademecum/Diarium (siehe oben), 20 Blatt Pergament, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen,

Veränderte Werte?

Wenn Sie die alte Ausgabe der **Magie des Schwarzen Auges** kennen (sowohl aus der zweiten wie auch aus der dritten Auflage des DSA-Regelwerks), werden Sie bei einigen der im Folgenden aufgelisteten Akademien veränderte Hausprüche finden. Dies ist jedoch kein Grund zur Unruhe – Sie müssen Ihren über Jahre bewährten Zauberer nicht von einem auf den anderen Tag auf die neuen Bedingungen umstellen. Diese gelten nur für neu erschaffene Magier-Helden. Gehen Sie einfach davon aus, dass sich in den Jahren seit Erscheinen von **Götter, Magier und Geweihte** die Lehrpläne entsprechend verändert haben. Sie erleiden dadurch keine Nachteile, können aber auch nicht auf die aufgeführten Boni zugreifen.

UNIVERSITÄT VON AL'ANFA

Genauer Name der Akademie: Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet auf Geheiß seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Schaden

Ausrichtung: Ausbildung von Leib- und Seekriegsmagieren und zur Unterstützung Al'Anfas in magischen Dingen, skrupellos in der Wahl der Mittel und daher durchaus passend in der Bruderschaft der Wissenden untergebracht
Akademieleiter: Dirial von Zornbrecht-Lomarian

Größe: sehr groß

Beziehungen: sehr groß (die Fakultät gilt als Besitzstand der Zornbrechts), in Magiereisen dagegen argwöhnisch beäugt

Ressourcen: sehr groß (sowohl für Forschung als auch für Lehre)

Obschon erst nach dem Brand im Schlund im Jahre 970 BF gegründet, verfügt die Universität von Al'Anfa schon heute über eine kompetente magische Fakultät. Diese befindet sich in einem im funktionalen Bal-Honak-Stil erbauten Backsteinbau östlich der zentralen Bibliothek und innerhalb der wohl drei Schritt hohen Mauern, die den Universitätskomplex umgeben.

Dass man hier in der größten und abgesehen vom verachteten Methumis einzigen Universalschule des Kontinents lehrt und lernt, hat seine Konsequenzen. Viele der Absolventen haben sich nebenbei noch mit einer der anderen hier angebotenen Wissenschaften beschäftigt, die Zusammenarbeit mit der Seefahrts-Fakultät unter Antherin Kugres ist sogar institutionalisiert worden.

Als Teil einer Universalschule ist auch der Anspruch der magischen Fakultät groß, so dass immer wieder anerkannte Koryphäen aus allen Teilen Aventuriens regelgerecht eingekauft werden, um Gastvorlesungen zu halten; aber auch Dilettanten, Ketzer und Freigeister aller Couleur sind hier anzutreffen. Lediglich Nekromanten wird man vergeblich suchen.

Die noch recht kleine Seebereichsabteilung wurde erst im Laufe der Ereignisse um Borbarads Wiedererscheinen und wegen der zunehmend aggressiven Kolonialpolitik des Horasiats aufgebaut. Nichts zuletzt deshalb hat man sich aus Mirham einen kompetenten Lehrmeister für den DESINTEGRATUS besorgt.

Der vom guten Leben gezeichnete Dirial von Zornbrecht-Lomarian, Spektabilität und ein entfernter Schwager des reichsten Mannes Al'Anfas, ist sicherlich nicht der kompetenteste Magister der Fakultät, aber ein Meister im typisch alanfanischen Ränkespiel um Macht und Einfluss.

Die Akademie im Spiel: Neben der Ausbildung von Leib- und Schiffsmagieren für Granden,

Boron-Kirche und die Schwarze Armada dient die Fakultät auch der magischen Unterstützung der alanfanischen Interessen. Deshalb versuchen alle Machtgruppen in Al'Anfa Einfluss auf sie zu nehmen. Dass mit der von Großadmiral Phryna Yalma Zornbrecht geförderten Einrichtung eines Schiffsmagierzweiges der Einfluss der Zornbrechts und Kugres' in der Universität noch größer geworden ist, gibt so manch einem zu denken.

Al'Anfa (GP je nach Zweig)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 11, SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Eitelkeit 5, Schulden (500 Dublonen), Verpflichtungen gegenüber der Akademie und meist auch den Mäzenen oder der Familie

Leibmagier-Zweig (23 GP)

Kampf: Raufen +1, Ringen +2, Stäbe +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenstärke +3, Tanzen +2

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +1

Wissen: –

Nutzen: Brettspiel +1, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +3
Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Brabaci) +3, Sprachen kennen (Bosparano) +5, Sprachen kennen (Mohisch) +5, Sprachen kennen (Tulamida) +5, Sprachen kennen (Ur-Tulamida) +3, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamida) +4

Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Abvenenun +5, Balsam +6, Blick aufs Wesen +5, Blick in die Gedanken +6, Fulminictus +6, Gardianum +5, Klarum Purum +7

Zauberfertigkeiten: Arcanovi +2, Attributo +4, Aureolus +5, Bannbaldin +3, Blitz +4, Claudibus +4, Cryptographo +4, Custododigil +3, Film Flam +4, Foramen +4, Odem +6, Paralysis +5, Penetrizell +3, Psychostabilis +3, Sensibar +5, Favilludo oder Vogelzwitschern oder Weihrauchwolke +3, ein anderer aus dieser Liste +2, Horrhorphobus oder Sensattacco +2

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Hellsicht, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +1, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Schaden, Regeneration I, Regeneration II, Bindung der Kugel

Seekriegs-Zweig (24 GP)

Kampf: Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +3

Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimm

men +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenstärke +3

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Orientierung +3

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Bosparano) +5, Sprachen Kennen (Mohisch) +3, Sprachen Kennen (Tulamida) +4, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Tulamida) +4
Handwerk: Alchimie +5, Boote fahren +2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4

Hauszauber: Armatrutz +5, Fortifex +6, Horrhorphobus +7, Igniflaxius +6, Ignisphaero +5, Invocatio minor +6, Schwarzer Schrecken +5

Zauberfertigkeiten: Abvenenun +4, Attributo +3, Auris Nasus +4, Balsam +4, Custododigil +3, Desintegratus +2, Duplicitas +2, Film Flam +5, Fulminictus +4, Gardianum +3, Hartes schmelze +3, Klarum Purum +2, Motoricus +2, Odem +4, Paralysis +3, Sapefacta +2, Weiches erstarre +4, Applicatus oder Dunkelheit +3

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Fernzauberei, Merkmal Schaden, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +1, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Hellsicht, Regeneration I, Regeneration II

Gelehrte und bekannte Sprüche: Auch wenn die magische Fakultät vergleichsweise jung ist, werden hier alle üblichen Zauber gelehrt (alle diejenigen aus der Liste auf S. 83), abgesehen von CALDOFRIGO, GEISTERBANN, NEKROPATHIA und SKELETTARIUS. Zudem übernehmen immer wieder anerkannte Koryphäen aus ganz Aventurien gut dotierte Gastdozenturen, so dass die Fakultät ihren Eleoven ein breites Lehrangebot machen kann.

Nach dem plötzlichen Verschwinden der Lehrstuhlinhaber für borbaradanische Magie hoffte man sich einen Magus aus Mirham, der die gildenmagischen Entsprechungen dieser Sprüche beherrscht, und so bilden diese Formeln heute einen festen Bestandteil des Curriculums. An seltenen Sprüchen sind in der Fakultät APPLICATUS, BRENNEI, HARTES SCHMELZE, IGNISPHAERO, LUNGE DES LEVIATAN, SCHADENZAUBER BANNEN, SCHWARZER SCHRECKEN, SENSATTACCO, WEICHES ERSTARRE und seit neuestem der DESINTEGRATUS bekannt. Darüber hinaus besteht ein reger Austausch mit Mirham – einige der dortigen Magister, namentlich Spektabilität Savertin, unterrichten auch in Al'Anfa –, so dass die Alanfaner auch auf

die dortigen seltenen Formeln Zugriff haben (s. S. 108f.). Diese müssen sie allerdings bei der Generierung um eine Spalte schwerer aktivieren und steigern. Zudem halten sich hartnäckige Gerüchte, dass einige Magister der alalanischen Fakultät den genannten SINESIGIL beherrschen und ihn gar gegen Entgelt weitergeben.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feste Matrix, Gebildet, Verbindungen; Arroganz, Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Goldgier, Prinzipientreue, Sucht, Thesigebunden, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Übernatürliche Begaubung; Aberglaube, Animalische Magie, Medium, Meeresangst, Niedrige Magieresistenz, Stubenhocker, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung: wie Standardmagier

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 Punkten, wobei der Rahmen von SO +/–5 also überschritten werden darf, nicht aber das Maximum von SO 15

Besonderheiten: Schüler müssen sich entscheiden, auf welchen der beiden Zweige sie gehen wollen. Die Zauberei des jeweils anderen Zweiges ist trotzdem zugänglich. Eine Besonderheit der Akademie ist, dass einige Granden hier Sklaven zu Magiern ausbilden lassen. Zwar gelten diese Sklaven offiziell als Freigelassene, um Konflikte mit den Gilden und dem Gesetz, das es verbietet, Sklaven das Lesen beizubringen, zu vermeiden, dafür aber lassen sich die ehemaligen Besitzer sehr hohe Schuldscheine ausstellen. Wer sich aber seinem Herren zu entziehen versucht, gilt wie üblich als *gesucht*.

Zum Magier aus Al'Anfa: Da das Studium in Al'Anfa nicht kostenlos ist, werden die meisten Abgänger von reichen Sponsoren finanziert. Deshalb verdingen sich die Absolventen der magischen Fakultät nach ihrer Weihe meist als Leibmagier bei Grandenfamilien oder zahlungskräftigen Kaufleuten. Dabei ist es gar nicht einmal ungewöhnlich, dass sie ihre Dienstherren oder -herinnen auch auf Auslandsreisen beschützen und unterhalten und dadurch ein wenig in der Welt herumkommen. Die Absolventen des Seekriegs-Zweiges werden üblicherweise für den Dienst in der Schwarzen Armada oder auf den Kauffahrern der Handelshäuser und Grandenfamilien verpflichtet und dienen dort der magischen Abwehr insbesondere der daimonischen Gefahren im Perlenmeer. Üblicherweise sind sie an der traditionellen Widderkappe zu erkennen, die unter den Leibmagiern zwar auch verbreitet, aber nicht zwingend ist.

KAMPFSEMINAR ANDERGAST

Genauer Name der Akademie: Königlich Andergastische Lehranstalt des Arkanen Kampfes (zum Trutz wider Nostria)

Repräsentation: Akademie der Großen Grauen Gilde des Geistes

Haupt-Merkmale: Schaden, Einfluss

Ausrichtung: praktisch orientierte Lehranstalt für kämpferische Zauberkundige

Akademieleiterin: Aljawa Walsareffnaja
Größe: klein

Beziehungen: länglich (gute Beziehungen zum Königshaus seitens der Akademieleiterin, durch den noch weitgehend konservativen Lehrkörper sind auch noch Kontakte zum alten Andergaster Adel vorhanden)

Ressourcen: gering (nur für Lehre, keinerlei Forschung)

Die Akademie ist in einem zweistöckigen Steingebäude innerhalb einer drei Schritt hohen, steinernen Ummauerung in der Hauptstadt untergebracht. Der einzige Zugang ist ein schmiedeeisernes Tor, auf dem das Akademiesiegel zu sehen ist: ein Pentagramm mit zwei gekreuzten Stäben und einer Eichel (heraldisch Grün auf Silber). Im Hof stehen zahlreiche Holzgerüste, die offensichtlich der körperlichen Ertüchtigung dienen, und die Innenseite der Mauer weist deutliche Schmutz- und Brandspuren auf.

Früher zogen im Sommer die Magister und Elven mit dem Heer ins Feld gegen Nostria. Seit es einen Waffenstillstand zwischen beiden Ländern gibt, sind die Elven zwar nicht mehr zu solchen Kriegseinsätzen gezwungen, aber die Sitte, einen Teil der Ausbildung in der freien Natur außerhalb der Hauptstadt durchzuführen, ist aus dieser Zeit noch erhalten geblieben. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt somit eindeutig auf praktischen Fächern, so

dass die Absolventen auf theoretischem Gebiet teilweise Schwächen aufweisen.

Entgegen allen Widerständen des streng patriarchalisch denkenden Adels wurde im Jahre 1867 d.U. (1013 BF / 20 Hal) eine Halbfle norbardischer Abstammung als neue Akademieleiterin eingesetzt. Dies ist dem Einfluss der Grauen Gilde zu verdanken: Als der IGNISPHAERO als wertvolle Ergänzung des Lehrplans erworben werden sollte, forderte (und bekam) die Gilde im Gegenzug ein größeres Mitspracherecht in dem bis dahin rein staatlich geführten Kampfseminar. Aljawa Walsareffnaja öffnete das bis dahin erzkonservative Kampfseminar für Frauen und baute im Rahmen der Wirren um die Andergaster Thronfolge die Unabhängigkeit der Akademie weiter aus. Damit ist sie auf dem besten Wege, das ziemlich provinzielle Kampfseminar langsam aber sicher in eine konkurrenzfähige Lehranstalt umzugestalten.

Die hierfür benötigten Mittel gewinnt sie unter anderem aus den Studiengebühren der Elven, so dass die Adepten dieser Akademie ihr Abenteuerleben mit Schulden in Höhe von 1.000 Dukaten beginnen. Die Abgänger stellen bisher üblicherweise die Leibmagier der adligen Ritter, die nun jedoch die Kosten immer mehr scheuen.

Die Akademie im Spiel: Um ihren Ruf aventurienweit zu verbessern, ist die Akademie natürlich immer interessiert, in Magierkreisen auf sich aufmerksam zu machen. Und da angeblich in den Tiefen der Andergaster Wälder noch manches Geheimnis aus uralten Zeiten verborgen sein könnte, schickt die Akademie auch hin und wieder einmal jemanden los, um dem einen oder anderen Gerücht nachzugehen. Die Druiden, die ihrerseits darauf bedacht sind, ihre Geheimnisse zu wahren, sind in der Regel auf solche Eindringlinge nicht sonderlich gut zu sprechen.

Kampfseminar ANDERGAST (24 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 12, SO mindestens 5

Modifikationen: +18 As, MR +2, SO +1
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der grauen Gilde – bis vor einigen Jahren noch: gegenüber der Akademie und dem Staat Andergast), Vorurteile (gegen Nostrianer und Nostria) 7

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +4

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenstärke +3, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Orientierung +4, Wildnisleben +3

Wissen: Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, L/S (Kusliker Zeichen) +8

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +1

Hauszauber: Armatutz +6, Balsam +5, Blitz +7, Eisenrost +6, Fulminitus +6, Ignifaxius +6, Plumbumbarum +6

Zauberfertigkeiten: Attributo +4, Bannbaldin +2, Duplicatus +3, Falkenaue +4 (in elfischer Repräsentation), Film Flam +4, Gardianum +4, Horiphobus +4, Ignisphaero +2, Klarum Purum +3, Motoricus +1, Odem

+6, Paralysis +4, Sensibar +2, Silentium +3, Unitatio +1, Visibili +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind fast alle verbreiteten Magiersprüche hier bekannt (siehe die Liste auf S. 83), wobei jedoch die Sprüche IMPERAVI und RESPONDAMI grundsätzlich nicht gelehrt werden. Der Cantus ECLIPTIFACTUS war bis vor einiger Zeit noch als Hausspruch geführt, wird nun aber wegen der Anrufrungskomponente nur noch ausgewählten Schülern zugänglich gemacht. Bekannt, aber nicht Teil des festen Lehrplans sind die Sprüche SCHADENSZAUBER BANNEN und HÖLLENPEIN.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Merkmalskenntnis Schaden, Waldkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Entwaff-

nen, Finte, Merkmalskenntnis Einfluss, Regeneration I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Richtungssinn, Innerer Kompass, Zäher Hund, Ausdauernd, Hohe Lebenskraft

Ungeignete Vor- und Nachteile: Blut- rausch, Stubenhocker, Thesiegebunden, Besonderer Besitz, Ausrüstungsvorteil, Kampfrausch, Prophezeien

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Das Kampfseminar Andergast besitzt zwar keinen expliziten Dispen- s auf das Tragen von wattierten Waffen- rücken oder leichten Lederpanzern (RS 2), aber bei absehbaren Kampfhandlungen sind die Absolventen durchaus in solchen anzutreffen.

Zum Magier aus Andergast: Das Seminar hat sich darauf spezialisiert, zauberkundige Kämpfer auszubilden, die als studierte Spezialisten bei fast jeder beliebigen Armee in Sold treten können, wobei viele Abgänger natürlich ihrer Heimat Andergast treu bleiben. Manche Abgänger wählen auch eine Laufbahn in den Grauen Gärten des ODL (siehe die Ordensbeschreibung in MWW).

Die Schulden resultieren daraus, dass sich der Adept von einem zwölfjährigen Dienst in der andergastischen Armee oder einer sechsjährigen Verpflichtung in einem grauen Orden freigekauft hat.

Da Andergast recht weit von den Zentren der Zivilisation liegt, gelten auch die dort ausgebildeten Magier nicht unbedingt als sehr welt- offen und modern. Stellen Sie diese durchaus weltfremd, hinterwäldlerisch und traditions- bewusst dar.

AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA

Genauer Name der Akademie: Conventus und Schule der Fremd- und Selbst-Bewegung durch die Kraft des Geistes zu Belhanka

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Telekinese, Verständigung

Ausrüstung: unkonventionelle, weltoffene Akademie der Grauen Gilde; ungewöhnlich 'demokratisch' ausgerichtet

Akademieleiter: Lessandro ya Taranelli

Größe: mittelgroß

Beziehungen: anscheinlich (man pflegt gute Kontakte zum Tsa- und zum in Belhanka all- gegenwärtigen Rahja-Kult)

Ressourcen: anscheinlich

Neben dem großen Rahja-Tempel gilt die Akademie der Geistreisen als eine der Haupt- sehenswürdigkeiten Belhankas. Schon das Ge- bäude, in dem sie untergebracht ist, weiß den Betrachter zu fesseln: Es liegt in einem weit- läufigen Park im Osten der Stadt und gilt als eines der Vorzeigestücke des 'neogüldenlän- dischen Stils'. Zwei große Kuppeln überspan- nen die Lehr- und die Eingangshalle, die Arka- den, die das aus dünnen Steinstrahlen und riesigen bunten Glasfenstern bestehende Ober- geschoss tragen, sind mit vier Schritt hohen Spitzbögen versehen, und der große, gänzlich mit exotischen Bäumen und Sträuchern be- pflanzte Innenhof beherbergt einen Aves- Schrein.

Noch interessanter für den Besucher ist aber das bunte Völkergemisch, aus dem sich Lehr- stab und auch Schülerschaft zusammen setzen: So finden sich hier neben Horasiern auch ei- nige Tulamiden und mitunter auch Nivesen oder Norbarden – selbst vereinzelt Thorwal- der oder Alanfaner gehören hin und wieder zu den Eleven. Sogar einen Moha und mit Bigesia

Schnee-in-den-Gipfeln eine firtelische Lehr- meisterin kann man vorweisen.

Vorurteile kennt man daher in der Akademie keine, und auch sonst ist man, was Unterrichts- inhalte, Lebens- und Lehrweise und Umgangs- formen angeht, sehr freigeistig, unkonventio- nell und ungewöhnlich demokratisch. So wird das Amt des Leiters immer nur auf zwei Jahre gewählt – und bei großer Unzufriedenheit und Stimmenmehrheit mag es auch schon mal ge- schehen, dass die Spektabilität frühzeitig wie- der abgesetzt wird.

Im weltoffenen Belhanka sind die Magier je- doch trotz ihrer Merkwürdigkeiten gern ge- sehen, auch wenn man sie nicht recht ernstneh- men kann und dies eigentlich auch gar nicht versucht.

Die Akademie im Spiel: Kaum eine Magier- akademie ist derart unpolitisch wie die Akade- mie der Geistreisen, und es heißt, dass eine In- trige um die Portionsgröße der alltäglichen Mahlzeiten das höchste der Gefühle in dieser Richtung sei. Mit Lessandro ya Taranelli als Spektabilität jedoch könnte sich hier einiges ändern, hat dieser doch das geheime Ziel, mit seiner Stellung seiner Familie – die mit vier anderen im starken Konkurrenzkampf um die berühmten Duftwässerchen Belhankas liegt – gewisse Vorteile zu verschaffen. Dann darf es ihm aber nicht passieren, dass, wie in den letz- ten vierzehn Jahren, der Nivese Kiamu Venne- rim jede zweite Amtsperiode als Spektabilität wiedergewählt wird. Eventuell werden die Helden auf die eine oder andere Weise in diese Machtspiele verwickelt.

Akademie der Geistreisen zu Belhanka (21 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 11, SO minde- stens 6, keine Vorurteile

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Du- katen)

Kampf: Raufen +1, Ringen +1, Stäbe +3
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbe- herrschung +2, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Über- reden +1

Natur: –

Wissen: Brettspiel +3, Geographie +2, Ge- schichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magie- kunde +5, Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/ Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi) +1, Sprachen kennen (Bosparano) +8, Sprachen kennen (Tulamida) +6, Spra- chen kennen (Isdira) +4, Sprachen kennen (eine weitere Fremdsprache nach Wahl) +4, L/S (Kuslier Zeichen) +8, L/S (Tulamida) +4, L/S (eine weitere passende Schrift) +4

Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4
Hauszauber: Animatio +6, Axeleratus +6, Foramen +6, Gedankenbilder +6, Motoricus +7, Transveralis +7, Unitatio +6

Zauberfertigkeiten: Analsy +2, Attributo +3, Balsam +3, Bannbaladin +2, Bewegung stören +3, Blitz +3, Flim Flam +2, Firnlauf +3, Körperlose Reise +2, Leib des Windes (elfische Repräsentation) +2, Manifesto +3, Movimento (elfische Repräsentation) +5, Odem +5, Penetrizell +3, Sensibar +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Gene- rell ist man in Belhanka allen Spielarten der Magie gegenüber aufgeschlossen (mit Aus- nahme des Borbaradianismus natürlich). El- fenformeln sind besonders beliebt, und dank einiger 'exotischer' Gastdozenten kommt es sogar bisweilen vor, dass der ein

oder andere Druidenzauber gelehrt wird. Einzig der *Herrschaft* und der *Schadensmagie* ist man eher abgeneigt, so dass Sprüche mit diesen Merkmalen nur sehr grundlegend behandelt werden, FULMINICUS und IGNIFAXIUS werden gar nicht gelehrt. Ansonsten sind hier alle Zauber der Verbreitung Mag5 und besser erlernbar (das entspricht den mit einem Sternchen versehenen Zaubern in der Liste auf S. 83).

Darüber hinaus können folgende Sprüche in Fremdrepräsentationen gelernt werden (die Einwilligung des Meisters immer vorausgesetzt): in elfischer Repräsentation ADLERAU, EXPOSAMI, FALKENAU, MOVIMENTO, NEBELWAND, SOLIDIRID, WASSERATEM und WINDSTILLE sowie in druidischer Repräsentation GEISTERRUF

und HERR ÜBER DAS TIERREICH. Als weitere Besonderheiten gelten TRAUMGESTALT, OBJECTO OBSCURO und der MAGISCHE RAUB, die aber nur äußerst selten an Eleven weitergegeben werden.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Telekinese

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Regeneration II; Apport

Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Wohlklang; Eitelkeit, höhere Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfausgang, Arroganz, Blutausgang, Festgefüßtes Denken, Stubenhocker, Vorurteile, Weltfremd

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Bethana: Dank der Philosophie der Akademie, aber auch des Lebensgefühls der ganzen Stadt und der allgemeinen Stimmung des 'Lebens und Lebenlassens' sind die Absolventen nicht nur im Vergleich zu anderen Magiern außergewöhnlich weltoffen und kosmopolitisch.

Rahja, Aves und Tsa sind die Götter, mit denen man sich am meisten verbunden fühlt, und dementsprechend zieht es sehr viele der jungen Magier und Magierinnen in die Welt hinaus – zumal es auch kaum Verpflichtungen oder gesellschaftliche Fesseln gibt, die sie zurückhalten.

Auf der anderen Seite sind 'Bethanker' eher ein leichtes, unbeschwertes Leben gewohnt, was sie bei so manchem Abenteurer auf eine schwierige Probe stellen mag.

HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES ZU BETHANA

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Schaden
Ausrichtung: eher wenig riondianisch eingestellte Kampf-Akademie der Rechten Hand, in der sich auch um Bildung und Forschung bemüht wird; loyal zur Horas und quasi eine Reichsakademie

Akademieleiter: Landor Gerrano

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (mächtige Kontakte, von denen aber selten Gebrauch gemacht wird)

Ressourcen: groß (wird als einzige Kampfakademie des Horasreiches entsprechend gefördert)

Die Akademie residiert in einem abgeteilten Stadtviertel Bethanas, und die Gebäude gelten als die wohl ältesten der gürdenländischen Einwanderer. So trutzig und wichtig sie auch wirken mögen, vermeint man trotz allem noch den Hauch Horas' und seiner Gemahlin Lamea, die hier vor über 2.400 Jahren über die Stadt herrschte, zu spüren – angeblich handelte es sich bei den weißgrauen Bauten um die Sommerresidenz und den Tempel des Gottkaisers. In dieser altertümlichen Atmosphäre finden die Eleven die nötige Muße und Ruhe, um sich der 'Magica Combattiva' in all ihren Facetten zu widmen – aber auch auf weltliche Kampftechniken und wissenschaftliche Bildung wird besonderer Wert gelegt. Im Gegensatz zu ihrem mittelreichlichen Pendant in Gareth (früher Beilunk) versteht man sich sowieso mehr als kämpferische Magier denn als magiebegabte Krieger.

In Bethana selbst sind die Kampfmagier gern gesehen, bestimmt doch die Versorgung der Halle des vollendeten Kampfes einen nicht unbedeutenden Teil des Alltagsgeschehens der kleinen Stadt. Aber auch sonst ist man stolz darauf, eine derart angenehme und rechtschaffene Magierakademie zu beherbergen.

Auch wenn man über gute Kontakte zu der Armee und dem Umfeld der Horas verfügt, hält man sich in Bethana in politischen Fragen eher zurück. Trotz allem steht man loyal hinter der Kaiserin, und es mag vorkommen, dass einzelne Magier spezielle Dienste 'für Reich und Horas' verrichten.

Die Akademie im Spiel: Die Helden werden mit dieser Akademie wohl nur zu tun bekommen, wenn sie sich fortbilden wollen – was ihnen aber sicherlich nicht leicht fallen wird, wenn sie nicht als horastreue gelten. Ansonsten könnte es allerhöchstens sein, dass die Akademie ein paar 'dahergelaufene Söldner' hinzu zieht, wenn sie irgend etwas erledigt sehen möchte, dies aber 'unter der Würde' eines Abgängers der Schule ist.

Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana (23 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, GE 11, KO 11, SO mindestens 7; zwölfgöttergläubig, zudem sollte eine gewisse Treue und Sympathie für das Horasreich und / oder die Horas selbst vorhanden sein

Modifikationen: SO +2, +18 AsP, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Prinzipientreue (Aufrichtigkeit und unbedingte Wahrheitsliebe, Schutz des Guten und Rechtschaffenen, Treue zu den Zwölfgöttern und ihren Dienern), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie, der Kaiserin und dem Horasreich)

Kampf: Dolche +3, Fechtwaffen +3, Rufen +4, Ringen +4, Stäbe +4

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +1, Geographie +1, Ge-

schichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Magiekunde +5, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi) +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Imperiale Zeichen) +4

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Wunden +4, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Armatutz +6, Balsam +6, Corpofesso +6, Desintegritas +5, Fulminicus +6, Ignifaxius +7, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Anayls +2, Attributo +3, Blitz +6, Claudibus +2, Corpofrigo +4, Eisenrost +2, Gardianum +5, Höllenpein +3, Horriphobus +4, Ignisphaero +3, Motoricus +3, Odem +5, Paralysis +4, Pentagramma +2, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +4, Schadenszauber bannen +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Bethana hält man nicht viel von Subtilität, daher werden Einfluss- und Herrschaftssprüche mit einer Verbreitung von Mag4 oder weniger nicht gelehrt. Dass Dämonologie mehr als nur verpönt ist, braucht kaum erwähnt zu werden, aber auch von anderen Herbeirufungen und Beschwörungen hält man lieber die Finger fern. Daher haben Abgänger der Halle des vollendeten Kampfes Zugriff auf die Formeln der Verbreitung Mag4 und höher (siehe Liste auf S. 83), abgesehen von folgenden Zaubern: ÄNGSTE LINDERN, DSCHINNENRUF, EINFLUSS BANNEN, ELEMENTARER DIENER, IMPERAVI, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, KARNIFILO, PENTAGRAMMA und SKELETTARIUS. Die einzigen beiden selteneren Zauber, die hier gelehrt werden, sind der HÖLLENPEIN und der OBJECTO OBSCURO.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Schaden, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Regeneration II, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario oder Unauer Schule

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Eisern, Gebildet, Schnelle Heilung, Verbindungen, Zäher Hund; Arroganz, Schulden

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Kälteresistenz; Blutrausch, Einbildungen, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Stubenhocker, Wahnvorstellungen

Besonderheiten: Mit den jüngsten Änderungen nähert sich der *Codex Albyricus* dem Dispens der Halle des vollendeten Kampfes an, deren Absolventen es traditionell

gestattet ist, "leichte Klingenwaffen von nicht mehr denn fünf Spannen Länge und einen und einen halben Steine Gewicht" zu führen – was somit alle Fechtwaffen sowie den Säbel einschließt.

Eine weitere Ausnahmeregelung lässt ebenso die Zweillie als Waffe für den Bethaner Magier zu. Von beiden Rechten machen die Abgänger der Halle auch gerne und voller Stolz Gebrauch.

Ein Dispens für den Gebrauch von Fernwaffen ist momentan vor den Gildenoberen anhängig.

Ausrüstung: wie Standardmagier, plus Rapier oder Degen oder Säbel oder Zweillie

Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Bethana: Die Halle des vollendeten Kampfes ist zweifellos eine Elite-Akademie, und das wissen die Abgänger von dort sehr wohl. Von hervorragender Ausbildung und mit festen Werten ausgestattet, widmen sich viele einer Karriere in der (horasischen) Armee oder Flotte oder einer anderen Institution oder finden eine Anstellung als Leibwächter und Ratgeber hoher Adliger und Beamter. Als reisende Abenteurer findet man sie nur selten, aber ein kaiserlicher Auftrag mag sie schon mal selbst ins ferne Bornland verschlagen.

DUNKLE HALLE DER GEISTER ZU BRABAK

Genauer Name der Akademie: Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak

Haupt-Merkmale: Beschwörung, Geisterwesen, Dämonisch

Ausrichtung: Akademie der linken Hand.

Akademieleiterin: Demelioë Nandoniella Terbysios

Größe: mittelgroß

Beziehungen: hinlänglich (in Magierkreisen als Spinner abgetan und auch in der lokalen Politik kaum involviert)

Ressourcen: mittelgroß, der Wissensschatz in der Bibliothek muss jedoch auf jeden Fall als groß bezeichnet werden

Die Brabaker Akademie ist in einem unheimlich anmutenden, burgartigen und nahezu fensterlosen Gebäude aus schwarzen Granit mitten in der Stadt untergebracht, das nur vom Palast des Brabaker Königs überragt wird. Selten sieht man die Magier durch die schwere, mit Dämonenfrazen verzierte Türe schreiten, viel zu beschäftigt sind sie mit ihren Studien. Gerüchten zufolge ging die Akademie aus den Überbleibseln der sagenumwobenen Zitadelle der Geister hervor, welche sich vor langer Zeit unter mysteriösen Umständen selbst vernichtet haben soll. So dürften sich manche vergessenen Werke über den Schamanismus der Napewanhass und Mohas in den Gewölben der umfassenden Bibliothek verbergen.

In Fachkreisen galten die Magier aus Brabak bis vor einigen Jahren eher als verschrobene Spinner, die vielerorts aus Unkenntnis als inkompetent belächelt werden. Die Ereignisse um Borbarads Rückkehr hat jedoch gezeigt, dass viele äußerst kompetente Zauberer aus Brabak stammten – und seit dieser Zeit werden die Brabaker eher gefürchtet als unterschätzt. Doch auch schon vor-

her entstanden hier zahlreiche (teilweise unter Pseudonymen veröffentlichte) theoretische Schriften, die von der erstaunlichen Fachkenntnis der Brabaker Beschwörer Zeugnis ablegen.

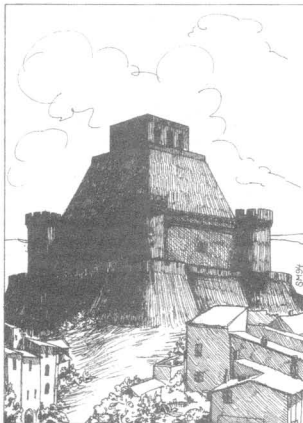
Dass die Akademie ihre Türen für nahezu alle Magiekundigen öffnet, solange diese über genügend Macht oder Gold verfügen, hat schon zu einigen heftigen Disputen innerhalb der Schwarzen Gilde geführt. So soll Galotta selbst eine längere Zeit in Brabak verbracht haben, ehe er sich Borbarad anschloss, und der berühmte Pölberra unterrichtet sogar zeitweise hier.

Die Akademie im Spiel: Brabak stellt das Urbild der Schwarzen Akademie dar. Hier sam-

heltig ihre Forschungen betreiben. König Mizirion duldet diese Querköpfe notgedrungen, da sie gut zahlende Gäste nach Brabak bringen, andererseits fürchtet er aber auch eine Auseinandersetzung mit den Dämonologen, bei der er vermutlich unterliegen würde. Immerhin halten sich die Magier auch aus der Brabaker Politik heraus.

Die Bibliothek der Akademie stellt eine unermessliche Fundgrube an dunklem Wissen dar, ist jedoch nur wenigen Magiern komplett zugänglich – die Zutrittsgebühren zu den 'interessanten' Teilen dieser Bibliothek (sprich: dem, was andersorts 'Giftschrank' heißt) sind immens, können aber eventuell auch über diverse Gefallen oder Dienste abgearbeitet werden.

Möglicherweise werden die Helden von einem Brabaker Magier beauftragt, um irgendwo ein Buch oder Artefakt zu besorgen – vielleicht sind sie aber auch zufällig in den Besitz eines Gegenstands gekommen, für den sich die Brabaker ungemein interessieren. Und diese schrecken vor nichts zurück, um das Objekt der Begierde an sich zu bringen ...



Dunkle Halle der Geister zu Brabak (21 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 5, keine Totenangst

Modifikationen: +17 AsP (1 AsP ist in das Bannschwert gebunden), MR +2, SQ +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Randgruppe (bekennende Nekromanten und Dämonologen), Schulden (1.500 Dukaten)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2

Natur: –

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen

meln sich wissensdurstige, skrupellose Magier aller Philosophien. Selbst die, die andernorts für ihre Taten bereits auf den Scheiterhaufen wandern würden, können hier nahezu unbe-

+4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +2, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +6, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Brabaci) +2, Sprachen Kennen (Zhayad) +8, Sprachen Kennen (Tulamidyia) +6, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen (Ur-Tulamidyia) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamidyia) +6, L/S (Zhayad) +7

Handwerk: Alchimie +5, Malen/Zeichnen +5
Hauszauber: Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio maior +6, Invocatio minor +7, Nekropathia +7, Pentagramma +5, Sceletarius +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +2, Flim Flam +3, Gardianum +4, Horriphobus +4, Ignifaxius +4, Magischer Raub +2, Odem +5, Reptilea +2, Reversalis +2, Tlaluc Odem +4, Unitatio +4, Stein wandle oder Totes handle +3, der jeweils andere Zauber +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Abgesehen von Elementarzaubern und den meisten Illusionen lassen sich hier nahezu alle allgemein bekannten Sprüche lernen (siehe Liste auf S. 83, ausgenommen also ADAMANTIUM, AEOLITUS, ARMATRUTZ, AUREOLUS, AURIS NASUS, CALDOFRIGO, CORPOFRIGO, CUSTODOSGIL,

DELICIOSO, DSCHINNENRUF, DUPLICATION, ELEMENTARER DIENER, FAVILLUDO, FORTIFEX, ILLUSION AUFLÖSEN, MANIFESTO, MENTEKEL, PARALYSIS, REFLECTIMAGO, SAPEFACTA, VOCOLIMBO, VOGELZWITSCHERN, WAND AUS FLAMMEN und WEIHRACHWOLKE)

– eine großzügige Spende an die Akademie vorausgesetzt. Natürlich ist die Kenntnis der eigenen Spezialisierung vorherrschend: Alle Sprüche, die das Merkmal *Dämonisch* oder *Geisterwesen* haben, sind bereits aber einer Bekanntheit von Mag3 erlernbar. Zu der genannten Liste sind dies: ECLIPTIFACTUS, GEISTERRUF, HARTES SCHMELZE, NUNTIOWOLE und TLALUC ODEM. Des weiteren verfügt die Akademie (ihrem schlechten Ruf zum Trotz) über eine ansehnliche Sammlung alter und seltener Formeln. Gelehrt wird davon jedoch nur der TOTES HANDLE – und zwar außer den eigenen Schülern nur solchen Magiern, die der Akademie einen Dienst erwiesen haben.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal *Dämonisch* (frei wählbar, meist Thargunitoth) oder Merkmal *Beschwörung, Ritualkenntnis (Gildenmagie)* +2, Talentspezialisierung *Magiekunde (Dämonologie)*, *Verbotene Pforten*; *Bannschwert*

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Regeneration I und II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feste Matrix, Affinität (Geister oder Dämonen), Wesen der Nacht, Stigma, Stubenhocker, Medium, Fluch der Finsternis, Schlafstörungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Animallische Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Brabaker Magier starten bereits mit einem Bannschwert ins Spiel. Sie brauchen hierfür keine zusätzlichen Kosten aufbringen, denn der permanente AsP ist in den oben angegebenen Werten schon verrechnet. Die Schulden, mit denen sie das Spiel beginnen, können sie auch durch Aufträge für die Akademie abtragen.

Zum Magier aus Brabak: Die Abgänger der Akademie sind allesamt sehr intelligent und fachlich äußerst kompetent, die meisten jedoch sind verschroben und sozialen Umgang kaum gewöhnt. Außerdem ist für viele Brabaker Adepten Moral ein eher theoretischer Begriff – die Forschung geht ihnen über alles. Das soll nicht bedeuten, dass ein Brabaker zwangsläufig auf eine schiefe Bahn gerät, jedoch fanden sich bedenklich viele Abgänger der Brabaker Akademie in den Reihen Borbarads.

SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG UND NATÜRLICHEN HEILUNG ZU DONNERBACH

Genauer Name der Akademie: siehe oben
Haupt-Merkmale: Verständigung, Heilung
Ausrichtung: aufgeschlossene, sehr elfisch ausgerichtete Magierakademie mit freundschaftlichen Beziehungen zur Grauen Gilde; selbst aber rechtlich nicht mit der Gilde verbunden
Akademieleiter: Virilyis Eibon

Größe: mittel

Beziehungen: hinlänglich (im wesentlichen zu den Elfen der Umgebung und zum Orden des Hl. Anconius)

Ressourcen: hinlänglich

Das unter Rohal dem Weisen im Jahre 451 vor Hal gegründete Seminar liegt außerhalb der Stadt in einem Ulmenhain unweit des Ufers des Neunaugensees. Die Akademie ist in einer Handvoll von schlichten Holzhäusern untergebracht, so dass ein Fremder bei seinem ersten Besuch gar nicht vermuten würde, dass es sich hierbei um eine Stätte magischen Wirkens handeln könnte. Doch die Lage in freier Natur hat auch seine Gründe: Die zahlreichen Elfen, die in der Akademie verweilen, würden kompakte Steinbauten – man denke da nur an die Prunkbauten so manch anderer Akademie

– überhaupt nicht zu schätzen wissen. Zudem lassen sich gerade viele elfische Formeln im Freien besser anwenden – eine Festung mit dicken Mauern wäre da äußerst hinderlich.

Das Seminar ist bekannt durch die intensive Zusammenarbeit von Menschen und Elfen, die sich nicht zuletzt auch im Curriculum niederschlägt: Viele Zauber stammen ursprünglich aus dem elfischen Wissensschatz der Elfen. So ist auch einer der größten Vorzüge dieser Akademie, dass manche Elfenzauber direkt von elfischen Lehrmeistern gelehrt werden.

Nur wenigen ist indes bekannt, dass sich früher in Donnerbach ein schwarzmagisches Institut der Hellsichts- und Beherrschungszauber befand. Die heute verlassen und stark verfallenen Türme und Kuppelbauten liegen etwa acht Meilen südlich der Stadt in einem unzugänglichen Sumpf am Seeufer. Unterirdische Gänge, die es angeblich mal gegeben haben soll, sind wohl zahlreichen Überschwemmungen zum Opfer gefallen oder eingestürzt. Alte Überlieferungen besagen, dass die Akademie selbst eine einzige Festung gewesen sei, denn jeder Gang und jeder Raum sei mit magischen Fallen gesichert gewesen. Auch hält sich hartnäckig das Gerücht, in den alten Gebäuden befände sich irgendwo ein Schwarzes Auge ...

Die Akademie im Spiel: Ein Puniner Theoretiker mag ja die Methoden in Donnerbach als hinterwäldlerisch bezeichnen, doch fast nir-

gendwo sonst auf dem aventurischen Kontinent findet man einen derart friedvollen und harmonischen Ort, an dem sich das Gedankengetriebe verschiedener Völker zusammenfindet. Donnerbach gilt deshalb in den heutigen rauen Zeiten noch als eine der wenigen echten Zufluchtsstätten. Darüber hinaus bietet sich hier natürlich die Möglichkeit, mit Elfen in Kontakt zu treten.

Seminar der Elfishen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach (GP je nach Zweig)

Besondere Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 13, CH 12, FF 11, SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu *Astrale Regeneration I* oder *Ausdauernder Zauberer*; *Neugier 7*, *Prinzipientreue* (s.u.), *Unfähigkeit Merkmal Dämonisch*

Kampf: Raufen +1, Stäbe +1

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +3, Wettervorhersage +3

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +6, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2,

Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +5

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Isdira) +8, Sprachen (Bosparano) +5, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Isdira) +4, L/S (Nanduria) +2

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +4, Kochen +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3

Verständigungszweig (21 GP)

Hauszauber: Blick aufs Wesen +5, Blick in die Gedanken +5, Gedankenbilder +6, Sensibar +7, Tiergedanken +6, Unitatio +7, Verständigung stören +4

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Armatutz +2, Balsam +3, Bannbaladin +3, Blitz +3, Corpofesso +2, Cryptographo +3, Einfluss bannen +2, Exposami +2, Flim Flam +3, Fulminictus +2, Klarum Purum +2, Objectovoco +3, Odem +3, Penetrizell +2, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +2, Ruhe Körper +3

Heilungszweig (21 GP)

Hauszauber: Abvenenum +6, Ängste lindern +5, Attributo +7, Balsam +7, Eigenschaft wiederherstellen +5, Klarum Purum +6, Ruhe Körper +7

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Armatutz +2, Bannbaladin +3, Beherrschung brechen +3, Blitz +3, Corpofesso +2, Cryptographo +2, Exposami +2, Flim Flam +3, Fulminictus +2, Odem +3, Penetrizell +2, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +2, Sen-

sibar +2, Tiergedanken +2, Unitatio +2, Verwandlung beenden +2

Gelernte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich werden in Donnerbach die meisten Formeln in gildenmagischer Repräsentation gelehrt (Mag5 und höher), jedoch nur wenige Elementarzauber und Illusionen. Erhältlich sind also alle Zauber, die in der Liste auf S. 83 mit einem Sternchen versehen sind, abgesehen von: ADAMANTIUM, AURIS NASUS, DUPLICATUS, FAVILLUDO, IGNIFAXIUS, ILLUSION AUFLÖSEN, MANIFESTO, MENETEKEL, PARALYSIS, REFLECTIMAGO, SAFEFACTA, VOCOLIMBO, VOGELZWITSCHERN und WEIHAUCHWOLKE.

Der Dämonologie hat man größtenteils den Rücken zugewandt, jedoch steht es den Schülern frei, sich in der Bibliothek entsprechendes, gildenmagisches Wissen anzueignen: Alle Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* (allgemein oder speziell) können nur um eine Spalte erschwert aktiviert bzw. gesteigert werden (resultierend aus der *Unfähigkeit*; s.o.).

An selteneren Formeln sind in Donnerbach bekannt: GEDANKENBILDER, NEBELWAND und PROJEKTIMAGO sowie ausschließlich in elfischer Repräsentation BÄRENRUHE und TRAUMGESTALT.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal *Verständigung oder Merkmal Heilung* (je nach Zweig)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal *Heilung oder Merkmal Verständigung* (je nach entgegengesetztem Zweig), Regene-

ration I und II, Repräsentation: Eifenmagie

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Feste Matrix, Gebildet; Artefaktgebunden, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Festgefügtes Denken, Koboldfreund, Niedrige Magierstiege, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung; Aberglaube, Arkanophobie, Medium, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile, Wilde Magie

Besonderheiten: Die Absolventen des Seminars müssen sich auf einen Zweig spezialisieren. Zu den Verpflichtungen, die ein Absolvent eingeht, gehört es, sich jederzeit für die Völkerverständigung zwischen Menschen und Elfen einzusetzen. Außerdem ist es Donnerbacher Magiern aufs Strengste untersagt, andere Waffen als Stab und Dolch zu benutzen. Da die Abgänger viel über das elfische Denken gelernt haben, gilt für sie der kulturbedingte Abzug in dem Talent *Menschenkenntnis* nicht, wenn sie es mit Elfen zu tun haben (siehe **MWF 23**).

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Donnerbach: Es ist durchaus üblich, dass die Absolventen des Seminars, die den Weg der Heilzauberei eingeschlagen haben, sich dem Weißen Orden der Anconiter (FCA, siehe die Ordensbeschreibung in **MWW**) anschließen. Die Schwestern und Brüder des Ordens in ihren einfachen grünen Roben gelten – besonders im Norden Aventuriens – als angesehene Heiler.

KONZIL DER ELEMENTE zu DRAKONIA

Genauer Name der Akademie: Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall

Haupt-Merkmale: Elementar

Ausrichtung: seit 18 Hal Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes, vorher unabhängig; druidisch geprägte, weltfremde Elementaristen
Akademieleiter: Eslam Abd-al-Angru (in Vertretung für Pyriander di Ariarchos, Feuer), Sumudai Gerberowa (Humus), Reto Sandström (Wasser), Rovenova von Shamamah (Luft), Emmeran von den Nordmarken (Erz), Thorthalla Wengenhölm (Eis)

Größe: groß (6x12 Schüler, 12 Lehrmeister)

Beziehungen: gering (zum Rat der Grauen Gilde, Einfluss bei vielen Ferkinastämmen der Umgebung)

Ressourcen: gering (finanziell), jedoch autarke Versorgung; groß (Wissen um ältere Zeitalter, elementares Gleichgewicht und dergleichen)

Der Überlieferung zufolge trafen, als Kaiser Murak-Horas das Diamantene Sultanat eroberte, einige Druiden aus Yaquirtal und Reichs-

forst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer. Einem heute nicht mehr rekonstruierbaren Fingerzeig folgend, drangen die Elementaristen gemeinsam tief in die Gebirgswälder des Raschtulswalles ein, wo sie auf einem Hochplateau in über 2000 Schritt Seehöhe eine uralte Festung von titanischen Proportionen entdeckten – nach Ansicht der Gründer des Konzils vermutlich von einer drachischen Hochzivilisation erbaut! (Die vereinten Bemühungen der Druiden eines **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** endeten bei einem völlig unveränderten Anblick bereits vor 30.000 Jahren.) Ja, einigen Faserer Märchen zufolge ist die Titanenfestung sogar nur der Vorposten eines verschollenen Zauberreiches, das in den unerschöpflichen Höchtlern des Raschtulswalles liegt. Sei es wie es sei, die Elementaristen traten ihrer Ansicht nach das Erbe mehrerer aufeinander folgender Hochkulturen an, als sie das Konzil gründeten (oder wiederbelebten), mit dem einzigen Zweck, die Harmonie der sechs Elemente zu bewahren. Das Konzil taufte die Titanenfestung 'Drakonia' und baute sie über Jahrhunderte für menschliche Bedürfnisse um. Allerdings wird bis heute nur ein Bruchteil der

Riesen-hohen Hallen und meilenlangen Gänge genutzt, und Teile der Anlage sind selbst nach tausend Jahren noch immer unerforscht. In den ungründlichen Gewölben, die tief in den Marmor des Raschtulswalles getrieben sind, verbirgt sich vermutlich der größte Schatz des Konzils: Wand über Wand ist mit ein Schritt hohen, permanenten **MENETEKEL** (?) beschrieben, die an Drakned-Hieroglyphen erinnern und wohl so etwas wie Schrifttafeln bilden. Aus den kläglich wenigen Glyphen, die die Magier binnen eines Jahrtausends entziffern konnten, wurden die wertvollsten Formeln des Konzils abgeleitet – Zauber, von denen einige andernorts noch von wenigen uralten Elfen gehütet werden, während andere außerhalb des Konzils gänzlich unbekannt sind. Niemand wagt zu sagen, welche Geheimnisse die Hunderte anderer Zeichen enthüllen könnten. Im späten Rahja 18 Hal traten dann vor der Akademie zu Punin sechs Magier in der einfachen weißen Tunika der Elementarbeschwörer auf, die sich treuherzig als Gesandtschaft einer unbekannten Akademie im Raschtulswall vorstellten. Zur Legitimierung aufgefordert, verwiesen sie auf ihre Tätowierungen auf der

Stirn (!), legten das über 1000 Jahre alte Original des *Großen Elementariums* vor und ließen einen brandentzündeten IGNISPFAERO durch die Säulenhallen brausen – einen Zauber, der zu jener Zeit als verschollen galt. Den führenden Magiern Aventuriers wurde klar, daß sie es hier tatsächlich mit einer seit dem Krieg der Magier vergessenen Schule von Elementaristen zu tun hatten.

In ihrer Vorfreude auf die vor ihnen liegenden Wiederentdeckungen ignorierten sie fast völlig den Grund der Gesandtschaft: Der oberste Gesandte Pyriander, der als einziger länger als einen Tag und eine Nacht in Punin blieb, erklärte, das Konzil sei über die zunehmenden Strukturveränderungen im elementaren Gefüge beunruhigt, benötige aber einige hervorragende Analysemagier, um den Ursprung der zu befürchtenden Umbrüche

und eventuelle Maßnahmen dagegen zu eruieren. Den Puniner Magiethoretikern erschien diese druidisch-intuitive Prophezeiung natürlich als von zweifelhafter Bedeutung; zumal das Konzil seinerzeit, als jeder verantwortungsbewußte Magier sich Rohals Feldzug gegen den Schwarzen Borbarad anschloß, nur sechs Beobachter entsandt hatte. Im Nachhinein muß man es tragisch nennen, daß die Zusammenarbeit nun langsam in Gang kam; dennoch gingen von den wenigen Expeditionen, die sich von Punin aus zum Konzil aufmachten, wesentliche Impulse im Kampf gegen den zurückgekehrten Borbarad aus.

Den Besucher erwartet, sofern er nicht von einem Dschinn getragen wird, ein mehrwöchiger Weg durch Vorgebirge und unwegsamste Bergschluchten, bis er auf einem Hochplateau Drakonia erreicht. Von der gigantischen Anlage wird auch heute nur ein Bruchteil genutzt. Neben den Elementaristen leben hier noch etwa 120 Diener, Gehilfen und Angehörige, denn alles, was das Kloster zum Leben benötigt, muß auf dem Hochplateau hergestellt oder heraufgeschafft werden. Dennoch wäre ohne die Dienste der Dschinne des Humus und der Luft nicht einmal die karge Ernährung der Zauberer möglich.

In der Nähe des Konzils befinden sich der Raschtul Kandscharot, wo im Jahre 28 Hal der Lichtvogel das Karmakorthäon, die Weltzeitwende, ankündigte.

Die Akademie im Spiel: In sich ist das Konzil nur zur Hälfte eine Magierakademie. Die sechs Fakultäten der Elemente bestehen jeweils aus

zwei Großmeistern – noch immer wie zur Gründungszeit einer der gildenmagischen, einer der druidischen Tradition verpflichtet – und ihren jeweils maximal zweimal sechs Schülern. Manche der letzteren sind Eleven, die erst kürzlich per Dschinn aus dem 'Tief-land' geholt wurden, manche alterfahrene Elementaristen, die andernorts längst einen eigenen Lehrstuhl hätten.

Denn bis zur Öffnung zur Außenwelt gab es im Konzil nur zwei Arten, die Schulzeit zu beenden: den Aufstieg zum Großmeister oder – häufiger – das Ableben. Zwischen Magiern und Druiden herrschte lange Zeit gutes Einvernehmen und eine fruchtbare Aufgabenteilung bei der Erforschung Drakonias, wobei die Magier sich auf die Entschlüsselung der Inschriften konzentrierten, während Druiden Gänge und Umgebung

durchstreifen, um an interessanten Stellen ihren magischen Blick in die Vergangenheit zu richten. Seit Pyriander di Ariarchos, der gildenmagische Großmeister des Feuers, jedoch auswärtige Magier eingeladen und Wissen an diese weitergeben ('verraten') hat, ist das Verhältnis getrübt. Die Magier wenden sich immer mehr der Außenwelt zu und suchen Anschluss an die Gilden; die Druiden dagegen ziehen sich immer mehr vom Konzil zurück in die

umgebende Wildnis aus Berggipfeln, Abgründen, Gletschern, Wasserfällen, Sturmhöhen und Vulkanen.

Eine weitere Besonderheit dieser Akademie ist das von den gildenmagischen Adepten auf der Stirn – und nicht wie üblich auf der Hand – getragene Akademiesiegel. Diese Tradition stammt noch aus der Zeit vor den Magierkriegen. Im übrigen halten die Konzilsmagier sich weitgehend an die Regularien der Gilden, während die Druiden sich von alledem fern halten und Besuchern möglichst aus dem Weg gehen. (Selbstverständlich sind die Konzilsdruiden auch nicht Gildenmitglieder und tragen keine Gildensiegel.)

Seit dem Allaventurischen Konvent im Sommer 28 Hal ist die Akademie für auswärtige Magier zugänglich, und es haben sich mittlerweile auch einige wenige Elementaristen zum Zweitstudium hier eingefunden.

Nicht magiebegabte Besucher gab es bisher nur wenige – hierunter die berühmten Gezeichneten und die Teilnehmer am Ritual des Allvogels des Lichts.



Konzil der Elemente zu Drakonia (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO 6

Modifikationen: SO+1, AsP+18, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Affinität zu Elementaren; Unfähigkeit (Gesellschaft), Prinzipientreue (Vernichtung aller dämonischen Wesenheiten, Bekämpfung der Dämonologie, Schutz der reinen Elemente und ihrer Wesenheiten), Welttrem 6 (städtisches Leben, Feudalsystem)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrsch. +2, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen -2, Lehren +2, Menschenkenntnis -1

Natur: Wettervorhers. +1, Wildnisleben +1

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidy +2, Sprachen kennen (Bosparano) +4, Sprachen kennen (Ferkina) +2, Sprachen kennen (Garethi) +2, Sprachen kennen (Urtulamidy) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +5, L/S (Tulamidy)+8, L/S (Urtulamidy) +6

Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +3

Hauszauber: Dschinnenruf +8, Elementarer Diener +5, Manifesto +7, weitere nach Variante

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +5, Balsam +4, Flim Flam +5, Gardianum +1, Meister der Elemente +2, Odem +4, Unitatio +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Am Konzil sind die meisten Sprüche bekannt, die auch an den anderen Akademien gelehrt werden (siehe Liste auf S. 83). Ausnahme hiervon sind AUREOLUS, AURIS NASUS, BEWEGUNG STÖREN, DELICIOSO, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, EINFLUSS BANNEN, FAVILLUDO, GEISTERBANN, HELLSICHT TRÜBEN, ILLUSION AUFLÖSEN, IMPERAVI, IMPERSONA, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, MENETEKEL, PENTAGRAMMA, REFLECTIMO, SCHLEIER, SKELETTARIUS, VERSTÄNDIGUNG STÖREN, VERWANDLUNG BEENDEN, VOCOLIMBO, VOGEL-ZWITSCHERN und WEIHRACHWOLKE. Von Zaubern mit den Merkmalen *Beherrschung* und *Einfluss* wird den angehenden Konzilsmagiern abgeraten: dies sei Sache der Druiden; Zauber mit Merkmal *Dämonisch* sind ihnen weiterhin streng verboten. Außerdem gibt es hier zahlreiche Sprüche, die an anderen Akademien nicht oder nur selten gelehrt werden, vor allem natürlich aus dem elementaren Bereich. Dies sind: AEROFUGO, AEROGEO, GLETSCHER-

WAND, GRANIT UND MARMOR, HERBEIRUFUNG VEREITELN, HERR ÜBER DAS TIERREICH, LEIB DES FEUERS, METAMORPHO FELSENFORM, METAMORPHO GLETSCHERFORM, NIHILOGRAVO, ORKANWAND, PFEIL DES FEUERS, WAND AUS DORNEN, WAND AUS ERZ, WAND AUS WASSER, WASSERATEM, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, WINDSTILLE sowie die Hexalogie der elementaren Geschosse (AQUAFAXIUS, ARCHOFAXIUS, FRIGIFAXIUS, HUMOFAXIUS, ORCANOFAXIUS) und der elementaren Explosionen (AQUASPHAERO, ARCHOSPHAERO, FRIGISPHAERO, HUMOSPHAERO, IGNISPHAERO, ORCANOSPHAERO).

Hinzu kommen einige Zauber in druidischer Repräsentation (BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, BÖSER BLICK, EINS MIT DER NATUR, GEISTERRUF, HALLUZINATION, KRAFT DES ERZES, MAGISCHER RAUB, MAHLSTROM, NEBELWAND, SUMUS ELXIERE, WEISHEIT DER BÄUME UND WELLENLAUF).

Auch sind die Hexalogien der elementaren Bewegung und der elementaren Wirbel an sich bekannt, jedoch dauert es bei einigen dieser Sprüche viele Jahrzehnte, bis ein Schüler ihn gemeistert hat.

Alle jene der hier bekannten Zauber, die sehr selten sind (Mag1 bis Mag3), werden nur in besonderen Ausnahmefällen Auswärtigen (je nach Eintrag im **Liber Cationes** und Meisterentscheid) gelehrt. Zauber, die von den Konzilsdruiden übernommen wurden (d.h. die in druidischer Repräsentation gelehrt werden) werden explizit nur den eigenen Schülern beigebracht und nicht an Auswärtige weitergegeben, auch reisenden Konzilsmagiern ist die Weitergabe strengstens untersagt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Talentspezialisierung Magiekunde (Elementarismus)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Elementar (gesamt), Regeneration I, Repräsentation (Druidisch)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauer

ernder Zauberei; Lästige Mindergeister, Unfähigkeit (Dämonisch)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung Merkmal Dämonisch, Soziale Anpassungsfähigkeit; Fettleibig, Gesucht, Goldgier, Höhenangst, Platzangst, Unfähigkeit Merkmal Elementar

Ausrüstung: weißes Elementarbeschwörungsgewand, Zauberstab, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament

Besonderer Besitz: eine Abschrift des *Großen Elementarium*

Besonderheiten: Die Elementaristen, die Drakonia verlassen, um in die Welt zu ziehen, haben eine etwas längere Lehrzeit hinter sich. Sie sind mindestens drei, meist aber fünf Jahre älter als andere Magier.

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (Modifikationen gelten zusätzlich):

Feuerelementarist (21 GP)

Automatischer Vorteil: Hitzeresistenz; **Hauszauber:** Caldofrigo +7, Ignifaxius +7, Ignisphaero +6, Wand aus Flammen +7; **Zauberfertigkeiten:** Armatrutz +3, Blitz +3, Fulminitus +3, Gardianum +3, Leib des Feuers +4, Pfeil des Feuers +4; **Sonderfertigkeit:** Merkmal Elementar (Feuer); Objektritual Flammenschwert; **verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmal Schaden

Humuselementarist (21 GP)

Wissen: Pflanzenkunde +2 **Handwerk:** Akkerbau +3, Kochen +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2; **Hauszauber:** Klarum Purum +6, Humofaxius +6, Ruhe Körper +6, Wand aus Dornen +7; **Zauberfertigkeiten:** Balsam +2, Eins mit der Natur (Dru) +3, Exosami +4, Sumus Elixiere (Dru) +4, Verwandlung beenden +5, Weisheit der Bäume (Dru) +2; **Sonderfertigkeit:** Merkmal Elementar (Humus)

Wasserelementarist (21 GP)

Körper: Schwimmen +4; **Hauszauber:** Aquafaxius +5, Nebelwand (Dru) +6, Wasseratem +7, Wand aus Wogen +7; **Zauberfertigkeit:**

ten: Claudibus +4, Foramen +5, Mahlstrom (Dru) +2, Veränderung aufheben +5, Wellenlauf (Dru) +4, Wettermeisterschaft +3; **Sonderfertigkeit:** Merkmal Elementar (Wasser)

Luftelementarist (21 GP)

Körper: Fliegen +2; **Natur:** Wettervorhersage +4; **Hauszauber:** Aeolitus +7, Orcanofaxius +5, Orkanwand +7, Windstille +6; **Zauberfertigkeiten:** Aerofugo +2, Aerogelo +1, Foramen +1, Motoricus +3, Nebelwand (Dru) +2, Nihiologravo +2, Orkanosphaero +4, Wettermeisterschaft +4, Windhose +5; **Sonderfertigkeit:** Merkmal Elementar (Luft)

Erzelementarist (21 GP)

Wissen: Gesteinskunde +5, **Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +3, Steinmetz oder Hüttenkunde +4; **Hauszauber:** Adamantium +7, Archofaxius +6, Granit und Marmor +6, Wand aus Erz +7; **Zauberfertigkeiten:** Armatrutz +4, Kraft des Erzes (Dru) +3, Metamorpho Felsenform +4, Objectifixo +5, Paralysis +5, Plumbumbarum +5; **Sonderfertigkeit:** Merkmal Elementar (Erz)

Eiselementarist (21 GP)

Automatischer Vorteil: Balance, Kälteresistenz; **Körper:** Klettern +1; **Hauszauber:** Caldofrigo +7, Corpofrigo +6, Frigifaxius +6, Gletscherwand +7; **Zauberfertigkeiten:** Dunkelheit +5, Firnlauf +4, Frigisphaero +4, Metamorpho Gletscherform +4, Wettermeisterschaft +3; **Sonderfertigkeit:** Merkmal Elementar (Eis)

Zum Raschtulswaller Konzilsmagier: In diesen unruhigen Zeiten verlassen einzelne Schüler des Konzils der Elemente Drakonia, um anderorts das Gleichgewicht der Elemente wieder herzustellen, der verschollenen Lichtvogel-Expedition nachzuspüren oder nach alten Schriften zu suchen, die bei der Entzifferung der Glyphen in den Gewölben helfen könnten. Diese Magier und Magierinnen sind zwar sehr kompetente Elementaristen, im Umgang mit Menschen und in praktischen Dingen aber eher unbeholfen und somit auf Unterstützung durch weltgewandte Abenteurer angewiesen.

SCHULE DER SCHMERZEN ZU ELBURUM

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut zum Studium des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet zu Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase
Haupt-Merkmale: Heilung, Herrschaft
Ausrichtung: keiner Gilde zugehörig, betrachtet sich selbst jedoch als reguläre schwarze Akademie

Akademieleiterin: Dottora Maryan di Shumir
Größe: klein

Beziehungen: groß (nur innerhalb von Oron, dort zu Kult und Regierung)

Ressourcen: anscheinlich

Im Zentrum von Elburum, in unmittelbarer Nähe des Palastes und des Haupttempels des Belkelel-Kultes gelegen, residiert diese Akademie in einem weitläufigen weißen Gebäude, das mit zahlreichen goldgeschmückten Minaretten den Blick auf sich zieht. Doch wer sich dem Gebäude nähert, dem werden zwei Dinge auffallen: das ständige Summen von ganzen Wolken fetter Fliegen und der allgegen-

wärtige Geruch nach Blut. Beides ist im Inneren der Gebäude noch wesentlich intensiver, wobei vor allem dem Blutergeruch hier durch den großzügigen Einsatz von Räucherwerk entgegen gewirkt werden soll. Das Ergebnis ist jedoch in erster Linie ein sinnverwirrendes Gemisch aus Gestank und Düften, der die empfindliche Nase beleidigt und schon manch einen Besucher zum äußerst eiligen Verlassen der Lokalität veranlasst hat.

In ihrem Selbstverständnis sieht sich die Schule der Schmerzen als reguläre schwarzmagische Akademie. Dass sie noch immer nicht offiziell

in die Gilde der rechten Hand aufgenommen wurde, wird von Dottora di Shumir immer wieder mit der "impertinenten Ignoranz und geradezu infantilen Abhängigkeit vom Kult der zwölf falschen Götter auf Seiten der Entscheidungsträger" kommentiert. Sie legt derweil äußersten Wert darauf, dass es in der Schule keine Verstöße gegen das Gildenrecht gibt. Wenn also mit völliger Selbstverständlichkeit Sklaven als Forschungsobjekte verstümmelt oder zu Tode gefoltert werden, geschieht dies immer streng nach der Kleiderordnung des *Codex Albyricus*.

Im Zentrum des Lehr- und Forschungsbetriebs steht die Heilung, und hier vor allem der Umgang mit dem Schmerz. Da das Thema erstens streng wissenschaftlich angegangen wird, werden die Forschungen in erster Linie am lebenden Objekt ausgeführt – und da Heilung nur dort beobachtet werden kann, wo vorher Verletzung oder Verstümmelung war, wird das Anschauungsmaterial selbst 'angefertigt'. Das heißt, dass die Nebengebäude der Akademie zahlreiche Sklaven beherbergen, deren Schicksal es ist, unglaublichen Schmerzen und Verstümmelungen ausgesetzt zu werden. Neben dem Entfernen und Ersetzen von Körperteilen werden auch Modifikationsmöglichkeiten des menschlichen Körpers und deren Auswirkungen auf die magische Matrix des 'Versuchsobjektes' untersucht.

Abgänger der Schule der Schmerzen sind daher nicht nur sehr versierte Anatomen und Heilkunde, sie werden auch streng im Sinne der erzdämonischen Wesenheit Belkelel unterwiesen, was ihnen ein Verhältnis zu ihren Mitmenschen ermöglicht, das außerhalb der Heptarchien höchstens noch in den südlichen Sklavenhalter-Staaten geduldet wird.

Die Akademie im Spiel: Aufgrund der Unmenschlichkeit der Lehre, die an dieser Schule praktiziert wird, wird sie auch in Zukunft vermutlich niemals als Teil der Schwarzen Gilde anerkannt werden. Magier, die außerhalb der Schwarzen Lande zugehen, dass sie ihre Ausbildung in Elburum erhalten haben, werden im günstigsten Fall gefürchtet und gemieden – in der Regel stempeln sie sich damit aber

selbst zu Dämonenanbetern und Staatsfeinden, was ihnen sehr bald eine enge Bekanntschaft mit der Inquisition oder vergleichbaren Organisationen einbringt.

Schule der Schmerzen zu Elburum (27 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 6; dem Belkelel-Kult gegenüber wenigstens aufgeschlossen; ohne äußerste Skrupellosigkeit ist diese Ausbildung nicht möglich
Modifikationen: +18 AsP, MR +2 (kein SO-Bonus)

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Verpflichtungen gegenüber der Akademie, Gesucht II (in allen zwölfgöttlichen Ländern)
Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +6, Sinnen-schärfe +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +4

Wissen: Anatomie +5, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidy +2, Sprachen Kennen (Garethi) +4, Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidy) +6, L/S (Tulamidy) +8, L/S (Kusliker Zeichen) +6

Handwerk: Alchimie +6, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +2, Heilk. Seele +4, Heilkunde Wunden +6, Malen/Zeichnen +4
Hausz: Ängste lindern +6, Balsam +7, Blick aufs Wesen +6, Corpofesso +5, Eigne Ängste +7, Ruhe Körper +7, Sensibar +5

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +4, Band und Fessel +4, Bannbaladin +4, Blick in die Gedanken +3, Chimaeroform +3, Erinnerung +5, Hartes schmelze +3, Horriphobus +3, Klarum Purum +5, Odem +6, Psychostabilis +4, Respondami +4, Reversalis +3, Schwarzer Schrecken +4, Visibili +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Hier

werden grundsätzlich keine elementaren Herbeirufungen gelehrt, ansonsten alle sehr verbreiteten Magiersprüche (ab Mag5). An selteneren Sprüchen sind (neben den oben genannten) bekannt: HEILKRAFT BANNEN und MEMORABIA. Die deborabadianisierten Formeln von ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE und SCHWARZER SCHRECKEN haben sich die Elburumer auf dunklen Kanälen beschafft, und manch einer munkelt, diese Verbindung weise nach Al'Anfa.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Blutmagie, Konzentrationsstärke, Merkmal Heilung, Merkmal Herrschaft, Verbote Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I und II, Repräsentation: Borbaradianer
Empfohlene Vor- und Nachteile: Weltfremd, Stigma, Affinität zu Dämonen, Einbildungen, Schlafstörungen/Alpträume, Wahnvorstellungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Feindfreund, Koboldfreund, Lästige Mindergeister

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: keine

Zum Magier aus Elburum: Warum ein Magier von der Schule der Schmerzen auf Abenteuer ausziehen sollte und dabei auch noch die Schwarzen Lande verlässt, ist schwer zu erklären. Wenn es keinen wirklich guten Grund dafür gibt, warum er nicht sofort der Inquisition übergeben wird, eignet er sich nur für Abenteuer außerhalb des Einflussgebiets der zwölfgöttlichen Kirchen. Damit gelten auch für ihn die Anmerkungen, die Sie in dem Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** in **Aventurische Helnden** finden.

Es kann jedoch eine interessante Herausforderung darstellen, einen Magier aus Elburum zu spielen, der, groß geworden mit den Einflüsterungen seiner Lehrmeister und geformt durch oronische Doktrin in die zwölfgöttlichen Lande aufbricht und auf den 'rechten Pfad' zurückfindet.

AKADEMIE DER HERRSCHAFT ZU ELENVINA

Genauer Name der Akademie: siehe oben
Besonders gelehrt Merkmale: Herrschaft, Einfluss

Ausrichtung: Akademie der Rechten Hand mit sehr auf Disziplin bedachter Ausbildung
Akademieleiter: Jorgen Raul Vittelbeck
Größe: klein

Beziehungen: in Gildenkreisen hinlänglich, vor Ort gering (sinkend)

Ressourcen: gering (finanziell sinkend)

Seit einigen Jahren ist in Elenvina ein schlei-

chender Niedergang der Akademie zu verzeichnen. Der Glanz vergangener Zeiten (Kaiser Hal ernannte den Elenviner Absolventen Galotta zum 1. Hofmagus) ist vorbei: Galotta wurde zum Reichsverräter und herrscht nun als einer von Borbarads Erben über ein Schreckenreich in Tobrien, einige Magister starben im Kampf gegen die schwarzen Horden, und die praisogläubigen Nordmärker verweigern der Akademie inzwischen die Unterstützung, die sie jahrelang genossen hatte. Seine Spekulation Vittelbeck – mittlerweile über 90 Jahre alt – leidet zudem an den Folgen des Alters: Die Beine tragen ihn nicht mehr, und man sagt, sein Geist sei zeitweise umnebelt. Deswegen

werden die Geschäfte der Akademie von seiner designierten Nachfolgerin Ruane von Elenvina geführt. Dennoch weigert sich Vittelbeck beharrlich, abzutreten, denn er fürchtet, Herzog Jast Gorsam könnte dies endgültig zum Anlass nehmen, die Unterstützung einzustellen (es kursiert das Gerücht, der Herzog würde nur noch auf den Tod seines ehemaligen Vertrauten Vittelbecks warten). Innerhalb der Mauern der Akademie, die auf einem steilen Hügel mit beeindruckendem Blick über den Großen Fluss und die Stadt liegt, ist diese Furcht allgegenwärtig, aber niemand würde sie offen äußern. Denn auch der mehr als strenge Führungsstil Vittelbecks wird

von Ruane mustergültig fortgeführt. Schon die geringsten Verstöße werden mit Karzer und Brabaker Rohr bestraft. Im Collegium ist man sich einig, nicht aufzugeben; und einige Lehrmeister scheinen sogar bereit zu sein, jede sich bietende Rettungsmöglichkeit anzunehmen. Elenvina ist ein Relikt aus alten Tagen. Der Lehrplan ist ebenso alt wie seine Spektakelität und die Finanzen ebenso gesund. Man kommt zwar noch seinem Lehrauftrag nach, aber weitere große Impulse sind von dieser Akademie wohl nicht mehr zu erwarten.

Die Akademie im Spiel: Möglicherweise findet ein Förderer der Elenvina Akademie eine Möglichkeit, den Ruf der Schule zu verbessern – schlimmstenfalls auch mit nicht ganz legalen Mitteln. Und vielleicht glaubt er, dass die Helden ihn bei seinem Vorhaben von Nutzen sein könnten.

Akademie der Herrschaft zu Elenvina (23 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 13, FF 11 SO mindestens 5; zwölgförmiggläubig

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (Gehorsam gegenüber Adligen und Geweihten, Disziplin, unbedingte Wahrheitsliebe), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Gilde)

Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Stäbe +3
Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +3
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +4, Men-

schenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +1, Überzeugen +6

Natur: –

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bospirano +8, Sprachen kennen (Rogolan) +6, L/S (Kusilker Zeichen) +8, L/S (Nanduria) +4, L/S (Rogolan) +4,

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Seele +2, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2

Hauszauber: Band und Fessel +6, Bannbaladin +7, Beherrschung brechen +6, Horripophus +6, Respondami +6, Sensibar +6, Somnigravis +6

Zauberfertigkeiten: Analys +4, Attributo +4, Balsam +2, Blick aufs Wesen +3, Blick in die Gedanken +4, Cryptographo +4, Einfluss bannen +5, Flim Flam +4, Gardianum +4, Hellsicht trüben +4, Ignifluxus +4, Imperavi +5, Odem +5, Pentagramma +2, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +3, Unitatio +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Elenvina sind grundsätzlich alle Sprüche der Verbreitung Mag4 bekannt, allerdings werden alle Formeln der Borbadianer (auch wenn es sie jetzt in einer gildenmagischen Kernthesis gibt) und der Dämonologie systematisch bekämpft und können nicht erlernt werden.

Es gilt die Liste auf S. 83 mit den Ausnahmen: INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO

MINOR, KARNIFILO, SCHWARZ UND ROT und SKELETTARIUS.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Gefäß der Sterne, Merkmal Einfluss, Merkmal Herrschaft, Regeneration I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Meisterliche Regeneration, Merkmal Hellsicht, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Feste Matrix, Gutes Gedächtnis; Arroganz, Festgefügtes Denken, Stubenhocker, Vorurteile, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit; Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Niedrige Magieresistenz, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

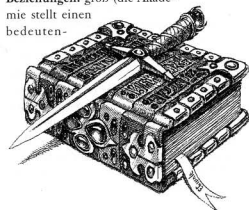
Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Elenvina: Elenviner Absolventen gelten als sehr diszipliniert und folgsam, stehen aber mittlerweile in deutlicher Distanz zum Herzogenhause und zum Reich, denn die Lehrmeister lassen auch keine Gelegenheit aus, sich über das fehlende Ansehen zu beklagen.

Eine 'Karriere' als Abenteurer ist für einen Elenviner durchaus denkbar, denn Beherrscher sind als Leibmagier am Hof derzeit recht unbeliebt. Häufig spenden ehemalige Elenviner ihrer Akademie jeden freien Dukaten, im Gegenzug sind sie jederzeit willkommen und können sämtliche Bildungsmöglichkeiten kostenlos nutzen.

AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR

Genauer Name der Akademie: Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar
Haupt-Merkmale: Einfluss, Herrschaft
Ausrichtung: traditionsbewusste, altertümliche Akademie der Linken Hand; angesehen, aber auch sehr berüchtigt, was Lehr- und Forschungsmethoden betrifft – eine schwarzmagische Akademie par excellence
Akademieleiter: Thomeg Atherion
Größe: sehr groß
Beziehungen: groß (die Akademie stellt einen bedeuten-



den Machtfaktor Fasars dar, der Akademieleiter ist einer der Erhabenen der Stadt)

Ressourcen: sehr groß (die Akademie besitzt zahlreiche Güter in und um Fasar)

Die Akademie ist eine der ältesten auf dem aventurischen Kontinent. Ihr genaues Gründungsdatum ist nicht mehr bekannt, aber schon die ersten gildenländischen Reisenden ins Diamantene Sultanat berichten von "eyner Schul in der Stadt Jal-Fassar am Rueckgrath der Welt, wo man ausbildet die Magier, Macht zu haben ueber Mensch, Thier und Pflanz, also auch ueber Daimonen und Manifestationen" – womit die Akademie auf eine zumindest zweitausendjährige Tradition zurückblicken kann. Seit Anfang ist es der eherne Grundsatz der Fasar Akademie, Magier und Magierinnen heranzuziehen, die nur den Göttern und ihren Meistern Rechenschaft schuldig sind und sich sonst keiner Autorität zu beugen brauchen. Daher gibt es keinerlei Restriktionen, was Forschung und Lehre angeht, und um den veruchten Ruf, den ebendies in Magierkreisen mit sich bringt, schert man sich im Bewusstsein, zur Elite zu gehören, auch nicht sonderlich.

Das Akademiegebäude selbst, so heißt es, wurde binnen sieben Tagen und Nächten von einem Dschinn des Erzes errichtet – und wer in den Genuss kommt, den monstrosen, mit unzähligen Türmen und Erkern verzierten Basaltbau am Nordwestrand der Stadt zu besichtigen, wird dies leicht glauben. Im Inneren gibt es angeblich mehr geheime als offen zugängliche Flure, Korridore und Kammern, und viele Bereiche existieren nur dank mächtiger Illusionsmagie. Gäste sind nicht gern gesehen, und wo Nichtmagier erst gar nicht eingelassen werden, bedarf es bei Magiern noch immer der Zustimmung eines der drei Ratsmitglieder oder Seiner Spektakelität selbst.

Die Akademie im Spiel: Die Akademie hat sich durch eine Folge von geschickten politischen Schachzügen zu den einflussreichsten Organisationen in Fasar entwickelt. Dabei ist sie sich auch nicht zu schade, Hilfestellungen gegen bare Münze zu leisten, was einerseits für wohlgefällige Schattulien sorgt, andererseits den Magiern auch allerlei geheime Informationen zuspießt (die man dann wiederum gewinnbringend verschachern kann). Mit der örtlichen Geweihtenschaft der Rahja versteht man sich

bestens, trotz oder gerade aufgrund der Tatsache, dass die Spektakularität Begründer, Prophet, Lehrer und Anhänger der sogenannten 'raha-gefälligen Magie' ist (über deren – sicherlich pikante – Details sich Thomeg Atherion ausschweigt).

Akademie der geistigen Kraft zu Fasar (GP je nach Zweig)

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Arroganz 7, Verpflichtungen (beziehen sich sehr stark auf die Akademie, im Zweifelsfall aber auf die Lehrmeister des Heldenmagiers – um die Schwarze Gilde schert man sich weniger)

Kampf: Dolche +3, Ringen +2, Stäbe +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnesschärfe +2

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +3

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamida +3, Sprachen Kennen (Garethi) +7, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +7, Sprachen Kennen (Zhayad) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamida) +8, L/S (Ur-Tulamida) +6, L/S (Zhayad) +4

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3, Malen/Zeichnen +4

'Gemäßigter' Zweig (26 GP)

Hauszauber: Bannbaladin +7, Beherrschung brechen +5, Horrhorphobus +7, Magischer Raub +4, Paralysis +6, Respondami +6, Somnigravis +7

Zauberfertigkeiten: Adamantium +3, Anallys +4, Attributo +2, Band und Fessel +3, Blick in die Gedanken +2, Fulminictus +3,

Halluzination (Dru) +2, Imperavi +4, Klarum Purum +2, Memorabia +2, Odem +4, Pentagramma +4, Schleier +2, Schwarzer Schrecken +2, Sensibar +2, Widerwille +2

'Harter' Zweig (27 GP)

Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Horrhorphobus +6, Imperavi +7, Memorabia +6, Respondami +5, Sensibar +6, Widerwille +6

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +2, Band und Fessel +4, Bannbaladin +4, Blick in die Gedanken +4, Fulminictus +2, Halluzination (Dru) +2, Klarum Purum +2, Odem +4, Paralysis +4, Pentagramma +3, Schleier +2, Schwarzer Schrecken +3, Somnigravis +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Als eine der ältesten Akademien Aventuriens und dank der uneingeschränkten Forschungstradition gibt es eigentlich kaum einen (gildenmagischen) Spruch, der in Fasar unbekannt ist. Inwieweit dieses ehrwürdige Wissen aber an die Eleven weitergegeben wird, ist eine ganz andere Sache: Generell werden wohl die meisten Zauber der Verbreitung Mag4 gelehrt (siehe Seite 83), in den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* auch seltener Sprüche (und zwar ERINNERUNG VERLASSE DICH, HÖLLENPEIN, IGNORANTIA, MEMORABIA, SCHWARZER SCHRECKEN und WIDERWILLE) so wie der ECLIPTACTUS und der MAGISCHE RAUB, der hier sogar Hauszauber ist. Allen Gerüchten zum Trotz wird borbaradianische Magie nicht gerne gesehen, der Akademieleiter gilt sogar als ausgesprochener Borbaradianer-Feind. Zwar werden die entsprechenden Sprüche theoretisch gelehrt, aber keinesfalls an Außenstehende weitergegeben. Abgängern der Akademie, die dies versuchen, drohen schwere Strafen – und die Fasarer sind da nicht zimperlich.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Eiserner Wille I, Merkmal Herrschaft, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Merkmal Einfluss, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Begabung für Einfluss, Begabung für Herrschaft, Gebildet, hohe Magieresistenz, Sprachgefühl, Verbindungen; Eitelkeit, Goldgier, Schulden

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; Blutrausch, Spruchhemmung, Weltfremd, Zögerlicher Zauberer

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Abgänger der Akademie müssen eine Haarlocke, ein Hautstück und eine mit eigenem Blut handschriftlich beschriebene Seite Pergament in der Akademie zurücklassen. Es heißt, dass die Meister der Akademie die Adepten damit jederzeit auffinden und ihnen Botschaften übermitteln können. Allerdings gibt es auch weit-aus dunklere Geschichten, in denen die zurückgebliebenen Objekte als Foki für eine besondere Form der Herrschaftsmagie, den druidischen Ritualen nicht unähnlich, dienen ...

Zum Magier aus Fasar: Der Grundsatz der Akademie, keine Autorität ungefragt anzuerkennen, und die zweifellos hervorragende Ausbildung führen dazu, dass die Abgänger über ein enormes Selbstbewusstsein und eine beeindruckende Arroganz verfügen, glauben sie sich doch jedem Normalsterblichen überlegen. Ob nun zu Recht und Unrecht sei einmal dahingestellt, aber gerade diese Charaktereigenschaften machen es einem Fasarer Magier in so mancher Heldengruppe oft schwer. Auf der anderen Seite macht ihn sein von manch moralischer Regel ungehemmter Forscherdrang wiederum zu einem rechten Abenteuerer, der weder Dämonen noch den Namenlosen fürchtet. Und auch wenn seine Akademiezeit so manche moralischen Bedenken ausgeräumt hat, heißt das nicht, dass jeder Fasarer absolut skrupellos ist.

BANNAKADEMIE FASAR

Genauer Name der Akademie: Groß-Tulamische Schule der Magischen Künste – Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar

Besonders gelehrt Merkmale: Antimagie
Ausrichtung: auf Verschwiegenheit ausgerichtete Akademie ohne Gildenangehörigkeit; von der Philosophie her steht sie der Grauen Gilde am nächsten.

Akademieleiter: Sarim al Jabar

Größe: klein

Beziehungen: groß (Abgänger der Akademie stehen an der Seite der Mächtigen Fasars, in Magierkreisen jedoch minimal, da unbekannt.)

Ressourcen: groß (finanziell gesehen, da von den Reichen, welche die Abgänger beschäftigen, gut versorgt; wissenschaftlich gesehen: klein)

Diese kleine Akademie ist selbst in Magierkreisen weitgehend unbekannt. Gegründet wurde sie vor rund hundert Jahren von einigen Erhabenen und Reichen der Stadt, um einen Ausgleich zur der Akademie Al'Achami zu schaffen. Die Abgänger der Bannakademie stellen einen großen Teil der magischen Berater und Leibwächter der Mächtigen der Region, dadurch erhält die Akademie einen nicht zu unterschätzenden Einfluss. Die Schüler, die

hier aufgenommen werden, stammen in der Regel direkt aus dem Gefolge eines Erhabenen. Nach dem Ende ihrer Ausbildung haben sie einen fünfjährigen Dienst bei ihrem Herren zu verrichten, die meisten bleiben jedoch auch danach an der Seite ihres Herren.

In Fasar selbst wissen nur wenige über die Existenz dieser Akademie, und noch weniger Personen außerhalb der Lehrer und Abgänger wissen, wo sie sich überhaupt genau befindet. Manche mutmaßen, dass es auch gar nicht eine Akademie gibt, sondern ihr Platz des öfteren wechselt. Über den Leiter dieser mysteriösen Akademie, Sarim al Jabar, ist nahezu nichts zu

erfahren. Außer dass er ein brillanter Antimagier sein soll ist nur bekannt, dass er selbst Absolvent der Schule ist.

In Sachen Ausbildung richtet man sich ganz nach den Bedürfnissen derjenigen, die die Akademie finanzieren – so erhalten alle Schüler eine solide antimagische Ausbildung, jedoch wird jedem Abgänger nahegelegt, sich auch in einem anderen Gebiet weiterzubilden. Die Wahl dieses Gebietes ist den Schülern nicht immer freigestellt, da oft die Bedürfnisse ihrer zukünftigen Dienstherren ausschlaggebend sind.

Die Akademie im Spiel: Es ist eher unwahrscheinlich, dass eine Heldengruppe jemals etwas mit dieser Akademie zu schaffen haben wird. Falls doch: Auf Nachforschungen über den Standort der Akademie reagieren die Magister meist äußerst ungehalten und das Akademiesiegel der Bannakademie ist selbst den allerwenigsten Magiern bekannt. (Was Wunder, trägt es ja auch kaum einer der Abgänger den Richtlinien des Albyricus gemäß.)

Bannakademie Fasar (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 13, CH 12, FF11, SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2 (kein SO-Bonus)

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Gebildet 5 (s. u.); Gesucht I (per definitionem diverse Verstöße gegen Kleiderordnung und Siegelrecht; s. u.); Verpflichtungen (gegenüber seinem Herren und der Akademie)

Kampf: Dolche +2, Stäbe +2

Körper: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnesschärfe +3, Tanzen +2

Gesellschaft: Etikette +6, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1,

Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidy +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidy) +4, L/S (Tulamidy) +8, L/S (Kusliker Zeichen) +6
Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4
Hauszauber: Beherrschung brechen +6, Bewegung stören +5, Eigenschaft wiederherstellen +6, Gardianum +7, Heilsicht trüben +5, Pentagramma +4, Verwandlung beenden +6

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +5, Adamantium oder Verständigung stören +3, Balsam +3, Blick in die Gedanken oder Caldo-frigo oder Desintegratus +3, Cryptographo +3, Custodosigil +3, Einfluss bannen +2, Ignifaxius +3, Ignorantia +3, Illusion auflösen +2, Klarum Purum +4, Objekt entzaubern +3, Odem +5, Psychostabilis oder Unberührt von Satinav +5, Respondami +2, Schleier +4, Veränderung aufheben oder Wilderweise +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den oben genannten Formeln sind alle verbreiteten gildenmagischen Sprüche bekannt (siehe S. 83), dazu noch ECLIPITFACTUS, HERBEIRUFUNG VEREITELN, INVERCANO und SCHADENSZAUBER BANNEN. All diese Zauber stehen nur Schülern der Akademie zur Verfügung.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Aura verhüllen, Merkmal Antimagie
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I und II, Merkmal Einfluss oder Heilsicht oder Herrschaft oder Objekt oder Schaden

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier; meist jedoch mit kleinem Stab

Besonderheiten: Ein Abgänger der Bannakademie hat neben seiner mindestens zehnjährigen Ausbildung auch einen fünfjährigen Dienst bei seinem Herren verrich-

tet und beginnt demzufolge das Spiel mit mindestens 23, eher aber 28 Jahren. Sie sollten sich überlegen, was Ihr Magier während der 5 Jahre seines Dienstes erlebt hat – um dies darzustellen, erhält er über den Vorteil *Gebildet* 150 zusätzliche Talent-GP. Das Hauptaugenmerk bei den so erhaltenen Steigerungen sollte auf gesellschaftlichen Talenten liegen, je nachdem, welche Aufgabe der Magier bei seinem Dienstherren hatte. Ein großer Teil der Magier ist bei ihren Herren nicht offiziell als Leibmagier angestellt, sondern üben einen Tarnberuf wie Medicus, Astrologe oder Traumdeuter aus. Dies sollten Sie beim verteilen der Punkte berücksichtigen.

Die Magier an der Akademie erhalten zwar eine solide antimagische Ausbildung, jedoch wird ihnen empfohlen, sich je nach ihrem späteren Aufgabenfeld bei ihrem Herren auch auf einen anderen Bereich zu spezialisieren. Beliebte ist allgemein die Verwandlung von Unbelebtem (Objekt oder Umwelt) als im Tulamidenland geschätzte Einnahmequelle für Zauberer.

Ihr Umgang mit den Vorschriften bezüglich des Magiersiegels ist in den Augen der Weißen Gilde und vieler mittelländischer Potentaten kriminell, und selbst die Graue Gilde missbilligt das Fasarer Vorgehen. Im Mittel- und Horasreich oder bei der Konfrontation mit kirchlichen oder weißmagischen Autoritäten könnte ein Fasarer Magier also sehr schnell ernsthafte Schwierigkeiten bekommen.

Zum Magier aus Fasar: Es ist eher unwahrscheinlich, dass sich ein Fasarer Bannmagier auf Abenteuerfahrt begibt. Allerdings können Schicksalsschläge die Bindung zum Herren schwächen oder lösen, so dass er gezwungen ist, die Stadt zu verlassen. Auf jeden Fall wird solch ein Abgänger sehr verschlossen sein, schließlich hat er Stillschweigen über das in den 5 Dienstjahren Erlebte gelobt.

HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

Genauer Name der Akademie: Academia Magica Transformatrica Festumiensis, neugestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers

Besonders gelehrte Merkmale: Elementar, Objekt, Umwelt

Ausrichtung: Akademie der Grauen Gilde
Akademieleiterin: Jaunava Dagonoff

Größe: groß

Beziehungen: anscheinlich

Ressourcen: groß

Das Gebäude dieser angesehenen Akademie befindet sich gemeinsam mit dem städtischen

Hesinde-Tempel in einem großzügigen Areal inmitten des Hesindedorfes. In diesem Stadtteil Festums versammeln sich nahezu alle kulturellen und wissenschaftlichen Einrichtungen der Stadt um eine Parkanlage voller alter Blutulmen, Steineichen und mit Lotus überwachsenen Teiche. Neben den alchimistischen Werkstätten des Roten Salamanders findet man in diesem Viertel ein Spital, mehrere Theaterbühnen, Tavernen und Kneipen. Das bunte Gemisch aus Künstlern und Gelehrten färbt natürlich auch auf die Schüler der Akademie ab, so gehen erstaunlich viele in ihrer Freizeit irgendeiner künstlerischen Betätigung nach: Manche malen oder schreiben, andere spielen sogar im Theater mit.

Zur Abschlussfeier im Jahr 32 Hal (genauer:

am Tag der Verhüllung Rohals, also dem 7. Hesinde) wurde, der alte Akademieleiter Rakorium Muntagonus endgültig emeritiert, nachdem er die letzten Jahre ohnehin schon weit mehr in Khunchom denn in Festum weilte und seine geistige Gesundheit auch zu wünschen übrig ließ. Nicht selten traf man ihn an, wie er Selbstgespräche führend durch die Hallen schritt und dabei auf das heftigste mit sich selbst zu disputieren schien (manche sagen, er sei nur verwirrt, böse Zungen jedoch behaupten, er sei völlig verrückt).

Die Leitung übernahm seine frühere Stellvertreterin, Magistra Jaunava Dagonoff. Diese hat sich in den letzten Jahren bewähren können, in denen sie de facto die Akademiegeschäfte alleine zu regeln hatte. Die von ihr schon vor

längerem begonnene Umstellung des Lehrplans (weg von der reinen Verwandlungs- hin zur Elementarmagie) wird sie wohl verstärkt fortsetzen. So wurde auch gleich nach ihrem Amtsantritt ein neuer Lehrstuhl für Elementare Bewegung gegründet.

Halle des Quecksilbers zu Festum (21 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF11, SO mindestens 6; keine Vorturle

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.500 Dukaten)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +3, Philosophie +6, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Tulamida) +7, Sprachen Kennen (Nujuka) +3, Sprachen Ken-

nen (Bosparano) +5, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamida) +5

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +5, zwei weitere Talente nach Wahl je +3 (siehe unter **Besonderheiten**)

Hauszauber: Adamantium +6, Aeolitus +7, Caldofrigo +6, Nebelwand +5, Nihilogravo +5, Objectofixio +5, Silentium +6

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Accuratum +3, Analys +3, Balsam +4, Claudibus +3, Dunkelheit +3, Flim Flam +6, Hartes schmelze +3, Leib des Windes (elfisch) +2, Manifesto +4, Metamorpho Gletscherform (elfisch) +4, Objekt entzaubern +2, Odem +5, Sapefacta +3, Unitatio +4, Veränderung aufheben +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den gelehrten Sprüchen sind alle üblichen gildenmagischen Sprüche erlernbar (siehe S. 83). Ansonsten wird hier auch noch der HERBEIRUFUNG VEREITELN gelehrt; die borbaradianische Variante des WEICHES ERSTARRE ist zwar bekannt, wird aber nicht weitergegeben. Für akademiefremde Magier kann das Erlernen einer Formel eine kostspielige Sache werden – die Akademie berechnet je nach Formel einen Fixpreis und zusätzlich noch die aufgewendete Zeit des Lehrers.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Objekt oder Elementar (eigenes Element) oder Umwelt

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Regeneration II, eine der nicht gewählte Merkmalskenntnisse (eigenes Element oder Objekt oder Umwelt)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen; Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: –

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Aufgrund des Umfeldes im Hesindedorf dürfen 2 beliebige, noch nicht vorhandene Wissens-, Handwerks- oder gesellschaftliche Talente um je 3 Punkte erhöht werden. Vorzugsweise sollten dies künstlerische Talente wie *Schriftlicher Ausdruck* oder *Musizieren* sein.

Zum Magier aus Festum: Ein junger Festumer Magier ist noch stark von seinem Leben im Hesindedorf geprägt. So wird er der Überzeugung anhängen, jegliches Problem mit Verstand und Diskussion lösen zu können. Demzufolge ist es auch äußerst unwahrscheinlich, Kampfzauber in seinem Repertoire zu finden. Spielen Sie den Festumer Abgänger anfangs als einen naiven, an das Gute glaubenden Gesellen.

AKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU GARETH

Genauer Name der Akademie: Akademie der vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie, vom Schwert und Stabe zu Gareth (vormals Beilunk), der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen

Haupt-Merkmale: Schaden, Eigenschaften

Ausrüstung: eine Reichsakademie mit dem erklärten Ziel, magische Kämpfer auszubilden, gehört der Weißen Gilde an

Akademieleiter: Saldor Foslarin

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (besonders zur Reichs-armee und der Weißen Gilde)

Ressourcen: sehr groß

Die ehemals in Beilunk ansässige Akademie residiert seit dem Beginn des Jahres 1022 BF (29 Hal) im ehemaligen Sitz der Kanzlei des Kriegswesens in Gareth. Dort kam sie unter, als im Laufe der Invasion der Horden des Dämonenmeister die Stadt Beilunk unter ein *Arcanum Interdictum* (ein absolutes, durch ein Praisowunder gestütztes Magieverbot) gestellt wurde und die Akademie ihren angestammten Sitz wechseln musste.

Der zweistöckige Steinbau wurde von den

Magier für ihre Bedürfnisse umgebaut. Im Erdgeschoss wurden einige Wände entfernt und der Hinterhof mit einer 3 Schritt hohen Mauer umschlossen, was dem Gebäude das Aussehen einer kleinen Festung verleiht.

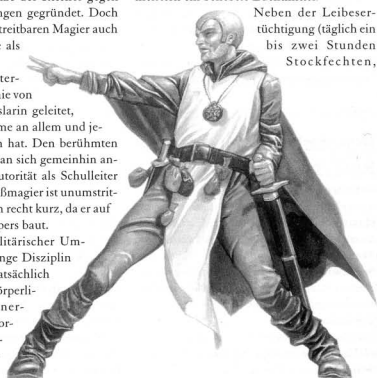
Ursprünglich wurde die Akademie kurz nach der zweiten Dämonenschlacht durch Kaiser Raul als magische Stütze des Reiches gegen überderische Bedrohungen gegründet. Doch bald erwiesen sich die streitbaren Magier auch gegen weltliche Feinde als nutzvoll.

Seit mehr als 30 Götterläufen wird die Akademie von dem Zwerg Saldor Foslarin geleitet, der mit keifender Stimme an allem und jedem etwas auszusetzen hat. Den berühmten Saldor Foslarin stellt man sich gemeinhin anders vor, doch seine Autorität als Schulleiter und Oberhaupt der Weißmagier ist unumstritten. Er hält seine Eleven recht kurz, da er auf die Abhärtung des Körpers baut.

Kahle Räume, ein militärischer Umgangston und eine strenge Disziplin beherrschen das Bild. Tatsächlich wird großer Wert auf körperliche Ertüchtigung, unermüdlicher Fleiß, Gehorsam und Pflichterfüllung gegenüber Lehrmeistern, Obrigkeit

und natürlich auch den Göttern gelegt. Die Adepten, meist Söhne und Töchter aus adligem oder wohlhabendem Haus, werden nicht mit Samthandschuhen angefasst, schon gar nicht die faulen oder unwilligen. Ohrfeige und Rohrstock, bisweilen sogar etwas magisches "Feuer unter dem Hintern" sind bei den Lehrmeistern ein beliebtes Zuchtmittel.

Neben der Leibesertüchtigung (täglich ein bis zwei Stunden Stockfechten,



Schwertkampf, Liegestütze, Dauerlauf und Turnen) kommt selbstverständlich auch die geistige Unterweisung nicht zu kurz. Rechtschreibung, Geschichte, Bosparano und vor allem praktische Magie werden den Schülern so lange eingebläut, bis sie die betreffenden Fakten oder Formeln im Schlaf beherrschen. Dies ist durchaus wörtlich zu nehmen, da es hier – wie in vielen anderen Kasernen auch – in der Tat nächtliche Alarmübungen gibt.

Die Novizen sind sich des hohen Niveaus ihrer Ausbildung nur allzu bewusst: Ihre Arroganz ist sprichwörtlich. Nach Erhalt des Akademiesiegels ist es ihre Pflicht, stets und in jeder Situation dem Wohle des Reiches zu dienen. Um die bei ihrer Ausbildung entstehenden Schulden abzugleichen, ergreifen von ihnen die Möglichkeit, fünf Jahre lang als Leutnant in der Reichsarmee zu dienen.

Die Akademieleitung nimmt die Auflagen, die den Schülern auferlegt werden, in der Tat sehr ernst: Mindere Vergehen werden vor der Gildengerichtbarkeit (hier in Form eines Militärtribunals) mit Rang- oder Soldentzug, Ausspeisung oder Ausschluss von der Lehre geahndet. Ein Absolvat, der sich der Dämonologie oder Borbaradianerei schuldig macht, wird von den Pfeilen des Lichts unbarmerzig verfolgt und ohne viel Federlesens exekutiert. (Weitere Informationen zu den Pfeilen des Lichts finden Sie im Band **Mit Wissen und Willen**.)

Die Akademie im Spiel: Der *Schwert und Stab* werden die Helden in der Regel eher als Gegenspieler begegnen: weil sie es mit einem Gesetz nicht ganz so genau genommen haben, weil sie irgendwie mit 'übler Magie' zu tun hatten, weil sie sich mit den falschen Leuten angelegt haben ...

Akademie Schwert und Stab zu Gareth (29 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, GE 11, KK 11, SO mindestens 6; zwölfgöttergläubig

Modifikationen: SO +2, +18 ASP, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: Akade-

mische Ausbildung (Magier), Vollzauberer; Arroganz 5, Neugier 7, Prinzipientreue (Schutz des Mittelreichs und seines Adels, extremer Zwölfgötterglauben, unbedingte Wahrheitsliebe), Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (sowohl gegenüber der Akademie wie auch der Weißen Gilde und dem Mittelreich)

Kampf: Raufen +2, Ringen +2, Schwerter +4, Stäbe +5

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +1

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +4, Mechanik +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +2, Sternkunde +2, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bosparano +8, Sprachen Kennen (Tulamidy) +6, L/S (Kusliker Zeichen) +5

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Adlerrauge +5, Armatutz +7, Attributo +5, Blitz +7, Corpofrigo +5, Fulminictus +7, Ignifaxius +7

Zauberfertigkeiten: Adamantium +2, Auris Nasus +2, Balsam +4, Beherrschungs brechen +2, Cryptographo +2, Custodosigil +2, Duplicatus +4, Eisenrost +3, Film Flam +4, Fortifex +4, Gardianum +5, Ignisphaero +3, Invercano +2, Odem +2, Paralysis +3, Plumbumbarum +5, Psychostabilis +5, Respondami +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind alle üblichen Gildensprüche hier bekannt (s. S. 83), wobei jedoch einige Einfluss- und Herrschaftsprüche nicht gelehrt werden. Abweichend von der Liste werden folgende Formeln nicht weitergegeben: ÄNGSTE LINDERN, BANNBALADIN,

EINFLUSS BANNEN, HORRIPHOBUS, IMPERAVI, SKELETTARIUS und SOMNI- GRAVIS.

Wenn es sich irgendwie zum Kampf einsetzen lässt, ist man in Gareth nicht kleinlich, was die Verbreitung alter Formeln angeht. An selteneren Sprüchen werden hier DES- INTEGRATUS, OBJECTO OBSCURO, SCHADENSAUBER BANNEN und WIDERWILLE gelehrt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Schaden, Rüstungsgewöhnung I (wattierter Waffenrock)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade, Merkmal Eigenschaften, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Eisern, Eisenauffa Aura, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Animale Magie, Arkanophobie, Feste Gewohnheit, Gesucht, Stubenhocker, Thesiegebunden, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier, dazu einfaches Langschwert

Besonderheiten: Abgänger erhalten einen Dispens auf das Tragen eines normalen (Lang-)Schwerts und eines wattierten Waffenrocks.

Zum Magier von der Akademie Schwert und Stab: Garether Kampfmagier unterliegen sehr strengen Restriktionen seitens ihrer Akademie und dem Kaiserreich. Innen ist es fast unmöglich, gegen ihren Wahrheitssinn zu verstoßen. Tun sie es doch, haben sie mit Gewissensbissen zu kämpfen und, sollte es bekannt werden, könnte es zu einer Verantwortung vor den Pfeilen des Lichtes oder der Gildengerichtbarkeit kommen.

Abgänger dieser Akademie sind fast immer mit freien Aufträgen unterwegs, da sie selten als freie Abenteuerer ihr Leben führen.

AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG ZU GARETH

Genauer Name der Akademie: Academia Armorum Astralis Garethienses
Haupt-Merkmale: Antimagie, Metamagie
Ausrichtung: extrem praxisorientiert beeinflusste Akademie der Rechten Hand

Akademieleiter(in): Erzmagierin Racalla von Hosen-Rabenmund; in Verwaltungsfragen: Thiron von Uckelsbrück

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß durch Abgänger, die als Hofmagier und Leibwächter im Adel Einfluss haben

Ressourcen: mittel (Ausbildung, keine Forschung)

Die Akademie ist in einem imposanten Gebäude an der Rohal-Allee untergebracht. Neben den wenigen Schülern und den allesamt adligen Lehrmeistern leben in den Nebentrakten noch gut 60 Dienstleute und 16 ausgebildete Eliteträger, die nicht nur den Zutritt von Unbefugten unterbinden, sondern auch das unerlaubte Entfernen aus der Akademie verhindern sollen, denn ein künftiger Hofmagier mischt sich nun mal nicht unter den Pöbel.

Die seit nunmehr über 300 Jahren bestehende Schule ist eine der Vorzeigschulen des Mittel-

reiches. Neben den magischen Lehrmeistern werden die Eleven auch von einem Gesandten des Praios-Kultes in allen wichtigen und vor allem magierelevanten Gesetzen unterrichtet. Die Akademie hat momentan die Schriftleitung bei allen Überarbeitungen des *Codex Albyricus* inne (siehe die Artikel zu den Magiergilden und zum magischen Recht in *MWW*). Als Einkünfte erhält die Akademie der magischen Rüstung neben den Einnahmen aus einigen Ländereien außerhalb Gareths monatlich von ihren Schülern 25 Dukaten Studiengebühren wie auch eine monatliche Summe aus der Reichskasse. Die Aufnahmebedingungen sind recht starr, und ohne eine persönliche Emp-

fehlung ist es für einen Schüler nicht möglich, sich in der Akademie einzuschreiben.

Die A.M.R. bildet Magier für den Dienst am Mittelreich aus. Magierkollegen von anderen Akademien würdigen die durchaus profunde Ausbildung in den höfischen Talenten, schätzen die Anwesenheit von den häufig zu Unrecht als besserwisslich, in der Forschung nicht sonderlich erfahrenen und als arrogant verschrienen Garethher Kollegen allerdings nicht sonderlich.

Die Akademie im Spiel: Sobald die Helden es in irgendeiner Weise mit dem Kaiserhof zu Gareth zu tun bekommen, ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie auch Abgängern dieses Institutes begegnen. Ob im Guten oder Schlechten, kommt auf das jeweilige Abenteuer an. Es ist durchaus denkbar, dass gut beleumundete Helden einen Recherche-Auftrag der Akademie erhalten – umgekehrt werden sie bei den Magiern jedoch auf eine Mauer des Schweigens treffen, was das Kaiserhaus angeht.

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth (25 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 7+; zwölfgöttergläubig mit einem gewissen Hang zu Praios, strenge Auswahlkriterien (keine der als 'ungeeignet' markierten Vor- und Nachteile erlaubt)

Modifikationen: SO +1, +18 AS, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Ausdauernder Zauberer, Verbindungen im Wert von 12 GP (um überhaupt zum Studium zugelassen zu werden); Arroganz 5, Prinzipientreue (Schutz des Mittelreichs, Verteidigung des Zwölfgötterglaubens, unbedingte Wahrheitsliebe), Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (beziehen sich sowohl auf die Akademie wie auch auf die Weiße Gilde wie auch auf mittelreichliche Autoritäten)

Kampf: Dolche +2, Ringen +2, Stäbe +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +3, Men-

schenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Kryptographie +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +4, Staatskunst +4, Sternkunde +2, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bosparrano +8, Sprachen Kennen (Tulamida) +8, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +6, L/S (Kuslicher Zeichen) +6, L/S (Ur-Tulamida) +6, L/S (Nanduria) +6

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +4, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Armatutz +5, Blitz +7, Gardianum +6, Ignorantia +4, Illusion auflösen +5, Psychostabilis +7, Veränderung beenden +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +3, Balsam +4, Beherrschung brechen +2, Bewegung stören +2, Duplicatus +3, Eigenschaft wiederherstellen +2, Film Flam +5, Fulminatus +4, Ignifaxius +4, Odem +3, Paralysis +3, Pectetondo +2, Sapefacta +2, Silentium +2, Veränderung aufheben +2, Verständigung stören +2

Gelernte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind sehr viele Sprüche der Verbreitung Mag4 und höher hier bekannt, wobei Herrschafts-, Einfluss- und Beschwörungsauber nur ungern gesehen werden. Abweichend von der Liste auf S. 83 werden also folgende Sprüche nicht weitergegeben: BANNBALADIN, HORRIPHOBUS, IMPE-RAVI, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, KARNIFILO, PENTAGRAMMA, PLUMBUMBARUM, RESPONDAMI und SOMNIGRAVIS.

An seltenen Formel sind der DÄMONENBANN, HERBEIRUFUNG VEREITELN, INVERCANO, OCLUS, SCHADENZAUBER BANNEN und der WIDERWILLE bekannt, die aber bei weitem nicht jedem Elven zugänglich gemacht werden. Nur Magier mit lückenlos bestem Leumund können darauf

hoffen, in die Geheimnisse dieser Sprüche eingeweiht zu werden.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Antimagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Merkmal Metamagie, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Verbindungen; Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Thesisegebunden, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Feenfreud, Koboldfreud, Niedrige Magieresistenz, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung; Animalische Magie, Arkaphobie, Medium, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Nur Schüler mit bestem Leumund werden zur Ausbildung zugelassen. Dies setzt entweder eine adlige Abstammung oder aber die Empfehlung eines erfolgreichen, angesehenen Absolventen dieser Schule oder eines ranghöheren Geweihten voraus.

Magierkollegen von anderen Akademien würdigen die durchaus profunde Ausbildung in den höfischen Talenten, schätzen die Anwesenheit von den häufig als besserwisslich, in der Forschung nicht sonderlich erfahrenen und als arrogant verschrienen Garethher Kollegen jedoch nicht sonderlich.

Zum Magier aus der Akademie der magischen

Rüstung: Die hier ausgebildeten Magier finden nach ihrer Prüfung einen Platz an der Seite von Heerführern oder als Leibwächter hochgestellter Persönlichkeiten. Dies macht es für sie schwierig, eine Motivation für das Führen eines Abenteuerlebens zu finden. Reizvoll sind die Magier jedoch im Spiel in Verbindung mit einer solchen hochgestellten Persönlichkeit.

SCHULE DES DIREKTEN WEGES ZU GERASIM

Genauer Name der Akademie: Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim
Besonders gelehrte Merkmale: Eigenschaften, Teilkinese

Ausrichtung: äußert unkonventionelle Schule der Grauen Gilde, die sich neben magischen Bewegungen auch der Völkerverständigung widmet.

Akademieleiter/-leiterin: Der menschliche Anastasius Silberhart teilt sich die Aufgabe mit der waldelfischen Mondglanz Eichenfeld.

Größe: klein

Beziehungen: gering (oft wegen der 'weltmännischen Völkerverständigung' belächelt)

Ressourcen: gering (wechselt je nach Anzahl und Kompetenz der anwesenden Lehrer)

Der Begriff 'Schule' ist irreführend, denn in Gerasim gibt es weder ein Akademiegebäude noch einen festen Lehrplan oder gar einen festen Lehrkörper. Der Unterricht findet bei gutem Wetter im Freien unter den Bäumen statt, bei schlechterem Wetter in extra dafür bereitgestellten Hinterzimmern der Gasthäuser oder in den Wohnungen der Lehrenden. Meist sind die Unterrichtsstunden auch eher offene Diskussionsrunden, verbunden mit Demonstrationen, als Vorträge eines Dozenten. Viele reisende Zauberkundige – auch Elfen, Druiden oder Hexen – verweilen einige Zeit in Gerasim, um ihr Wissen weiterzugeben, bis sie dann weiterziehen. Dafür gibt es eigene Unterbringungsmöglichkeiten in den örtlichen Gaststätten, aber auch die wenigen Lehrer, die schon seit Jahren hier unterrichten, nehmen oft Gäste auf. Nicht zuletzt deswegen werden die Gerasimer oft nur belächelt oder misstrauisch beäugt, da man in der Grauen Gilde befürchtet, der obligatorische Lehrplan, der von allen Akademien verabschiedet wurde, könne gar nicht eingehalten werden. Viele bemängeln überdies, dass die Magier eine zu schlechte Grundausbildung er-

halten. Doch andere fasziniert die Art und Weise, wie man in Gerasim mit fremden Traditionen kooperiert.

Die Akademie rühmt sich einer praxisnahen Ausbildung, da die Wälder für die Bewegungsmagie hervorragend geeignet sind und so die Scholaren früh auf reale Hindernisse in der Wildnis stoßen. Die Akademie wird heute noch von einem menschlichen und einem elfischen Part geleitet, auch wenn schon seit einigen Jahren Gerüchte kursieren, dass sich Mondglanz Eichenfeld in naher Zukunft zurückziehen wolle. Aber was sind schon ein paar Jahre im Leben einer Elfe?

Die Akademie im Spiel: Vor allem, wenn die Helden mit den nördlichen Elfenvölkern Kontakt aufnehmen wollen, können sie sich hierhin wenden. Ansonsten lohnt die Reise in diese Gegend allerhöchstens, um elfische Bewegungsmagie zu studieren.

Schule des direkten Weges zu Gerasim (25 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, GE 13, SO 4-8

Modifikationen: +18 AsP, MR +2 (kein SO-Bonus)

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (Frieden bewahren und Konflikte vermeiden, Verständigung zwischen den Völkern und Rassen fördern, Leben schützen)

Kampf: Raufen +2, Stäbe +1

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrsch. +1, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Isidra +2, zweite Lehrsprache Garethi +2 (bzw. umgekehrt, wenn Isidra Muttersprache ist), Sprachen Kennen (Alaani) +3, Sprachen Kennen (Nujuka) +3, Sprachen Kennen (Bosparano) +3, L/S (Kuslier Zeichen) +6, L/S (Isidra) +5

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten oder Schneiden +3, das andere +1, Malen /Zeichnen +4, Musizieren +2

Hauszauber: Attributo +6, Axxeleratus +7, Balsam +6, Eigenschaft wiederherstellen +6, Motoricus +5, Solidirid (Elf) +4, Transversalis +4

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Claudibus +5, Corpofesso +3, Exosami +3, Falkenauge (Elf) +3, Flim Flam +4, Foramen +5, Klarum Purum +4, Movimento (Elf) +4, Odem +3, Penetrizell +1, Sensibar +3, Somnigravis +1

Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund der Abgeschlossenheit und der nicht vorhandenen Bibliothek sind als Standardsprüche nur alle Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar sowie als Besonderheit der OBJECTO OBSCURO. Durch die Gründerin der Akademie sind alle Formeln des Buches *Die Magie der Nichtmenschen*, darüber hinaus viele elfische Thesen bekannt (Meisterentscheid, in der Regel aber die Zauber ab Elf5).

Durch häufige Gastdozenten sind bisweilen auch einmal seltenere Thesen aus dem 'naturnmagischen' Bereich verfügbar, diese sind aber nur in der Repräsentation des

(meist nicht gildenmagischen) Dozenten erhältlich.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Eigenschaften, Merkmal Telekinese

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I, Regeneration II, Repräsentation: Elfisch, Waldkundig

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausdauernder Zauberer, Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verbindungen, Fettleibigkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst, Stubenhocker, Vorurteile

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier; bei Besonderem Besitz handelt es sich um eine Abschrift vom Original der *Zauberkräfte der Natur*

Besonderheiten: Die Akademie wurde durch Tamara gegründet und bewahrt bis heute das Original der *Zauberkräfte der Natur* auf. Es geschieht nicht selten, dass Zauber in elfischer Repräsentation weitergegeben werden.

Zum Magier aus Gerasim: Durch die Tradition der kleinen Stadt Gerasim fühlt man sich hier auch der Völkerverständigung verpflichtet, so dass die Scholaren zu den weltoffenen Abgängern Deres gehören.

Während der Ausbildung musste jeder Student sehr viel auf eigene Verantwortung tun, mehr als an den meisten anderen Akademien Aventuriers. Diesen Weiblich kann man bei Gerasimer Absolventen häufig erkennen. Zudem sind sie sehr aufgeschlossen neuen Ideen gegenüber und haben selten Berührungängste mit Fremdem.

Da Gerasimer Magier nur selten Anstellungen an Akademien erhalten, gehen viele auf die Reise, um ihr Wissen zu mehren.

AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR

Genauer Name der Akademie: Accademia Mysteria Arcana Illusiones Phantasmagorique
Besonders gelehrte Merkmale: Illusion
Ausrüstung: eine klassische graue Schule, die allerdings kein gutes Renommee besitzt.

Akademieleiter: Jikhbar al Kharechem
Größe: klein

Beziehungen: hinlänglich in Magierkreisen, in Grangor gering

Ressourcen: gering

Die Akademie der Erscheinungen galt lange Zeit als eine Schule für magische Hofgaulker, bis Jikhbar al Kharechem die Leitung übernahm. Seitdem stehen die ernsthaften Erforschung der Illusion sowie typisch tulamidische Studien über Geister und Elementarwesen auf

dem Lehrplan. Gleichzeitig allerdings versiegten auch die Fördergelder der reichen Bürger, so dass die Studiosi häufig selbst für ihr Zubrot sorgen müssen.

Der in politischen Belangen sehr ungeschickte und mittlerweile auch schon greise Jikhbar al Kharechem gilt als begabter Illusionist und Zahlenmystiker, was sich auch in der Anzahl der Studiosi niederschlägt. Um exakt 'drei mal drei' Schüler zu komplettieren, nimmt man in Grangor auch Eleven, die nicht allen Anforderungen an einen Magier genügen – am liebsten natürlich minderbegabte Zöglinge reicher Familien, die gleichzeitig etwas Geld mitbringen.

Als Absolvent aus Grangor wird man oft belächelt, doch die Ausbildung ist um einiges besser als ihr Ruf. Insbesondere im Bereich der Erforschung von Geistererscheinungen ist man führend im Horasreich, durch die unglückliche Art der Selbstdarstellung Meister Jikhbars

allerdings darf Grangor als 'Stätte gut verborgener Geheimnisse' gelten.

Die Akademie im Spiel: Mögliche Szenarien um die Akademie können sich um die verschiedenen Versuche der Akademie drehen, zu Geld zu kommen. Möglich also, dass reiche Geldgeber versuchen, Studiosi oder Magier durch eine hohe Spende zu unlauteren Tätigkeiten zu verführen.

Akademie der Erscheinungen zu Grangor (19 GP)

Voraussetzungen: MU11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12 (eine der Eigenschaften kann um einen Punkt unter dem geforderten Minimum liegen), SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 D), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie)

und der Gilde, zusätzlich aber auch gegenüber dem Gönner, der dem Adeptus das Studium finanziert hat)

Kampf: Laufen +1, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnen-schärfe +3, Tanzen +1, Zeichnen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +3

Natur: –

Wissen: Brettspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magie-kunde +6, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternkunde +4, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi) +2, Sprachen kennen (Bosparano) +5, Sprachen kennen (Tulamida) +6, Sprachen kennen (Ur-Tulamida) +2, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Nanduria) +3, L/S (Tulamida) +6, L/S (Ur-Tulamida) +2

Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen +5, ein Beruf aus folgender Liste +3: Alchimie, Baukunst, Brauer, Drucker, Feinmechanik, Fleischer, Glaskunst, Handel, Hauswirtschaft, Instrumentenbauer, Maurer,

Schiffbau, Seiler, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Webkunst, Zimmermann (Beachten Sie dabei aber eventuelle Voraussetzungen für diese Talente.)

Hauszauber: Auris Nasus +7, Duplicatus +5, Geisterruf +6, Ignorantia +5, Illusion auflösen +5, Menetekel +5, Projektimago +5

Zauberfertigkeiten: Aeolitus +4, Analys +3, Attributo +3, Aureolus +4, Balsam +2, Blitz +3, Cryptographo +2, Favilludo +5, Flitz Flam +3, Geisterbann +4, Harmlose Gestalt +2, Manifesto +5, Odem +4, Penetrizzel +2, Reflectimago +2, Visibili +3, Vocolimo +3, Vogelzwitschern +4, Weihrauchwolke +4, Widelwille +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Der Spruchkanon der Akademie ist im Vergleich zu anderen Schulen etwas eingeschränkt (nur Zauber ab einer Verbreitung von Mag5 bekannt), darüber hinaus werden aber noch einige seltener Illusionen gelehrt (HARMLOSE GESTALT, IGNORANTIA, IMPERSONA und WIDERWILLE). Bemerkenswert sind die beiden Sprüche BLENDWERK und SCHELMENMASKE, die hier in schelmischer Repräsentation vorliegen und weiter-

gegeben werden können.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Illusion, Simultanzaubern

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Geisterwesen, Regeneration I und II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern oder Elementaren, Sprachgefühl, Artefaktgebunden, Eitelkeit, Stubenhocker, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Feindfreund, Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Grangor: Gerade weil die Absolventen als fast bettelarm zu gelten haben, ist es sehr gut denkbar, dass ein frischgebackener Adeptus erstmal in die Welt zieht, um seinen Geldbeutel zu füllen. Das Gebiet der Illusion betreiben Grangorer mit Ernst und Eifer; die herablassenden Bemerkungen ihrer Kollegae über die angeblich dürftige Ausbildung scheinen sie nur anzutreiben.

DRACHENEI-AKADEMIE ZU KHUNCHOM

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie

Haupt-Merkmale: Objekt, Telekinese

Ausrichtung: stark vom Phex-Glauben beeinflusste Akademie der Grauen Gilde, die sich für ihre Dienstleistungen gut bezahlen lässt
Akademieleiter(in): Khadil Okharim

Größe: sehr groß

Beziehungen: sehr groß (insbesondere zum Großfürsten, in Händlerkreisen, nach Aranian und zur Gilde)

Ressourcen: sehr groß bis immens (vor allem was magische Artefakte angeht)

Im Norden Khunchoms in der Dracheneigasse liegt die sogenannte 'Drachenei-Akademie', eine der traditionsreichsten aventurischen Akademien, über die Jahrtausende wohl eine Wiege der Gildenmagie und berühmt für ihre Elixiere und Artefakte.

Im Hauptgebäude, das angeblich binnen eines Tages von Dschinnen errichtet wurde und in einem verspielt-tulamidischen Stil mit zahlreichen Türmchen und Erkern gehalten ist, finden sich vor allem exquisit eingerichtete Empfangs- und Repräsentationsräume sowie die Suiten der Magister. Auch sagt man, dass in den unterirdischen Gewölben weitaus wertvolleres als nur Truhen voller Gold lagern. In den etwas bescheidenen Nebengebäuden befinden

sich die Labore und Werkstätten und die Zimmer der Studiosi.

Spektabilität Okharim pflegt als Spross einer alttulamidischen Magierdynastie – seine Familie hat das Rektorat schon in vierter Generation inne – einen Lebensstil, der eines Magiermoguls angemessen ist, und gilt überdies als phexgesegneter Händler. Dennoch ist der wohlbeleibte und stets joviale, 962 BF geborene Tulamide allgemein recht beliebt und für seine Anekdoten berühmt. Zur umfassenden Ausbildung seiner Studiosi zählt er auch die Bekanntheit mit den Freuden des Lebens, insbesondere der traditionellen Falken- und Pardeljagd.

Da Khunchom am Rande der Blutigen See liegt und der traditionellen Seehandel der Stadt unter den Gefahren dieses auch dämonisch verseuchten Meeresgebietes sehr leidet, hat die Akademie zusammen mit dem Handelshaus Dhachmani ihr wohl ehrgeizigstes Projekt begonnen. Mit der *Sulman al-Nassori* wurde 1022 BF ein Forschungs- und Kriegsschiff fertig gestellt, das dem Kampf gegen diese Gefahren dienen soll, weswegen es viele erfahrene Magier zu seiner Besatzung zählt.

Die Akademie im Spiel: Wer über das nötige Kleingeld verfügt, kann in der Drachenei-Akademie fast alle vorstellbaren Elixiere und Artefakte käuflich erwerben. Khunchomer Magier waren aber auch maßgeblich an der Rekonstruktion von Bastrabuns Bann beteiligt, und viele Zeugnisse über alttulamidische und echsische Magie sind nur hier zugänglich. Wegen der engen Verzahnung mit der Khunchomer Politik und Geschäftswelt eignet sie

sich hervorragend als Auftraggeber diverser Questen, und auch für die *Sulman al-Nassori* muss immer wieder kompetentes Personal angeworben werden.

Drachenei-Akademie zu Khunchom (26 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6

Modifikationen: +16 AsP, –1 LeP, MR +2, SO +1 (AsP-Abzug für das Zauberschiff *Sulman al-Nassori*, LeP-Abzug aus der Bindung der Schale)

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Goldgier 7, Schulden (1.500 Dukaten), Vorurteile gegen echsische Wesen 5

Kampf: Stäbe +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +2, Zeichnen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Mechanik +3, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde +5, Tierkunde +2; ein Talent aus folgender Liste +3: Baukunst, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Kryptographie, Schiffbau

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamida +2, Sprachen Kennen (Garethi) +7,

Sprachen Kennen (Zhayad) +4, Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Sprachen (Ur-Tulamidy) +6, L/S (Kusliker Zeichen) +6, L/S (Tulamidy) +8, L/S (Ur-Tulamidy) +5

*) wenn Garethi Mutter- oder Zweitsprache ist, muss eine andere Sprache gewählt bzw. die Punkte auf die gelehrten Sprachen verteilt werden

Handwerk: Alchimie +7, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +5; ein Talent aus folgender Liste +3: Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Metallguss, Steinmetz, Steinschneider, Webkunst

Hauszauber: Abvenenum +5, Animatio +5, Applicatus +6, Arcanovi +7, Destructio +4, Foramen +5, Motoricus +6

Zauberfertigkeiten: Adamantium +4, Analysis +5, Attributo +4, Armatutz +2, Balsam +2, Claudibus +3, Custodosigli +4, Dschinnenruf +2, Flim Flam +5, Ignifaxius +2, Manifesto +2, Objectofixo +4, Odem +5, Paralysis +3, Penetrizell +3, Psychostabilis +2, Unitatio +3, Horriphobus oder Respondami +3, Objecto obscuro oder Nihilogravo +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: In der Drachenei-Akademie sind grundsätzlich alle Sprüche der Verbreitung Mag4 und höher bekannt (siehe S. 83). Die Kenntnisse in Zaubern mit den Merkmalen *Schaden*, *Beschwörung* oder *Geisterwesen* sind mit Ausnahme der antimagischen Formeln jedoch auch bei den Magistern nicht sehr fundiert. Zudem werden gerade diese Themen kaum gelehrt, weswegen Absolventen in diesen Gebieten – mit Ausnahme des eher widerwillig gelehnten IGNIFAXIUS – kaum Kenntnisse haben und alle Zauber bei der Generierung mit der nächst höheren Spalte aktivieren und steigern müssen.

An seltenen Sprüchen kennt man in Khunchom: AEROGELO, ANIMATIO, BRENNE TOTER STOFF, DESINTEGRATUS, HARTES SCHMELZE, OBJECTO OBSCURO, PFEIL DER LUFT, WEICHES ERSTARRE und XENOGRAPHUS. Diese Zauber können auch von auswärtigen Magiern erlernt werden; allerdings lässt sich die Akademie diese 'Dienstleistung' bezahlen, und während ein HARTES SCHMELZE schon für 20 D erhältlich ist, kostet eine Thesisaufschrift z.B. eines CALDOFRIGO oder AEROGELO leicht 250 Goldstücke.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Objekt, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +2, Tanz der Mada; Bindung der Schale

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalkennntnis Telekinese, Regeneration I, Matrixregeneration I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Eidolisches Gedächtnis, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Arroganz, Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Prinzipientreue, Schulden, Sucht, Stubenhocker, Thesiegebunden, Vorurteile

Ungünstige Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung; Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Niedrige Magieresistenz, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung: wie Standardmagier, dazu Alchimistenschale mit Bindungsritual

Besonderer Besitz: Aufschrift von Ringkunde für Anfänger oder Reiseköfferchen

mit einigen alchimistischen Gerätschaften und Verbrauchsgütern

Besonderheiten: Magier aus Khunchom weihen schon während ihrer Ausbildung unter Aufsicht die Schale der Magie. Statt das Lehrgeld in barer Münze abzubezahlen (siehe *Schulden*), wird es auch sehr gerne gesehen, einen entsprechenden Gegenwert in interessanten magischen Artefakten abzustottern – seien sie nun selbsterschaffen oder erbeutet.

Zum Magier aus Khunchom: Absolventen der Drachenei-Akademie verdienen sich ihren Lebensunterhalt meist mit den von ihnen hergestellten Elixiern und Artefakten. Doch da in Khunchom die Konkurrenz groß ist, verlassen immer wieder einige die Stadt, um sich an anderen Orten niederzulassen, und so sind umherziehende Khunchomer gar keine Seltenheit. Außerdem muss ein guter Artefaktmagier möglichst viele Sprüche beherrschen, um die Wünsche seiner Kundschaft erfüllen zu können, so dass auch deshalb Weiterbildungsreisen nicht ungewöhnlich sind.

Im Wissen um die potentiell fatalen Konsequenzen ihrer Kunst verweigern sich die phexisch eingestellten Adepten aber meist der Schadensmagie, den Beschwörungen und anderen schwarzmagischen Künsten.

Ein weiterer Grund, warum ein Magier aus Khunchom seine Stadt verlassen könnte, ist eine Fahrt an Bord der *Sulman al-Nassori*. Hier werden die Khunchomer vor allem für den ständigen Nachschub an magischem Brandöl, vulgo Hylailier Feuer, und den Antrieb der beweglichen Teile des Schiffes benötigt, ein Grund, warum der ANIMATIO in Khunchom immer verbreiteter wird.

HALLE DER ANTIMAGIE ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Accademia Contramagica Cusliciensis – Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindes Kraft, gestiftet von Sr. Majestät König Khadan I. Firdayon

Besonders gelehrt Merkmale: Antimagie

Ausrüstung: graumagische Eliteschule, vorwiegend für magiebegabte Adelszöglinge

Akademieleiter: Parisanthea Kaucis

Größe: mittelgroß

Beziehungen: sehr groß (Verbindungen zu jeder einflussreichen Schicht des Horasrichs)

Ressourcen: groß (viele verschiedene Gönner: Tempel, Adel, Bürgertum)

Die Halle der Antimagie bildet traditionell Hofmagier für den horasischen Adel aus. Viele Adels Häuser, aber auch reiche Bürgerfamilien schicken ihre Kinder hierher, um sie in den arkanen Künsten unterweisen zu lassen.

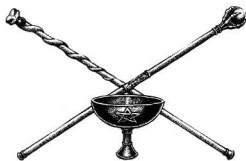
Innerhalb der Mauern der alten Burg ist die Magierschule in einem eindrucksvollen Eckhaus in direkter Nähe des großen Praios-Tempels untergebracht. Das Verhältnis zwischen Tempel und Akademie ist (für solch eine ungleiche Nachbarschaft) freundlich und kooperativ; da die Ausbildung der Magie auf äußerst göttergefällige (Hesinde und besonders der HL Argelion sind Schutzpatrone der Akademie) Weise vollzogen wird und hier viele Eliven aus besseren und besten Kreisen studieren.

Praiosgeweihte dürfen Moral-Seminare in der

Akademie halten und unterrichten Argelionsrecht und Bosparano. Der wöchentliche Besuch des Hesindedienstes ist für alle Eliven obligatorisch, und die Vorlesungen zur theoretischen Magie werden von Hesinde-Geweihten gehalten.

Jüngst gab es einen Wechsel an der Spitze der Akademie. Der Akademiemagistrat – in dem auch Geweihte des Praios und der Hesinde sitzen – erannte überraschend die junge Zyklopäerin Parisanthea nach einem Vorschlag von Kronprinzessin Aldare zur Spektabilität. Es waren offenbar politische Gründe, welche die Abwahl von Larissa Uchakbar forcierten, woraufhin sie wutentbrannt von ihrer Lehrtätigkeit zurücktrat und Kuslik mit unbekanntem Ziel verließ.

Die Akademie im Spiel: In Kuslik versucht man, sich möglichst aus der Politik herauszuhalten und sich ganz auf das Studium der Magie und ihrer Bekämpfung zu richten. Dass dies nicht immer klappt, ist bei der Anzahl der verschiedenen Interessengruppen offensichtlich –



auch Streitereien zwischen Adelshäusern werden nicht selten durch ihre Zöglinge an der Akademie weitergeführt. Dennoch herrscht eine hohe Disziplin und man besinnt sich auf das Wesentliche.

Um das Amt der Spektabilität gibt es ständige Machtkämpfe zwischen den einzelnen Fraktionen, die unterschiedlicher nicht sein können. Auch nach der Wahl versucht man, auf Parisanthea Einfluss zu nehmen, woraus sich einige mögliche Szenarien ergeben können.

Halle der Antimagie zu Kuslik (27 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11, SO mindestens 8; zwölfköpfergläubig, strenge Auswahlkriterien (keine der als 'ungeeignet' markierten Vor- und Nachteile erlaubt, kein unansehnliches oder widerwärtiges Äußeres)

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Schulden (1.500 Dukaten)

Kampf: Dolche +1, Fechtwaffen +3, Rauen +2, Stäbe +2

Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnesschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +1

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +5, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Brettspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi) +2, Sprachen kennen (Aureliani) +4, Sprachen kennen (Bosparano) +6, Spra-

chen kennen (Tulamida) +6, L/S (Imperial Zeichen) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Nanduria) +4, L/S (Tulamida) +4

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4
Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Bewegung stören +4, Destructibo +5, Gardianum +7, Hellsicht trüben +5, Illusion auflösen +5, Sensibar +6

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Armatruz +2, Attributo +2, Balsam +2, Blick aufs Wesen +2, Claudibus +2, Corpofesso +4, Cryptographo +3, Eigenschaft wiederherstellen +2, Einfluss bannen +2, Film Flam +3, Ignifaxius +4, Invercano +3, Klarum Purum +4, Odem +5, Pentagramma +3, Psychostabilis +3, Uniatito +1

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind die meisten Sprüche ab der Verbreitung Mag4 bekannt (siehe S. 83), wobei das Hauptaugenmerk neben der Antimagie auf der Kampfzauberei liegt. Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* können hier gar nicht erlernt werden, Sprüche mit den Merkmalen *Objekt* oder *Umwelt* nur selten. Folgende Zauber der oben genannten Liste stehen also nicht zur Verfügung: ACCURATUM, ADAMANTIUM, AEOLITUS, ARCANOVI, CALDOFRIGO, DUNKELHEIT, FORTIFEX, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, KARNIFILO, OBJECTO-FIXO, SILENTIUM, SKELETTARIUS und UNBERÜHRT.

An seltenen Sprüchen werden hier gelehrt: ADLERAUGE, DESTRUCTIBO, HERBERUFUNG VEREITELN, INVERCANO und SCHADENSZAUBER BANNEN.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Antimagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner

Wille I, Regeneration I, Regeneration II, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernder Zauberer, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Herausragender Sechster Sinn, Titularadel, Verbindungen, Eitelkeit, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Stubenhocker, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit m. verarbeiteten Metall, Weltfremd, Wilde Magie
Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Antimagier aus Kuslik: Absolventen der Halle der Antimagie zeichnen sich durch eine umfassende Kenntnis höfischer Umgangsformen aus, sind in der Politik bewandert und besitzen nicht zuletzt eine profunde Kenntnis der Magie. Aufgrund des Bewusstseins, an einer der angesehensten Schulen studiert zu haben, kann man eine gewisse Hochnäsigkeit nicht leugnen, die sich auf gegenüber Absolventen anderer Akademien zeigt.

Dass ein Jungmagier keine Anstellung als Hofmagier oder Leibmagier eines reichen Bürgers findet, ist eher unwahrscheinlich – es sei denn, er hat gar kein Interesse daran. In diesem Fall kann er selbstverständlich durch die Lande reisen und Abenteuer erleben. Ob dies jedoch von seinen Eltern akzeptiert wird, steht auf einem anderen Blatt und bietet Material für ein paar interessante Familienkonflikte. Ideal ist ein Kusliker Antimagier jedenfalls für eine Horasreichkampagne, bei der er natürlich auch in den Diensten eines Adligen stehen kann.



HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizenz Rohal I; vormal: Accademia Magica Mutanda Forumque Metamorphoses Cusliciensis – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Form

Ausrichtung: traditionsbewusste, konservative und hesindenähe Schule der Rechten Hand
Akademieleiter: Iolano Schlangenstab
Größe: klein

Beziehungen: sehr groß (besonders zum Hesinde-Tempel mit der Magisterin der Magister)

Ressourcen: hinlänglich (finanziell klamm, aber noch gute Forschungsmöglichkeiten)
Die Halle der Metamorphosen wird oft als die älteste Magierakademie Aventuriens bezeich-

net (was sie nicht ist), gegründet durch Asmodena-Horas im Jahre 673 Horas (1813 v.H.). Wie bereits der ausführliche Titel kündigt, werden die Eleven noch heute im Sinne Hesindes in die magischen Künste unterwiesen. Und nicht nur in der Lehre ist man Hesinde nahe, auch das Akademiegebäude befindet sich an der Seite des Hesinde-Tempels. Das große Gebäude, das bis auf ein kunstvoll gearbeitetes Tor recht unauffällig ist, steht größtenteils leer, denn durch die sehr fromme und konservative Haltung der Akademie ist die Zahl der Schüler seit langem rückläufig.

Der Tod des früheren Akademieleiters, Archomagus Carolan Schlangenstab, mitsamt Gefolge durch die Hand Borbarads versetzte der Akademie einen schweren Schlag. Noch immer sind nicht alle der Lehrstühle wieder vergeben worden, so dass Geweihte aus dem Hesinde-Tempel aushelfen, unter ihnen Dorana von Ilmenstein, eine Tochter der Magisterin der Magister.

Die neue Spektabilität Iolano, ein ruhiger Mitt-

fünziger ohne jedes Interesse an Politik, machte sich als Laienprediger in Südaventuren einen Namen, so dass der Hesinde-Tempel seine Verdienste mit der Verleihung des Schlangenstabes und der Ernennung zur Spektabilität honorierte.

Der Einfluss Haldanas von Ilmenstein ist an dieser Akademie stets zu spüren. Niemand würde sich gegen ihr Wort stellen. Aus der Politik versucht man sich jedoch sowieso herauszuhalten. Wissen und Lernen ist nur für den Dienst an der Göttin und dient keinem profanen Zweck.

Die Akademie ist sehr von der Unterstützung des Hesinde-Tempels abhängig, so dass es in Kuslik Mode geworden ist, die Akademie in Schwierigkeiten zu bringen, um den Tempel unter Druck zu setzen.

Die Akademie im Spiel: Entweder geraten die Helden in die Intrigen um die Akademie und den Hesinde-Tempel, oder sie sollen für die Magierschule in ferne Länder reisen, um alten magischen Geheimnissen auf die Spur zu kom-

men. Im Zweifelsfall können diese beiden Möglichkeiten auch miteinander kombiniert werden.

Halle der Metamorphosen zu Kuslik (21 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 5; zwölfgöttergläubig

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (strenger Hesinde-Glauben, Gehorsam, Wissen in die richtigen Hände weitergeben, Bewahrung der preisgewollten Macht und Ordnung), Schulden (1.000 Dukaten)

Kampf: Dolche +1, Fechtwaffen +2, Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnen-schärfe +3, Tanzen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +3

Natur: –

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +3, Staatskunst +1, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bospa-rano +8, Sprachen kennen (Aureliani) +4, Sprachen kennen (Isdira) +2, Sprachen kennen (Tulamidyra) +4, L/S (Imperiale Zeichen)

+4, L/S (Isdira) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Nanduria) +4, L/S (Tulamidyra) +3
Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4
Hauszauber: Adlerschwinge +5, Attributo +7, Memorans +4, Psychostabilis +5, Salander +7, Verwandl. beenden +5, Visibili +4
Zauberfertigkeiten: Adamantium +3, Adler-auge +2, Armatutz +3, Balsam +3, Bann-baladin +2, Blitz +2, Corpofesso +4, Corpofrigo +3, Cryptographo +3, Custodosigil +3, Eigenschaft wiederherstellen +4, Film Flam +3, Gardianum +2, Klarum Purum +2, Paralysis +4, Pectetendo +3, Pentagramma +2, Sapefacta +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da man zum Studium die Bibliothek des Hesinde-Tempels nutzen kann, ist in der Halle der Metamorphosen nahezu jeder Spruch ab Verbreitung Mag3 einsehbar. Gelehrt werden jedoch nur Sprüche ab Mag5 mit oben genannten Ausnahmen. Sprüche mit borbarradianischer Herkunft oder dem Merkmal *Dämonisch* werden systematisch bekämpft. Orientieren Sie sich an der Liste auf S. 83, wobei nur Formeln mit einem Stern gelehrt werden, und von diesen auch noch die beiden INVOCATIONES und der PENTAGRAMMA weglassen.

An seltenen Formeln werden über die im festen Lehrplan hinaus NIHILOGRAVO, OBJECTO OBSCURO und REVERSALIS gelehrt. Gerüchte, die Akademie verfüge über die begehrte Thesis des TRANSFOR-

MATIO, wollen nicht verstummen, werden aber regelmäßig dementiert.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnisse Eigenschaften und Form

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Konzentrationstärke, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Schulden, Stubenhocker, Weltfremd, Verbindungen (einfussreiche Hesinde-Geweihte)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Verwandlungsmagier aus Kuslik: Magier von der Halle der Metamorphosen haben eine sehr strenge und gefürchtete Ausbildung hinter sich. Sie fühlen sich weiterhin dem Hesinde-Tempel verpflichtet, woraus dieser Kapital zu schlagen weiß: Oft werden Schüler der 'Halle' als Agenten oder 'Strohänner' aus-gesandt.

Ein Kusliker Verwandlungsmagier bietet sich in erster Linie für Abenteuer an, in denen die Hesinde-Kirche ein Interesse an der Problematik hat.

HALLE DER MACHT ZU LOWANGEN

Genauer Name der Akademie: Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Ge-
tie in der Halle der Macht zu Lowangen

Besonders Gelehrte Merkmale: Herrschaft, Einfluss

Ausrichtung: autoritär geführte Akademie der Bruderschaft der Wissenden

Akademieleiter: Oswyn Puschinske

Größe: klein

Beziehungen: gering (in der Stadt akzeptiert, jedoch nicht beliebt; der Akademieleiter verfügt jedoch über mannigfaltige Kontakte)

Ressourcen: mittel (aufstrebend)

Die in einem dreistöckigen Gebäude im Lowanger Stadtteil Bunte Flucht untergebrachte 'Halle der Macht' ist äußerlich eher unscheinbar – trotzdem oder gerade deswegen wirkt das spartanische, kasernenartige Gebäude wie ein Fremdkörper in dem ansonsten farbenfrohen Viertel. Ein Grund hierfür mag sicherlich die Ressourcenknappheit des Instituts sein: Der durch einen Praisbann erzwungene Umzug aus Greifenfurt im Jahre 941 BF hat die Finanzen der Akademie auf eine harte Probe gestellt und tut das immer noch.

Ein weiterer Grund ist jedoch die Geisteshaltung von Spektabilität Oswyn Puschinske, der den gesamten Akademiebetrieb seit der Gründung durch Kaiser Perval mit eiserner Hand kontrolliert: Ineffizientes Verhalten oder Zögerlichkeit war und ist dem alten Magus seit jeher ein Graus (ebenso moralische Bedenken: Er ist gewillt, jedes nutzbringende Mittel zu ergreifen – und hat das in der Vergangenheit mehrfach bewiesen). Dementsprechend reagierte man auf die Verbannung aus der Gründungsstadt nicht mit Lamentiererei, sondern mit einem raschen Umzug und einem zügigen Wiederaufbau.

Als die Orks das Sveltall überrannten und auch die freie Stadt Lowangen bedrohten, erweiterte man ohne zu Zögern das Curriculum um Kampf- und Verteidigungsmagie (was der Akademie neben dringend notwendiger Entlohnung die Anerkennung der Bürgerschaft einbrachte – jetzt, wo die unmittelbare Bedrohung gebannt scheint, ist eine Rückkehr zur reinen Herrschaftsmagie alter Schule nur noch eine Frage der Zeit).

Widersprechende Meinungen innerhalb des Collegiums jedenfalls werden unverzüglich unterdrückt – es steht außer Frage, wessen Willen die Akademie unterworfen ist. Ebenso unzweifelhaft ist jedoch, dass im Falle des To-

des des inzwischen weit über hundertjährigen Magus tiefgreifende Auseinandersetzungen bevorstehen – den ehemaligen Hofmagus Kaiser Pervals ficht das jedoch ebensowenig an wie (anscheinend) das hohe Alter.

Ganz im Gegenteil – der alte Magus ist im Begriff, die Akademie weiter voranzubringen und ihre Finanzen endlich wieder zu konsolidieren. So wird z. B. jedem Abgänger ein Lehrgeld aberkannt, das mit unbestimmter Zahlungsfrist zu entrichten ist. Verwunderlicherweise kommen nahezu alle Eleven dieser Verpflichtung so bald wie nur irgend möglich nach. Trotz finanzieller Engpässe ist die Kompetenz der (neben Fasar) einzigen 'allumfassenden' (weil nicht von generellen Lehrverboten betroffenen) Herrschaftsakademie in Fachkreisen unumstritten.

Die Akademie im Spiel: Immer wieder einmal tauchen Gerüchte darüber auf, dass sich in der Halle auch einige Sympathisanten Borbarads aufhalten, und im schlimmsten Fall ist sogar die Rede von einem Übertritt der Akademie zur borbaradianischen Sache. An ersterem mag durchaus etwas Richtiges sein, die zweite Sache allerdings ist falsch – doch das wissen weder die Helden noch eventuelle Auftraggeber, die die Helden losschicken könnten, um den Inhalt dieser Gerüchte zu überprüfen.

Halle der Macht zu Lowangen (20 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6; keine Ängste, keine Rachsucht **Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 D), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie, dem Akademieleiter persönlich und gegenüber der Stadt Lowangen)

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidyä) +4, Sprachen Kennen (Isdria oder Rogolan oder Ologhajjan) +5, die anderen beiden jeweils +3, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamidyä) +6, L/S (Zhayad) +5

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Krankheiten +3, Heilk. Seele +4, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

Hauszauber: Band und Fessel +5, Bannbaladin +6, Beherrschung brechen +5,

Horriphobus +7, Respondami +5, Sensibar +6, Somnigravis +6

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Armatruz +4, Attributo +2, Axxeleratus +2, Balsam +3, Einfluss bannen +5, Gardianum +4, Ignifaxius +4, Imperavi +3, Karnifilo +4, Odem +2, Psychostabilis +5, Schleier +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Als ehemaliger Hofmagus und jetziger Erzmagier verfügt Oswyn Puschinske über ein sehr breites Spektrum an Sprüchen – und doch verbreitet er sie lange nicht so freigiebig, wie es die weiße Gilde bei einem 'verantwortungslosen Schwarzmagier' erwarten würde. Zwar lehnt die Spektabilität keinen Zauber rundheraus ab, seine Lehrbedingungen sind jedoch unter Umständen strikter als selbst die Dispenspflicht an weißen Akademien. Die Frage ist also weniger, ob ein Spruch bekannt ist, sondern eher, ob der Bewerber den strengen charakterlichen Bedingungen des Lehrkörpers genügt (wobei weit mehr auf 'starke' als auf 'gute' Persönlichkeiten Wert gelegt wird). Alle Sprüche der Verbreitung Mag5 und höher sind in der Regel erhältlich, bei Sprüchen der Verbreitung Mag4 und Mag3 ist es allein der Meisterentscheidung überlassen.

Der ERINNERUNG VERLASSE DICH wird nur eigenen Schülern gelehrt, als weitere Besonderheiten gelten der HÖLLENPEIN und die druidische Variante des BOSEN BLICKS, die aber beide nur selten weitergegeben werden.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Eiserner Wille I, Merkmal Herrschaft, Merkmal Einfluss, Zauberkontrolle

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gedankenschutz, Regeneration I, Regeneration II, Tanz der Mada

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus der Lowanger Halle der Macht: Wer die Ausbildung an der Halle der Macht erfolgreich absolviert hat, kann sich zu recht zu den besten Beherrschern des Landes zählen – die Methoden des streitbaren Erzmagiers mögen zwar hart und teilweise un-menschlich erscheinen, ihre Effizienz wurde jedoch mehrfach hinlänglich bewiesen. Der Verstand eines Lowanger Magus jedenfalls gleicht einer Festung, Charakter- und Willensstärke wiegen mehr als kurzfristige weltliche oder magische Macht – wenn man sich niemals von einem Ziel abbringen lässt, wird man es eines Tages erreichen. In der Praxis erweist sich diese Grundeinstellung tatsächlich als grundlegend praktikabel, so dass ein Lowanger Magus in vielen Fällen als verlässlicher und kompetenter Verbündeter auftritt. Kehrseite der Medaille ist jedoch, dass die rigide und erfolgsorientierte Ausbildung fast zwangsläufig zu Schwächen auf dem gesellschaftlichen Sektor führen – schwungvolle Tänze, zwanglose Gespräche oder pointierte Debatten sind die Sache des Lowanger Magiers nicht.

AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Form

Ausrichtung: 'elfisch' orientierte und gegenüber druidischen und saturnischen Zauber-kundigen aufgeschlossene Magierakademie der Großen Grauen Gilde des Geistes

Akademieleiter: Elcarna Erillion v. Hohenstein
Größe: groß

Beziehungen: groß (insbesondere zu den in Lowangen ansässigen Kulte sowie zur wohlhabenden Bürgerschicht)

Ressourcen: anscheinlich (durch die Tributpflicht der Stadt gegenüber den Orks ist die finanzielle Unterstützung jedoch nicht mehr so hoch wie in den Jahren zuvor)

Die neben der Verwandlungs- vor allem durch ihre Heilmagie bekannte Akademie residiert in einem Prachtbau am Marktplatz Lowangens, dem Hesinde-Tempel direkt benachbart. Die Akademie verfügt neben ihrem Hauptgebäude noch über einen großen Wirtschaftstrakt, wo nicht nur die etwa sechzig Dienstboten leben,

sondern auch noch Gästezimmer für Patienten oder sonstige Besucher eingerichtet sind. Trotz ihrer Offenheit gegenüber anderen Zaubertemperaturen steht die Akademie der Verformungen in dem Ruf, eine sehr 'klassische' Ausbildung durchzuführen, was dazu führt, dass Abgänger aus Lowangen bei ihren Magierkollegen auf einigen Respekt hoffen dürfen. Der Leiter der Akademie, der weithin gerühmte Erzmagus Elcarna Erillion von Hohenstein, hat sich auch gerade in der Heilkunde einen guten Ruf verschafft, so dass auch die klassische Medizin einen wichtigen Platz im Lehrplan der traditionsreichen Akademie einnimmt. Neben der Heilmagie ist man hier auch Elfensprüchen gegenüber sehr offen; und man kann neben Mitgliedern dieses Volkes hier bisweilen sogar einen Druiden oder eine Hexe antreffen.

Magister wie Eleven genießen ein hohes Ansehen in der Stadt, welches in neuer Zeit noch gewachsen ist, da die Magierschule ohne Murren ihre Künste in den Dienst der Stadt stellte, als die Orks vor den Toren dräuten. So mag es auch nicht verwundern, dass die Akademie von 'allen Seiten' unterstützt wird: Die Schule lebt von den Spenden der dankbaren Bevölkerung

ebenso sehr wie von dem Handel mit allerlei selbstgebrauten Heiltränken (und von den Abzahlungen der Studiengebühren ehemaliger Studiosi). Hinzu kommen regelmäßige Leihgaben aus der Bibliothek des hiesigen Hesinde-Tempels.

Die Akademie im Spiel: Es ist sicherlich nicht einfach, als Magierakademie in einer von Orks dominierten Gegend den normalen Lehrbetrieb aufrechtzuerhalten. Bei aller Unterstützung durch die örtliche Bevölkerung hat auch die Akademie immer wieder mit Problemen zu kämpfen, und eine Gruppe aufrechter Helden könnte vielleicht beim Lösen solcher Probleme von Nutzen sein.

Akademie der Verformungen zu Lowangen (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Stadt Lowangen)

Kampf: Raufen +1, Stäbe +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +3, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +5

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Isidra) +4, Sprachen Kennen (Thorwalsch) +3, Sprachen Kennen (Ologhaijan) +2, Sprachen Kennen (Bospa-rano) +8, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +5, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamida) +6, L/S (Nanduria) +3, L/S (Isidra) +1

Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +4, Kochen +2, Malen/Zeichnen +5

Hauszauber: Adlerschwinge +6, Armatrutz +6, Attributo +7, Paralysis +7, Salander +5, Visibili +6, Wasseratem +6

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +3, Axceleratus +2, Balsam +2, Bannbaladin +2, Blitz +2, Claudibus +2, Corpofesso +3, Custododigil +2, Eigenschaft wiederherstellen +3, Formen +2, Fulminitus +2, Gardianum +2, Klarum Purum +2, Odem +4, Penetrizell +2, Psychostabilis +3, Sensibar +2, Tiergedanken +3, Verwandlung beenden +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Lowangen legt man traditionell besonderen

Wert auf 'wohltätige' Formen der Verwandlungszauberei. Alle Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* können daher während der Lehrzeit nur um eine Spalte erschwert aktiviert bzw. gesteigert werden. Selbiges gilt für die beiden Zauber SCHWARZ UND ROT und TRANSMUTARE, die in Lowangen zwar bekannt sind, aber nur durch Selbststudium entsprechender Unterlagen erlernt werden können.

Neben den üblichen Sprüchen (siehe Liste auf S. 83), dem OBJECTO OBSCURO, dem REVERSALIS und dem WASSERATEM sind auch einige elfisch ausgerichtete Zauber bekannt (ADLERAUZE, ADLER-SCHWINGE, AXCELERATUS, FALKENAUZE, FIRNLAUF, HASELBUSCH, MOVIMENTO) und werden in der elfischen Repräsentation auch gelehrt.

Von anderen Zauberertraditionen werden zwar offiziell keine Zauber gelehrt, aber es mag durchaus sein, dass man hin und wieder einen aufgeschlossenen Druiden oder eine Tochter Satuaris trifft, die bereit sind, den ein oder anderen Spruch weiterzugeben. Ob die Thesid des CHIMAEROFORM hier bekannt ist oder nicht, gibt immer wieder Anlass für Spekulationen, weitergegeben wird sie jedenfalls nicht.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Form oder Merkmal Eigenschaften

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal

Eigenschaften oder Merkmal Form, Regeneration I, Regeneration II, Zauberkontrolle
Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Ausdauernder Zauberer, Astralmacht, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis; Artefaktgebunden, Prinzipientreue, Schulden, Stubenhocker, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Festgefügtes Denken, Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung; Aberglaube, Arkanophobie, Medium, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Besonderheiten: keine

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Lowangen: Für einen Lowanger Adeptus bieten sich verschiedene Möglichkeiten an, den weiteren Lebensweg zu beschreiten. Zahlreiche Absolventen verbleiben im Dienste der Akademie, sei es bei der Herstellung von Heilkräften und anderen heilkräftigen Mitteln; sei es bei der 'Bekämpfung' oder 'Missionierung' der Orks vor den Toren der Stadt oder sei es bei der weiteren Forschung im Bereich der Medizin.

Durch seine breit angelegte und sehr solide Ausbildung lässt sich ein Abgänger der Akademie auch besonders gut in einer reisenden Abenteurergruppe unterbringen.

AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS ZU METHUMIS

Genauer Name der Akademie: Arkane Institut der Zwölfgöttlichen und Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesidine zu Methumis

Besonders gelehrt Merkmale: Hellsicht

Ausrichtung: Akademie der Rechten Hand, die sich sehr genau an die Vorgaben der Gilde hält
Akademieleiterin: Hesidiane Gilindor

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (zwei verschiedene Lager versuchen, die Akademie zu unterstützen.)

Ressourcen: sehr groß (Während der Kronkonvent die Forschung fördert, unterhält Herzog Eolan den Lehrbetrieb finanziell.)

Die Akademie des Magischen Wissens hat in den letzten Jahren deutlich an Bedeutung gewonnen. Das einzige Hellsichtsinstitut des Horasreiches verdankt seinen Aufschwung der gestiegenen Vorsicht, die im Adel seit den Ereignissen in Tobrien eingeklinkt ist.

Aus diesem Grund hat auch der Kronkonvent zusätzliche Gelder zur Verfügung gestellt, mit denen ein neuer Lehrstuhl aufgebaut werden konnte. Herzog Eolan, ein großer Förderer der

Bildung, sah dies mit Freuden. Dennoch ist das Institut, das sich in der Altstadt ein großes Sandsteingebäude mit der Nandusschule teilt, seiner Philosophie treu geblieben und unterhält einige Schulen für die Allgemeinbildung, in denen die Studiosi schon Erfahrungen im Lehren sammeln können.

Spektabilität ist Hesidiane Gilindor, allerdings ist ihr Einfluss auf die Geschicke der Akademie äußerst gering. Man munkelt, der neue Magister Varigo di Costalanza – ein renommierter Antimagier und zur Weißen Gilde gewechselter Absolvent aus Kuslik – würde insgeheim die Fäden ziehen, damit der Kronkonvent und die Horas eine bessere Kontrolle ausüben können.

In Methumis ist man offener für die Sorgen der einfachen Bürger als anderswo. Doch es gibt innerhalb des Collegiums zwei Lager, nämlich die Anhänger Herzog Eolans und die dem Kronkonvent loyalen Mitarbeiter. Daher kann ein und dasselbe Gesuch durchaus auf verschiedene Arten beantwortet werden; die Wahl des richtigen Ansprechpartners kann für den Erfolg ausschlaggebend sein.

Die Akademie im Spiel: In Methumis bieten sich allerlei Kompetenzrängeleien als Abenteuer-Aufhänger an. Die Ausbildung von Spionen (analog zu Rommily) will von der Staatsführung vorangetrieben werden, aber die meisten

Magister stellen sich noch dagegen, da sie von Herzog Eolan berufen wurden. Der neue Magister hat tatsächlich die Aufgabe, die Politik zu ändern und Frau Gilindor aus dem Amt zu drängen, doch diese hat überhaupt kein Interesse daran und wehrt sich nach Kräften.

Akademie des Magischen Wissens zu Methumis (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11, SO mindestens 7, Nicht-Horasier nur in Ausnahmefällen nach Gesinnungsprüfung

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (unbedingte Gesetzestreue, Schutz des Horasreiches, Gehorsam gegenüber dem horasischen Adel und den Geweihten der Zwölfgötter), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und dem Herzog, möglich sind aber auch Verpflichtungen gegenüber dem Kronkonvent und dem DBA)

Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +6, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überzeugen +3

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2; drei beliebige weitere Wissens-talente je +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bospa-rano +8, Sprachen kennen (Aureliani) +2, Sprachen kennen (Garethi/Horathi) +4, Sprachen kennen (Tulamida) +3, L/S (Im-periale Zeichen) +6, L/S (Kusliker Zeichen) +9, L/S (Nanduria) +4, L/S (Tulamida) +3

Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +1

Hauszauber: Adlerauge +6, Analys +6, Blick aufs Wesen +6, Hellsicht trüben +5, Illusion auflösen +5, Penetrizzel +6, Sensi-bar +7

Zauberfertigkeiten: Attributo +3, Auris Nasus +2, Balsam +3, Blick in die Gedan-ken +5, Blitz +3, Exposami +3, Film Flam +3, Foren +3, Fulminatus +3, Gardianum +3, Impersona +2, Klarum Purum +3, Objec-tovoco +3, Objekt entzaubern +3, Odem +7, Pictogramma +3, Verwandlung beenden +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Im Methumis sind grundsätzlich alle Zauber der

Verbreitung ab Mag5 erlernbar (also die mit einem Sternchen versehen Sprüche in der Liste auf S. 83), dazu weitere Sprüche, die bereits bei dem Lehrplan genannt wurden. Allerdings werden Zauber des Merkmals *Dämonisch* gar nicht gelehrt und Zauber des Merkmals *Herrschaft* nur kurz behandelt, so dass zu Spielbeginn keine Sprüche mit diesen Merkmalen wählbar sind. Die *Meta-magie* wird ebenfalls nur insoweit gelehrt, wie es die Formeln ANALYS, OCULUS und GARDIANUM betrifft.

Nachdem das *Phantasmagorische Institut* in Methumis nach einem abgelehnten Gil-denantrag wieder geschlossen wurde, bie-tet nur noch Yehodan Gilindor, Bruder der Spektabilität und ehemals Akademieleiter in Grangor, eine Gastvorlesung in Illusions-magie an, was bedeutet, dass Illusions-sprüche nur ab einer Verbreitung von Mag6 verfügbar sind.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Hellsicht, Nandusgefälliges Wissen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Merkmal Antimagie, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eitelkeit,

Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prinzipien-treue, Stubenhocker, Verbindungen (z.B. zum DBA)

Ungehegnete Vor- und Nachteile: Feen-freund, Koboldfreund, Aberglaube, Anima-lische Magie, Arkanophobie, Unstet, Unver-träglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Methumis: Magier aus Me-thumis sind durch ihre Lehrtätigkeit und das lebensfrohe Umfeld in Methumis zwar meist weniger weltfremd als viele ihrer Kollegen, da-für neigen sie häufig zu schulmeisterlichem Verhalten.

Gründe auf Abenteuer zu ziehen gibt es für einen Magier aus Methumis viele: Methumier sind sich häufig bewusst, dass das Buchwissen die eigene Erfahrung nur notdürftig ersetzen kann, dem einfachen Volk wollen auch anders-wo die Gaben Hesindes nahegebracht werden und viele treibt der pure Wissensdurst zumin-dest für eine Zeit aus den Hallen der Akade-mie. Denn bisher hat der Kronkonvent es noch nicht geschafft, die Absolventen geschlossen für die Tätigkeit als Agenten des Reiches verpflich-ten zu können.

ZAUBERSCHULE DES KALIFEN ZU MHERWED

Genauer Name der Akademie: Schule der ras-tullahgefälligen Zauberei sowie der Meister-schaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastul-lah gesegneten Kalifen zu Mherwed

Haupt-Merkmale: Elementar, Objekt

Ausrüstung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; einzi-gige Schule, die 'rastullahgefällige' Magie lehrt.

Akademieleiter: Mawdli Mhe-rech ben Tuleyman ben Hasch-nabah aus Unau

Größe: klein

Beziehungen: anschnlich (ge-samtes Kalifat, da Kalif Malkil-lah III. die Schule unterstützt)

Ressourcen: anschnlich

Als im Jahre 264 Rastullah (1023 BF / 30 Hal) Kalif Malkillah III. aus Mher-wed nach Unau umzog, blieb die Zaubers-chule des Kalifen in Mherwed. Mawdli Mherrech konnte sich nun ungestört dem Lehrbetrieb seiner rastullahgefälligen Akade-mie widmen. Schließlich ist die Schule seit dem Tag der Gründung unter den Mawdliyat un-stritten, gilt doch die Magie bei den Anhän-gern der Kefter Schule als klassisches Eschen-werk. Bei dem Streit geht es insbesondere um die Auslegung des 92. und 93. Gesetzes, wel-

che den Umgang des Gläubigen mit der Ma-gie behandeln. Doch gerade mit diesen Geset-zen begründete SHERANBIL IBN AMULLAH, dama-liger Erster Mawdli des Kalifats, im Jahre 253 Rastullah, die rechtmäßige Einrichtung der Zauberschule.

Ein weiterer Streitpunkt war einige Zeit lang auch die Überlegung, ein Heschinja-Seminar

für hochbegabte Frauen ein-zurichten.

Sie scheiterte je-doch am mas-siven Wider-stand der Maw-dliyat und der meisten Lehr-meister der Akademie. Denn welcher Rastullahgläu-bige würde seine Tochter an eine solche Schule schik-ken, wenn er sie doch gut verheiraten könnte?

Bei dem Gebäude der Akade-mie handelt es sich um die ehemalige Sommerresidenz des Kalifen am Mhanadi-ufer.

Die Akademie im Spiel: Die Zauberschule wird des öfteren von Extremisten der Kefter Schule be-drängt. In einen solchen Streit

könnte eine Heldengruppe verwickelt werden. Vielleicht sind es gerade die Zauberkundigen der Gruppe, die den Streit auslösen, insbeson-dere wenn es sich um Ungläubige handelt.

Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6; nur rastul-lahgläubige Männer

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (99 Gesetze), Verpflichtungen (Kalifat und Akade-mie)

Kampf: Dolche +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Men-schenk. +4, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Magiekunde +6, Pflan-zenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +5, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulami-dya +2, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +5, L/S (Unauer Glyphen) +8, L/S (Tulami-dya) +6, L/S (Ur-Tulamida) +4

Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Adamantium +6, Applicatus +6, Arcanovi +5, Caldofrigido +5, Dschinnen-



ruf +6, Klarum Purum +6, Pentagramma +5
Zauberfertigkeiten: Abvenenum +5, Aeo-
litis +4, Analys +3, Attributo +4, Balsam +4,
Blitz +4, Claudibus +4, Custodosigil +4, Ele-
mentarer Diener +4, Film Flam +4, Fulmi-
nitus +1, Gardianum +4, Horriphobus +4,
Manifesto +4, Objekt entzaubern +4, Odem
+4, Psychostabilis +4, Respondami +4, Uni-
tate +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Außer
den hier gelehnten Zaubern und den sehr
verbreiteten Zaubern (siehe S. 83) sind auch
der HERBEIRUFUNG VEREITELN, der
PFEIL DES ERZES und der PFEIL DER
LUFT in Mherwed bekannt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier;
dazu Merkmal Elementar (ein Element, tra-
ditionell Erz oder Luft)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Konzen-

trationsstärke, Merkmal Objekt, Regenera-
tion I, Regeneration II, Verbotene Pforten
Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität
zu Elementaren; Aberglaube (Zahlenma-
gie), Speisegebote, Vorurteile (gegen Un-
gläubige, gegen Elfen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feen-
freund, Koboldfreund, Wesen der Nacht,
Fluch der Finsternis

Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen,
Turban mit verzierter Brosche, Pantoffeln,
Zauberstab mit erstem Stabzauber, Waqif,
Umhangtasche mit Schreibfeder, Tinte, 10
Blatt Pergament und einem Buch mit den
99 Gesetzen

Besonderer Besitz: eine Abschrift des *Gro-
ßen Elementariums*

Besonderheiten: Ein Teil der Ausbildung
wird von Mawdliyat durchgeführt, die den

Schülern den Glauben an Rastullah so in-
tensiv einbläuen, dass ein Abgänger die-
ser Akademie auch nicht den leisesten
Zweifel daran hat, dem einzig wahren und
echten Glauben anzuhängen.

Zum Magier aus Mherwed: Als eigenes Ele-
ment sind Sand (Erz) und Wind (Luft) beson-
ders beliebt. Weniger häufig sind Feuer, Hu-
mus und Wasser. Eis wurde bisher noch nie von
einem Schüler als Element gewählt.

Ein Abgänger aus Mherwed ist in einer Aben-
teuergruppe genauso schwer oder leicht zu in-
tegrieren wie ein Novadi – wegen der eher li-
beralen Einstellung zur Magie (und dadurch
vielleicht auch zu den anderen 97 Gesetzen)
vielleicht sogar einfacher.

SCHULE DER VARIABLEN FORM ZU MIRHAM

Genauer Name der Akademie: Akademie der
Vier Türme zu Mirham / Schule der variablen
Form der Unbelehten Materie

Haupt-Merkmale: Objekt, Umwelt

Ausrüstung: freigeistige Schwarze Akademie,
insbesondere magische Verformungen und For-
schungen zu echsischen Magie

Akademieleiter: Salpikon Savertin

Größe: klein

Beziehungen: groß (vor allem in schwarz-
magischen Kreisen)

Ressourcen: sehr groß für Forschung, anschein-
lich bis groß für Lehre

230 vor Hal rettete Al'Gorton, Hofmagus des
Königs von Mirham, seinem Dienstherrn das
Leben, was dieser ihm mit dem Bau einer ei-
genen Akademie honorierte. Gemeinsam mit
der Veränderungsmagierin Janana Isgrimm, die
dem gewagten Bauwerk mittels einer Ritual-
form des METAMORPHO FELSENFORM
ihr heutiges Aussehen verlieh, eröffnete
Al'Gorton die Schule der variablen Form. Als
schwarzes Gegenstück zu den Khunchomer
Artefaktwerkstätten und den Festum Hallen
des Quecksilbers gewann die Schule schnell an
Bedeutung. In Belangen der borbaradianischen
Transformationsmagie, Erforschung der Ech-
senmagie sowie Golemekreation ist die Schule
aventurienweit führend. Weiterhin gibt es in
der Hohen Alchimie sowie der Lotuskunde nur
wenige, die ihr das Wasser reichen können.
Interessant ist, dass diese schwarzmagische
Schule "im Gegensatz zu fast allen anderen
schwarzen Akademien" (so Savertin) Dämo-
nenpaktiere und Frevler weder als Gäste noch
als Mitwirkende duldet.

Wie der Name schon sagt, befindet sich die
Akademie in vier mächtigen, aus grauen Stein-
quader erbauten Türmen, die untereinander
mit Brücken verbunden sind. Besonders be-

merkenswert ist, dass der östlichste dieser Tür-
me komplett aus dem magiehemmenden
Koschbasalt besteht und der Haupteingang von
zwei mächtigen Statuen, angeblich Golems,
bewacht wird.

Durch den Einsatz von Sklaven auf den gro-
ßen Ländereien der Schule entsteht ein guter
Gewinn, der vor allem der großen Bibliothek
zugute kommt, die "teleportationssicher" im
Koschbasalturm untergebracht ist. Nur die
obersten beiden Stockwerke des Turmes sind
jedoch für Elven und Besucher zugänglich.
Das dritte ist den Magistern vorbehalten, und
das unterste kann schließlich nur vom Aka-
demieleiter betreten werden.

Der Rektor dieser Schule, Spektabilität Sal-
pikon Savertin, ist zugleich Convocatus Primus
der Bruderschaft der Wissenden und nicht nur
wegen seines mit angeblich über 70 Jahren
immer noch beunruhigend vitalen Aussehens
geheimnisumwittert. Obwohl seine Kompe-
tenz als Magier und Anatom unumstritten ist,
findet sich sein Name in keiner Adeptenrolle
Aventuriens, und so ist die steile Karriere seit
seinem Auftauchen im Jahr 994 BF um so er-
staunlicher. Formell gehört die Akademie
noch immer zum Palast des Mirhamer Königs
und ihre Spektabilität ist zugleich der Erste
Hofmagier.

In Mirham lehren zwar nicht sehr viele Magi-
ster, mit Karjunon Silberbraue allerdings wohl
einer der berühmtesten – und verrufensten –
Magier der Gegenwart. Einer der Schwerpunkte
der Akademie ist die Erforschung der ech-
sischen Magie, und hier glaubt man in der letz-
ten Jahren einige Fortschritte gemacht zu ha-
ben. Ansonsten wird in der Akademie einiges
von dem hergestellt, weswegen sich die
Alanfaner Granden Leibmagier halten. Und es
wundert nur wenig, dass Magister und Elven
in das ständige Ränkespiel in der Königsstadt
stark eingebunden sind.

Die Akademie im Spiel: In das Ränkespiel kön-
nen die Helden ebenso hineingeraten, wie sie

vielleicht von Karjunon Silberbraue beauftragt
werden, irgendwo nach Spuren echsischer
Magie zu forschen.

Schule der variablen Form zu Mirham (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11,
CH 12, FF 11, SO 6–11

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie
Standardmagier; dazu Eitelkeit 5, Schulden
(1.000 Dukaten), Verpflichtungen (gegen-
über der Akademie und der Spektabilität)

Kampf: Raufen +1, Stäbe +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung
+1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbst-
beherrschung +2, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Men-
schenkenntnis +2, Überreden +4

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen
+2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +5, Pflan-
zenkunde +5, Philosophie +3, Rechnen +5,
Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2,
Sternkunde +3, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi
(Brabaci) +2, Sprachen Kennen (Zhayad)
+5, Sprachen Kennen (Bosparano) +5,
Sprachen Kennen (Ur-Tulamidyia) +3, Spra-
chen Kennen (Rssahh) +3, L/S (Kuslicher
Zeichen) +8, L/S (Tulamidyia) +4, L/S (Zha-
yad) +5, L/S (Chrmk) +3

Handwerk: Alchimie +6, Heilkunde Gift +2,
Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Abvenenum +7, Arcanovi +5,
Brenne toter Stoff +6, Desintegratus +6,
Hartes schmelze +6, Objectofixo +5, Wei-
ches erstarre +5

Zauberfertigkeiten: Adamantium +4, Attri-
buto +3, Balsam +2, Bannbaladin +3, Custo-
dosigil +4, Dunkelheit +4, Eisenrost +4, Film
Flam +4, Horriphobus +2, Ignifaxius +2, Mo-
toricus +4, Objectovoco +3, Odem +4, Sa-

perfata +2, Silentium +4, Stein wandle +4, Veränderung aufheben +3, Analys oder Schleier +3, Caldofrigo oder Objecto Obscuro +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die Akademie der vier Türme verfügt trotz ihrer geringen Größe über eine gutsortierte Bibliothek und gute Lehrer, so dass alle Sprüche der Verbreitung Mag 4 und höher mit Ausnahme von ÄNGSTE LINDERN, RUHE KÖRPER und TRANSVERSALIS hier bekannt sind (siehe Liste auf S. 83). Nicht unterrichtet werden alle Sprüche mit dem Merkmal *Geisterwesen*, und in Ermangelung wirklich kompetenter Lehrer spielen auch die Dämonologie und der Elementarismus keine große Rolle. Möchten Mirhamer Sprüche mit einem der Merkmale *Beschwörung*, *Dämonisch*, *Elementar* oder *Herbeirufung* schon zu Spielbeginn kennen, ist bei der Generierung die nächst höhere Komplexität anzunehmen.

Ansonsten recht unbekannt sind die in Mirham zugänglichen Sprüche ECLIPITFACTUS, EIGNE ÄNGSTE, OBJECTO OBSCURO, STEIN WANDELE, BRENNETOTER STOFF, HARTES SCHMELZE, NIHLOGRAVO, TOTES HANDLE, TRANSMUTARE und WEICHES ERSTARRE.

Und mit dem ZAGIBU UBIGAZ ist Mirham eine der wenigen Schulen, die von sich behaupten kann, einen Zauber in schelmischer Repräsentation weitergeben zu können.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Umwelt, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Objekt, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: keine speziellen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine speziellen

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Mirham: Magier aus Mirham sind für ihre freigeistigen Thesen und ihren Hang zum Philosophieren berühmt oder auch verurteilt – wenig verwunderlich, ist die Unterweisung der Studiosi in religiösen Dingen doch mehr als mangelfaltig. Dies geht gar so weit, dass sie Geweihte, insbesondere Boronis, für korrupte und mächtigere Heuchler halten (vielleicht im Alanfaner Umfeld doch nicht ganz so verwunderlich ...).

Ihren Lebensunterhalt verdienen sich manche Absolventen in der Rauschmittelproduktion für die Königshof oder in gleicher Funktion in Al'Anfa, andere auch als Fallenspezialisten. Da aber beim Studium in Mirham brisanter Kenntnisse erworben werden, für die es in ganz Aventurien einen Markt – wenn auch vielleicht nicht so viel Verständnis wie in Mirham – gibt, und sich in den ständigen Intrigen gegen Al'Anfa manch Studiosius verfrängt, ziehen immer wieder Mirhamer Adepten in die Welt hinaus.

SCHULE DER BEHERRSCHUNG ZU NEERSAND

Genauer Name der Akademie: Magister Corollus Schule der magischen Manipulation des menschlichen Geistes zu Neersand

Haupt-Merkmale: Einfluss, Herrschaft

Ausrichtung: kleines Lehrinstitut, das sich auch der Bildung des Bürgertums verschrieben hat; rechtlich der Grauen Gilde zugehörig

Akademieleiter: Magister Corollus

Größe: sehr klein

Beziehungen: gering, jedoch sind die Magister und Eleven in Neersand gern gesechene Gäste in den Krämerläden und Schänken und die Schule in der Stadt hoch angesehen, gibt sie dem sonst etwas hinterwälderischen Ort doch den Ruch einer 'Akademiestadt'.

Ressourcen: sehr gering (nur Lehre)

Die Schule ist auf einem nördlich, 2 Meilen außerhalb der Stadt gelegenen großen Gutshof untergebracht. Neben der Kriegerakademie ist sie die zweite Lehranstalt Neersands und steht auch dem Bürgertum offen, welches hier gegen schwere Batzen Lesen, Schreiben, alte und neue Sprachen, Geometrie und Arithmetik erlernen kann.

Der Magister Corollus legt sehr viel Wert auf die körperliche Ertüchtigung seiner Eleven. Einer seiner Lieblingsausprüche ist: "Ohne einen gesunden Körper wird das nichts mit dem gesunden Geist."

Die Eleven verbringen lange Stunden im Freien, bei der Jagd, der Feldarbeit oder bei Meditationsübungen. Auch wird den Eleven der Stockkampf sehr ans Herz gelegt, wobei aber das Augenmerk eher auf den defensiven Fertigkeiten liegt. (Regeltechnisch bedeutet dies, dass mehr TaWa auf Parade als auf Attacke gelegt werden sollten.)

Im magischen Bereich pflegt der alternde Magister eine 'elfische' und 'ausgleichende' Sichtweise, die beinhaltet, das rechte Maß an Zauberei für den nötigen Zweck zu finden und dabei so wenig wie möglich in die Harmonie der Welt einzugreifen. Seine Kenntnisse in der Herrschafts- und Einflusszauberei hat Corollus Talasania in Fasar bei Thomeg Atherion und Liscom Ghospir erlernt, und bis heute rätselt die Fachwelt, ob es nur die lange Freundschaft zu einem Firnelfen war, die den Magister dazu bewogen hat, sich so grundlegend von der Philosophie der Bruderschaft zu entfernen. **Die Akademie im Spiel:** Der Ruf der Akademie ist unter Fachleuten sehr umstritten. Jedoch ist sie dafür bekannt, Wissen auch in Nichtmagier zu vermitteln, was sie zu einer beliebten Anlaufstelle für Abenteuergruppen auf der Suche nach Informationen macht

Schule der Beherrschung zu Neersand (18 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten/Batzen), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Gilde),

Kampf: Stäbe +3

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnen-schärfe +4, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +5, Menschenk. +4, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2, Wildniseleben +1

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Tulamida) +4, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +2, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Ur-Tulamida) +2, L/S (Nanduria) +6

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilk. Seele +2, Heilk. Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +1

Hauszauber: Bannbaladin +7, Beherrschung brechen +5, Horriphobus +6, Imperavi +6, Respondami +5, Sensibar +7, Somnigravis +6

Zauberfertigkeiten: Analys +4, Armatutz +2, Attributo +4, Auris Nasus +2, Balsam +4, Blick in die Gedanken +4, Blitz +4, Duplicitas +2, Einfluss bannen +5, Film Flam +4, Gardianum +2, Gedankenbilder +2, Odem +4, Psychostabilis +4, Ruhe Körper +2, Unitalio +2, Verständigung stören +1

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich ist der Formelkanton dieses Lehrinstituts durch die private Finanzierung etwas eingeschränkt (nur Zauber mit der Verbreitung Mag5 und höher), jedoch besteht durch die jahrelange Freundschaft des Magister Corollus zu einem Firnelfen Zugriff auf die wohl umfangreichste Formelsammlung der Firnelfen (also elfische Repräsentation von ADLERAU, AXELERAT, EXPOSAMI, FALKENAU, GEDANKENBILDER, LEIB DES WINDES, MOVIMENTO, NEBELWAND, WASSERATEM und WINDSTILLE), wobei durch das pazifistische Lehrpersonal auch mit Ausnahme des BLITZ keinerlei Kampfzauberei vermittelt wird. Auch wenn Magister Corollus profunde Kenntnisse auf dem Gebiet der Bor-

baradianersprüche nachgesagt werden, sind diese für Eleven nicht zu erhalten.

An alten und selteneren Sprüchen ist in Neersand nur der oben genannte Formelkanon der Firnellen bekannt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Einfluss

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner

Willie I, Merkmal Herrschaft, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor-/Nachteile: Hohe Magieresistenz, Unfähigkeit Kampftalente, Prinzipientreue, Unfähigkeit Merkmal Schaden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arranz, Niedrige Magieresistenz

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Neersand: Den meisten Abgängern aus Neersand fehlt der oft bei Magiern vorhandene leichte Verfolgungswahn ebenso wie die (meist weniger leichte) Arranz ganz vieler ihrer Ständesorgen.

Zudem haben sie oft die pazifistische Einstellung ihrer Lehrmeister übernommen, was sie im täglichen Leben natürlich behindern kann, wenn sich ihr Leben in erster Linie auf der Landstraße abspielt ...

HALLE DES LEBENS ZU NORBURG

Genauer Name der Akademie: Schule des Heilung und Genesung von Körper und Geist in den Hallen des Lebens zu Norburg

Besonders gelehrt Merkmale: Heilung

Ausrichtung: weiß

Akademieleiterin: Maschdawa Patriloff

Größe: klein

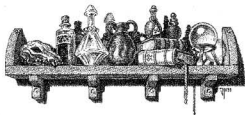
Beziehungen: hinlänglich

Ressourcen: hinlänglich (Lehre, Forschung im Bereich Gifte, Krankheiten)

Die in einem der wenigen Steinhäuser untergebrachte Akademie in Norburg hat sich dem Weg der Rechten Hand und der Heilung von Mensch und Tier verschrieben. Dabei räumt die Akademiophilosophie magischen Heilmethoden zwar den ihnen gebührenden Platz ein, beschränkt sich aber keinen Falls auf sie. Vielmehr wird die Magie als einer der möglichen Wege gesehen, das gewünschte Ziel zu erreichen. Durch diese Geisteshaltung genießt die Akademie nicht nur in Magierkreisen einen hervorragenden Ruf, sondern gilt neben der Anatomischen Akademie zu Vinsalt als eine der besten Forschungseinrichtungen im Bereich der Heilkunde. So mag es auch nicht verwundern, dass sich neben den Magiern auch stets einige Geweihte der Peraine, Tsa und einige Schwestern und Brüder der Noioniten dort aufhalten, die ihr Wissen gerne an die jungen Eleven weitergeben und somit den nötigen Respekt vor den Göttern vermitteln. Der Geist der Schule ist so stark auf das Leben ausgerichtet, dass man hier häufig Elfen und sogar einige Töchter Satuaras antreffen kann. Die Forschung an Leichen ist in Norburg verpönt, und Übertretungen der Akademievorschriften in dieser Hinsicht wie auch z.B. bei späterer bekanntgewordener Anwendung von Schadenszauberei werden rigoros geahndet.

Die Akademie im Spiel: Die Norburger Akademie ist ein Anlaufpunkt für Probleme, die

die Helden nicht selbst lösen können. Seltensam entstellte Leichname können hier auf ihre Todesursache untersucht werden, Krankheiten, die sich die Helden eingefangen haben, können kuriert werden. Außerdem kann die Akademie bei Bedarf Kontakt zu Elfen und Hexen vermitteln.



Halle des Lebens zu Norburg (19 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 5; keine Totenangst

Modifikationen: +18 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (Vermeidung von Krieg und Förderung des Friedens, Schutz des Lebens, Hilfe für Kranke und Sieche), Unfähigkeit Merkmal Schaden

Kampf: Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschen +4, Überreden +1, Überzeugen +1

Natur: Fesseln/Entf. +2, Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +2, Sternkunde +2, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bosparano +8, Sprachen Kennen (Alaani) +6, eine weitere Fremdsprache +4, L/S (Kusliker Zeichen) +7

Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +6, Heilk. Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Ängste lindern +6, Balsam +7,

Blick aufs Wesen +5, Klarum Purum +7, Psychostabilis +5, Ruhe Körper +7, Sensi-bler +6

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +4, Analys +2, Attributo +4, Bannbaladin +3, Beherrschung brechen +3, Blick in die Gedanken +3, Blitz +4, Duplicatus +3, Einfluss ban-nen +2, Flim Flam +4, Geisterbann +3, Memorans +2, Odem +4, Paralysis +3, Sape-facta +3, Verwandlung beenden +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind alle weit verbreiteten Sprüche bekannt, wobei Schadens-, Einfluss- und Herrschaftssprüche mit o.g. Ausnahmen nicht gelehrt werden. Abweichend von der Liste auf S. 83 sind folgende Sprüche daher nicht zugänglich: FULMINICTUS, HORRI-PHOBUS, IGNIFAXIUS, IMPERAVI, PLUM-BUMBARDI, RESPONDAMI und SOMNI-GRAVIS. Dafür kann man hier den ansonsten wenig verbreiteten ADLERAUZE und den seltenen HEXENSPEICHEL (in hexischer Repräsentation) erlernen.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Heilung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Antimagie, Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor-/Nachteile: keine besonderen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Toten-angst, Vorurteile (gegen Elfen, Hexen)

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Norburg: Der Norburger Akademieabgänger ist weltoffen, zumal er für einen Weißmagier eine recht freundliche Einstellung zu Elfen und Hexen hat. Er ist sich dabei seiner Rolle als Diener der Menschheit sehr wohl bewusst und wird versuchen, zunächst mit anderen Mitteln als mit seiner Magie die Probleme des Alltags zu lösen und auch die Forschung voranzutreiben. Der Erhalt des Lebens ist für ihn eines der höchsten Prinzipien.

AKADEMIE VON LICHT UND DUNKELHEIT ZU NOSTRIA

Genauer Name der Akademie: Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria; Königlich-Nostrisches Lehrinstitut der Zauberei

Haupt-Merkmale: Umwelt, Objekt

Ausrichtung: bescheidene und bodenständige Akademie der Rechten Hand

Akademieleiter(in): Yasmina von Lyckmoor

Größe: mittelgroß

Beziehungen: hinlänglich (groß zum nostrischen Königshaus)

Ressourcen: hinlänglich (Man belfleißigt sich der Genügsamkeit, zumal große Geldquellen nicht in Aussicht sind.)

Die Akademie ist auf einem großen, im spät-bosparanischen Stil erbauten Landgut drei Meilen östlich der Stadt Nostria untergebracht,

das in Anbetracht der stets kriegerischen Situation mit Wall und Graben geschützt ist. Dank der Felder, Weiden und Ställe und der etwa drei Dutzend Knechte und Mägde, die diese beschaffen, sind die Magier nicht nur in der Lage, sich selbst zu versorgen, sondern können sogar Überschüsse verkaufen.

Mit dem altersbedingten Tod des früheren Akademieleiters Torben Gribeck im Jahre 1024 BF und dem Amtsantritt seiner Nachfolgerin Yasmina von Lyckmoor gab es einige kleinere Reformen im Lehrplan der Akademie: Der Lowanger Dualismus wurde weitestgehend gestrichen – aus traditionellen und bürokratischen Gründen sieht man aber bislang von einer Namensänderung ab –, allerdings werden die Schüler auch weiterhin zu Bescheidenheit und Praxisnähe erzogen. Dank der guten Kontakte zu dem kleinen Magierorden der *Schlange der Erkenntnis* (der auch ein Ordenshaus in der Stadt unterhält), eifriger Forschung und einer großzügigen Spende König Kasimirs – der den Stolz auf 'seine' Zauberschule wohl erst kürzlich wiedergefunden hat – kann auf einige nicht unbedeutende Neuerwerbungen im Bereich Zauberformeln verwiesen werden.

Die Spektakularität wird ungewöhnlich demokratisch von einem Gremium bestimmt, das aus den Lehrern sowie den dauerhaft in der Akademie lebenden Absolventen besteht; das Wahlergebnis muss allerdings vom Oberhaupt des Bundes des Weißen Pentagrammes bestätigt werden. Die Berufung erfolgt immer auf fünf Jahre, wobei niemand mehr als zwei Amtsperioden an der Spitze stehen kann.

Generell ist die Akademie in nostrischen Adelskreisen nicht allzu wohl gelitten. Zu sehr geht die seltsame Furcht um, dass die Magier – genügend Einfluss vorausgesetzt – danach streben würden, den jetzigen Adel abzulösen und eine Magokratie zu errichten. Aus diesem Grund ist man sichtlich darum bemüht, sie aus dem politischen Geschehen im Königreich so gut wie möglich herauszuhalten und die Zauberschule in ihrer bisherigen Form zu belassen. Allerdings soll es auch vereinzelt Stimmen geben, die die Akademie gerne als Gegenpol zum Kampfseminar des Erzfeinds Andergast sähen – was allerdings keineswegs im Sinne der jetzigen Spektakularität wäre.

Die Akademie im Spiel: Möglicherweise versucht ein nostrischer Patriot, die Akademie in Ungnade zu bringen, damit der nostrische Adel ihre Unabhängigkeit wieder deutlicher beschneidet und sie wieder zu einer Vaterlandstreuen Einrichtung wird. Auf welche Seite die Helden in einer solchen Intrige stehen, ist dabei durchaus offen.

Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria (21 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 5 (außerdem sind je nach Handwerk (s.u.) auch hohe körperliche Eigenschaften angeraten)

Modifikationen: SO +1, AS* +18, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtung (gilt wahlweise dem Königreich Nostria oder allgemein der Weißen Gilde bzw. dem Orden der Schlange der Erkenntnis)

Kampf: Dolche +2, Raufen +3, Stäbe +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Magiekunde +5, Pflanzkunde +4, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +1, Sprachen kennen (Bosparano) +6, Sprachen kennen (Aurelliani) +6, Sprachen kennen (eine weitere Fremdsprache) +5, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Imperiale Zeichen) +6

Handwerk: Ackerbau +2, Alchimie +2, Bootefahren +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +4, ein Talent aus der folgenden Liste +4: Baukunst, Brauer, Gerber/Kürschner, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Instrumentenbauer, Kochen, Maurer, Schiffbau, Schnaps brennen, Schneidern, Seefahrt, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe färben, Tätowieren, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Zimmermann; ein dazu passendes Handwerks- oder Wissenstalent +3 (Bei beiden gilt allerdings: nicht zusätzlich zu einem schon aktivierten – wohl aber ist es möglich, einen niedrigeren Bonus durch die +4 bzw. +3 zu ersetzen und die freigewordenen Punkte auf ein anderes passendes Talent umzuverteilen. Außerdem sollten Sie auf die Voraussetzungen der einzelnen Talente achten.)

Hauszauber: Caldofrigo +5, Dunkelheit +7, Nebelwand +7, Nihilogravo +6, Objectofixo +5, Silentium +7, Veränderung aufheben +5
Zauberfertigkeiten: Adamantium +3, Anahlys +2, Armatruz +3, Attributo +4, Balsam +2, Blitz +3, Claudibus +3, Exposami +3, Flim Flam +7, Fortiflex +2, Geisterbann +3, Objekt entzaubern +3, Odem +5, Corpofesso oder Corpofrigo oder Eisenrost oder Fulminictus oder Ignifraxius +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da die Akademie von Licht und Dunkelheit der Weißen Gilde angehört, wird Dämonologie und Borbaradianerei natürlich äußerst ungern gesehen und darum auch schlicht ignoriert. Auch eher 'finsternen' gildenmagischen Sprüchen steht man sehr ab-

lehnd gegenüber, so dass diese ebenfalls nicht gelehrt werden. Daraus ergibt sich, dass folgende Sprüche aus der Liste auf S. 83 hier nicht gelehrt werden: IMPERAVI, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, KARNIFILIO, SCHWARZ UND ROT und SKELETTARIUS.

Um die Produkte ihrer Handwerkskunst (s.o.) zu veredeln, ist unter den Schülern der ARCANOVII sehr beliebt, der aber nur auf Anfrage und eher beiläufig weitergegeben wird – große Artefaktmagier hat Nostria daher nie hervorgebracht. Besonders stolz ist man auf den ZAGIBU, der hier in gildenmagischer Repräsentation vorliegt. Die Absolventen werden eindringlich dazu angehalten, den Zauber nicht weiterzugeben.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Umwelt

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Meisterhandwerk; Prinzipientreue, Weltfremd (Politik oder städtisches Treiben)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arrroganz, Dunkelangst, Einbildungen, Eitelkeit, Goldgier, Stubenhocker, Wahnvorstellungen

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Die Eleven erhalten eine rudimentäre Ausbildung in einer Berufsfertigkeit und werden dazu angehalten, sich weiterhin auch in anderen Handwerkskünsten kundig zu machen (weswegen es auch oben genannte Boni auf bestimmte Handwerks- und Wissenstalente gibt).

Zum Magier aus Nostria: Die Absolventen der nostrischen Akademie zeichnen sich zumeist durch Selbstdisziplin, Bescheidenheit und Bodenständigkeit aus und neigen eher dazu, ihre Fähigkeiten zu unter- denn zu überschätzen. Und auch wenn der Lowanger Dualismus nicht mehr offiziell im Curriculum verankert ist, folgen einige Lehrmeister seinen Lehren, so dass eine gewisse Prüderie und Abneigung gegen Vergnügung unter den Abgängern recht verbreitet ist. Im Gegensatz zu Andergast müssen sich die Eleven keineswegs zu Diensten an ihrem Vaterland verpflichten – auch wenn dies natürlich gerne gesehen wird –, und nicht zuletzt, um sich handwerklich weiterzubilden, zieht es viele der friedliebenden Schüler in ferne Länder, zumal sie durch ihre weitgefächerte Ausbildung gern gesehene (wenn auch immer etwas belächelte) Gäste an anderen Akademien des Kontinents sind.

Viele der Absolventen treten auch dem Orden der Schlange der Erkenntnis oder dem der perainegfähigen Heilungsmagie verschriebenen Anconiter-Orden (der ein Kloster bei Salza besitzt) bei – und in beiden Orden ist es üblich, dass ihre Mitglieder auf der Suche nach Wissen bzw. um den Armen und Verletzten zu helfen durch Aventurien ziehen.

HALLE DES WINDES ZU OLPORT

Genauer Name der Akademie: keiner; im üblichen Sprachgebrauch reden sowohl die Olporter als auch die restlichen Thorwalver von der 'Runajasko' (Runengemeinschaft).

Haupt-Merkmale: Umwelt, Elementar

Ausrichtung: sehr auf thorwalsche/hjaldingardische Traditionen bedachte, untypische Magierschule mit fester Einbindung in die thorwalsche Gesellschaft; wenig Verbindungen zu anderen Zaubereern

Akademieleiter: Haldrunir Windweiser

Größe: mittelform (bei Einbeziehung der Magiedilettanten, Runenzauberer und Handwerker: groß bis sehr groß)

Beziehungen: hinlänglich (besser bei den Ottas der Umgebung und bei neokonservativen Thorwalern, erheblicher Einfluss auf die Ottas, die mit den Zauberschiffen der Akademie ausgestattet sind)

Ressourcen: hinlänglich (unter Einberechnung der Schiffe und der Runen-Objekte: groß)

Nach den Sängen ihrer Skalden ist die Akademie auf der Westwindklippe deutlich älter als 2.000 Jahre und damit die älteste aventurische Magierakademie – auch wenn die Bezeichnung 'Akademie' noch nie zutreffend war (und die Skalden hier auch geflissentlich die Historie der Tulamiden ignorieren). Schon seit ihrer Gründung arbeitet die Olporter Schule mit Finrfellen zusammen, und auch mit den (seltenen) Druiden der Lande zwischen Nader und Svellt besteht ein beiderseitig gedeihliches Auskommen. Die Zauberrinnen und Zaubere der Runajasko sind alles andere als weltabgewandt, sondern in den anderen Langhäusern der Stadt gern gesehene Gäste und Berater, zumal an der Akademie auch etliche Runenschneider, aber auch Schiffbauer, unmagische Alchimisten und andere Handwerker ausgebildet werden. Diese Nähe zu fremden Zaubern, Ritualen und Religionen, die enge Bindung an ur-thorwalsche Traditionen, die vermeintliche Geheimniskrämerei gegenüber der Gilde in Verbindung mit dem Vorwurf des 'Geheimnisverrats an nicht-lizenzierte Zaubere' – all dies hat mit dazu geführt, dass die Kluft zwischen der Großen Grauen Gilde des Geistes und der Runajasko schließlich nicht mehr zu überbrücken war und die Olporter nunmehr ohne Gildenzugehörigkeit lehren und forschen. So zumindest die freundliche Erklärung. Dass Riva und die horasischen Akademien auch noch weitere Gründe hatten, den Ausschluss der Olporter zu verlangen, steht auf einem anderen Blatt ...

Von den Stürmen der Politik jedoch fast unberührt schmiegen sich die Langhäuser und die Große Halle der Akademie an die Felsen oberhalb Olports und künden vom thorwalschen

Willen, den Elementen zu trotzen. Im Lauf der letzten Jahre sind hier neben den elementaren Manipulationen durch die Entdeckung der uralten Runenzauberei (siehe die Sonderfertigkeit Runenkunde auf Seite 158) weitere Zweige magischer Forschung und magischen Handwerks entstanden, die die Runajasko zu einem der Zentren der thorwalschen Neubesinnung gemacht haben.

Die Akademie im Spiel: Zum Ausspielen von Intrigen oder als Zentrum metamagischer Forschung ist die Runajasko sicherlich nicht geeignet, dafür umso mehr als Hintergrund des arkanen Teiles einer typisch thorwalschen Abenteuergruppe oder als Auftraggeber für Expeditionen im (hohen) Norden. Vor allem aber wird man den Olporter Magiern als Schiffsmagier an Bord von Piratenschiffen oder als Bundmagier auf einem der neuen thorwalschen 'Runenschiffe' antreffen – was gleichzeitig auch bedeutet, dass die magische Konkurrenz (bzw. die politischen Gegner) in Kuslik oder Al'Anfa erpicht auf die Geheimnisse der Schule ist und dabei je nach Ausrichtung auch bereit wäre, über Leichen zu gehen.



Halle des Windes zu Olport (21 GP)

Voraussetzungen: alle geistige Eigenschaften 12, alle körperliche Eigenschaften 11; SO 5+; Kultur Thorwal, Nordardensippe
Modifikationen: +18 AsP, MR+2 (kein SO-Bonus)

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (Wahrheit, Spinentreue, Hilfsbereitschaft auf See), Randgruppe (Magier mit zweifelhaftem rechtlichem Status; Piratenfreunde)

Kampf: Dolche +1, Hieb- und Stichwaffen +1, Schwerter oder Stäbe +2, Raufen +1, Wurfbeile +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Selbstbeh. +3, Singen +1, Sinnesschärfe +3, Zeichnen +1

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +4

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +5, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Thorwalsch +2, Sprachen Kennen (Hjaldingsk) +8, Sprachen Kennen (Bosporano) +4, Sprachen Kennen (Isdria) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Hjaldingsche Runen) +8, L/S (Isdria) +4

Handwerk: Alchimie +2, Boote Fahren +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wun-

den +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2
Hauszauber: Elementarbann +4, Elementar Diener +5, Nebelwand +5, Silentium +5, Solidrid +5, Wettermeisterschaft +4, Windstille +5

Zauberfertigkeiten: Adamantium +2, Adlerauge +3, Aeolitus +3, Armatruz +2, Analys +2, Attributo +2, Balsam +2, Caldofrigo +1, Flamm +4, Fortiflex +2, Igniflax +3, Leib des Windes (Eif) +1, Manifesto +4, Unitatio +4, Veränderung aufheben +3, Windhose +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Die Jahrtausende alte Zusammenarbeit der Akademie mit Finrfellen (und Druiden) hat dazu geführt, dass viele Sprüche aus fremder Quelle in den Olporter Spruchkanon übernommen wurden. Grundsätzlich kennt man in Olport alle üblichen Magiersprüche (Mag4), jedoch mit folgenden Einschränkungen: **Einfluss-, Herrschafts- und Illusions-Sprüche** erst ab Mag5, **Elementar- und Umwelt-Sprüche** bereits ab Mag3, **Elementarsprüche der Luft** sogar ab Mag2. Das ergibt folgende Änderungen zu der Liste auf S. 83: Nicht gelehrt werden hier ÄNGSTE LERNEN, AUREOLUS, DELICIOSO, EINFLUSS BANNEN, IMPERAVI, IMPERSONA und KARNIFOLO. Dafür stehen folgende Zauber zusätzlich zur Verfügung: AEROGEL, BRENNEN TOTER STOFF, HARTES SCHMELZE, IGNISPAERO, MEISTER DER ELEMENTE, ORCANOFAXIUS, ORKANWAND, PFEIL DER LUFT, WAND AUS WOGEN und WEICHES ERSTARRE

Jeweils Gleiches gilt für Sprüche in (firm)elfischer oder druidischer Repräsentation. (D.h., ein Olporter kann auch Sprüche der Verbreitung Mag(Eif)2 erlernen, wenn es sich dabei um einen Spruch mit dem Merkmal **Umwelt** oder **Elementar** handelt und den Finrfellen bekannt ist). Hieraus ergibt sich, dass der Olporter Zugriff auf den elfischen LEIB DES WINDES hat.

Ebenfalls gelehrt wird die antimagische Formel HERBERUFUNG VEREITELN; bisweilen kommen auch Heilseher aus Thorwal für ein Jahr vorbei, um einige Heilschicht-Formeln zu lehren und zu vertiefen. Explizit in gildenmagischer Variante bekannt sind in Olport der FIRNLAUF, der MAHLSTROM und der METAMORPHO GLETSCHERFORM.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Fernzauberei, Merkmal Elementar (Luft), Merkmal Umwelt

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Konzentrationsstärke, Merkmal Elementar (Eis oder Wasser), Ottagaldr, Regeneration I, Regeneration II, Runenkunde, Verbotene Pforten

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Balance, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Kampfrausch, Meisterhandwerk (passendes Handwerkstalent zur Ru-

nenkunde), Prophezeien, Richtungssinn; Aberglaube, Blutausch, Gesucht (wenn bereits als Kapermagier unterwegs), Vorurteile (gegen 'Güldenländer')

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst, Raumangst, Schulden, Stubenhocker, Zögerlicher Zauberberer

Besonderheiten: Olport ist seit 1025 BF nicht mehr Mitglied der Grauen Gilde, was unter anderem heißt, dass ein Magier dieser Akademie keinen freien Zugang mehr zu den Bibliotheken der Graumagier hat (von den Weißen ganz zu schweigen) und

bei Verbrechen, die mit Magieinsatz begangen wurden, ungleich härter bestraft wird (siehe die entsprechenden Kapitel in **MWW**). Dafür können sich die Olporter allerdings auch nicht um Kleidungs Vorschriften und führen neben ihrem kurzen Stab häufig auch eine Skraja und/oder einen Schneidzahn.

Ausrüstung: seefeste Reisekleidung, Ritualgewand, (meist kurzer) Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Lötlöschs), unbeschriebene Schriftrolle in wasserdichtem Behältnis, Umhängetasche, Wasserschlauch, stabiler Gürtel

mit Gürteltaschen, Skraja oder Breitschwert
Besonderer Besitz: nicht üblich

Zum Magier aus Olport: Als abgehobene Wind-Elementaristen und Runenschnitzer sind grauhaarige Olporter wohl eher Meisterfiguren, als Kapermagier allerdings hervorragend für Abenteuer auf See oder an den Küsten geeignet, vorzugsweise in Begleitung anderer Thorwaler oder freigeistiger Helden.

An Land, vielleicht gar in der Wildnis, haben sie gewisse Schwierigkeiten, und trotz der bedeutenden offenen Feindseligkeiten sollten sie sich nicht im Horasreich blicken lassen, von Al'Anfa ganz zu schweigen ...

SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garthische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten zu Perricum
Haupt-Merkmale: Antimagie, Geisterwesen
Ausrichtung: eine kaiserliche Reichsakademie der Weißen Gilde, die sich jedoch in allen Belangen gegenüber ihrer Schwesterakademien abgrenzt; großer Einfluss des Akademieleiters.
Akademieleiter: Olorand v. Gareth-Rothenfels
Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (insbesondere gute Verbindungen zur Boron-Kirche)

Ressourcen: sehr groß (ein reicher Formelschatz, den man eher bei Schwarzmagier vermuten würde)

Die Schule der Austreibung liegt auf einer Klippe knapp außerhalb der Stadt in einem trutzigen, fünfeckigen Festung. Im angeschlossenen Neubau im Stile eines lieblichen Palazzos mit Blick auf den Golf residiert mitnichten Seine Spektabilität, hier befindet sich vielmehr das Sanatorium, für das Perricum in Magierkreisen berühmt geworden ist. Die Akademie hat sich nämlich auf Exorzismen und die Betreuung verwirrter Magier spezialisiert. Im Keller des Hauses, in sicheren Koschbalsaltzellen, befinden sich einige als 'gefährlich' eingestufte Patienten.

Seine Spektabilität ist als Sohn Kaiser Bardos Mitglied der kaiserlichen Familie und hat den Posten im Jahr 18 Hal übernommen, als sein Vorgänger dem Wahnsinn anheim fiel. Olorand von Gareth-Rothenfels gilt als Spezialist im Umgang mit Besessenen; er ist sehr borongläubig und für einen Weißmagier sehr verständnisvoll und umgänglich. Seine Idee war es auch, an der Akademie ein Noionitenkloster zu eröffnen, damit man sich gemeinsam um die Patienten kümmern kann.

Nach Borbarads Invasion in Tobrien sind die Dienste der Perricum Magier gefragt, da zuvor, da keine andere Schule des Mittelreichs gleichermaßen hohe Kenntnisse über Dämonen und deren Austreibung und die Behand-

lung von Besessenen lehrt.

Momentan möchten viele Institutionen die Dienste Perricum in Anspruch nehmen. Seine Spektabilität ist jedoch pragmatisch genug, um für diese Dienste auch Gegenleistungen einzufordern. Und so befindet sich die Akademie im stetigen Wachstum, so dass man bald wohl ein weiteres Gebäude errichten muss.

Die Akademie im Spiel: Vor allem bei Einsätzen in den Schwarzen Landen ist eine Hilfe der Perricum nicht zu verachten – und sei es nur, um sich nachher von den fürchterlichen Erlebnissen zu erholen. In der wichtigsten Basis beim Kampf gegen die Heptarchen beheimatet, ist die Akademie (oft in erstaunlich guter Zusammenarbeit mit den Graumagier des ODL) der erste Sammelpunkt für magische Erkenntnisse aus dem Feindesland und Auftraggeber für weitere Forschungen. Und nach dem Einsatz sind die seelenheilerischen Kräfte der Akademiemagier mehr als nur willkommen für die zurückkehrenden Kämpfer ...

Schule der Austreibung zu Perricum (25 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, SO mindestens 6; zwölfgöttergläubig, keine Totenangst

Modifikationen: SO +1, AsP +18, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und dem Reich, häufig zusätzlich noch dem Orden der Noioniten und schließlich auch gegenüber der Gilde)

Kampf: Raufen +3, Ringen +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnen-schärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Fesseln/Entfesseln +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi

+2, Sprachen kennen (Bosparano) +6, Sprachen (Zhayad) +4, L/S (Kuslier Zeichen) +8, L/S (Nanduria) +4, L/S (Zhayad) +4

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Seele +4, Malen/Zeichnen +5

Hauszauber: Beherrschung brechen +7, Einfluss bannen +6, Geisterbann +7, Illusion auflösen +6, Pentagramma +6, Reversalis +4, Verwandlung beenden +6

Zauberfertigkeiten: Analys +4, Ängste lindern +4, Attributo +2, Bannbaladin +3, Blick aufs Wesen +2, Destructio +2, Erinnerung verlasse dich +2, Film Flam +3, Gardianum +3, Geisterruf +2, Invocatio minor +2, Memorabilia +3, Nekropathia +2, Odem +4, Paralysis +2, Psychostabilis +4, Sensibar +3, Traumgestalt (Hex) +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Zusätzlich zu den Hauszaubern und Zauberfertigkeiten man grundsätzlich alle allgemein bekannten Zauber (siehe S. 83) sowie einige seltener Antimagieformeln (BESCHWÖRUNG VEREITELN, DÄMONENBANN, DESTRUCTIO, HERBEIRUFUNG VEREITELN, INVERCANO und SCHADENSZAUBER BANNEN) und die bekanntesten Formeln in borbaradianischer Repräsentation (BRENNE TOTER STOFF, HÖLLENPEIN und SCHWARZER SCHRECKEN). Letztere werden allerdings üblicherweise nicht aktiv gelehrt, sondern nur studiert, um sie zu erkennen und bekämpfen zu können. Ebenfalls nicht weitergegeben wird der KARNIFILO; der EIGNE ÄNGSTE steht nur Weißmagiern offen, die sich mit Seelenheilkunde beschäftigen. An seltenen Formeln sind ERINNERUNG VERLASSE DICH, MEMORABIA und REVERSALIS bekannt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Antimagie, Merkmal Geisterwesen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Eiserner Wille II, Merkmal Heilsicht, Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Plorten; Bannschwert

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feste Matrix, Hohe Magieresistenz, Verbindun-

gen, Prinzipientreue, Thesigebunden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feen-
 freund, Koboldfreund, Aberglaube, Anima-
 lische Magie, Arkanophobie, Ungebildet,
 Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem
 Metall, Weltfremd, Wilde Magie
Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie
 Standardmagier

Zum Magier aus Perricum: Schon während der
 Ausbildung müssen die Novizen in der Wasch-

küche mit anpacken, die Studiosi assistieren
 bereits bei der Betreuung geistig Verwirrter. Aus
 diesen Gründen sind Perricurer weniger welt-
 fremd als ihre Kollegen, und viele von ihnen
 verehren Boron ebenso sehr wie Hesinde.
 Einige der hier gelehrt Formeln sind unge-
 wöhnlich und würden an anderen weißen Aka-
 demien einen Aufschrei der Empörung auslö-
 sen. Aus diesem Grund hat man den Abgä-
 gern jegliche Weiterverbreitung der Formeln
 ERINNERUNG, INVOC. MAIOR, MEMO-

RABIA, NEKROPATHIA und TRAUM-
 GESTALT bei Strafe untersagt. Es heißt, dass
 Seine Spektabilität bei eventuellen Verstößen
 gegen dieses Gebot keine Gnade kennt.
 Für einen Perricurer gibt es derzeit Arbeit ge-
 nug. In Offiziärsstäben, als Berater von Adli-
 gen oder als Seelenheiler in den Spitälern ar-
 beiten viele Absolventen. Dennoch trifft man
 auch reisende Adepte, die auf der Spur wi-
 dernatürlicher Ereignisse sind oder nach Gei-
 stererscheinungen forschen.

AKADEMIE DER HOHEN MAGIE & ARCANES INSTITUT ZU PUNIN

Genauer Name der Akademie: Academia
 Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis
Besondere gelehrte Merkmale: Beschwörung,
 Herbeirufung, Hellsicht, Metamagie
Ausrichtung: Die Akademie steht exemplar-
 lich für die Graue Gilde und betreibt Grund-
 lagenforschungen auf den Gebieten der Magie-
 theorie, Sphärologie und Kosmologie.

Akademieleiterin: Prishya von Garlischgrötz
 zu Grangor

Größe: groß

Beziehungen: sehr groß (vor allem in Gilden-
 magierkreisen)

Ressourcen: sehr groß (was den finanziellen
 Aspekt angeht) bis immens (was das verfügba-
 re Fachwissen betrifft)

Die *Academia Arcomagica* ist die wohl renom-
 nierteste Schule ganz Aventuriers, gegründet
 vor weit über 1.000 Jahren von Kronprinz Fran
 von Bosparan. Sie hat seitdem eine Vielzahl
 von Koryphäen hervorgebracht, unter ihnen
 Berühmtheiten wie der Erzmagus Basilus oder
 Mephal, der Gründer der Mephalthen. Dieser
 Tradition ist man sich auch sehr bewusst.

Das Hauptgebäude der Puniner Akademie ist
 das sogenannte Pentagrammaton, ein wichti-
 ges, aus braun-grünem Raschultsmarmor er-
 richtetes, dreistöckiges Gebäude, das von dem
 (sprichwörtlich gewordenen) hohen Elfenbeinturm
 gekrönt wird, der in der ganzen Stadt zu
 sehen ist. Hier findet sich auch die Große Kon-
 ventshalle, in der schon häufig der Allaventu-
 rische Konvent der Gildenmagier abgehalten
 wurde. Überdies besitzt die Akademie in ganz
 Punin weitere Häuser, die meist unterirdisch
 mit dem Pentagrammaton verbunden sind.

Man beschäftigt sich hier mit allen Spielarten
 der Magie und weigert sich traditionell, sich
 auf ein Spezialgebiet festzulegen. Zur Zeit ver-
 folgt man dabei zwei Richtungen: Zum einen
 allgemeine Beschwörungen und Herbeirufun-
 gen sowie kosmologische Studien, zum ande-
 ren magische Analysen, Artefaktmagie und die
 Untersuchung des wiederentdeckten Phäno-
 mens der Kraftlinien. Eine Konstante ist aber
 die Untersuchung der Magie an sich, und so
 ist der ANALYS der typische Zauber Punins.
 Spektabilität Prishya v. Garlischgrötz zu Gran-

gor, gleichzeitig auch Convocata Prima der
 Grauen Gilde und begabte Sphärologin und
 Organisatorin, ist eine strenge, leidenschafts-
 lose Frau von mittlerweile über 70 Jahren, die
 ihre Akademie in den letzten Jahrzehnten mit
 harter Hand modernisiert hat und fest ent-
 schlossen ist, die Herausforderung des Kusliker
 Instituts der Arkanen Analysen aufzunehmen.
 Trotz ihres fortgeschrittenen Alters denkt sie
 nicht daran, ihr Amt aufzugeben. Jenseits der
 Akademie-mauern wird aber schon eifrig speku-
 liert, wer als ihr Nachfolger in Frage kommt,
 wobei die Namen Salandrin Finkenfarb und
 Sirdon Kosmaar besonders hoch gehandelt
 werden.

Die Akademie im Spiel: "Was man in Punin
 nicht kennt, das gibt es nicht" ist ein Satz, den
 viele Gildenmagier bedenkenlos bejahen wür-
 den. In der Tat ist das hier versammelt – und
 zum Teil auch nicht beachtet – Wissen enorm.
 Wann immer es also um seltsame Artefakt, bis-
 her unbekannte magische Phänomene oder
 seltene Zauber geht, ist Punin die richtige An-
 laufstelle. Die hiesige Bibliothek gilt als die
 ohne Zweifel bestsortierte zur Magie. Zudem
 nutzen viele Gildenmagier die Akademie für
 ein Zweitstudium.

Punin (GP je nach Variante)

Besondere Voraussetzungen: MU 12, KL
 14, IN 12, CH 12, FF 11, SO mindestens 7,
 kein Jähzorn

Modifikationen: SO +1, AsP +18, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie
 Standardmagier; dazu Arroganz 7, Schul-
 den (1.500 Dukaten), Stubenhocker, Verpflich-
 tungen (der Akademie gegenüber),
 Weltfremd 6 (gesellschaftliches Leben, Ver-
 hältnis zum Geld)

Kampf: –

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnen-
 schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4,
 Schriftlicher Ausdruck +3

Natur: Wildnisleben –1

Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte
 +4, Magiekunde +8, Pflanzenkunde +4, Phi-
 losophie +3, Rechnen +6, Rechtskunde +3,
 Sagen/Legenden +2, Sternkunde +4, Tier-
 kunde +4

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bospa-

rano +8, Sprachen Kennen (Isldira) +5, Spra-
 chen Kennen (Tulamida) +5, Sprachen
 Kennen (Zhayad) +5, Sprachen Kennen (Ur-
 Tulamida) +5, Sprachen Kennen (Aureliani)
 +4, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulami-
 da) +5, L/S (Zhayad) +5, L/S (Imperiale
 Zeichen) +4, L/S (Ur-Tulamida) +5, L/S
 (Nanduria) +4

Handwerk: Alchimie +6, Malen/Zeichnen +4

**Punin I (Metamagie, Beschwörungen,
 Herbeirufungen; 26 GP)**

Hauszauber: Analys +6, Dschinnenruf +6,
 Geisterurf +5, Invocatio minor +7, Penta-
 grammata +6, Reversalis +6, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Adamantium +2, Arca-
 novici +4, Attributo +2, Balsam +3, Claudibus
 +2, Custodosigil +2, Elementarer Diener +4,
 Film Flam +4, Fulminictus +3, Gardianum +5,
 Geisterbann +3, Ignifaxius +3, Invocatio ma-
 jor +4, Manifesto +3, Memorans +2, Motoricus
 +2, Oculus +4, Odem +5, Psychostabilis +3,
 Transversalis +2, Xenographus +2

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier;
 dazu Merkmal Beschwörung, Merkmal
 Metamagie, Verbotene Porten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner
 Wille I, Kraftlinienmagie I, Matrixverständ-
 nis, Merkmal Herbeirufung, Regeneration I,
 Regeneration II; Bannschwert

**Punin II (Metamagie, magische Hellsicht,
 Kraftlinien, Artefakte; 26 GP)**

Hauszauber: Analys +7, Applicatus +6, Arca-
 novici +6, Destructibo +6, Oculus +7,
 Reversalis +5, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Adamantium +3, Adler-
 auge +2, Attributo +3, Balsam +3, Band und
 Fessel +4, Claudibus +2, Custodosigil +2,
 Dschinnenruf +2, Film Flam +3, Gardianum
 +3, Hellsicht trüben +3, Ignifaxius +3, Illu-
 sion auflösen +3, Invocatio minor +4, Memo-
 rans +4, Motoricus +2, Objectovoco +4, Ob-
 jekt entzaubern +5, Odem +6, Penetrizell
 +5, Pentagramma +3, Psychostabilis +4,
 Xenographus +5

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier;
 dazu Kraftlinienmagie I, Merkmal Hellsicht,
 Merkmal Metamagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Matrix-
 verständnis, Regeneration I, Regeneration
 II, Signaturkenntnis; Bindung der Kugel

Gelehrte und bekannte Sprüche: In Punin sind die meisten Sprüche mit einer Verbreitung von Mag3 und höher bekannt oder aus der umfangreichen Bibliothek erlernbar. Da sich die Akademieleitung außerdem regelmäßig die Kenntnisse der Magier, die sich zwecks eines Zweitstudiums in Punin befinden, zu Nutze macht und diese als Magistri minores (oder gar extraordinarii) beschäftigt, kann man im Laufe seines Studiums auch den ein oder anderen noch exotischeren Spruch erlernen.

Zusätzlich zu der Liste auf S. 83 ergeben sich hieraus folgende Zauberei, die hier erlernbar sind: ADLERAUGE, ADLER-SCHWINGE, ANIMATIO, APPLICATUS, AXCELERATUS, BAND UND FESSEL, BESCHWÖRUNG VEREITELN, BRENNENDE TOTER STOFF, DÄMONENBANN, DESINTEGRATUS, DESTRUCTIO, ERINNERUNG, EXPOSAMI, GEDANKENBILDER, GEISTERRUF, GLETSCHERWAND, HARMLOSE GESTALT, HARTES SCHMELZE, HERBEIRUFUNG VEREITELN, IGNISPHAERO, IGNORANTIA, INVERCANO, MAGISCHER RAUB, MEISTER DER ELEMENTE, MEMORABIA, NIHLOGRAVO, NUNTIOVOLE, OBJECTO OBSCURO, OCVLVS ASTRALIS, ORKANWAND, REVERSALIS, SCHAUDENZAUBER BANNEN, TIERGEDANKEN, WAND AUS DORNEN, WAND AUS ERZ, WAND AUS WOGEN, WEICHES ERSTARRE UND WIDERWILLE. DER EIGNE ÄNGSTE ist zwar bekannt, wird aber nur

an Personen mit bester Reputation weitergegeben, während der HÖLLENPEIN grundsätzlich nicht weitergegeben wird. Im Großen Kanon finden sich zudem Aufzeichnungen zu oder Hinweise auf fast alle der im **Liber Cantiones** vorgestellten Sprüche und sogar auf einige der verschollenen aventurischen Spruchzauber – jedoch zu meist nicht ausreichend, um den Zauberei herzuholen oder zu rekonstruieren.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberei, Eidetisches Gedächtnis, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Artefaktgeschwunden, Festgefügtes Denken, Prinzipientreue, Thesisgebunden, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Eisern, Feenfreund, Jähzorn, Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung, Zäher Hund; Animalische Magie, Arkano phobie, Medium, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Absolventen der Akademie müssen sich für einen Zweig entscheiden. Obschon gebannt, ist der PLANASTRALE einigen Magistern der Akademie noch bekannt – und man munkelt, dass diese als einzige über einen Dispens für dessen Anwendung verfügten.

Puin ist bei Gildenmagiern für ein Zweitstudium sehr beliebt. Die Akademieleitung macht sich dies zu Nutze, indem sie Adepten und Magi von unbestränkter Kompetenz und Reputation bisweilen anbietet, als 'Hilfslehrer' im Lehrbetrieb mitzuwirken. Dies verdoppelt zwar die Zeit, die für das Zweitstudium benötigt wird, senkt aber die Studiengebühr auf 100 D. Gleichzeitig kostet das Zweitstudium auch nur 15 x GP Abenteuerpunkte.

Zum Magier aus Punin: Magier aus Punin gehören zwar ohne Zweifel zu den besten ihrer Zunft, aber ihr Interesse gilt vor allem ihren Forschungen – und die lassen sich meist auch innerhalb eines Gebäudes (vorzugsweise in Punin) durchführen.

Und so findet man auch nur sehr selten Absolventen dieser Akademie, die durch die Lande reisen. Allenfalls die Nachricht von einem neuen Zauberei, das Erscheinen eines neuen Dämons oder andere magische Phänomene vermag einen Puniner von seinen Büchern wegzolken, so dass er sich freiwillig den Unbildeten des Wetters oder gar der ... Natur aussetzen würde.

Die Magierphilosophie hat unter den Studiosi und Magistern eine recht hohe Akzeptanz – mit Salandron Finkenarn ist sogar einer ihrer bekanntesten Vertreter hier Lehrmeister. Magier aus Punin kleiden sich meist den Gildenregularen entsprechend passend zum Anlass.

PENTAGRAMM-AKADEMIE ZU RASHDUL

Genauer Name der Akademie: Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zu Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul

Haupt-Merkmale: Elementar, Herbeirufung
Ausrüstung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; typische tulamidische Schindenschwörer

Akademieleiter: Sultan Hasrabal ben Yakuban von Rashdul

Größe: mittel

Beziehungen: länglich (Stadt und Land Rashdul, Hasrabal ben Yakuban ist Herrscher über Rashdul und das Chakultal)

Ressourcen: ansehnlich

Errichtet wurde die Pentagramm-Akademie wahrscheinlich schon zu der Zeit der Gründung der Stadt Rashdul, und zwar durch den legendären Raschtul al-Sheik, legendärer erster Tulamidenherrscher und erster Großmeister der Schule.

Bis zum Jahr 78 Hal wurden die beiden Bereiche Beschwörung dämonischer Mächte und traditionelle Elementarbeschwörung als gleich-

berechtigte Themen gelehrt. In diesem Jahr aber änderte sich einiges an der Akademie: Die damalige Spektabilität Belizeth Dschelefsunni riss mit Hilfe des dämonischen Zweiges die Herrschaft von Akademie und Stadt an sich und hielt diese auch gegen ein Heer des Kalifen von Unau. Bei einem Angriff der Grauen Stäbe, der Eingriffstruppe der Grauen Gilde, unter Führung von Tarlisin von Borbra und Hasrabal ben Yakuban besiegte letzterer die abtrünnige Akademieleiterin im magischen Duell und wurde so zur neuen Spektabilität. Hierbei folgte er einem ungeschriebenen Gesetz, das schon seit 2326 v.H. Anwendung findet und dem Sieger eines solchen Duells dieses Amt zuspricht. Normalerweise werden diese Fehden außerhalb der Stadt ausgetragen und durch das Herbeirufen mächtiger Elementare entschieden. Auch endeten sie bisher nicht mit dem Tod des Unterlegenen, doch Belizeth Dschelefsunni starb vermutlich während der Auseinandersetzung. Die anderen Lehrmeister der Dämonologie wurden der Gildengerechtsbarkeit übergeben oder konnten fliehen, teilweise auch in die Schwarzen Lande.

Der Dämonologie-Zweig der Akademie wurde daraufhin aufgelöst, und seitdem werden nur noch die elementaren Beschwörungen un-

terrichtet. Dabei zeichnet sich die neue Spektabilität durch besondere Brillanz aus, von manchen wird er schon der *Sahib al-Sitta*, der Meister der Sechse, genannt, eine Legenden-gestalt der tulamidischen Magier, der alle Elemente gleich gut beherrschen kann.

Die Akademie sitzt in einem pentagrammförmigen Bau, der selbst den Fürstenpalast Rashduls in den Schatten stellt, schließlich hat jeder Großmeister der Akademie seinen Teil zum Ausbau der Akademie beigetragen.

Hasrabals Beitrag war die Öffnung der Tore, die seit der Zeit der Priesterkaiser verschlossen waren, als Tempelwachen die 'Stätte ketzerischen Hexenwerks' schließen wollten. Den Eleven der Schule ist es aber weiterhin verboten, die Schule vor ihrem Ausbildungsende zu verlassen.

Die Akademie im Spiel: Die finanzielle Unabhängigkeit der Akademie wird teilweise noch über die Reste eines Edelsteinvorrates gewährleistet, den die vorletzte Spektabilität und Vater Belizeths, Erzmagus Dschelefi ben Jassafer, angeblich in einer machtvollen elementaren Transmutation erschuf.

Durch Sultan Hasrabals Bestrebungen, ein gorisches Großreich aufzubauen, ist die Schule, entgegen früheren Verhaltens, stark in die

lokale Politik eingebunden. So sind die meisten der gefürchteten Flickeisandgolemiden der Spektabilität in der Akademie stationiert und werden von hier aus auf ihre Missionen geschickt. Aber auch Spione könnten sich deswegen einschmuggeln, um Informationen über diese zu sammeln.

Pentagramm-Akademie von Rashdul (26 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 7

Modifikationen: SO +1, ASp +18, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Affinität zu Elementaren; Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (vor allem gegenüber Hasrabal ben Yakuban, danach der Akademie)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2

Körper: Fliegen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnesschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenk. +4, Überreden +2, Überzeugen +1

Natur: –

Wissen: Brettspiel +3, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +6, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamida +2, Sprachen Kennen (Zhayad) +5, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +6, L/S (Tulamida) +8, L/S (Ur-Tulamida) +6, L/S (Zhayad) +5

Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4
Hauszauber: Dschinnenruf +7, Elementarer Diener +6, Geisterbann +6, Pentagramma +6, Staub Wandle +5, Uninitio +5, Wand aus [Element] +6

Zauberfertigkeiten: Adamantium +4, Aeoilutis +4, Analys +3, Applicatus +5, Attributo +4, Balsam +3, Blitz +4, Caldofrigio +2, Flim Flam +4, Fulminictus +2, Gardianum +4, Geisterruf +3, Klarum Purum +3, Manifesto +5, Meister der Elemente +2, Odem +4, Paralysis +2, Psychostabilis +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Neben den hier den eigenen Schülern gelehrt und allseits bekannten Zaubern (siehe S. 83) sind hier noch HERBEIRUFUNG VEREITELN, MEISTER DER ELEMENTE, NEBELWAND, PFEIL DES ERZES und PFEIL DER LUFT bekannt. In der Bibliothek findet sich das Wissen des ehemaligen Dämonologie-Zweiges: Grundlagen der Beschwörung sind ebenso nachzulesen wie die Aufzeichnungen über den STEIN WANDLE und den PANDAEMONIUM, die aber alle nicht gelehrt werden. Der STAUB WANDLE dagegen wird von Hasrabal ben Yakuban höchst persönlich gelehrt und dieser bringt ihn Auswärtigen nur gegen einen persönlichen Dienst bei.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Elementar (ein Element), Talentspezialisierung Magiekunde (Elementarismus), Tanz der Mada; Bannschwert

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Elementarharmonisierte Aura, Merkmal Herbeirufung, Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Porten

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Stubenhocker, Vorurteile gegen Mittelländer

Ungeeignete Vor/Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund; Schwache Ausstrahlung

Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen oder qualitativ hochwertiger Kaftan, Pantof-

feln, verzierter Zauberstab, Dolch, Schmuck im Wert von fünf Dukaten, das weiße Elementarbeschwörungsgewand, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament und Schminktutensilien; für Männer noch einen Turban mit verzierter Brosche.

Besonderer Besitz: bereits verzaubertes Bannschwert (pASp-Kosten für die Schwertbindung bereits eingerechnet)

Besonderheiten: Ein Rashduler Magier muss sich für ein Element entscheiden, welches er besonders gut beherrscht und auf das sich die Merkmalkennntnis und die obigen Zauberspezialisierungen beziehen. Das Element Eis wird hierbei aus naheliegenden Gründen nur von sehr wenigen Abgängern gewählt.

Ein Eleve kann sich auch durchaus einige Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung* und *Dämonisch* selbst aus den Büchern der Akademie beigebracht haben. Ein solcher Zauber wird den Selbststudiumsregeln entsprechend um eine Spalte schwieriger aktiviert und gesteigert.

Zum Magier aus Rashdul: Der Rashduler Magier ist meistens der typische tulamidische Dschinnenbeschwörer. Sei es der arrogante Herrscher, der joviale Wohltäter, der Selbstgefällige oder der verschlagnete Händler – als Magier ist er etwas Besonderes und so benimmt er sich auch.

Der Entschluss, sich einer reisenden Abenteuergruppe anzuschließen, wird meistens durch die Aussicht auf persönlichen Ruhm und Reichtum (bei den Tulamiden ja durchaus synonyme Begriffe) gefördert. (Und für Luft-Elementaristen ist das Reisen ja ohnehin moralische Verpflichtung.)

STOERREBRANDT-KOLLEG ZU RIVA

Genauer Name der Akademie: Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoorrebrandt

Repräsentation: gildenmagisch

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Schaden

Ausrüstung: gehört zur Großen Grauen Gilde des Geistes; bildet vor allem Lohnmagier aus
Akademieleiterin: Najescha Stoorrebrandt-Borsow

Größe: mittelgroß

Beziehungen: groß (das gesamte Stoorrebrandt-Handelsimperium und viele gut situierte Auftraggeber)

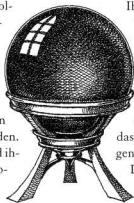
Ressourcen: groß

Seit dem Jahre 1008 BF bildet diese Akademie auf einem Gutshof außerhalb der Stadt Riva magische Berater und Leibwächter für das

Handelsimperium Stoorrebrandt und andere zahlungswillige Kunden aus.

Die Abgänger des Kollegs werden in erster Linie zur Begleitung des Fernhandels eingesetzt, wo sie je nach Ausbildung Dolmetscher, Geographen, Völkerkundler und Berater bei Geschäftsabschlüssen oder als Beschützer vor magischen und nichtmagischen Angriffen eingesetzt werden. Gerade die letzte Fraktion hat während der letzten Jahre einen regen Anklang in ganz Aventurien gefunden. Die Eleven werden bereits während ihrer Ausbildung in Riva, wo sie im übrigen auch sehr hoch angesehen sind, von den ansässigen Kaufleuten für kleinere Dienstleistungen angeheuert, wobei das auch eine kleine Handelsfahrt auf einem Schiff bedeuten kann.

Dabei eignen sich viele von ihnen auch die ersten Kenntnisse des aventurischen Geschäftslebens an.



Die ehemalige Spektabilität Rhenaya Cerrillio setzte sich im Jahr 30 Hal nach anderthalb Jahrzehnten Lehrtätigkeit und mit über 80 Jahren in Riva zu Ruhe.

Ihre 33jährige Nachfolgerin kam nur über ihre Verwandtschaft mit dem Oberhaupt des Handelshauses Stoorrebrandt an den Posten der Akademieleiterin. Leider kann sie sich noch nicht gegen die mindestens zehn Jahre älteren Lehrmeister der Akademie durchsetzen, so dass diese in letzter Zeit jeder ihren eigenen Vorlieben nachgehen.

Durch die Beziehung zum Stoorrebrandt-Imperium ist auch die Politik des Kollegs geprägt. Der Handel steht im Vordergrund und es wird eher wenig Forschung betrieben, schließlich soll Stover Stoorrebrandt das Kolleg weiterhin finanzieren. Und das muss sich rentieren.

Die Akademie im Spiel: Stoorrebrandt und sei-

ne Untergebenen greifen immer wieder gerne einmal auf die Hilfe von 'erfahrenen Herumtreibern' zurück. Dabei kann sich jederzeit auch eine Zusammenarbeit zwischen den Helden und der Akademie ergeben.

Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11, SO mindestens 7

Modifikationen: SO +1, AsP +18, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (Stoerrebrandt-Impersonation, insbesondere die eigene Akademie)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2, Wurfmesser +2

Körper: Reiten +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sinneschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, L/S (Kusliker Zeichen) +8

Handwerk: Alchimie +2, Handel +1, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Attributo +6, weitere nach Variante

Zauberfertigkeiten: Accuratum +2, Flim Flam +4, Impersona +2, Manifesto +4, Psychostabilis +4, Sapefacta +2, Unitatio +3; weitere nach Variante

Gelehrte und bekannte Sprüche: Außer den hier gelehnten Zaubern und den Stan-

dardzaubern (siehe S. 83) sind nur der GEFUNDEN und der SCHADENSAUBER BANNEN bekannt. Beschwörungen, Dämonologie und Nekromantie (also Zauber mit den Merkmalen *Dämonisch* oder *Beschwörung*, mit den entsprechenden Ausnahmen für Antimagie) werden in Riva nicht gelehrt. **Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Verbotene Porten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Verbindungen; Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst

Ausrüstung: Reisegewand mit spitzem Hut, Stiefel, Wollmantel, Zauberstab aus Steineiche, Dolch, gute Ersatzkleidung, eine Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte und Tagebuch, Geldbeutel mit 10 Dukaten

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 Punkten (wobei der Rahmen von SO +/-5 auch überschritten werden darf, nicht aber das Maximum von SO 15) oder zwei Bände der *Encycopaedia Magica* (siehe das Kapitel *Die Magische Bibliothek* im Band **Mit Wissen und Willen**)

Varianten

Man muss sich für eine der folgenden Varianten entscheiden:

Magischer Berater (19 GP): *Gesellschaft:* Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +3, Überzeugen +2; *Wissen:* Magiekunde +1, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Staatskunst +2; *Sprachen:* eine beliebige Fremdsprache +5, eine dazu passende Schrift +5; *Handwerk:* Handel +2; *Hauszauber:* Anlys +6.

Blick aufs Wesen +7, Blick in die Gedanken +5, Custodosigil +5, Memorans +5, Sensibar +6; *Zauberfertigkeiten:* Adlerauge +4, Balsam +5, Blitz +4, Foren +2, Fulminictus +3, Gardianum +4, Hellsicht trüben +4, Impersona +1, Odem +5, Penetrizell +2, Sapefacta +1, Weihrauchwolke +2; *Sonderfertigkeiten:* Merkmal Hellsicht; *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Konzentrationsstärke, Merkmal Schaden oder Eigenschafts *Empfohlene Vorteile:* Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl

Magischer Leibwächter (19 GP): *Kampf:* Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +1; *Körper:* Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2; *Wissen:* Kriegskunst +2; *Hauszauber:* Balsam +7, Blitz +7, Fulminictus +7, Gardianum +7, Horriphobus +6, Ignifaxius +6; *Zauberfertigkeiten:* Anlys +4, Armratutz +4, Blick aufs Wesen +4, Custodosigil +2, Duplicatus +4, Fortifex +3, Ignisphaero +3, Odem +6, Sensibar +4; *Sonderfertigkeiten:* Aufmerksamkeit, Merkmal Schaden, Konzentrationsstärke; *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Merkmal Hellsicht oder Eigenschaften, Zauberkontrolle

Zum Magier aus Riva: Die Magier aus Riva sind häufig in ganz Aventurien unterwegs. Meistens begleiten sie Händler des Stoerrebrandt-Imperiums, sie werden aber auch von anderen reichen Kaufleuten zum Schutz oder zur Beratung angestellt.

Ein Abgänger aus Riva eignet sich recht gut als Mitglied einer wandernden Abenteuergruppe – insbesondere wenn es sich bei diesen auch um Söldner, reisende Kaufleute und ähnliche Professionen handelt.

Informations-Institut zu Rommily's

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garethische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nicht-magischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art

Haupt-Merkmale: Hellsicht, Antimagie

Ausrichtung: extrem auf korrekte Form bedachte Akademie der Rechten Hand; im Rahmen ihrer legalen Möglichkeiten aber skrupellos; wie der Name schon sagt: eine Reichs-Akademie

Akademieleiterin: Praiodane A. Werckenfels

Größe: klein

Beziehungen: sehr groß (besonders zur KGIA und zu anderen Reichs-Institutionen); weniger gut zum darpatischen Fürstenhaus

Ressourcen: sehr groß (sowohl für Forschung als auch für Lehre)

Die Akademie residiert in einem noblen, späteslamidischen Bau im Rommilyser Stadtteil Praiosstadt und ist in der Nachbarschaft der KGIA-Niederlassung, des Inquisitionsturms, des Klosters der Bannstrahler, ja sogar des örtlichen Praios-Tempels sicherlich das prunkvollste und sogar 'freundlichste' Gebäude – sieht man einmal von den schwerbewaffneten Akademiegardisten ab, die vor den Portalen Wache halten. Dass sich die Rommilyser Stadtbevölkerung hier selten sehen lässt und ihren Geschäften meist betreten schweigend nachgeht, hat sicherlich damit zu tun, dass die Magier genau wie die Inquisitoren und Bannstrahler eher wenig geliebt, dafür umso mehr gefürchtet werden.

Die Akademie tut auch nichts, um diesem Ruf entgegenzuwirken, schließlich weiß man das Recht, den Willen des Reiches, ja selbst das Wohlwollen der Götter hinter sich. Außerdem ist es dem Institut im Lauf des Borbard-Krieges mehrfach erfolgreich gelungen, feindliche Vorstöße rechtzeitig zu entdecken und die Verteidigung der Darpat-Grenze zu koordinieren.

Im Rahmen der Umstrukturierung der KGIA, die ja mit der Akademie aufs Engste verflochten ist, wurde schon mehrfach über die Ablösung von Spektabilität Werckenfels spekuliert, da man momentan offensichtlich Praios weniger achtet als Phex.

Die Akademie im Spiel: Neben seiner Funktion als Ausbildungsstätte ist das Informations-Institut als Forschungsinstitut und 'Magisches Reichskriminalamt' von Interesse – zumal als Gegenspieler, wenn die Helden magische Verbrechen im Mittelreich begangen haben.

Informations-Institut Rommily's (27 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 6; zwölfgöttergläubig, strenge Auswahlkriterien (prinzipiell keine als 'ungeeignet' genannten Vor- und Nachteile erlaubt; keine Ängste)

Modifikationen: SO +1, AsP +18, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Prinzipi-

entreue (Schutz des Mittelreichs, Verteidigung des Zwölfgötterglaubens, unbedingte Wahrheitsliebe), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie wie auch der Weißen Gilde und dem Mittelreich)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnen-schärfe +4

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +2

Wissen: Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kryptographie +4, Magiekunde +5, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +4, Staatskunst +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, Sprachen Kennen (Tulamida) +6, Sprachen Kennen (Bosparano) +8, eine weitere Fremdsprache +5, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Tulamida) +4, L/S (passend zur gewählten Fremdsprache) +4

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Analys +6, Blick aufs Wesen +7, Blick in die Gedanken +7, Cryptographo +5, Objectovoco +5, Penetrizzel +5, Sensibar +6

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +3, Armatutz +2, Attributo +3, Balsam +3, Beherrschung brechen +3, Blitz +4, Claudibus +2, Custodosigil +3, Einfluss bannen +3, Foreman +3, Gardianum +2, Hellsicht trüben +2, Ignifaxius +2, Illusion auflösen +4, Memorans +5, Odem +6, Paralysis +3, Plumbumbarum +3, Respondami +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grund-

sätzlich sind die meisten üblichen Sprüche hier bekannt, wobei jedoch Einfluss- und Herrschaftsprüche mit Ausnahme des PLUMBUMBARUM und des RESPONDAMI prinzipiell nicht gelehrt werden. (Es gibt jedoch einen Dispens für die Anwendung des MEMORABIA durch die Magister, "wenn dadurch der Sicherheit des Reiches gedient wird".) Beschwörungen und Herbeirufungen werden nur als Exorzismen gelehrt. Daraus ergeben sich folgende Zauber aus der Liste auf S. 83, die nicht gelehrt werden: BANNBALADIN, DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER, HORRIPHOBUS, IMPERAVI, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, KARNIFILO, SKELETTARIUS und SOMNIGRAVIS.

An selteneren Sprüchen sind den Rommilyern bekannt: HERBEIRUFUNG VEREITELN, IGNORANTIA, INVERCANO, MEMORABIA, SCHADENSZAUBER BANNEN, TIERGEDANKEN, WIDERWILLE und XENOGRAPHUS.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Hellsicht; Bindung der Kugel
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Merkmal Antimagie, Regeneration I, Regeneration II, Signaturkenntnis; Bannschwert

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sechster Sinn, Herausragender Sinn, Magiege-spür, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Verhüllte Aura, Zeitgefühl; Gesucht III (für Renegaten des Instituts – es heißt, sie besäßen eine äußerst kurze Lebensdauer), Vorurteile

Ungünstige Vor- und Nachteile: Aberglaube, Animalische Magie, Einbildungen,

Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Fluch der Finsternis, Gesucht I/II, Goldgier, Medium, Rachsucht, Schulden, Spruchhemmung, Stigma, Sucht, Unstet, Vergesslichkeit, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: In Rommily arbeitet man seit einigen Jahren an einem Archiv der Signaturen, das Artefakte, verzauberte Objekte, Beschreibungen von Zauberwirkungen und Matrices enthält und dazu dienen soll, verdächtige Zauberkunde anhand von ihren astralen Spuren zu identifizieren.

Zum Magier aus Rommily: Das Informations-Institut ist gleichsam der 'magische Arm' der KGIA, der Geheimpolizei des Mittelreichs, weswegen die Kombination aus Verpflichtungen auf Reich und Recht, Geheimhaltungsschwüren und die ständige Kontrolle durch Gildeoberhäupter und Kirchenvertreter es schwierig macht, einen Rommilyer Magier in einer reisenden Abenteuergruppe unterzubringen. (Zwar sind auch Abtrünnige dieser Schule bekannt, aber nur die wenigsten schaffen es, in hohem Alter zu sterben, und diese sind meist vom weißmagischen Fanatismus in schwärzeste Tiefen abgerutscht.)

Durchaus vorstellbar ist jedoch, einen Rommilyer in einer städtischen Kriminalkampagne zu spielen, bei der sich 'gewöhnliche' Rur plötzlich als Werk eines irren Kultisten erweisen oder in der ein Schrecken aus der Vergangenheit das Garethi Südquartier heimsucht. Sollte sich jedoch ein Abgänger dieser Akademie dazu verleiten lassen, gottfeindlicher oder gegen die Interessen des Reiches zu handeln, dann wird die KGIA ihn mit äußerster Schärfe verfolgen und bestrafen.

SCHULE DER VIERFACHEN VERWANDLUNG ZU SINODA

Genauer Name der Akademie: Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads

Besonders gelehrt Merkmale: Eigenschaften, Antimagie

Ausrüstung: sehr maraskanische Akademie; momentan auf Widerruf Mitglied der Grauen Gilde; vom Rur-und-Gror-Glauben beeinflusste Ausbildung

Akademieleiterin und Akademieleiter: Hesindajida (Djaia) von Tuzak, Perjin (Kraljew) von Lowangen

Größe: klein

Beziehungen: anscheinlich (sehr groß unter Maraskanern)

Ressourcen: anscheinlich

Die Schule der Vierfachen Verwandlung hat

ihren Sitz in einem geräumigen, alten Herren-sitz inmitten des Neubaugebietes von Sinoda. Den Erwerb des recht prächtigen, alabasternen Gebäudes aus der Zeit der neuereichischen Protektoren ermöglichte die großzügige Spende eines Mäzens, der es – untypisch für Maraskan – vorzog, unbekannt zu bleiben. Wie es der Zufall bzw. Rurs göttlicher Plan will, erhebt sich in nächster Nähe der Akademie der zweistöckige Backsteinbau des neuen Rur-und-Gror-Tempels. Derzeit fühlt sich die Schule mehr den praktischen Erfordernissen des kämpfenden Weißmaraskans zugetan als der Wissenschaft. So wundert es dann auch nicht, dass die Schüler und Lehrer fast ausnahmslos Rur-und-Gror-gläubig sind – auch wenn nicht zwangsläufig jeder marakanischer Abstammung ist und mitunter bei Beginn der Ausbildung noch einen anderen Glauben hatte. Ebenfalls erstaunt es nicht, dass der Lehrplan doch sehr auf die Bedürfnisse des Shikanyads

(dem zurückerobernden Maraskan) und des Benisabayads (der Gemeinschaft aller Maraskaner) zugeschnitten ist. Im Übrigen beruft man sich auf die aufgelöste Akademie in Tuzak, aus deren Reihen auch einige Lehrmeister, Dozenten und ältere Eleven stammen. Die Schule der Vierfachen Verwandlung stellt für das Shikanyad so etwas wie eine (selbsternannte) Reichs-Akademie dar und setzt dementsprechend Prioritäten in ihrer Politik und ihrem Handeln. Zwar steht an erster Stelle das Überleben Weißmaraskans und der Kampf gegen die Borbaradianer der Insel, jedoch vergisst man darüber nicht die Bedürfnisse der Maraskaner außerhalb Maraskans, also in den Exilantstädten, weitab des Krieges.

Die Akademie im Spiel: Mit dieser Akademie werden die Helden in erster Linie zu tun bekommen, wenn sie nach Sinoda reisen und sich der marakanischen Sache verschreiben. Allerdings ist es durchaus auch möglich, dass Mit-

glieder der Akademie auf dem Festland unterwegs sind, um (wieder einmal) einer nebelhaften Prophezeiung zu folgen oder nach Hilfsmitteln im Kampf zu suchen. Selbst als Schiffsmagier in der Blutigen See sind Magier aus Sinoda denkbar.

Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda (22 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 5

Modifikationen: SO +1, AsP +18, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Verpflichtungen (gilt selbstverständlich dem Shikanyad bzw. dem Benisabayad)

Kampf: Diskus +1, Raufen +2, Stäbe +3

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Sinnesschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Maraskani) +2, zweite Lehrsprache Tulumida +2, Sprachen Kennen (Ruuz) +6, Sprachen Kennen (Ur-Tulumida) +3, Sprachen Kennen (eine weitere Sprache) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Tulumida) +6, L/S (Ur-Tulumida) +6

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Adlerschwinge +5, Axzele +5, Beherrschung brechen +4, Paralyse +7, Pentagramm +5, Psychostabilis +5, Verwandlung beenden +5

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +3, Analys +1, Applicatus +1, Attributo +4, Balsam +2, Blitz +4, Corpofesso +2, Eigensch. wiederherstellen +3, Einfluss bannen +2, Klarum Purum +3, Odem +5, Ruhe Körper +1, Salander +4, Schleier +2, Schwarz und Rot +1, Visibili +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund des Zweigötterglaubens ist Borbaradianerei und Dämonologie in jedweder Form strengstens verboten, ebenso wegen des Wiedergeburtsglaubens der NEKROPATHIA. Unter den Eleven kursieren Schauergeschichten, dass man bei Verstoß gegen das Verbot mit weitaus ernsteren Folgen rechnen muss als nur dem Verweis von der Akademie ... Ansonsten legt man den Schülern keine Einschränkungen auf, allerdings sind die Lernmöglichkeiten noch recht eingeschränkt. Alle Formeln der Verbreitung Mag5 sind bekannt (die mit einem Stern markierten von S. 83), darüber hinaus CORPOFRIGO und MEMORANS. Die Zauber HERBEIRUFUNG VEREITELN, KARNIFILO, INVERCANO, OBJECTO OBS-CURO, SCHADENSAUBER BANNEN und GRANIT UND MARMOR sind zwar bekannt, werden aber nur ausgewählten Eleven zugänglich gemacht.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Form, Zauberkontrolle

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Form (das fehlende), Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz; Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gebildet, Kälteresistenz; Wahnvorstellungen

Ausrüstung: wie Standardmagier, dazu Diskus

Besonderer Besitz: wie Standardmagier, aber eher selten

Besonderheiten: Auch wenn der Rur-und-Gror-Glaube offiziell nicht Teil des Curriculums ist, so ist es doch annähernd unmöglich, sich der fortwährenden Indoktrination, die durch zusätzliche Seminare und die Haltung der Lehrmeister geschieht, zu entziehen. Wir raten ausdrücklich davon ab, einen Absolventen zu spielen, der nicht diesem Glauben anhängt. Wenn Sie dies dennoch tun möchten (was die Erlaubnis des Meisters erfordert), bleibt die Verpflichtung für die 'maraskanische Sache' aber weiterhin bestehen.

Zum Magier aus Sinoda: Ein Absolvent der Akademie hat in erster Linie das Wohl Maraskans und das Weltbild des Rur-und-Gror-Glaubens vor Augen, und das ist auch die Absicht der Gründer. Das muss nun aber beileibe nicht heißen, dass er der übrigen Welt seinen Rücken zukehrt – nein, die Feinde Maraskans lauern überall, und die Schönheit der Welt steckt in jedem Winkel. So ist es denn auch nicht besonders verwunderlich, dass sich so mancher junger Adeptus erst einmal auf eine Studienreise begibt.

SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL

Genauer Name der Akademie: Magische Akademie zur Erforschung sicherer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjaldingard
Besonders gelehrt Merkmale: Hellsicht
Ausrichtung: selbst innerhalb der Grauen Gilde als äußerst liberal geltende Akademie, die philosophischen Hintergrund auf der einen mit praktischer Umsetzung auf der anderen Seite zu vereinen sucht

Akademieleiter: Cellyana von Khunchom
Größe: klein

Beziehungen: ansehnlich (auch bei anderen lokalen Zaubern und weltlichen Herrschern sowie den Draconitern, minimal bei den Zwölferkirchen, aber auch der neohjaldingschen Swafnir-Kirche)

Ressourcen: hinlänglich (Schrifttum wegen der Erzählungen auf den Hesindisputen: sehr groß; finanziert sich über Artefaktanalyse und hat das alchemistische Monopol der Gegend)

Die 424 v.H. gegründete, am Anfang recht isolierte und über die Jahre zu einer thoralischen Institution herangewachsene Akademie ist in einem dreistöckigen Natursteinbau am Nordtor der Stadt untergebracht und bietet Magistern und Eleven viel Platz. Man könnte sagen, dass die Schule überdimensioniert ist, was aber in erster Linie am chronischen Geldmangel liegt, der die Anwerbung neuer Lehrkräfte verhindert.

Die Ausbildung ist praxisorientiert und erfolgt im Sommer teilweise auch außerhalb der Stadtmauern, während im Winter allerlei Öl beim Bücherstudium verbrannt wird. Den Stül der Schule könnte man als 'mittelreichlich mit bastardierte elfishen und deutlichen thoralischen Einflüssen' beschreiben.

Aventurienweite Bekanntheit erlangte die Schule durch die von der Ellenkennerin Spektabilität Cellyana vor mittlerweile gut 20 Jahren initiierten 'Hesindispute', einem mehrtägigen Treffen von Magiern und Gelehrten aus ganz Aventurien, bei dem während der lan-

gen Winternächte über die Götter, die Welt und den ganzen Rest debattiert wird. Seit dieser Zeit (eigentlich schon, seit sich die Akademie nach einigen Verdächtigungen, sich zu sehr in die Politik einzumischen, von ihrer oft umstrittenen Beraterstätigkeit im Ottaskin der Heleute weitestgehend zurückgezogen hat) gilt Thorwal als eines der Zentren moderner Philologie.

Die Akademie im Spiel: Die Akademie kann als Rückzugsort für allerlei Freigeister gewählt werden (gerade zu den Hesindisputen sind die Hallen voll von ihnen) und so erstaunliches und überraschendes Wissen bergen. Hinzu kommt, dass viele thoralische Kapitäninnen und Kapitäne die okkulten Erlebnisse auf ihren Reisen hier niederschreiben lassen, was wiederum einige Skalden anzieht ... Magister Aleya Ambareth, der Stellvertretende Akademieleiter, ist unzweifelhaft ein exzellenter Magieanalytiker, Kenner der Limbologie und erklärter Feind der schwarzen Lande, aber als radikaler Verfechter der Magierphilosophie

gerade klerikalen Kreisen ein Dorn im Auge, was es durchaus zu einer spannenden und diplomatisch fordernden Angelegenheit machen kann, ihn auf seinen häufigen Reisen zu begleiten.

Schule der Hellsicht zu Thorwal (26 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 5

Modifikationen: SO +1, +18 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (unbedingte Verteidigung der Lehrsicherheit und der Unabhängigkeit der Magiergilden, absolute Neutralität in staatlichen Angelegenheiten, Schutz der wegen ihrer Meinung Verfolgten), Verpflichtungen (gegenüber der Heimatakademie: Jeder Abgänger muss mindestens einmal im Jahr zur Berichterstattung heimkehren, der Akademie Artefakte und mysteriöse Objekte zur Analyse ausleihen und für die Akademie vorteilhafte Geschäfte arrangieren.)

Kampf: Raufen +1, Stäbe +3

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinneschärfe +2, Zehen +1

Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +3

Natur: Orientierung +2, Weltervorschau +2, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Philosophie +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Bosparrano +8, Sprachen Kennen (Alaani oder Garrethi oder Isdira oder Thorwalsch oder Tulamida) +6, eine andere Sprache aus dieser Liste +4, Sprachen Kennen (Sagathorwalsch oder Ur-Tulamida) +6, L/S

(Kusliker Zeichen) +6, L/S (weitere Schrift nach Wahl) +6

Handwerk: Alchimie +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +1, Ablichten oder Brauer oder Feinmechanik oder Glaskunst oder Handel oder Hauswirtschaft oder Heilkunde Gift oder Kartographie oder Musizieren oder Schnaps brennen oder Tätowieren +3 (Achten Sie bei diesen Talenten aber bitte auf eventuelle Voraussetzungen.)

Hauszauber: Adlerauge +5, Analyse +6, Exposami +5, Oculus Astralis +5, Penetrizzel +4, Sensibar +5, Xenographus +4

Zauberfertigkeiten: Armatur +2, Attributo +2, Balsam +3, Blick aufs Wesen +3, Blick durch fremde Augen (Dru) +2, Blick in die Gedanken +3, Blitz +3, Cryptographo +2, Custodisigil +2, Duplicatus +2, Flim Flam +2, Gardianum +2, Gefunden +2, Horripobus +3, Ignifaxius +2, Klarum Purum +2, Memorans +4, Objectovoco +3, Odem +5, Paralysis +3, Unitatio +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Trotz der geringen Größe der Akademie sind praktisch alle allgemein verbreiteten Sprüche in gildenmagischer Repräsentation hier einseh- und erlernbar (siehe S. 83), mit Ausnahme von Sprüchen mit dem Merkmal *Dämonisch*, die nicht frei weitergegeben werden. Dazu kommen einige seltene Hellsicht- und Verständigungssprüche: ADLERAUGE, EXPOSAMI, GEDANKENBILDER, GEFUNDEN, KÖRPERLOSE REISE, MAGISCHER RAUB, OCULUS, PROJEKTIMAGO, SENSATTACCO, TIERGEDANKEN, TRAUMGESTALT und XENOGRAPHUS. Magister Ambareth ist einer der wenigen verbliebenen Kenner des PLANASTRALE, gibt diesen jedoch nicht weiter. Er ist jedoch be-

reit, Schülern die Grundlagen der Sphärologie beizubringen (die Merkmalskenntnis *Limbus* sowie *Kraftlinienmagie I* zu lehren). Da in Thorwal auch Elfen, Hexen und Druiden ein- und ausgehen und man auch nach deren Rauswurf aus der Grauen Gilde mit dem Olporter Kollegen gute Beziehungen pflegt, können hier bisweilen auch potentielle Lehrmeister genannter Traditionen angetroffen werden (Meisterentscheid).

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Hellsicht

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Merkmal Metamagie, Regeneration I, Regeneration II; Bindung der Kugel

Empfohlene Vor-/Nachteile: Gabe Prophezeien, Gebildet, Magiegespür; Gesucht (speziell wegen häretischer Ansichten)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Stubenhocker, Weltfremd

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Die Akademie hat sich in den letzten Jahren einen Dispens für bestimmte Waffen (Entermesser, Kurzsword, Kusliker Säbel) ertrout, wenn auch die meisten älteren Abgänger den Stab als Waffe bevorzugen.

Das Tragen von wattierten Waffenröcken ist bei ihnen recht verbreitet.

Zum Magier aus Thorwal: Thorwaler Hellscher geben eine gute Basis für einen Abenteuerer, da sie nicht nur gerne (teilweise im Auftrag der Akademie) reisen, sondern auch Basiswissen in Überlebensfertigkeiten mitbringen – was beliebt nicht jeder Magier von sich behaupten kann.

Ihre Freude am Philosophieren macht sie in Magierkreisen so beliebt wie bei den meisten Geweihten unbeliebt.

ANATOMISCHE AKADEMIE ZU VINSALT

Genauer Name der Akademie: Accademia Magica Curativa – Schule für Heilmagie, medizinische Kunst und Anatomie der Horasstadt Bosparran

Besondere gelehrte Merkmale: Heilung

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Bascanai von Andima

Größe: klein

Beziehungen: sehr gute Beziehungen zum horasischen Hochadel

Ressourcen: sehr groß (sowohl für Forschung als auch für Lehre)

Die ehemals graue Akademie wurde im Jahr 419 v.H. auf Wunsch von Kaiser Rohal gegründet. Nach der Krönung von Amene-Horas hat sie sich (auf deren Drängen hin) als Schule der

rechten Hand beworben und wurde 21 Hal in die Weiße Gilde eingegliedert.

Die alterthümliche Akademie residiert in einem vierstöckigen Sandsteingebäude direkt vor dem Hauptportal des Vinsalter Kaiserpalastes. Sie hat ihren festen Platz in der Gesundheitsversorgung Vinsalts, und ihr Ruhm reicht weit über die Stadtgrenzen hinaus: nicht zuletzt deswegen, weil sie sich auch mit magischen "Versöhnungen" von zahlungskräftigen Patienten beschäftigt. (Selbst die Kaiserin soll schon des Öfteren heimlich hier ihr jugendliches Aussehen erneuert lassen haben.)

Es ist davon auszugehen, dass auf jeden Schüler mindestens ein Diensthelfer kommt, auch verfügt die Akademie über eine gewisse Anzahl von Wachen.

Die Leitung der Anatomischen Akademie wird stets gemeinsam von einem Magier und (häufiger wechselnd) einem studierten Medicus

vorgenommen. Daher setzt sich auch das Kollegium aus Anatomen, Magiern und Medici zusammen, was zu einer breit gefächerten und lebensnahen Ausbildung führt.

Die Zugangsvoraussetzungen sind neben der magischen Begabung eine gewisse Nervenstärke und die Bereitschaft, einen Leichnam mit dem nötigen Respekt als reines Studienobjekt zu betrachten.

Umfangreiche Erforschung von Krankheiten und die Anatomie des menschlichen Körpers, schon seit der Gründung der Akademie, machten die Vinsalter Akademie auch weit über die Grenzen des Horasreiches bekannt. Durch die Nähe des Kaiserpalastes, nicht nur räumlich gesehen, erfährt sie weitreichende Protektion durch die Kaiserin. Auch gelten die Ergebnisse im Bereich der magischen "Versöhnung" als lukrative Einnahmequelle und werden immer wieder gerne in Anspruch genommen. Die

Akademieleitung steht im Ruf, Herrschafts- und Kampfmagie auf Schärfe zu verurteilen, was sich nicht zuletzt auch in der Ausbildung der Schüler niederschlägt.

Die Akademie im Spiel: Wenn nicht gerade eine besonders merkwürdige Krankheit zu behandeln ist, gibt es in der Regel wenig Grund, die Anatomische Akademie aufzusuchen; die Beziehungen der Schule zu ihren reichen 'Schönheitspatienten' sind aber ein interessantes Forschungsgebiet für wagemutige und überaus neugierige Helden (oder eher: deren Auftragnehmer). Helden, die mit 'bleibenden Andenken' aus den Schwarzen Landen zurückgekehrt sind, könnten hier auf Heilung hoffen. Und ein gut betuchter Übeltäter könnte mittels einer Gesichtsveränderung versuchen, seinen Verfolgungen zu entgehen.

Anatomische Akademie zu Vinsalt (18 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6, strenge Auswahlkriterien (keine der als 'ungeeignet' markierten Vor- und Nachteile erlaubt)

Modifikationen: MR +2, +18 AP, SO +2
Automatisches Vor- und Nachteile: wie Standardmagier, dazu Resistenz gegen Krankheiten; Arroganz +5, Eitelkeit +5, Prinzipientreue (Bekämpfung aller Krankheiten und Seuchen, Bekämpfung aller Beherrschungen, Schutz von Leben), Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Gilde und der Akademie)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +5, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftl. Ausdruck +3, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: —

Wissen: Anatomie +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Sternkunde +1
Schriften/Sprachen: Lehrsprache: Bospirano +8, Sprachen Kennen (Tulamida) +4, eine weitere Fremdsprache +4, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Nanduria) +5

Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +6, Malen/Zeichnen +6

Hauszauber: Ängste lindern +7, Balsam +7, Blick aufs Wesen +6, Geisterbann +5, Klarnur Purum +6, Psychostabilis +5, Ruhe Körper +5

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +5, Attributo +5, Bannbaladin +3, Beherrschung brechen +3, Blick in die Gedanken +2, Blitz +2, Duplicatus +3, Einfluss bannen +3, Flim Flam +4, Memorans +2, Odem +4, Paralysis +2, Sapefacta +3, Sensibar +6, Verwandlung beenden +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Grundsätzlich sind alle verbreiteten Sprüche hier bekannt (siehe S. 83), dazu noch der TRANSMUTARE, nicht jedoch der KARNIFILO. Herrschaftssprüche, Beschwörungen und Herbeirufungen werden mit den obigen Ausnahme prinzipiell nicht gelehrt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Heilung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal

Hellsicht, Regeneration I, Regeneration II
Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Arroganz, Festgefügtes Denken, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue, Schulden, Sucht, Stubenhocker, Thesengebunden, Vorurteile, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Totenangst, Unstet
Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Vinsalt: Ein Schüler diese Akademie, die sich mit einem solchen Eifer um die Erforschung der Anatomie und Bekämpfung von Krankheiten bemüht, sollte keinen schwachen Magen haben. Des Weiteren entwickeln die Eleven schnell einen gewisse Abgebrühtheit, die zur Folge hat, dass sie sich auch wenig um die hinter vorgehaltener Hand vorgebrachte Bezeichnung als Leichenfledder kümmern. Das Bewusstsein, dass viele Krankheiten von Leib und Seele durch Besessenheit hervorgerufen werden, lässt sie zu scharfen Gegnern der Dämonologie werden. Abgehende Adepten verstehen sich in der Behandlung und Heilung fast aller bekannter Krankheiten und Verwundungen. Im Spiel können sie daher den Unterschied zwischen Bestehen und Scheitern einer Heldengruppe ausmachen. Sind sie doch durch ihre Ausbildung und ihre unerschütterliche Abgebrühtheit in der Lage, schnell und emotionslos zu entscheiden, wie sie helfen können und ob es überhaupt noch Sinn macht. Spielen Sie einen Magier dieser Akademie ruhig und direkt, und lassen Sie ihn nur durch wenig erschüttern.

SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS ZU ZORGAN

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Besonders gelehrt Merkmal: Illusion

Ausrichtung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; hat innerhalb der Magier-Gemeinschaft einen Ruf als 'Gauklerschule'

Akademieleiterin: Prinzessin Khorena saba Merisa von Elburum

Größe: mittel (Magier) / groß (Gaukler, Scharlatane)

Beziehungen: anscheinlich (Aranien; über die Akademieleitung Beziehungen zum aranischen Adel)

Ressourcen: hinlänglich

Das Gebäude der bisher noch einzigen Magierakademie Araniens befindet sich neben dem Tor zur Altstadt Zorgan im Stadtteil Sulaminah in einem schmucken Backsteinbau. Von dort aus pflegen die Magier gute Kontakte zu allen Teilen der Bevölkerung. Durch die Spektakularität Khorena saba Merisa und die Lehrmeisterin

sterin Perishan Yezeminsunyara al Jhalafai, Hofmagierin des Shahs, bestehen auch gute Kontakte zum Herrscherhaus Araniens, wobei erstere in den letzten Jahren wegen ihrer abtrünnigen Mutter und Tochter mit Zweifeln und Verleumdungen zu kämpfen hatte. Nicht zuletzt deswegen wurde die große Methelessa ya Comari, die wohl berühmteste Illusionistin Aventuriens, wieder als Lehrmeisterin an die Akademie verpflichtet.

Die Schule unterrichtet nicht nur Magiebegabte. Ein großer Teil der Zöglinge lernt hier nur gewöhnliche Fingerspieler- und Zaubertricks. Diejenigen, die über eine magische Begabung verfügen, werden entsprechend weitergebildet. Die meisten hiervon werden Schauspieler und Unterhaltungszauberer (*Scharlatane*). Nur diejenigen, die zusätzlich noch genügend analytischen Verstand zeigen, können an den Kursen und Lehrgängen in Magiekunde und ähnlichen akademischen Themen teilnehmen und so nach einigen Jahren ihre Abschlussprüfung als Gildenmagier ablegen. Der Grund für diese recht weltliche Ausbil-

dung der Akademie liegt in der Vergangenheit Araniens. Nach den Magierkriegen führte eine strikte Magiereglementierung zum Auszug der Gildenmagier aus dem Lande (mitunter der 'Aranischen Exodus' genannt). Es wurden einige Akademien geschlossen, nur die Schule des Seienden Scheins überlebte als Gauklerschule toleriert – obwohl eigentlich bekannt war, dass hier nicht nur profane Gaukleien gelehrt wurden. Mit der Bedrohung aus Oron der letzten Jahre wurde der Lehrplan der Akademie etwas geändert: Neuerdings wird auch Wert auf die Fähigkeit der Eleven gelegt, sich gegen Dämonen zu verteidigen.

Die Akademie im Spiel: Trotz ihres Rufes als Gauklerschule beteiligt sich die Schule nach bestem Wissen am Kampf gegen den dämonischen Feind Araniens. Sie unterstützt Missionen in Oron, schickt eigene Schüler als Spione ins Feindesland und untersucht Beutegut von dort auf dämonische Einflüsse. Oft gilt es dabei, solche Spione zu begleiten und sie zu unterstützen.

Womöglich hat die Akademie durch diese Ak-

tivitäten schon den Zorn Dimionas auf sich gezogen und einige Schüler arbeiten in Wahrheit für die Moghuli, um in einer geeigneten Situation zuzuschlagen.

Schule des Seiendens Scheins

Zu Zorgan (21 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 6

Modifikationen: SO +1, +18 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten)

Kampf: Stäbe +2

Körper: Gaukeleien +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Singen oder Musizieren +2, Tanzen +1

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: –

Wissen: Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +2, zweite Lehrsprache Tulamidy +2, L/S (Kusliker Zeichen) +8, L/S (Tulamidy) +8

Handwerk: Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Auris Nasus +7, Duplicatus +7, Illusion auflösen +6, Impersona +6, Vogelzitschern +7, Visibili +5, Weihrauchwolke +7

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +4, Aureolus +7, Balsam +4, Delicioso +6, Dunkelheit +6, Favilludo +7, Flim Flam +4, Foramen +4, Fulminatus +3, Gardianum +3, Ignorantia +5, Manifesto +5, Menetekel +6, Motoricus +3, Odem +5, Reflectimago +6, Unitatio +4, Vocolimbo +5

Gelehrte und bekannte Sprüche: Hier lassen sich auch seltene Illusionen erlernen: HARMLOSE GESTALT, IGNORANTIA und PROJEKTIMAGO in gildenmagischer Repräsentation sowie der BLENDWERK und die SCHELMENMASKE in schelmischer Repräsentation und der CHAMAEIONI in elfischer Repräsentation. Weiterhin kann man natürlich auch alle unter Magiern weit verbreiteten Zauber erlernen, außer denjenigen mit den Merkmalen *Beschwörung* oder *Dämonisch*. Abweichend von der Liste (S. 83) werden also INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, PENTAGRAMMA und SKELETTARIUS nicht gelehrt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Illusion

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: –

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Stubenhocker, Unfähigkeit [Gesellschaft], Weltfremd

Ausrüstung: Pluderhose, Hemd und Kafftan guter Qualität, Turban mit verzierter Brosche, Pantoffeln, Zauberstab, Zierdolch, Schmuck im Wert von 5 Dukaten, Schminkutensilien, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte und 10 Blatt Pergament

Besonderer Besitz: eine Abschrift vom Original des *Liber Methellessae*

Anmerkung: Diese Profession behandelt nur den gildenmagischen Teil der Zöglinge. Ein nicht so begabter Schüler wird *Scharlatan* (s. S. 132) und auch als solcher behandelt.

Der Zorganer Magier: Die Abgänger aus Zorgan sind an vielen Höfen in ganz Südaventurien beliebt, um die Reichen zu unterhalten. Aber nicht nur deswegen kann der 'Gauklerzauberer' auf der Reise sein.

Vielleicht treibt ihn die Neugier in die Welt hinaus oder er ist als wandernder Unterhaltungskünstler unterwegs.

EHEMALIGE INSTITUTIONEN

Die folgenden Schulen sind in der aktuellen aventurischen Zeitrechnung (beginnend mit dem Jahr 32 Hal/1025 BF) nicht mehr existent. Da sie aber erst in jüngster Zeit geschlossen wurden, kann es durchaus noch sein, dass Ihr Held seine

Ausbildung dort absolviert hat. Auch wenn Sie Ihre Spielrunde in einer Zeit handeln lassen, die zum Beispiel noch vor der Borbarad-Invasion angesiedelt ist, kommen die folgenden Akademien in Frage.

SCHULE DES WANDELBAREN ZU TUZAK

Genauer Name der Akademie: siehe oben
Letzter Akademieleiter: nicht mehr genau zu bestimmen

Ausrichtung: mittlerweile aufgelöste graue Akademie mit Schwerpunkt der Selbstverwandlung

Die traditionsreiche maraskanische Akademie wurde kurz vor der borbaradianischen Machtübernahme im Zuge einer spektakulären Mordserie, der unter anderem in kurzer Folge vier Spektabilitäten zum Opfer fielen, auf Anordnung von Fürst-Marschall Helme Haffax 27 Hal geschlossen und trotz wütender Proteste einiger Exil-Maraskaner auf dem folgenden Konvent auch offiziell aufgelöst. Zur Zeit wird das ehemalige Akademiegebäude, eine Burg, die gut zehn Meilen von Tuzak entfernt liegt, von den Truppen des Heptarchen Haffax als Vorposten gegen die maraskanischen Freischärler genutzt. Etlliche Lehrmaterialien, Bücher, Exponate und sogar das alte Akademiesiegel gelten als verschollen; ein großer Teil der überlebenden Schüler- und Lehrerschaft bildet den 'Grundstock' der Akademie Sinoda.

Schule des Wandelbaren zu Tuzak (23 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, GE 11, SO 6–11; mehr oder weniger deutliche Ablehnung der mittelreichischen Besatzung, keine Rustahlgläubigen, keine Feinde des Rur- und Gror-Glaubens, nur bis zum Jahr 27 Hal wahlbar

Modifikationen: SO +1, +18 AsP, MR +2
Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Verpflichtungen gegenüber der Akademie, Vorurteile gegen Mittelreicher 8 oder Weltfremd (Geselligkeit und städtisches Treiben) 5

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Schleißen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3

Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +4,

Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Maraskani) +2, Sprachen Kennen (Tulamidy) +6, Sprachen (Bosparano) +5, L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Tulamidy) +4

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4
Hauszauber: Adlerschwinge +6, Attributo +7, Eigenschaft wiederherstellen +5, Paralysis +5, Psychostabilis +5, Salander +6, Verwandlung beenden +4

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Adlerschwinge +3, Adlerschwinge +2, Armatutz +5, Axxeleratus +3, Balsam +3, Beherrschung brechen +3, Blitz +3, Corpofesso +4, Flim Flam +4, Haselbusch (Elf) +3, Klarum Purum +3, Odem +4, Respondami +3, Silentium +3, Somnigravis +3, Visibili +4, Wasseratem (Elf) +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Da der Lehrplan sehr genau überwacht wurde, konnten keine Sprüche mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Dämonisch*, *Herbeirufung* – mit Ausnahme des *MANIFESTO* – und *Geisterwesen* erlernt werden. Zauber mit

den Merkmalen *Schaden, Herrschaft* oder *Einfluss* waren mit Ausnahme des **BEHERRSCHUNG BRECHEN** nicht Teil des Curriculums, konnten aber prinzipiell erlernt werden. Da dies aber mit einem erhöhten Aufwand für die Eleven verbunden war, um an die zum Teil indizierten Lehrbücher zu gelangen, müssen diese Sprüche bei der Generierung mit der nächst schwereren Komplexität veranschlagt werden. Ansonsten war die Bibliothek der Akademie aber gut sortiert und so ließen sich alle anderen Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher (siehe S.83) mit Ausnahme von **ADAMANTIUM, CALDOFRIGO, CORPOFRIGO** und **KARNIFILO** auch erlernen. Vermittelt durch die ermordete langjährige Spektabilität Jandon Blugh wurden die in Magiereisen seltene Zauber **HASEL-BUSCH** und **WASSERATEM** in elfischer Repräsentation weitergegeben. Bekannt waren an der Akademie außerdem **ECLIPITFACTUS** und **TRANSMUTARE**. Diese wurden aber nur an besonders muti-

ge (MU 12) und mit einem besonderen Gespür (IN 12) für die Angemessenheit eines Zaubers ausgestattete Eleven weitergegeben – wenn sie sich durch eine Mitteleisenfeindliche Gesinnung auszeichneten. Weiterhin war der **SCHWARZ UND ROT** zwar bekannt, wurde aber prinzipiell nicht gelehrt.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmale Eigenschaften und Form

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis; Arroganz, Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Prinzipientreue, Schulden, Sucht, Vorurteile, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Feenfreund, Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Übernatürliche Begabung; Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Stubenhocker, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Besonderheiten: Tuzaker erlernten schon in der Ausbildung den **ADLERSCHWINGE** in drei frei wählbaren Varianten. Besonderes beliebt waren hierbei Bergpanther, Blutaar, Zitterrochen und Maraskantarantel.

Zum Magier aus Tuzak: Die ständige Überwachung der Akademie durch das Mittelreich hat ihre Spuren hinterlassen. Während manche Absolventen wahre Duckmäuser und Kollaborateure geworden sind, haben sich viele der Abgänger und Eleven der Schule des Wandelbaren dem maraskanischen Widerstand angeschlossen – zuerst dem gegen die Mittelreicher, dann dem gegen die Borbaradianer.

Und so ist es auch nicht verwunderlich, dass die Akademie zu Sinoda, die um einen Kern aus ehemaligen Tuzakern aufgebaut wurde, auch eines der Zentren des Shikanyad, des momentanen maraskanischen Widerstands ist.

BANNAKADEMIE YSILIA

Genauer Name der Akademie: Lehranstalt wider den magischen Lug, Trug und Falschheit, dem Wahren und Guten und dem Aufbau Ysilias verpflichtet

Ausrichtung: vormalige Akademie des Bundes des Weißen Pentagramms

Bei der Erstürmung Ysilias durch borbaradianische Truppen am 28. Tsa 27 Hal brannte die Akademie bis auf die Grundmauern nieder. Den Fall der Stadt und die anschließende Flucht nach Peraineufurten überlebte von den bis zum letzten Blutstropfen kämpfenden Magistern und Eleven gerade mal eine Handvoll. Nicht zuletzt deshalb wurde die Akademie von der Grauen Gilde offiziell aufgelöst – und auch G.C.E. Galotta scheint in Yöl-Ghurmak keinen Bedarf an 'traditionellen' Antimagiern zu haben.

Bannakademie Ysilia (19 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11, SO 5-9; wählbar bis 27 Hal

Modifikationen: SO +1, +18 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (unbedingte Wahrheitsliebe, strenge Befolgung des Codex Albyricus, Verteidigung Ysilias), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und dem Herzogtum Torbien)

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnesschärfe +3, Tanzen +1, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3

Natur: Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte

+4, Magiekunde +5, Mechanik +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi +3, Sprachen Kennen (Bosparano) +7, Sprachen Kennen (Tulamida) +4, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +3, L/S (Kusilker Zeichen) +8, L/S (Tulamida) +4

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichen +4, 3 Talente aus der folgenden Liste jeweils +2: Ackerbau, Bootfahren, Holzbearbeitung, Kochen, Maurer, Seiler, Töpfern, Zimmermann

Hauszauber: Beherrschung brechen +6, Destructibo +5, Eigenschaft wiederherstellen +5, Gardianum +5, Geisterbann +5, Illusion auflösen +7, Psychostabilis +7

Zauberfertigkeiten: Attributo +4, Balsam +2, Duplicatio +2, Einfluss bannen +5, Film Flam +3, Hellsicht trüben +4, Horriphobus +3, Ignifluxus +3, Invercano +4, Odem +5, Pentagramma +4, Respondami +3, Verständigung stören +4, Verwandlung beenden +4, Motoricus oder Claudibus oder Penetrizell +3, ein anderer dieser drei Zauber +2, Unitatio oder Plumbumbarum +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Ysilia litt stets daran, dass es wegen der Zerstörung der Bibliothek im Ogerzug über wenige Lehrbücher verfügte, zudem war die Akademie für keinen renommierten Antimagier attraktiv genug, um ins Hinterbüchische zu ziehen. Daher gab man sich mit dem zufriedenen, was man bekommen konnte. Das bedeutet, dass in Ysilia nur die Sprüche der Verbreitung Mag5 und höher zuverlässig erlernt werden konnten. Bei allen anderen

liegt es im Ermessen des Meisters, ob passende Lehrmeister oder Literatur vorhanden waren. Gleichzeitig war man in Ysilia nicht wählerisch und erlaubte den Eleven den Zugang zu allen Spielarten der Magie, lediglich Sprüche, die der borbaradianischen Repräsentation entstammen, wurden nicht weitergegeben.

Der einzige seltene Spruch, der in der Akademie bekannt war – gleichzeitig ihr Schatz –, war der **INVERCANO**.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Antimagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Regeneration I, Regeneration II; Bannschwert

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Festgefügtes Denken, Schulden, Thesisgebunden, Vorurteile (Nicht-menschen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Eitelkeit, Feenfreund, Koboldfreund, Übernatürliche Begabung; Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Stubenhocker, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung / Besonderer Besitz: wie Standardmagier; üblicherweise jedoch kein Besonderer Besitz

Besonderheiten: keine

Zum Magier aus Ysilia: Die Magier und Eleven der Bannakademie hatten sich in Ysilia einen sehr guten Ruf und einigen Einfluss erworben, der aus ihrer tätigen Mithilfe beim Wiederaufbau der Stadt herrührte. Deswegen

waren alle Abgänger in mehreren handwerklichen Talenten bewandert und auch in der Baukunst geschult, worunter allerdings die theoretische Ausbildung zu leiden hatte. Gemäß den Gründungsgrundsätzen der Akademie waren sie außerdem in ganz besonderer Weise der Wahrheit verpflichtet, trotzdem – oder gerade deswegen? – ließ ein Abgänger der

Bannakademie nichts auf seine Heimatstadt kommen und verteidigte sie, wo immer er konnte, sei es mit Wort, Stab oder Magie. Ein Erbe der Zugehörigkeit zum Bund des weißen Pentagrammes bestand darin, dass sich die Absolventen besonders streng an die Vorschriften des *Codex Albyricus* hielten – was während des Aufbaus Ylisa nicht immer einfach war.

Die Akademie war Zeit ihres Bestehens knapp bei Kasse, so dass die meisten frisch gebackenen Adepten die Akademie mit wenig mehr als einer Reisekutte, einem Brotbeutel und ihrem Stab verließen.

Die wenigen noch überlebenden Abgänger der Bannakademie sind heute wegen der Kenntnis des INVERCARNO hochbegehrt.

WEITERBILDUNGSEINRICHTUNG

Die einzige Magierakademie Aventuriens, die keine eigenen Schüler hervorbringt, ist das *Institut der Arkanen Analysen*. Es

wird hier deswegen beschrieben, weil es sich als Lehrstätte für ein Zweitstudium außerordentlicher Beliebtheit erfreut.

INSTITUT DER ARKANEN ANALYSEN ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde zu Kuslik
Besonders gelehrt Merkmale: Metamagie
Ausrichtung: keine

Akademieleiter und -leiterinnen: Orchest von Hirschfurten, Praelowine Westfar zu Methumis, Rhayodan de Porcupino, Robak von Punin; dazu Meliodane Espenhain als 'beratende Abgesandte' des Hesinde-Tempels zu Kuslik
Größe: klein und exklusiv

Beziehungen: sehr groß (besonders zu Hesinde-Kirche und zu allen drei großen Gilden, weniger zu den unterschiedlichen Regierungsstellen)

Ressourcen: sehr groß (für Forschung)

In einem unscheinbaren, dreistöckigen Bürgerhaus in der Kusliker Innenstadt ist diese bemerkenswerte Akademie untergebracht – so unauffällig, dass der Ortsfremde es für ein einfaches Haus eines reichen Bürgers halten muss. Kein Schild deutet auf seine Bedeutung hin, und der bronzene Türklopfer in Form einer sich windenden Schlange könnte genauso gut auf einen Verehrer der Hesinde hinweisen, was aufgrund der Nähe zum Hesinde-Tempel auch durchaus glaubhaft erscheinen mag. Der Eingeweihte weiß hingegen, dass sich hier regelmäßig die besten Magietheoretiker und gelehrtesten Magier aller drei Gilden zum angeregten Disput treffen und über Themen diskutieren, bei denen selbst mancher erfahrene Magus nur verständnislos lauschen und staunen könnte.

Im Jahr 1005 BF einigten sich die drei größten magischen Gilden auf eine intensivere Zusammenarbeit und besiegelten diesen Beschluss durch die Gründung des Instituts der arkanen Analysen, das sich einzig der Forschungsarbeit widmet, also als einzige aller Magierakademien keinen eigenen Ausbildungsbetrieb unterhält. Um diese Kooperation zu unterstützen, war der Akademie von Anfang an die Unterstützung der Hesinde-Kirche sicher, und Haldana von

Ilmenstein persönlich stellte die in Magietheorie äußerst bewanderte Priesterin Meliodane Espenhain dazu ab, den forschenden Magiern nach bestem Wissen und Gewissen zur Seite zu stehen. Dass die Gewichte dabei auch noch die Aufgabe hat, ein wachsames und göttinnengefälliges Auge auf das Schalten und Walten der Magier zu haben, ist ein offenes Geheimnis. Aber selbst in dieser Rolle wird die kleinwüchsige Priesterin hier gerne gesehen, denn nur aufgrund ihrer Anwesenheit werden auch die regelmäßigen Besuche und Aktivitäten bekannter Schwarzmagier von den Kirchen und der Stadt Kuslik kommentarlos geduldet. Gerade im Verlauf der Borbarad-Krise war das keineswegs selbstverständlich, und auch zwischen den Vertretern der unterschiedlichen Gilden hat es in die-



ser Zeit mitunter heftige Auseinandersetzungen gegeben. Doch gleichzeitig hat die große Zahl der aufgetretenen magischen Phänomene, die früher nicht denkbar waren, die Bedeutung und den Einfluss des Instituts um ein Vielfaches erhöht. Bis heute kann es als eines der Zentren der Erforschung von Möglichkeiten im Kampf gegen die Erben Borbarads gelten – obwohl sich das Institut grundsätzlich aus allen politischen Erwägungen heraus hält und sich nur um die theoretische (und seltener praktische) Seite der Magie kümmert.

Obwohl das Institut durch Meliodane jederzeit Zugriff auf die umfangreiche Bibliothek des Hesinde-Tempels hat (und auch auf Bereiche, in die Magier sonst nicht vorgelassen werden), befindet sich im zweiten Obergeschoss eine mittlerweile ebenfalls beachtliche Sammlung an Fachliteratur, die jedoch so spezialisiert ist, dass nur die wenigsten Leser einen Nutzen aus diesen Schriftstücken ziehen können. Ein vor-

übergehende Zusammenarbeit mit dem *Hesindepiegel* ist mittlerweile weitgehend eingestellt, da der Großteil der Artikel, die das Institut beisteuerte, so theoretisch und speziell war, dass selbst die Leser dieser Zeitung schnell das Interesse daran verloren.

Neben den vier oben genannten Akademieleitern halten sich zumeist noch sechs bis acht weitere Magier und Magierinnen hier auf, um die Forschungsarbeit voran zu treiben, doch bleiben diese Spezialisten selten für längere Zeit am Ort, sondern werden oft für einzelne Projekte hierher bestellt.

Die Akademie im Spiel: Es gibt keine Magier, die von vornherein an dieser Akademie ausgebildet werden. Es ist also einzig und allein möglich, hier ein Zweitstudium anzutreten. Und nur in diesem Fall kommt der Magier in den Genuss der unten genannten Modifikationen. Andererseits ist es aber durchaus denkbar, dass ein Spielermagier mit sehr speziellen Fragen hier um Rat ersucht oder aber, wenn er sich in einem Fachgebiet besonders hervorgetan hat, zu Vorträgen hierher eingeladen wird.

Institut der Arkanen Analysen (nicht zu Beginn wählbar; Zweitstudium an dieser Akademie kostet 500 AP)

Voraussetzungen: Neben den üblichen Voraussetzungen für ein Zweitstudium braucht man die Empfehlung eines Oberhauptes der eigenen Gilde, um hier ein Zweitstudium aufnehmen zu dürfen. Weiterhin sind folgende Talentwerte erforderlich, um aufgenommen zu werden: *Menschenkenntnis* 8, *Magiekunde* 14, *Rechnen* 8, *Sprachkunde* 4, *Sprachen Kennen* (Bosparano) 10, *L/S* (Kusliker Zeichen) 8

Modifikationen / Automatische Vor- und Nachteile: keine

Talente: *Gesellschaft:* Lehren, Überzeugen, *Wissen:* Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kryptographie, Magiekunde, Sagen/Legenden, Sternkunde; *Sprachen:* Bosparano, Ur-Tulamidi, Aureliani, Isidra, Zhayad; *Schriften:* Ur-Tulamidi, Nanduria, Arkanil, Imperiale Zeichen, Zhayad; *Handwerk:* Alchimie
Zauber: *Hauszauber:* Analys, Arcanovi, Destructio, Invercano, Oculis Astralis, Re-

versalis, Unitatio; **Zauberfertigkeiten:** Auge des Limbus, Blick aufs Wesen, Cryptographo, Einfluss bannen, Gardianum, Geisterbann, Memorans, Objekt entzaubern, Odem, Protectionis, Psychostabilis, Schleier, Xenographus

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Sprüche der Verbreitung Mag3 und höher sind hier bekannt, dazu die (Mag2)-Sprüche BLICK IN DIE VERGANGENHEIT (in

druidischer Repräsentation), DÄMONENBANN, ELEMENTARBANN, LIMBUS VERSIEGELN, METAMAGIE NEUTRALISIEREN, PROTECTIONIS, SINESIGIL, TEMPUS STASIS (plus die o.g. Hauszauber und Zauberfertigkeiten). Allerdings werden diese Sprüche wiederum nur an Lernwillige weitergegeben, die ein Empfehlungsschreiben wenigstens eines Akademieleiters haben. Weitere Sprüche sind bekannt und

Gegenstand intensiver Forschung, werden jedoch nicht weitergegeben.

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Metamagie, Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke

Besonderheiten: siehe die Regeln zum Zweitstudium (S. 81); Kuslik ist die einzige Institution, an der auch ein Drittstudium abgelegt werden kann.

PERSÖNLICHE LEHRMEISTER

Es ist weithin bekannt, dass Magier eine lange Lehrzeit hinter sich bringen müssen, ehe sie sich *Adeptus* oder gar *Magister* nennen können. Die Wenigsten wissen jedoch, dass gut ein Drittel aller Magier nie eine Akademie besucht hat, sondern von einem *persönlichen Lehrmeister* ausgebildet wurde. Dies trifft vor allem auf die Gegenden zu, in denen magische Schulen und Hallen dünn gesät, reisende Magier oder in einer kleinen Stadt lebende einzelne 'Privatgelehrte' jedoch an der Tagesordnung sind.

Gerade in den letzten Jahren wird diese 'unkontrollierte Verbreitung gefährlichen Wissens' von weltlichen und kirchlichen Obrigkeiten speziell im Mittelreich äußerst ungen gesehen. Lehrmeistern sei also speziell hier angeraten, sich mit ihrer Heimat- oder nächstgelegenen Akademie abzusprechen und sich mit den lokalen weltlichen und geistlichen Autoritäten gut zu stellen, um eventuelle Inquisitionsprozesse zu vermeiden und nicht zum Ziel von 'plötzlichem Volkszorn' zu werden.

DER LEHRMEISTER

Um sich zum Lehrmeister in den arkanen Künsten zu qualifizieren, genügt es nicht, sich 'einigermaßen' in Sachen Zaubererei und passenden weltlichen Fertigkeiten auszukennen. Von einem Lehrmeister werden profunde Kenntnisse in den zu lehrenden Sprüchen, Wissen um die Vermittlung derselben und charakterliche Reife verlangt. Genügt ein Magier diesen Anforderungen nicht, so erhält er von den Gilden keine Lehrerlaubnis, was seine Scholaren rechtlos macht (was wiederum bedeutet, dass sie ihm vermutlich weglaufen werden, sobald sie davon erfahren ...)

● Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Lehrmeister in den vermittelten Hausprüchen einen ZiW von 15 aufweisen muss, in allen weiteren Sprüchen, die er vermitteln will, einen ZiW von 10 und in allen weiteren, in denen die Eleven wenigstens Kenntnisse haben sollen, einen ZiW von mindestens 7. Sein *Lehren-TaW* muss mindestens 7 betragen, ebenso seine Kenntnisse in Magiekunde, Alchimie und einer alten Sprache sowie der dazugehörigen Schrift. Alle weiteren Talente, die er vermitteln will, muss er selbst ebenfalls mit einem Wert von mindestens 7 beherrschen. Er muss alle von ihm weitergegebenen Sonderfertigkeiten natürlich selbst kennen.

● Die charakterliche Reife lässt sich schwerlich prüfen, jedoch wird kaum ein Magier von weniger als 30 Jahren Lebensalter eine außerakademische Lehrerlaubnis erhalten. Ebenfalls vorhanden sein sollte eine Sammlung magischer Bücher, wobei etwa ein Dutzend Standardwerke ausreichen dürfte.

● Zudem sollte ein Lehrmeister über genügend Mittel verfügen, um seinem Lehrling zumindest ein Dach über dem Kopf und eine tägliche Mahlzeit garantieren zu können.

Wer solchermaßen ausgestattet ist, der kann daran gehen, sich Scholaren ins Haus zu holen, entweder dadurch, dass er einfach seinen Willen kund tut und darauf wartet, dass sich Bewerber und Bewerberinnen bei ihm melden oder dadurch, dass er selbst durch die Lande zieht und nach begabten Kindern sucht. Es ist jedoch nicht erlaubt, mehr als zwei Zöglinge gleichzeitig zu unterweisen; selbiges würde die Gründung einer 'Akademie' erfordern.

Es müssen schon Kinder sein, denn je älter ein Mensch wird, desto schwieriger prägen sich ihm die Grundlagen der Zaubererei ein. Das beste Alter für beginnende Zauberlehrlinge liegt zwischen neun und dreizehn Jahren.

Der Lehrmeister muss sich natürlich auch um seinen Zögling oder gar mehrere kümmern, am Anfang, damit sie keine Stücke seiner wertvollen Laboreinrichtung zerschlagen, später, damit sie ihre Gesten richtig vollführen, ordentliche Übersetzungen aus dem Bosparano abliefern und dergleichen mehr. So ist ein Lehrmeister sicherlich 3 Stunden am Tag mit jedem Scholaren beschäftigt, Zeit, die ihm natürlich bei seinen eigenen Studien und Forschungen fehlt.

Die Ausbildung zum Magier dauert etwa acht bis neun Jahre – der zukünftige Lehrmeister sollte seine Lebensplanung also schon im Griff haben und damit rechnen, dass er in Zukunft weniger oder gar nicht auf Abenteuer auszieht.

Zum Abschluss der Lehrzeit ist der Lehrmeister gehalten, die Kenntnisse des Scholaren sorgfältig zu prüfen, ehe er ihm seinen 'Gesellenbrief' ausstellt und ihn mit seinem persönlichen Siegel zeichnet, denn für die nächsten drei Jahre kann er unter Umständen noch für die Taten oder Verfehlungen seines Schülers verantwortlich gemacht werden. Ein persönliches Siegel (wie auch die Siegel der Gilden, siehe *MWW*), ist ein Artefakt, das einem gewöhnlichen Siegelstempel ähnelt, jedoch mit Astralenergie aufgeladen und mit einer besonderen, auf nichtmagischem Wege unlöslichen Tinte bestrichen wird.

Wie bereits erwähnt, gilt im Mittelreich folgende Regelung: Wer einen Scholaren unterweisen möchte, stelle sich mit seinem Zögling bei seiner Heimatakademie oder einer anderen Schule, der er wohlbekannt ist, vor. Der Leiter der Akademie legt mit dem Magier fest, in welchen Sprüchen er den Schüler zu unterweisen habe, damit dieser das Gildenzeichen der Akademie erwerben kann. Nach Abschluss der Lehrzeit muss der Scholar bei der Akademie seines Meisters vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei Monden von ausge-

wählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen. Ist er in allen Prüfungen erfolgreich, so erhält er das Siegel der Akademie, kombiniert mit den Zeichen seines Lehrmeisters. Erscheint ein Prüfling ungeeignet, sei es, weil er sich in der arkanen Kunst als nicht bewandert genug erwiesen hat, sei es, weil die Prüfer einen Mangel an Pflichtbewusstsein oder die Unfähigkeit attestieren, die arkanen Mächte verantwortungsbewusst zu gebrauchen, kann das Gildenzeichen verweigert werden, entweder für einen weiteren Zwölfmonatszyklus, um die Schulung fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

DER LEHRLING

Lehrling (oder, wie sie sich selbst gerne nennen: *Scholar* – während die Eleven einer Akademie gerne auf der Bezeichnung *Studiosus* bestehen) eines nicht akademiegebundenen Magiers zu werden, ist für ein Kind oft einfacher, als Anschluss an eine Akademie zu finden. Es kommt nicht selten vor, dass reisende oder ortsansässige Zauberer die arkanen Fähigkeiten eines Knaben oder Mädchens recht früh erkennen und dann über ein oder zwei Jahre verfolgen.

Erscheint ihnen das Kind geeignet, so stehen sie irgendwann einmal (zwischen dem 9. und 13. Lebensjahr des Kindes) bei den Eltern vor der Tür, bieten einen Sack Gold, der meist gerne genommen wird, und kaufen den Eltern ihren Zögling regelrecht ab – mit den Verpflichtungen, die der Schüler seinem Lehrmeister gegenüber später haben wird, meist eine lohnende Investition. Aus diesem Grund stammen die meisten Scholaren auch von ärmeren Eltern, die das Gold des Magiers oft bitter benötigen und sich freuen, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen im Haus haben. (Reichere Eltern geben oft Unsummen dafür aus, ihre Kinder an einer Akademie auf einen Funken magischer Fähigkeiten untersuchen zu lassen). Die nächsten drei Jahre erfährt der Scholar zwar nur wenig von den arkanen Kräften, lernt dafür aber um so gründlicher, alchemistische Apparaturen zu reinigen, alte Folianten vorsichtig zu entstauben oder Botengänge zu erledigen. Daneben findet sich meist nur wenig Zeit für die ersten Meditationen, Übungen in Selbstbeherrschung oder das Beobachten von Zaubern des Meisters.

Wenn der Lehrherr schließlich meint, es sei soweit, geht es endlich daran, die Kraft zu formen, zuerst in langweiligen und

kräftezehrenden Konzentrationsübungen, dann in den ersten Zaubersprüchen, die nichts anderes bewirken, als die Astralenergie an einem Punkt zu sammeln oder in geordneten Bahnen ausfließen zu lassen und schließlich im Bilden der ersten Muster. Dieser Lernprozess dauert ein weiteres Jahr, begleitet von Unterricht in der Philosophie des Meisters, in alten und neuen Sprachen, den Grundlagen der Alchimie und vielem anderen mehr, wobei weiterhin natürlich die Haushaltspflichten nicht vernachlässigt werden dürfen.

◆ Der zukünftige Zauberer muss eine gewisse Eignung mitbringen, die sich in folgenden Mindestwerten der Eigenschaften äußert: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11. Je nach Lehrmeister können noch weitere oder höhere Eigenschaften gefordert sein. Der SO des Helden sollte maximal 8 betragen – Kinder besser gestellter Eltern werden meist auf eine Akademie mit höherem Ansehen geschickt.

◆ Ohne eine gehörige Portion *Neugier* (ein Wert von 5 in dieser Schlechten Eigenschaft) wird man es als Magier nicht weit bringen, so dass dies einen obligatorischen Nachteil darstellt. Weitere mögliche Vor- und Nachteile sind Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Prinzipientreue, Schulden, Sucht, Stubenhocker, Thesisgebunden, Vorurteile und Weltfremd; eher ungeeignet sind Aberglaube, Akademische Ausbildung, Feenfreund, Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung und Veteran; Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall und Wilde Magie plus alle Vor- und Nachteile, die nur bestimmten anderen Rassen/Kulturen und Professionen zugänglich sind oder die deutliche eher auf ein Individuum als auf eine Gruppe zugeschnitten sind (wie *Idiotisches Gedächtnis* oder *Einbeinig*).

◆ Als Spielerelle müssen Sie nun festlegen, welche dreizehn Sprüche der Lehrmeister so gut beherrscht, dass er sie dem Scholaren weitervermitteln kann und wird. Von diesen 13 Sprüchen sind wiederum 7 so hervorgehoben, dass sie als *Hausprüche* behandelt werden (also erleichtert gesteigert werden können). Von den Hausprüchen sollte höchstens einer nicht in gildenmagischer Repräsentation vorliegen (und überhaupt keiner in hexischer oder schelmischer) und ebenfalls höchstens einer eine Verbreitung von (Mag2) haben – alle anderen müssen mindestens in (Mag3) vorliegen. Auf diese 13 Zaubersprüche, die zu diesem Zeitpunkt als aktiviert gelten, können nun 120 'Verrechnungspunkte' verteilt werden, wobei sich die Punktkosten aus dem gewünschten Zauberfertigkeit-Wert und der Komplexität des Spruches ermitteln: Ein Zauberspruch mit ZFW-Bonus von 4 und einer Komplexität von C (entsprechend einem Aktivierungsfaktor von 3) kostet 12 Punkte. Hauszauber werden hierbei als eine Spalte weniger komplex angenommen als sie im **Liber Cantiones** aufgelistet sind.

◆ Durch die Beschäftigung mit der Zauberei lernt der Scholar seinen Willen und den Widerstand gegen Zauberei zu formen: Seine MR steigt um 2 Punkte. Durch langsam gesteigerte Übungen über den Verlauf der nächsten Jahre kann er seine AE-Basis zudem um 12 Punkte steigern.

◆ All diese Punkte resultieren aus dem Vorteil *Vollzauberer*, was 60 VP kostet. Der automatische Nachteil *Neugier 5* bringt 15 VP.

LEHRMEISTERANDERER TRADITIONEN

So wie die Lehrmeister der Magier eine Erweiterung des Akademiensystems darstellen, so können Sie als Meister bei Bedarf auch Lehrmeister für andere Traditionen (namentlich Hexen und Druiden) zulassen. Da die beiden genannten Traditionen ebenfalls Vollzauberer sind, können viele der genannten Berechnungen direkt übertragen werden – der hauptsächliche Unterschied zwischen Gildenmagiern und den anderen Traditionen ist ja im Endeffekt die Akademische Ausbildung, und den haben die Schüler eines Lehrmeisters ja nicht genossen. Prinzipiell sind diese Aussagen daher auch auf Halbzauberer (speziell Scharlatane zu übertragen).

Die nächsten – und letzten – drei Jahre verbringt der Scholar mit der Vervollkommnung seiner arkanen Fähigkeiten, will heißen, dem Erlernen derjenigen Zaubersprüche, die sein Meister ihm beibringen gewillt ist. Nachdem er (eventuell an der Akademie seines Lehrmeisters) seine Kenntnis in allen 13 Sprüchen unter Beweis gestellt hat, sei es durch wirkliches Vorzaubern oder die einigermaßen sichere Beherrschung der benötigten Gesten und Formeln, erhält er von seinem Meister den begehrten Brief oder das persönliche Siegel des Lehrers und darf sich nun Adept nennen und in die Welt hinausziehen, so er sich nicht zu weiterem Dienst bei seinem Meister verpflichtet hat.

◆ Zur Ausbildung eines Magiers gehören üblicherweise die folgenden Talentboni: Stäbe +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnen-schärfe +2, Etikette +1, Lehren +2, Geschichtswissen +2, Götter/kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2, Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4; die Unterrichtssprache des Lehrmeisters wird zur Zweitsprache des Magiers, beginnt also mit einem Startwert von KL–4. Ist die Unterrichtssprache die Muttersprache des Magiers, beträgt der Startwert natürlich KL–2. Diese Grundausbildung kostet 125 VP.

◆ Dazu sollten noch weitere Talentsteigerungen je nach Stil des Lehrmeisters kommen, wobei insgesamt kein Sprach-, Wissens- oder Handwerkstalent einen größeren Bonus als +7 erhalten sollte, kein gesellschaftliches einen größeren Bonus als +5 und kein Kampf- oder körperliches Talent einen größeren Bonus als +4. Es dürfen in diesem Schritt maximal 12 Talente (über die o.g. hinaus) aktiviert werden. Die hier verteilten VP sollten 100 nicht unter- und 150 nicht überschreiten (siehe auch den nächsten Punkt).

◆ Der Scholar kann in diesem Schritt auch weitere Zaubere erlernen oder seine Grundkenntnisse verbessern. Dafür sollte er ebenfalls zwischen 100 und 150 VP ausgeben; er kann auch nur maximal 7 neue Sprüche aktivieren, die jeweils eine Verbreitung von (Mag5) oder besser haben müssen. Insgesamt sollten die VP-Kosten für Talent- und Zaubersteigerungen 250 VP nicht überschreiten.

◆ Alle privat ausgebildeten Magier erhalten folgende **Sonderfertigkeiten**: eine *Merkmalskenntnis* (passend zu den 13 Sprüchen ihrer Grundkenntnis; Kosten zwischen 6 und 12 VP), *Repräsentation* *Gildenmagie*, *Ritualkenntnis* *Gildenmagie* (die beiden Sonderfertigkeiten sind mit dem Vorteil *Vollzauberer* verbunden; die Ritualkenntnis startet auf einem Wert von 3) sowie das *Objektivtalent*: *Bindung des Stabes* (kostet 10 VP). Alle Magier erhalten **verbilligten** Zugang zu den **Sonderfertigkeiten** *Astrale Meditation*, *Große Meditation* und *Regeneration I*, was sie insgesamt noch einmal 6 VP kostet. Sie können maximal noch 10 VP für fest mit der Ausbildung verbundene Sonderfertigkeiten aufwenden und maximal weitere 10 VP für verbilligte Sonderfertigkeiten.

◆ Sie können ihre Prüfung an einer anerkannten Akademie (üblicherweise der Heimatacademie ihres Lehrmeisters) ablegen, was sie zu lizenzierten Zaubern macht und ihnen die Vorteile ihres Standes beschert (SO+1, Schutz durch die Gildengerichtbarkeit). Sie gehören damit jedoch nicht zwangsläufig einer der drei großen Gilden an, sondern können als einfacher lizenzierter Zaubere assoziiert bleiben. Der Erwerb der Lizenz kostet 10 VP.

◆ Magier unterliegen strengen Waffen- und Rüstungsbeschrän-

kungen; die ihnen erlaubten Waffen und Rüstungen finden Sie im Kapitel **Vom Gewande, das einem Magus geziemt**, darüber hinausgehende Dispense werden nur anerkannten Akademien erteilt. Wenn nichts genannt ist, können Magier die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I–III* nur zum Anderthalbfachen der angegebenen Kosten erlernen. Diese Waffen- und Rüstungsbeschränkungen gelten als Teil der Verpflichtungen eines Magiers und werden daher nicht mit VP bewertet.

◆ Private Studien: Im Rahmen ihrer privaten Weiterbildung (aus den Talent-GP, die aus KL und IN oder aus einem gewählten Vorteil *Gebildet* resultieren; siehe **AH 108**) können Scholaren wie andere Zaubere auch beliebige viele Talent-GP in Zaubere-GP umwandeln. Sie können jedoch an dieser Stelle der Generierung maximal (beliebige) 3 Talente und 3 Zaubere (der Verbreitung (Mag4) oder besser) neu aktivieren.

Der Lehrmeister wird schlussendlich auch vom Scholaren eine angemessene Entlohnung für seine Dienste fordern, sei es in blanker Münze, dem Versprechen, dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein oder durch eine besondere Aufgabe, wie z.B. das Beschaffen eines Artefaktes oder Buches. Das Wissen um die Magie ist schier unbezahlbar – dies sollten die Schüler nie vergessen. Wer weiß, vielleicht ist das auch schon ihr nächstes Abenteuer, in dem der junge Magus mit seinen Freunden auszieht, um eine Schuppe des sagenhaften Shafir zu ergattern, die sein zukünftiger Lehrer als Preis für seine Bemühungen fordert.

◆ **Zum Abschluss**: Der frisch gebackene Adept eines privaten Lehrmeisters startet wie sein Akademikerkollege mit dem Nachteil *Verpflichtungen* (gegenüber seinem Lehrmeister; bringt 36 VP) oder dem Nachteil *Schulden* (1.000 Dukaten; bringt 30 VP).

◆ Addieren Sie nun die bislang aufgewendeten VP, ziehen Sie 250 vom Resultat ab und teilen dieses Ergebnis durch 10; Dies sind die GP-Kosten für den privat ausgebildeten Jungmagus.

◆ Die **Ausrüstung** des Jungmagiers besteht üblicherweise aus einer Reisekutte, dem Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekielen, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament oder einem leeren Tagebuch, einer Umhängetasche, einem stabilen Gürtel mit Gürteltaschen sowie einem Handelsgeld von 10 Silbertalern; als **Besonderen Besitz** kann er einen besonderen Zauberstab (siehe das Kapitel zu den Zauberstäben in **MWW**) oder einen Magischen Folianten (siehe **Die Magische Bibliothek in MWW**) besitzen, falls er diesen Vorteil wählt.

Wenn Sie in Ihrer Runde bereits einen erfahrenen Magus haben, können Sie den Scholaren natürlich auch als Zauberehring dieses verdienten Meisters der arkanen Künste in die Runde einführen, so dass ein Spieler den Lehrer, ein anderer den Schüler spielt. Es kann sicherlich reizvoll sein, einen 14-jährigen Scholaren durch seine ersten Abenteuer zu führen, eine Herausforderung zum stimmungsvollen Rollenspiel ist es allemal. Wann Sie im Lauf des Scholarenlebens bestimmte Boni verteilen oder Zaubersprüche zugänglich machen, sollten Sie jedoch mit dem Meister klären. Empfehlenswert wäre ein Start mit weniger GP, die dann langsam während des Spiels hinzugewonnen werden (im Verhältnis von 100 AP zu 1 GP), so dass der letztendlich entstehende Adept den obigen Regelungen weitestgehend entspricht.

DREI BEISPIELE FÜR PRIVATE LEHRMEISTER

KREIS DER EINFÜHLUNG IN DEN NÖRDLICHEN SALAMANDERSTEINEN

Besonders gelehrt Merkmale: Verständigung
Ausrichtung: geheimnisumwobener Diskussionskreis mit deutlich elfischem Einschlag, der keiner Gilde zugehörig ist, sich aber der Grauen Gilde verbunden fühlt

Größe: sehr klein

Beziehungen: gering (man lebt zwar abgeschieden, hat aber Beziehungen zu diversen Akademien, darunter Punin, und Elfensippen)

Ressourcen: gering (man hält ohnehin nicht viel von Besitz und er wäre nur eine Belastung)

Der Ursprung des Kreises der Einfühlung liegt im Nebel der Vergangenheit verborgen, seine erste schriftliche Erwähnung findet man im etwa 613 BF im erschienen *Schlüssel zur magischen Verständigung* von Astarutus Deliberas, welcher ihn darin nicht nur erstmals beschreibt und ihm den heute üblichen Namen gab, sondern damit auch das gute Ansehen dieser vormaligen Magierlegende begründete. Dieser gute Ruf fußt auf den Bemühungen des Kreises, elfische und menschliche Zauberkunst zusammenzuführen, und dem damit einhergehenden profunden Wissen um die Verständigungs- und noch mehr die Elfenmagie, verbunden mit zum Teil äußerst seltenen Zaubern aus diesen Gebieten. Dies ist auch der Grund, warum sowohl Menschenzauberer als auch Elfen bisweilen den Kreis aufsuchen, um ihr Wissen zu vertiefen oder sich einfach nur auszutauschen und dabei etwas über die jeweils andere Kultur zu lernen. Zudem nimmt der Kreis auch junge Menschen und Halbelben aus der Umgebung als Schüler auf oder übernimmt entsprechend begabte Novizen der Akademien Gerasim und Donnerbach, um sie in den Grundlagen und Spielarten der Magie zu unterweisen.

Aber so sehr ein traditionsbewusster Magus vor dem ungewöhnlichen arkanen Wissen und dem darauf gründenden Ruf der Lehrmeister des Kreises der Einfühlung das graue Haupt neigen muss, so sehr wird er sich auch vor selbiges schlagen, wenn er von den dortigen Zuständen hört, die so gar nicht den gildenmagischen Richtlinien folgen wollen.

Weder Bibliothek, noch Unterrichtsräume oder Laboratorien kennt man dort, zumal man sich ohnehin in der freien Natur der nördlichen Salamandersteine trifft und an oft wechselnden Orten die Zelte aufschlägt oder gleich unter freiem Himmel nächtigt. Allein daran lässt sich schon erkennen, dass ein Guttteil der Lehrmeister Elfen sind, und die elfische Lebensweise spiegelt sich ebenso natürlich auch in der Art, wie die Scholaren unterrichtet werden, wider – ohne einen festen Lehrplan und in einer freundschaftlichen, geradezu familiären

Atmosphäre. Bisweilen werden die angehenden Zauberer von der ganzen Gemeinschaft unterwiesen, doch hauptsächlich widmet man sich ihnen in einer kleinen Gruppe, oder einer der Lehrmeister nimmt einen Scholar für eine gewisse Zeit unter seine Fittiche und zieht mit ihm zu geheimnisvollen, wichtigen, lehrreichen oder einfach nur besonders entspannenden Orten in den Salamandersteinen. Dabei nutzt man zwar auch die Gastfreundschaft der Elfen- und Menscheniedlungen, versucht diese aber nicht überzustapazieren und bleibt deshalb nur in den Wintermonaten notgedrungen länger an einem Ort.

Wie sich der Kreis der Einfühlung trotzdem stets auf ein Neues wieder zusammenfindet, kann man nur als 'wundersam' bezeichnen (Es sei jedoch angemerkt, dass der GEDANKENBILDER nicht umsonst zu den Hauszaubern gehört). Mitnichten aber treffen sich immer nur



dieselben Zauberkundigen, denn wie bereits erwähnt, kommen auch Magiebegabte von außerhalb hinzu. Seien es neugierige Magier, Elfen, die ihre Zauberkünste vertiefen wollen, oder gar Hexen und Druiden, die den Austausch suchen – jeder steuert einen Teil seines Wissens bei, während andererseits ein angestammtes Mitglied des Kreises diesem auch einmal für eine gewisse Zeit fern bleiben mag. (Sprich: Der Kreis der Einfühlung ist keine feste Institution, sondern in der Tat ein lockerer Zusammenschluss ohne feste Lehr- und Lernzeiten.)

Entsprechend unterschiedlich und vielfältig ist das vermittelte Spruchrepertoire, die Schwerpunkte liegen aber natürlich bei Elfen- und Verständigungszaubern, zudem wird auch das Überleben in der Wildnis gelehrt, wohingegen Wissenstaleste stark vernachlässigt werden. Ja, es ist eher selten, dass einer der gildenmagischen Lehrmeister ein – wahrscheinlich

recht ramponiertes – Buch bei sich trägt, und man muss erstaunt sein, wenn es ein sehr theoretisches Werk oder gar der *Codex Albyricus* oder das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* ist. Folglich rät man den Abgängern des Kreises auch, dass sie, falls sie ein Magiersiegel erwerben wollen (was ihnen traditionell in Punin ermöglicht wird), noch ein wenig ihr Schulwissen und ihr Wissen um die Magietheorie festigen sollten.

Der Kreis der Einfühlung im Spiel: Der Kreis ist wohl der Ort, um elfische Magie (sprich: die elfische Repräsentation) oder seltene elfische Sprüche zu lernen, und mag damit auch für Elfen interessant sein, um ihre Seelenkraft zu vertiefen oder die Zauberkunst anderer Völker kennen zu lernen (siehe *Gelehrte und bekannte Sprüche*). Jedoch sollte man neben der Geduld für eine längere Suche auch deutlich die richtige Einstellung mitbringen, sonst wird man den Kreis wohl nie finden... Kein Wunder, dass diese ungezwungene Gemeinschaft immer noch von einem Hauch des Geheimnisvollen umgeben ist.

Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen (23 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 13, CH 12, FF 11, KO 11, SO 4–8

Modifikationen: +12 AsP, MR +2 (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Neugier 5, Prinzipientreue (verantwortungsbewusstes Handeln, Verständigung zwischen den Völkern und Rassen fördern, Natur und Leben schützen), Raumangst oder Weltfremd (städtisches Treiben, Währung und Geld) 5, Unfähigkeit Merkmal Dämonisch

Kampf: Dolche +2, Stäbe +2

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2 Sinnesschärfe +4, Singen +3, Tanzen +2

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

Natur: Fahrtensuchen +3, Fallenstellen +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Isdria +8, zweite Lehrsprache Garethi +2 (bzw. umgekehrt, wenn Isdria Muttersprache ist), Sprachen Kennen (Asdharia) +4, L/S (Kusliker Zeichen) +4, L/S (Isdria) +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten oder Schneider +3, das andere +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3

Hauszauber: Blick in die Gedanken +5, Exosami oder Bannbaladin +5, Gedankenbilder +7, Memorans oder Blick aufs Wesen +5, Sensibar +6, Tiergedanken +5, Unitatio +7

Zauberfertigkeiten: Adlerauge oder Attributo oder Armatruz +4, Adlerschwinge oder Traumgestalt oder Seidenzunge (Elf) +4, Axeleratus oder Corporello +4, Balsam +3, Blitz oder Aeolitus oder Ruhe Körper +4, Flim Flam +5, Objectovoco oder Verständigung stören +3, Movimento (Elf) +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Aufgrund der Abgeschiedenheit und der nicht vorhandenen Bibliothek sind als Standardsprüche nur alle Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar, jedoch sind dafür umso mehr elfische Sprüche bekannt (alle ab Elf4), diese werden aber oft in elfischer Repräsentation gelehrt (Meisterentscheid). Da hin und wieder Druiden und Hexen den Kreis besuchen, kann man dort auch Sprüche aus deren Wissensschatz erlernen, jedoch darf zu Beginn nur maximal einer aktiviert werden, und es soll sich nicht um Geheimwissen handeln (d.h. mindestens Verbreitung Mag(Dru)2, Mag(Hex)2, Elf(Dru)2 oder Elf(Hex)2).

Im Zweitstudium ist es durchaus möglich hier diverse Sonderfertigkeiten, sehr seltene Elfensprüche (Elf2, ausdrücklich der ELFENSTIMME) und wenig verbreitete gildenmagische Repräsentationen elfischer Sprüche zu lernen, jedoch entscheidet der Spielleiter, ob der entsprechende Lehrmeister anwesend ist und ob er gewillt ist, den Spruch bzw. SF zu lehren.

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Verständigung, Repräsentation (Gildenmagie), Ritualkenntnis (Gildenmagie); Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeits, Astrale Meditation, Regeneration I, Regeneration II, Repräsentation: Elfisch
Anmerkung: Halbelfen können hier als erste Repräsentation die elfische und als verbilligte die gildenmagische erlernen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausdauernder Zauberer, Innerer Kompass, Rachsucht, Raumangst, Richtungssinn, Tierfreund, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibigkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Soziale Anpassungsfähigkeit, Stubenhocker, Verbindungen, Vorurteile

Ausrüstung: feste Wildleder- oder Fellkleidung, graue oder erdfarbene Reisekutte oder Überwurf, Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schlafsack, Feuerstein und Zunder, Wasserschlauch, gewachster Rucksack, stabiler Gürtel mit Taschen, Jagdmesser

Besonderer Besitz: besonderer, mittels HASELBUSCH geformter Zauberstab (siehe das Kapitel zu Zauberstäben und Stabzaubern in MWW), kostbares elfisches Musikinstrument (Flöte, Harfe) oder kunstlerlich verziertes Gewand aus Fell oder Elfenbausch

Besonderheiten: Es gibt die Möglichkeit zwischen gildenmagischer und elfischer Repräsentation zu wählen, jedoch wird letztere fast nie Menschen, sondern nur Halbelfen gelehrt (Meisterentscheidung). Die Abgänger des Kreises gehören keiner Gil-

de an, können aber in Punin, nach bestandener Prüfung, das Siegel des Kreises auf die Handfläche erhalten, müssen sich aber dann an den *Codex Albyricus* halten. Sie sind zwar nicht an ihre ehemaligen Lehrmeister gebunden, fühlen sich ihnen aber verbunden und würden zudem nie ungeeigneten Personen zum Zirkel führen. Sie erleiden keine Erschwernis auf *Menschenkenntnis*, wenn sie dieses Talent auf Elfen (oder, falls sie selbst Halbelfen sind, auf Menschen) anwenden. Ihr Wissen in *Sagen/Legenden* umfasst hauptsächlich elfische Lieder und Erzählungen. Finstere Magie, Beschwörungen und Dämonologie lehnen sie strikt ab.

Zum Magier aus dem Kreis der Einführung:

Adepten dieser Zauberschule unterscheiden sich merklich von den Schülern anderer Lehrmeister oder Akademien, sind sie doch den Elfen viel ähnlicher als ihre menschlichen Kollegen. Folglich fühlen sie sich der Wildnis in, der sie heranwuchsen und in der sie sich für Magier bemerkenswert auskennen, deutlich verbundener als dem Treiben in den Städten, und auch in muffigen Studierstuben wird man sie sehr selten antreffen. Ihre Weltsicht ist von Toleranz geprägt, üblicherweise sind sie sehr verantwortungsbewusst, geduldige und reife Personen, die sich der natürlichen Harmonie und der Verständigung verpflichtet fühlen. Von Religion und Rechtsprechung haben sie jedoch mangels entsprechender Erziehung höchstens grundlegende Kenntnisse, die Gildenregeln handhaben sie locker, achten sie jedoch, um Konflikte zu vermeiden.

KIRANYA VON KUTAKI, METAMAGIERIN AUF DEN ZYKLOPENSINSELN

Besonders gelehrt Merkmale: Metamagie
Ausrichtung: der Grauen Gilde sehr nahe stehende Lehrmeisterin auf den Zyklopiensinseln, die für ihre Schüler das Verstehen und Begreifen magischer Strukturen besonders wichtig hält, und deren Position die Erforschung entrückter Welten ist

Größe: winzig (zwei Schüler in unterschiedlichen Ausbildungsstadien)

Beziehungen: minimal (einiger Respekt auf den umliegenden Inseln, eventuelle Kontakte nach Punin zu Finkenfarn)

Ressourcen: minimal (ihr Wissen und ihre Ansprache sind das einzige, was sie und ihre Schüler brauchen)

Als Kiranya in Aryios auf Kutaki geboren wurde, brach der benachbarte Vulkan aus, und doch blieb das Dorf vom darauffolgenden Ascheregen verschont; die Eltern glaubten, ihre Tochter habe das bewirkt, und so galt Kiranya

von Geburt an als Wunderkind. Das spätere Studium in Punin bestätigte dann auch durchaus Kiranyas magisches Potential, und ihre Kontakte mit Magister Finkenfarn und dessen Berichte über die Ausflüge in die Feenwelten ließen in ihr den Wunsch wachsen, selbst Feen- und Nebenwelten zu erkunden.

Nach vielen Abenteuern (speziell in Albernia) und ihrer schlussendlichen Rückkehr begann sie einen alten Tempel an den Hängen des Amran Kutaki wieder herzurichten, wo sie mittlerweile seit über 20 Jahren magisch begabte Kinder zu fähigen und nützlichen Magiern ausbildet.

Das erklärte – und auch sehr stur verfolgte – Ziel Magistra Kiranyas ist, dass ihre Scholaren die Natur der Magie und Sphärenkraft so stark verinnerlichen, dass sie sie als tiefsten Teil ihrer selbst (dem Essen und dem Atmen gleich) anerkennen und so nutzen wissen. So wird Kiranya ihren Schülern schon aus Prinzip nie etwas 'vorzaubern' (eigentlich hat sie noch nie jemand zaubern sehen) – und sollten diese noch so oft fragen, 'wie denn ein richtig gewirkter IGNIFAXIUS aussehen muss'. Statt

dessen fürcht sie, begleitet von harschen, sich immer wiederholenden Anweisungen, mit ihrem Stab Zeichnungen und abstrakte Gebilde in den Sand, erklärt in mehrstündigen Vorträgen einzelne Zusammenhänge zwischen der rohen astralen Kraft der Welt und der formbaren Kraft des Individuums oder stellt ihren Schülern komplexe Gegenfragen zu Lebensweisen, mit deren Beantwortung diese sich außerhalb der theoretischen und praktischen Übungsstunden herumplagen müssen.

Darüber hinaus vermittelt Magistra Kiranya ihren Scholaren von Beginn an ihr eigenes, sehr klares Bild von der Beschaffenheit der Welt, von den Göttern und Wesen anderer Sphären und Welten und von dem Platz, den ein jeder selbst in diesem Gefüge einzunehmen hat. Dabei verdammt sie stets und massiv die verfluchten Anbeter des Namenlosen, die vom Antlitz Deres getilgt werden gehören, während sie auf der anderen Seite die ferne (und auf den Zyklopiensinseln doch so nahe) Welt der Feen und Kobolde in glühenden Worten lobt. Magistra Kiranya ist sehr viel daran gelegen, mit ihren beiden jungen Scholaren regelmäßi-

ge Expeditionen auf der Insel zu veranstalten, um sie in den Künsten der lautlosen und heimlichen Bewegung zu unterweisen. So sehr sich die Schüler mit ihren magischen Fähigkeiten vertraut machen müssen, so sehr wird ihnen auch immer wieder eingeblutet, denn Körper – das Gefäß aller Kraft – ebenso zu kennen und zu nutzen.

Die Lehrmeisterin im Spiel: Kiranya von Kutaki eignet sich, um auch (gilden-)magisch ausgebildete Charaktere von den Zyklopeninseln zu spielen, die ja bekanntlich über keine eigene Akademie verfügen. Sie vermittelt auf sehr eigenständige und ungewöhnliche Art und Weise ihre magische Lehre, die von ihrer persönlichen Suche nach den Geheimnissen der Feenwelt ebenso durchdrängt sein kann wie von hart formulierten Weltanschauungen, in denen Anbeter des Namenlosen keine Wesen der Dritten Sphäre sind oder ein von ihr ausgebildeter Adept Zeit seines Lebens beweisen sollte, dass die Götter ihn zu Recht mit der Gabe gesegnet hätten. Außerdem mag Kiranya über so manches geheime Wissen zur Feenmagie, der Kultur der Zyklopen, namenlosen Kulte oder intersphärischen Phänomenen wie den Kraftlinien verfügen.

Schüler der Magistra

Kiranya von Kutaki (18 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 13, CH 12, FF 12, KO 12, SO 3–7

Modifikationen: +12 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration I, Vollzauberer; Arroganz 5, Neugier 7, Weltfremd 5 (gesellschaftliches Leben, weltliche und geistliche Autoritäten)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnesschärfe +2

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenk. +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1

Natur: Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Zyklopäisch +2, Sprachen kennen (Aureliani) +3,

Sprachen kennen (Bosparano) +3, Sprachen kennen (Garethi) +2, L/S (Kusliker Zeichen) +6, L/S (Nanduria) +2, L/S (Imperialex Zeichen) +3

Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +2, Viehzucht +2

Hauszauber: Anlys +6, Invercano +4, Oculus +5, Odem +7, Reversalis +5, Schleier +4, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Applicatus +3, Beherrschungen brechen +2, Beschwörung vereiteln +2, Flim Flam +3, Fortifex +2, Gardianum +2, Gestirntuff +3, Ignifluxus +2, Motoricus +2, Pentagramma +3, Psychostabilis +2, Transversalis +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Auch wenn Kiranya von Kutaki einst in Punin studiert hat, ist ihr Wissen natürlich nicht mehr auf dem aktuellsten Stand der Forschungen, weshalb als Standardsprüche nur alle Zauber ab Verbreitung Magé erlernbar sind. Allerdings haben Kiranys Forschungen in den Feenwäldern in all den Jahren durch-aus Früchte getragen, und ihre Schüler munkeln, dass ihr Besitz der KOBOLDVISION an mehr als nur spaßig-koboldische Bedingungen geknüpft ist ...

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Gildenmagie; Merkmalskenntnis Metamagie; Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Kraftlinienmagie I, Regeneration I; Bindung der Kugel

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Eidelisches Gedächtnis, Feenfreund oder Koboldfreund, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis; Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Prinzipienreue, Thesisegebunden, Verpflichtungen [Magistra Kiranya], Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Akademische Ausbildung, Niedrige Magieresistenz, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung und Veteran; Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Meeresangst, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeiteten Metall, Wilde Magie

Ausrüstung: hellgraues Magiergewand, eher wie eine Tunika geschnitten, knorriger Zauberstab (aus den Feenwäldern von Phenos) mit erstem Stabzauber, Schreibzeug

(Tinte oder Tusche, Gänsekielen), leeres Tagebuch, quer über die Schulter getragener Wanderriemen mit Lederbeutel, kleine Amphore mit Wein

Besonderer Besitz: –

Besonderheiten: Kiranya von Kutaki nimmt nur alle vier bis fünf Jahre einen neuen Schüler auf, den sie sich selbst während verschiedener Reisen innerhalb der Zyklopeninseln sucht. Die Ausbildungszeit beträgt mindestens neun Jahre, so dass nie mehr als zwei Schüler gleichzeitig ausgebildet werden. Allerdings ist das Alter zum Beginn der Ausbildung meist etwas niedriger als bei den Magierakademien (um 1–2 Jahre). Die Abgänger Kiranys gehören keiner Gilde an (siehe **Die Welt der Magiergilden und Magie und Recht in MWV**) und erhalten einzig das persönliche Siegel der Lehrmeisterin. Nur über den Kontakt zu Magister Finkenfar wäre es möglich, in Punin ein offizielles Gildensiegel zu bekommen – und der Elf freut sich natürlich sehr, alle paar Jahre etwas von der alten Kiranya zu hören.

Zum Magier aus der Lehre Kiranys von Kutaki: Wer bei Kiranya von Kutaki seine magische Ausbildung abgeschlossen hat, ist in auf die Härten des Lebens vorbereitet und so schnell auch nicht zu erschüttern. Dass dies nicht gerade bei höfischen Festen oder im Umgang mit knochentrockenen Akademieverwaltern hilft, ist die Kehrseite der Medaille.

Doch ein Scholarch Kiranys ist sich stets seiner magischen Fähigkeiten bewusst und vermag sich mit ihnen auch unbekannten Situationen zu stellen. Insbesondere die teilweise 'detektivisch angehauchte' Ausbildung kann dem Adepten den Ruch des Ermittlers geben, der den Machenschaften des Namenlosen oder den Geheimnissen koboldischer Phänomene nachspürt.

Was er dagegen nur ahnt, ist das hintergründige Ziel, das Magistra Kiranya mit der Ausbildung ihrer Zöglinge verfolgt. So wird er diese Gedanken vielleicht auch schnell verdrängen, und kaum damit rechnen, dass er eines Tages vielleicht für die ganz privaten Pläne der Magistra zur Verfügung zu stehen hat ... Zunächst aber zieht es ihn hinaus in die Welt, nicht zuletzt wegen der eindringlichen Worte „Besorg Dir bloß möglichst bald das Gildensiegel beim Finkenfar!“

SEVASTANA GEVENDAR, SCHIFFSMAGA ZU PORT CORRAD

Besonders gelehrt Merkmale: Umwelt
Ausrichtung: keine Gildenzugehörigkeit, bisweilen der grauen, dann eher wieder der schwarzen Ausrichtung zuneigend.

Größe: maximal zwei Schüler
Beziehungen: gering (einige Seefahrer in Port Corrad und Al'Anfa)
Ressourcen: gering (ausschließlich Lehre)

Die rüstige Mittfünfzigerin Sevastana Gevendar, Sproß einer alten alfanischen Seefahrerfamilie, mag als Beispiel eines typischen Lehrmeisters für Schiffsmagier dienen. Selbst von

einem Schiffsmagier ausgebildet war sie früher von Al'Anfa aus tätig, hat aber angesichts der Konkurrenz ihren Heimatthafen nach Port Corrad verlegt. Mittlerweile verfügt sie auch dort über die nötigen Kontakte, um sich selbst und ihren maximal zwei Schüler für einige Zeit auf einem der örtlichen Handelsschiffe unterzubringen, damit die praktische Seite der Ausbildung nicht zu kurz kommt.

Die Ausbildung bei Genvadar verläuft in drei klar getrennten Abschnitten: Im ersten ist der Scholar nichts anderes als ein Schiffsjunge an Bord eines Kauffahrers, um sich so die nötigen Grundlagen der Seemannschaft anzueignen. Danach folgt die magische Ausbildung im Hause der Meisterin, und den Abschluss bildet erneut eine Zeit auf See, dann aber bereits mit dem Pflichten eines 'stellvertretenden Schiffsmagiers' betraut, um zu erkennen, wie das Gelernte in der Praxis anzuwenden ist. Zu dieser Zeit befindet sich dann der jüngere Scholar immer im ersten praktischen Abschnitt, so dass die Meisterin gleichzeitig beide im Auge behalten kann. Auch wenn Donna Genvadar sich selbst es durchaus zutrauen würde, achtet sie streng darauf, dass diese Fahrten nie in die Blutige See führen, da sie dies ihren Scholaren nicht zumuten möchte.

Bei der Ausbildung legt Genvadar Wert darauf, auch eine solide Kenntnis der Seemannschaft und Navigation sowie die Sprachen der seefahrenden Völker zu vermitteln. Dadurch gerät naturgemäß das Lehren eher magiertypischer Dinge wie den alten Sprachen, der Magiekunde oder dergleichen in den Hintergrund. Daher ist es auch wenig verwunderlich, dass für ihre Schüler keine Möglichkeit besteht, ihre Ausbildung an einer Akademie bestätigen zu lassen. Und auch Genvadar selbst hat sich nie die Mühe gemacht, die 'Ahnreihe' ihrer Lehrmeister auf eine Akademie zurückzuführen.

Zwei der Kniffe, die sie ihren Schülern beibringt, sind zum einen die Glättung von Wellen mittels Öl: Entleert man Öl auf der dem Wind zugewandten Seite des Schiffes, breitet es sich über eine überraschend große Fläche aus und glättet diese, was bei eiligen Reparaturen in hohem Seegang von großem Nutzen ist. Zum anderen lehrt sie die Ausführung provisorischer Reparaturen mittels geschickter Kombinationen der Zauberei OBJECTOFIXO, HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE. Sie hat die de-borbaradianisierten Fassungen der letztgenannten Zauberei vor einigen Jahren für viel Geld in Al'Anfa erworben, nachdem sie lange Zeit auch mit den 'unzuverlässigen' Varianten hantierte, und sie ist stolz auf die 'nur ihr' bekannte Modifikation, die eine Verlängerung der Wirkungsdauer der beiden Sprüche zulässt.

Nach der Ausbildung läßt Genvadar ihren Schülern einige Jahre Zeit, ihre Ausbildung von ihrer Heuer zu bezahlen. Seit Genvadar einmal von einem bethanischen Güldenlandfahrer abgewiesen wurde und so ihr Traum einer solchen Reise platzte, trägt sie einen tiefen Hass auf alles Horasische in sich, der auf ihre Schüler abzuführen pflegt.

Ferner warnt sie ausdrücklich vor Elfen auf See, insbesondere vor deren Vorliebe für "diesen elenden Flautenzauber."

Die Lehrmeisterin im Spiel: Von ihrer offensichtlichen Möglichkeit als Ausbilderin abgesehen können Sevastiana Genvadar und ihre Scholaren als Würze für eine Seereise genutzt werden – und auch als Notnagel für Probleme, die die Helden nicht in den Griff bekommen. Sie eignet sich ferner als Anlaufpunkt für alle Fragen im Überschneidungsbereich von Seefahrt und Magie, weniger jedoch der Blutigen See.



Schüler der Sevastiana Genvadar (21 GP)

Voraussetzungen: geistige Eigenschaften mindestens 12, körperliche Eigenschaften mindestens 10; SO zwischen 3 und 8; keine Meeresangst

Modifikationen: MR +2, +12 AsP (jeweils aus Vollzaubärer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Aberglaube 5, Neugier 5, Vorurteile gegen Horasier 5, Vorurteile gegen Elfen 5, Schulden (1.000 D)

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Hiebaffen oder Säbel oder Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenscharfe +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Brabaci (Garethi) +2, Sprachen Kennen (Tulamidy) +4, Sprachen Kennen (Thorwalsch) +3, L/S (Kusliker Zeichen) +5

Handwerk: Boote fahren +2, Heilkunde

Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +3

Hauszauber: Abvenenum +5, Attributo +5, Corpofesso +6, Weiches Erstarre +6, Fortifex +6, Wettermeisterschaft +4, Windstille +6

Zauberfertigkeiten: Adamantium +3, Ängste Lindern +4, Armatutz +4, Balsam +4, Bannbaladin oder Blitz +4, Claudibus +4, Film Flam +4, Hartes Schmelze +4, Ignifaxius +3, Klarum Purum +4, Memorans +4, Motoricus +4, Objectofixio +3, Odem +3

Weitere, von Sevastiana gelehrt Sprüche: alle Sprüche der Verbreitung Magie, dazu Aeolitus, Applicatus, Eigenschaften wiederherstellen, Salander, Transversalis und Vocolimbo. (Sie selbst beherrscht natürlich noch einige Sprüche mehr, jedoch nicht so gut, dass sie sie qualifiziert weitergeben könnte.)

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Gildenmagie, Meereskundig, Merkmalskenntnis Umwelt; Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Regeneration I; Apport

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Glück, Glück im Spiel; Sucht, Unfähigkeit Merkmal Feuer

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Merkmalskenntnis Feuer, Höhenangst, Platzangst

Kleidung und Ausrüstung: feste, seetaugliche Kleidung, (kurzer) Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), leeres Tagebuch, kleine Seekiste, Ölfäschchen, harmlose Exotika von den ersten Reisen

Besonderer Besitz: z.B. gute Seekarten des Selemgrundes oder der Goldenen Bucht oder eine alfanische Prunkrobe oder verfluchtes Kunstobjekt der Waldmenschen ...

Zum Schüler der Sevastiana Genvadar: Die Schüler der Sevastiana Genvadar sind auf das Leben an Bord sehr gut vorbereitet. Ihre bereits in der Ausbildung erworbene praktische Erfahrung und Weltoffenheit lässt sie auch ungewöhnliche Situationen meist überraschend gut meistern. Was ihnen jedoch völlig fremd ist, ist die Idee der magischen Forschung. Sie verstehen sich ebenso als Teil der Mannschaft wie der Schiffszimmermann oder die Navigatorin.

DIE SCHARLATANIN

»Edle Damen, stolze Recken, allerrrhöchstgeschätztes Publikum. Kommet und staunet! Höret und sehet, wie ich, Grigorius di Pomeranza – der die unschätzbare Gnade hatte, von Marcalius, dem Ururenkel des unglaublichen Rohal des Weisen, die geheime Kunst zu erlernen, allerlei Fabelgetier vermittels mächtiger Formeln aus der leeren Luft herbeizurufen –, wie ich Euch nun also die unglaubliche und famose Geschichte des Drachentöters Leonus dem Einhändigen erzählen und vor Augen rufen werde ... Doch verzeiht, schöne Dame – Selemsalabim Surprisibus! –, darf ich Euch jenen Karfunkel überreichen, den Ihr sicherlich in den Falten Eures Gewandes vergessen habt?«
—gehört in jüngerer Zeit auf einem der zahlreichen Garethher Marktplätze

Bekanntlich kommt es immer wieder vor, dass ein Kind mit magischer Begabung geboren wird, diese Begabung jedoch nicht rechtzeitig entdeckt wird, um eine Ausbildung zu einer 'vollwertigen' Zauberin (also Magierin, Hexe etc.) zu ermöglichen. Möglicherweise liegt es aber der jungen Magiebegabten einfach nicht im Blut, sich über Jahre hinweg in eine anstrengende und langweilige Ausbildung zu begeben, sondern sie plagt die Unrast: Die staunenden Gesichter eines begeisterten Publikums zieht sie jedem hochgelehrten Disput vor, und sie möchte lieber mit wenig Geld durch die Lande ziehen, als den Ruhm einer studierten Magierin zu genießen. Dann kann es sein, dass sich die junge Frau ganz bewusst in die Lehre einer Scharlatanin begibt, um die hohe Kunst der Jahrmarktszauberei zu erlernen. (Es ist auch durchaus zutreffend, dass dieses 'im Blut liegen' nichts anderes bezeichnet als die Tatsache, dass nicht alle magischen Begabungen potentiell gleich stark sind, sprich, dass die Unterschiede zwischen Voll-, Halb- und Viertelzauberern nur zum Teil auf (fehlende) Ausbildung zurückzuführen sind.)

Eine andere Variante, zu dieser Profession zu kommen, ist die gescheiterte Magierin: eine E Levin, die zwar geeignet erschien, um in eine Akademie als Schülerin aufgenommen zu werden, die aber im Lauf der ersten Lehrjahre doch die notwendige Begabung oder den erforderlichen Fleiß vermissen ließ, um die Ausbildung abschließen zu können. Wenn so eine Schülerin dann die Akademie vorzeitig verlassen muss, sind ihre magischen Fähigkeiten schon zu stark zu Tage getreten, um ignoriert zu werden, jedoch zu wenig geschult, um aus ihr eine echte Magierin zu machen. Auch solche Zauberkundige wenden sich oft der Scharlatanerie zu, denn hier können sie

brillieren und sich wenigstens einen ordentlichen Lebensunterhalt verdienen.

Seltener hingegen sind Scharlataninnen, die schon bei Hexen und Druiden in die Lehre gegangen sind, bevor ihre Ausbildung vorzeitig abgebrochen wurde und sie auf diese Weise unter die Jahrmarktszauberer geraten sind.

Aventurienweit ist die Zahl der Scharlatane und Scharlataninnen sicherlich nicht allzu hoch, dennoch prägen sie oftmals das landläufige Bild des Magiers. Gerade in abgelegenen ländlichen Gegenden mag es sein, dass sich seit Generationen keine 'echte' Magierin hierher verirrt hat, aber doch ab und an eine fahrende Scharlatanin auf dem Dorfplatz Halt macht und ihre Zauberkünste vorführt. Daher werden diese oft mit einer Mischung aus Angst, Aberglaube, Bewunderung und doch

dem Misstrauen bedacht, das oft auch

dem fahrenden Gauklervolk entgegengebracht wird.

Nicht allein wegen dieses Misstrauens halten aventurische Scharlataninnen eng zusammen, tauschen ihr Wissen untereinander aus und bilden gegenseitig Lehrlinge und Nachwuchs aus. Dabei gibt es keine feste Hierarchie, keine Erz- und Hochscharlatanin, sondern die Gemeinschaft ist sehr eng an das Vorbild der Gaukler angelehnt:

Man kennt sich, trifft sich, hilft sich auch aus Notlagen und erzählt sich, was es so Neues gibt in der Welt. Vor allem die großen Gauklertreffen (z.B. in Khunchom) sind auch für fahrende Scharlataninnen eine gern genutzte Gelegenheit für regelmäßige Treffen.

Wer auf der StraÙe überleben will, der kommt natürlich nicht allein mit magischen Künsten aus. Denn auch bei Scharlataninnen ist die Kraft, um einen Zauber nach dem anderen zu wirken, sehr begrenzt.

Und was nicht durch Magie

darzustellen ist, das muss durch Fingerfertigkeit oder eine schnelle

Zunge ersetzt werden. Auch die Zubereitung von stinkenden und rauchenden Tinkturen, das Anfertigen von aufwendiger Bekleidung und mysteriös wirkenden 'Artefakten' sind Dinge, die einer guten Scharlatanin leicht von der Hand gehen müssen. Selbst die Schülerin einer erfahrenen Scharlatanin braucht gut und gerne fünf Jahre, bis sie ihr erstes eigenes Programm darbieten darf – und wenn sie nicht mit faulem Obst oder Schlimmerem beworfen wird, dann darf sie sich mit Recht Jahrmarktszauberin nennen.

Viele Scharlataninnen verfügen darüber hinaus über einen ansehnlichen Bildungsstand – jedenfalls, wenn man sie nicht mit Akademiemagierern vergleicht, sondern mit den Gauklern,



mit denen sie oft gemeinsam durchs Land ziehen. Viele von ihnen können lesen, schreiben und rechnen, oft verstehen sie sogar einige Brocken der angeblichen 'Zauberersprachen' Boparano und/oder Ur-Tulamidya, um ihren Vorführungen einen überzeugenderen Anstrich zu geben, und kennen viele Geschichten aus fernen Ländern und früheren Zeiten – wobei sie oft selbst nicht wissen, was davon wahr ist und was nur erdichtet –, um das Publikum zu beeindrucken.

VARIANTEN

Ebenso wenig, wie Hexe gleich Hexe oder Magier gleich Magier ist, gestaltet sich die Gemeinschaft der Scharlatane und Scharlataninnen bunt und vielfältig. Je nach Hintergrund und speziellen Fähigkeiten können sie ganz unterschiedliche Karrieren einschlagen (bzw. eingeschlagen haben, bevor sie aufs erste Abenteuer ausgezogen sind):

Die bekannteste Art Scharlatanin ist sicherlich die **Jahrmarktszauberin**: Sie zieht gemeinsam mit einer Truppe von Gauklern durchs Land und begeistert das Publikum durch eine Vorstellung, die ein buntes Feuerwerk aus schillernden Illusionen und aberwitzigen Zauberkriechen ist, unterlegt von pathetischen Reden, Taschenspielerereien und vielleicht sogar dem einen oder anderen alchimistischen Effekt. Jahrmarktszauberinnen verstehen es, auch ein größeres Publikum in ihren Bann zu schlagen, weswegen sie in vielen Gauklertruppen die Aufgabe der *Impresaria* übernehmen, die auch die Vorstellungen der anderen Akteure moderiert und kommentiert.

Ebenfalls meist mit fahrenden Gauklern unterwegs ist die **Scharlatanische Seherin**. Sie stellt sich niemals einem großen Publikum, sondern zieht sich mit gutgläubigen Einzelpersonen am liebsten in einen Wohnwagen, ein Zelt oder ein Hinterzimmer zurück, um mit viel Brimborium scheinbare Voraussagen über die Zukunft des Kunden zu treffen, wobei sie sich aller bekannten und unbekannten Arten der Wahrsagekunst bedienen kann. Ob die Seherin dabei wirklich die Gabe des Prophezeiensehs hat, ist unerheblich, wichtig ist nur, dass sie ihre Weissagungen über den einen oder anderen Zauber so in Szene zu setzen weiß, dass der Ratsuchende davon zutiefst beeindruckt ist und deswegen an den Wahrheitsgehalt des Gesagten glaubt. Dazu kommt noch die Fähigkeit, alle Aussagen so ungenau zu halten, dass jeder sich darin wiederfinden kann, und gleichzeitig den Kunden die heimlichen Wünsche aus den Augen abzulesen – zuversichtliche und gutgelaunte Kunden sind spendabler als solche, die sich vor der Zukunft fürchten müssen.

Eine Seherin gibt sich in der Regel wesentlich düsterer und geheimnisvoller als die Jahrmarktszauberin, auch fühlt sie sich auf einer offenen Bühne selten sonderlich wohl.

Eine weitere Variante der Scharlatanin ist die **Magische Quacksalberin**. Auch sie zieht durchs Land, allerdings in der Regel nicht als Teil einer Gauklertruppe, sondern auf eigene Faust. Wie die herkömmliche Quacksalberin (AH 103) verdient sie ihr Geld mit dem Verkauf dubioser Wundertinkturen, die sie in der Regel selbst hergestellt und abgefüllt hat. Obwohl ihr Mitteln häufig nur geringe Wirkung zeigen, kann sie die Zweifel ihrer abergläubischen Kundschaft leicht mit Hilfe magischer Kunststücken und ihrer sinnverwirrenden Redekunst zerstreuen. Ihren Kunden bleibt meist nur der Glaube an die Wirkung der teuer erkauften Substanz. Es soll jedoch tatsächlich auch Quacksalberinnen gelegentlich

gelingen, auf magischen Wägen zu heilen oder wirkungsvolle Mittel herzustellen.

Einer ähnlichen (und nach Meinung der Ordnungshüter ebenso verwerflichen) Profession gehen magische **Trickbetrügerinnen** nach, die vermeintliche magische Artefakte verhöhlen, illusionär vergoldete Gegenstände als echt golden verkaufen, Würfel beim Glücksspiel magisch bewegen, sich in Vertrauen und Geldbeutel ihrer Mitmenschen einschleichen oder ihre Zauberkunst gar für Einbrüche nutzen. Solche Betrügerinnen findet man vor allem im gesetzlosen Südaventurien, doch auch weiter im Norden erliegt hin und wieder eine Scharlatanin der Versuchung, sich neben der Jahrmarktszauberei mit krummen Dingen schnelles Geld zu verdienen.

Eine recht seltene Abart ist die sogenannte **Theaterzauberin**, die Theateraufführungen oder sogar Opern mit magischen Effekten unterstützt. Natürlich tritt sie nur dort auf, wo man größere Theater vorfindet, also vor allem in großen Städten des Horasreichs und der südlichen Stadtstaaten, aber auch in Teilen des Mittelreichs und vereinzelt in Festum und auf Maraskan. Oft steht die Zauberin dabei selbst nicht auf der Bühne, sondern steuert ihren Teil aus den Kulissen heraus bei, indem sie im richtigen Augenblick die Illusionen von grausigen Ungeheuern oder übersinnlichen Erscheinungen auf der Bühne erscheinen lässt, aber auch Stimmen, Geräusche und sogar Geräusche aus dem Nichts und wunderliche Lichterscheinungen gehören zum ihrem Repertoire. Es liegt nahe, dass fähige Theaterzauberinnen oft ganz erheblich zum Erfolg einer Darbietung beitragen, recht gesucht und gut bezahlt sind und daher ihre Posten eifersüchtig verteidigen – wohingegen eine junge Theaterzauberin, deren Premiere beim Publikum durchgefallen ist, lange nach einer festen Anstellung suchen muss und daher bisweilen auf Wanderschaft zu finden ist. Recht nahe verwandt mit der Theaterzauberin ist die **Hofscharlatanin**, die allerdings nur in reichen Adels- oder Handelshäusern vorkommen: dort, wo man es sich leisten kann und will, eine qualifizierte Bedienstete (seltener: Sklavin) zu finanzieren, deren einzige Aufgabe es ist, Gäste mit magischen Effekten zu beeindrucken. An den reichen Adels- und Handelshäusern der aranischen, tulamidischen und südländischen Städte leistet man sich gelegentlich eine Hofscharlatanin, deren Aufgabe es ist, gemeinsam mit den hauseigenen Musikanten und Tänzern auf Bällen und Festen für erlesene Unterhaltung zu sorgen. Dabei ist es auch bei ihr eher Ausnahme als Regel, dass sie sich dem Publikum zeigt, vielmehr zaubert sie aus dem Hintergrund heraus und beeindruckt die Anwesenden durch wundersame und merkwürdige Zaubereien. Hierzu gehört es zum Beispiel, den Hausherrn in überirdischem Glanz und geschmückt mit geradezu unglaublichem Geschmeide erscheinen zu lassen, Illusionen von dienstbaren Dschinnen herbeizurufen oder einzelne Räume scheinbar zu verwandeln (zum Beispiel in ein Stück Dschungel oder gar scheinbare Eiswüste). Hofscharlataninnen arbeiten auch oft mit Sharisadim zusammen, um deren Tänze noch wunderbarer und faszinierender zu machen. Mitunter ist die Grenze zwischen Theaterzauberin und Hofscharlatanin fließend, denn manche reiche Herren halten sich auch eine eigene Theatertruppe, während umgekehrt die Aufgaben einer Theaterzauberin denen der Hofscharlatanin durchaus ähneln können.

Besonders hervorgehoben sei hier die Zorganer 'Schule des seienden Scheins', die neben gildenmagischen Illusionistinnen auch ganz gezielt Scharlataninnen ausbilden – ein Überbleibsel aus den Zeiten, als Gildenmagie in Aranen verboten war und die Zauberschule nur unter dem Deckmantel der 'harmlosen Scharlatanerie' überleben konnte. Viele der erfolgreichsten Theater- und Hof-scharlataninnen Aventuriers sind hier ausgebildet worden, und bis heute schickt manch ein tulamischer Herr eine begabte Schülerin hierher, auf dass sie ihm nach ihrer Ausbildung dienen mag (und nicht selten sind dies auch Sklavinnen). Doch nicht jede Abgängerin des scharlatanischen Zweiges schafft es zu einer festen Anstellung, so dass auch unter Jahrmarktszauberinnen manch eine 'Zorganerin' zu finden ist.

DIE ZAUBERKUNST DER SCHARLATANIN

Die scharlatanische Magie ähnelt in vielerlei Hinsicht der gildenmagischen Zauberei – auch wenn Akademiemagier das gar nicht gerne hören. Daher fällt es der Scharlatanin vergleichsweise Zaubern in gildenmagischer Repräsentation zu erlernen (sofern sie überhaupt Zugang dazu hat), und auch in der Ausführung ihrer Zauberei kopieren sie die Magier: Gesten und Formeln entsprechen häufig genau der gildenmagischen Repräsentation, auch wenn die Scharlataninnen gerne ein paar zusätzliche Worte und Gesten über das eigentlich notwendige hinaus um einen Zauber weben – man ist dem Publikum schließlich etwas schuldig.

DIE SCHARLATANISCHE REPRÄSENTATION

Zwar gibt es eine **eigene Repräsentation für Scharlatanerie**, aber sie ist eng mit der gildenmagischen verwandt – es ist sozusagen eine 'abgespeckte' Version der Magierrepräsentation.

- Dies hat zur Folge, dass Scharlataninnen Zaubern in gildenmagischer Repräsentation um nur eine Spalte schwerer erlernen können, während Zaubern in allen anderen Repräsentationen die übliche Verschiebung um zwei Spalten erfahren. Eine weitere Ausnahme sind Schelmenzauber, die ebenfalls nur um zwei Spalten verschoben werden – im Gegensatz zu den anderen Zaubern, die hier um drei Spalten verschieben müssen. (Dies gilt auch umgekehrt: Schelme können die scharlatanische Repräsentation zwei anstatt drei Spalten schwerer erlernen.)

- Alle Zaubern mit dem Merkmal *Illusion*, die in der Scharlatanerie-Repräsentation gewirkt werden, haben eine doppelte Wirkungsdauer (ohne dadurch teurer zu werden), außerdem können sie leichter modifiziert werden:

Jeder Zuschlag auf eine Illusions-Modifikation oder -Variante sinkt um 1 Punkt.

- In der scharlatanischen Repräsentation sind viele komplexe Zaubern nicht möglich. Wer einzig die scharlatanische Repräsentation erlernt hat, kann Zaubern mit den Merkmalen *Eigenschaften* und *Form* nur innerhalb der eigenen Aura wirken (sprich: Verwandlungen sind nur als Selbstverwandlungen möglich).

- Als Bedingungen, Zaubern in scharlatanischer Repräsentation zu wirken, gelten wie bei der gildenmagischen Repräsentation Sicht, Konzentration, Geste und Formel, wobei letztere gerne einmal in einen Satz eingeflochten oder als Gedicht formuliert wird. Keine der Bedingungen ist jedoch eine *Feste Bedingung*.

- Als einziges Objekt kann eine Scharlatanin eine Kristallkugel mit Zaubern belegen, andere Objektrituale liegen in ihrer Repräsentation nicht vor. Die hierfür notwendige scharlatanische Ritualkenntnis kann mit Schwierigkeit C gesteigert werden. Dass die meisten Scharlataninnen auch einen pompös verzierten Stecken (von etwa Unterarmlänge) mit sich tragen, hat daher einen reinen darstellerischen Charakter: Das Publikum lässt sich nun mal leichter beeindrucken, wenn die Zauberin auch mit ihrem Stab fuchteln kann. Verzaubert sind diese Stäbe jedoch meist nicht.

Bemerkenswert ist vielleicht noch, dass es vereinzelte Zaubern gibt, die unter Gildenmagiern kaum bekannt sind, sich unter Jahrmarktszauberinnen aber einer bemerkenswerten Popularität erfreuen – was sicherlich damit zusammen hängt, dass Magier nicht auf die Idee kämen, eine Scharlatanin nach ihren Zaubern zu fragen.

- **Experte:** Für weitere Sprüche, die in die scharlatanische Repräsentation überführt werden sollen, gilt: Alle Zaubern mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Herbeirufung*, *Limbus* und *Temporal* können in der Scharlatanerie-Repräsentation grundsätzlich nicht existieren. Zaubern mit einer Komplexität von C oder schwerer, die wenigstens ein Merkmal haben, das nicht *Einfluss*, *Herrschaft*, *Illusion* oder *Telekinese* ist, sind ebenfalls nicht möglich.

Mögliche Zauberkategorien (Zauber, die bei Scharlataninnen mit einem Wert von 4 oder mehr verbreitet sind):

Accuratum, Aureolus, Auris Nasus, Blitz, Claudibus, Duplicatus, Favilludo, Flim Flam (Mag), Foramen, Illusion auflösen, Motoricus, Odem, Pectetondo, Reflectimago, Sapefacta, Sensibar, Silentium, Vocollimbo, Vogelwitzschern, Weirachwolke

Scharlatanin (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: KL 13 oder IN 13, das andere 11, CH 12, FF 12

Modifikationen: MR +1, +6 AsP

Automatischer Vorteil: Halbzauberer

Kampf: Dolche +1, Raufen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Stimmen Imitieren +2

Gesellschaft: Betören +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +4, Überreden +2, Überzeugen +1

Natur: –

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Bosparano oder Ur-Tulamida) +2, eine Fremdsprache nach Wahl +4, L/S (passende Schrift) +3

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: Rep/RK Scharlatanerie; Merkmal Illusion, Regeneration I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Regeneration II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang; Eitelkeit, Neugier, Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Angst vor Menschenmengen, Farbenblind, Platzangst, Sprachfehler

Ausrüstung: sehr auffälliges, aber nicht wertvolles Auftrittsgewand samt passenden Schuhen und Kopfputz (Hut, Kappe oder

Stirnreif), geschmückter, aber magiefreier Zauberstab, einfache Reisekleidung und feste Schuhe, Dolch, Tuchbeutel mit Besteck und Napf

Besonderer Besitz: einfaches Pferd mit Sattel und Satteltaschen; bei Hofscharlanten oder Theaterzauberer auch: Verbindungen für 20 GP, wobei auch die SO-Grenze von +/-5 überschritten werden kann; Kugel mit erstem Kugelzauber

Varianten:

Eine dieser Varianten muss gewählt werden.

Jahrmarktszauberin (10 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, SO 3 bis 8)

Modifikationen: +3 AsP

Zusätzlicher Nachteil: Randgruppe

Talente:

Kampf: Hiebaffen oder Stäbe +2, Peitsche oder Schleuder oder Wurfmesser +1; **Körper:** Gaukeleien +5, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1; **Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +3; **Wissen:** Geographie +2, Sagen/Legenden +2; **Schriften/Sprachen:** Muttersprache (oder Sprache der Kultur, in der sich die Scharlatanin vorwiegend aufhält) +2; **Sprachen:** kennen: Atak oder Fücksisch +4; **Handwerk:** Alchimie +2, Fahrzeug Lenken +4, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel

Hauszauber: Attributo +6, Auris Nasus +7, Menetelk (Mag) +5, Motoricus +5, Vocolimbo +5

Zauberfertigkeiten: Aureolus +4, Duplicitatus +4, Favilludo +4, Film Flam (Mag) +4, Pectetondo +2, Sensibar +3, Vogelzwitschern +3, Weihrauchwolke +3

Scharlatanische Seherin (10 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, SO 3 bis 8)

Modifikationen: +2 AsP

Zusätzlicher Nachteil: Randgruppe

Empfohlener Vorteil: Gabe Prophezeien

Talente: **Kampf:** Hiebaffen oder Stäbe +2; **Körper:** Gaukeleien +3, Selbstbeherrschung +2, Stimmen Imitieren +3, Zechen +1; **Gesellschaft:** Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +4, Überzeugen +3; **Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +2; **Sprachen:** Sprachen kennen (Bosparano oder Ur-Tulamidyä (die jeweils noch nicht aktivierte Sprache)) +2; **Handwerk:** Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +3;

Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kugel des Heilsehers

Hauszauber: Attributo +6, Auris Nasus +6, Gefunden! (Sch) +5, Sensibar +7, Vocolimbo +7

Zauberfertigkeiten: Aeolitus +4, Aureolus +5, Blendwerk (Sch) +4, Favilludo +5, Menetelk (Mag) +4, Motoricus +4, Odem +5

Magische Quacksalberin (10 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, SO 3 bis 8)

Zusätzlicher Nachteil: Randgruppe

Talente: **Kampf:** Hiebaffen oder Stäbe +2, Raufen +2; **Körper:** Gaukeleien +3, Zechen +3; **Gesellschaft:** Gassenwissen +3, Überreden +4, Überzeugen +1; **Wissen:** Geographie +1, Pflanzenkunde +3; **Schriften/Sprachen:** L/S (oben gewählte Schrift) +1; **Handwerk:** Alchimie +4, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +5, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel

Hauszauber: Applicatus +6, Auris Nasus +7, Bannbaladin (Mag) +6, Sensibar +6, Weihrauchwolke +6

Zauberfertigkeiten: Accuratum +3, Attributo +4, Aureolus +4, Delicioso +3, Favilludo +3, Motoricus +4, Sapefacta +3

Hofscharlatanin (10 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: SO 6–10)

Modifikationen: +3 AsP

Talente: **Kampf:** Fechtaffen oder Säbel +2; **Körper:** Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +2; **Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +4, Überreden +2; **Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2; **Schriften/Sprachen:** L/S (oben gewählte Schrift) +3; **Handwerk:** Alchimie +3, Malen/Zeichnen +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel

Hauszauber: Auris Nasus +7, Ignorantia +6, Motoricus +5, Vogelzwitschern +6, Weihrauchwolke +7

Zauberfertigkeiten: Accuratum +4, Attributo +4, Aureolus +7, Favilludo +6, Film Flam (Mag) +4, Sapefacta +4, Silentium +4

Theaterzauberin (12 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: SO 6–10)

Modifikationen: +3 AsP

Talente: **Kampf:** Fechtaffen oder Säbel oder Stäbe +2; **Körper:** Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Singen +4, Stimmen Imitieren +2; **Gesellschaft:** Schauspieler +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +1, Überzeugen +2; **Wissen:** Etikette +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Rech-

nen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2; **Schriften/Sprachen:** L/S (oben gewählte Schrift) +3; **Handwerk:** Alchimie +3, Malen/Zeichnen +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel

Hauszauber: Accuratum +5, Applicatus +5, Auris Nasus +7, Motoricus +7, Vocolimbo +6

Zauberfertigkeiten: Attributo +3, Aureolus +5, Blendwerk (Sch) +4, Favilludo +5, Film Flam (Mag) +4, Impersona oder Projektimago +2, Menetelk +4 (Mag), Silentium +3

Trickbetrügerin (12 GP; zeitaufwendig; zusätzl. Voraussetzung FF 13, SO 3–8)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück im Spiel; Gesucht

Talente: **Kampf:** Dolche +1, Raufen +1; **Körper:** Gaukeleien +5, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Taschendiebstahl +3, Zechen +2; **Gesellschaft:** Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +4; **Wissen:** Rechnen +1, Schätzen +4; **Sprachen:** Sprachen Kennen (Atak) +4, **Handwerk:** Falschspiel +4, Schlösser Knacken +1

Hauszauber: Attributo +6, Harmlose Gestalt +6, Ignorantia oder Impersona +6, Penetrizell +7, Sensibar +7

Zauberfertigkeiten: Applicatus +4, Aureolus +4, Claudibus +3, Foramen +4, Hellsicht trüben +4, Ignorantia oder Impersona +3, Pectetondo +4, Widerwille +3



DIE SCHARLATANIN MIT ABGEBROCHENER AUSBILDUNG

Wie bereits im Text angedeutet, hat manch eine Scharlatanin eine gescheiterte Ausbildung an einer Magierakademie hinter sich, in sehr seltenen Fällen ist sie auch für kurze Zeit bei einer Hexe, einem Druiden, einer Sharisad oder gar einer Zibilja in die Lehre gegangen. Auf jeden Fall hat sich gezeigt, dass sie für diese Profession nicht geeignet war oder ihr die vorherige Lehrmeisterin die entsprechende Tradition so 'vermisch' hat, dass auch kein Weg mehr zurück führt.

Wir geben hier keine Sonderregeln für eine solche Vorge-

schichte einer Scharlatanin an, da wir davon ausgehen, dass der Wechsel so früh erfolgt ist, dass speziell die Zauberkünste, Repräsentationen und Ritualkenntnisse noch nicht ausgeprägt waren. Sie sollten aber einige typische 'weltliche' Kenntnisse (wie z.B. *Lesen/Schreiben* und eine Fremdsprache bei Magiern, *Pflanzenkunde* und *Kochen* bei Druiden und Hexen, *Tanzen* bei Hexen und Sharisad) bei der Generierung der Scharlatanin mit Talent-GP anheben. Ebenfalls sehr passend sind in einem solchen Fall übrigens Vorurteile gegen die ehemalige Profession.

DIE SCHELMIN

*»Dieweil der hohe Herr noch mahnend sprach
von Reue und des Rechtes klarer Sonnen
und Leute ringsum seufzten »Weh!« und »Ach!«
war das munt're Schelmein still entronnen!«
—aus einem darpatischen Volkslied*

*»Vielleicht hat uns die junge Göttin die Koboldskinder als ein
Abbild ihrer Selbst geschenkt.«
—Palinai Marnion, Tsa-Geweichte*

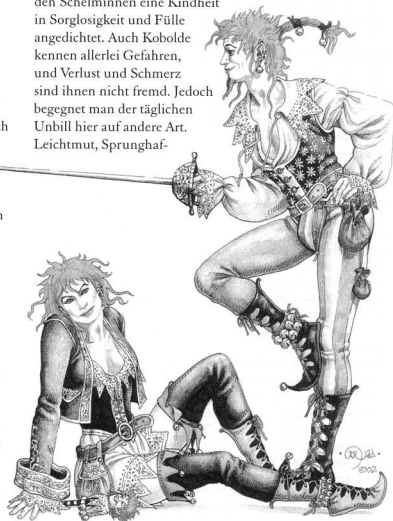
Von Zeit zu Zeit geschieht es, dass ein Kobold sein eigenes Kind in die Wiege anderer Eltern legt und deren Säugling raubt, wobei er sich mit besonderer Vorliebe rothaarige und sommersprossige Säuglinge sucht. Während der koboldische Wechselbald meist sehr schnell die Ziehltern verlässt, wächst das geraubte menschliche Kind* bei den Kobolden, versteckt im Wald, in Gängen und Höhlen, in seltenen Zwischenbereichen und sogar zeitweise in der Feenwelt auf. Die Kobolde sind überaus stolz auf ihre Ziehkinder, suchen sie sich doch besonders gewitzte Vertreter der jeweiligen Rasse aus, deren wacher Geist und deren stete Neugier ihr fragendes Plappermaul niemals still stehen lassen.

Gar nicht gerne hören Kobolde hingegen die Theorie, in Wirklichkeit wären die von ihnen erwählten Kinder eigentlich ganz normal und würden erst durch die koboldische Erziehung den typisch schelmischen Charakter erhalten. Im Alter von etwa 14 Jahren kommen die Schelme zurück in die Menschenwelt – dann, wenn sie zu groß und den Kobolden schlussendlich zu menschlich-ernsthaft werden. Dass die 'Koboldskinder' dann große Schwierigkeiten haben, sich in menschlicher Gesellschaft zurechtzufinden, scheint die Kobolde nicht zu stören.

Ein Kind, das bei Kobolden aufgewachsen ist, kann mit

Leichtigkeit einen Schnellredewettstreit gewinnen, die Beine hinter dem Kopf verschränken, durch die Zähne pfeifen, mit der Zungenspitze die Nase berühren, die verschiedensten Geräusche nachahmen oder sie sogar außerhalb seines Körpers entstehen lassen.

Die Jugend einer Schelmin verläuft anders als die ihrer Geschwister in den Städten und Dörfern Aventuriens: Sie lernt, was man für das Leben in einer Koboldfamilie wissen muss. Und dazu gehört kaum, eine wohlschmeckende Rübe von einer bitteren Wurzel zu unterscheiden oder ein Feuer langfristig zum Brennen zu bringen. Zu Unrecht aber wird den Schelminnen eine Kindheit in Sorglosigkeit und Fülle angedichtet. Auch Kobolde kennen allerlei Gefahren, und Verlust und Schmerz sind ihnen nicht fremd. Jedoch begegnet man der täglichen Unbill hier auf andere Art. Leichtmut, Sprunghaf-



*) Die einzige nichtmenschliche Rasse, deren Kinder von Kobolden gestohlen und als Schelme zurückgebracht werden, sind die Halbelfen, und auch diese nur, wenn sie in menschlicher Umgebung (also in den o.g. Kulturen) wohnen. Es heißt zwar, dass ein solcher Kinderraub auch bei anderen Völkern und Rassen vorkommt, doch werden aus diesen Kindern mit Sicherheit keine Schelme ...

tigkeit und unerschütterliche Neugierde bilden die Grundlage des koboldischen Alltags, und so wird auch die Weltsicht der Schelmin geprägt (siehe auch den Abschnitt über Kobolde und Feen in *MWW*).

Leider wird diese Lebensart unter normalen Menschen nicht sehr geschätzt. Deren Leben ist von Sorge und Ernsthaftigkeit, von der Suche nach Sicherheit und dem Streben nach Besitztümern bestimmt. Die meisten Menschen, denen die Schelmin begegnet, verstehen keine Scherze, sie reagieren voller Zorn auf jede Neckerei, und hinter dem Spott, den sie hervorbringen, verbirgt sich keine Wärme, sondern Häme und Schadenfreude.

Die Schelmin ist geübt darin, die Schwachstellen und wunden Punkte ihres Gegenübers zu erkennen – und sie versucht, ihm einen Spiegel vorzuhalten und ihn so auf diese Schwächen aufmerksam zu machen. So kann es geschehen, dass sie die eitle Prahlerei eines Gardisten kurzerhand mit einem NACKEDEI beendet, damit er und alle Umstehenden einsehen, dass er ohne seine schmutzige Uniform auch nur ein ganz normaler Mensch ist.

Auf der anderen Seite möchte sie die Menschen in ihrer Umgebung aufheitern und davon überzeugen, dass das Leben viel leichter zu ertragen ist, wenn man darüber lacht. So ist es möglich, dass sie der Fischersfamilie, die jüngst ihre Tochter im Sturm verlor, Trost spendet, indem sie bei der Bestattung ihre eigene unverbrüchliche Zuversicht auf die Trauergemeinde überträgt, und sich keinen Deut um den wütenden Blick des Boron-Geweihten schert, der zu Recht eine Täuschung und Blasphemie hinter dem vernünftigen Schelmengesicht vermutet. Ein Lächeln auf das Gesicht ihres Gegenübers zu zaubern ist der Schelmin Lohn genug. Oft genug geschieht es jedoch, dass dieses Gegenüber den Sinn für Humor gar nicht teilen kann oder will, und wenn der oben genannte Fischersvater herausfindet, wo seine plötzliche Zuversicht wirklich herkommt, kann es sein, dass der Schelmin trotz allem guten Willens eine gehörige Tracht Prügel droht.

Eine Schelmin ist sprunghaft und schwer berechenbar, niemals aber nachtragend oder rachedurstig. Selbst wenn ihr ein schwerer Verlust zugefügt wird oder sie einen Schicksalsschlag erleidet, wird sie nach einer neuen Herangehensweise suchen, statt Unrecht mit Unrecht zu bekämpfen. Andererseits bringt sie kein Verständnis dafür auf, dass andere Leute das anders sehen. Und der aufmunternd gemeinte Scherz nach einer verlorenen Schlacht wird selbst von guten Freunden leicht als unpassend und geschmacklos empfunden, weswegen es Schelminnen oft nicht sehr leicht fällt, Gefährten zu finden und auch längere Zeit zu behalten – sollten sie nicht irgendwann lernen, ihre Zunge in gewissen Situationen doch im Zaum zu halten.

Freilich: Die Gratwanderung zwischen ihrem angeborenen Wesen und ihrer koboldischen Erziehung ist nicht leicht für eine Schelmin. Es ist nur ein kleiner Schritt von der Fröhlichkeit zur Hysterie, von der stetigen Veränderung zum Chaos. So kommt es, dass erfahrener Schelminnen – entgegen jeder Vermutung – sehr gefestigte Charaktere sind. Obgleich sie einen nahezu unerschütterlichen Humor haben – und bei Scherzen auf ihre Kosten eher mitlachen als wütend werden –, kann es geschehen, dass eine Schelmin die Schwermut überkommt. Meist geht das schnell vorbei, doch es soll vorkommen, dass sie ihre ureigene Fähigkeit verliert, jeder

Wendung des Schicksals mit unerschütterlichem Optimismus zu begegnen. Dann geht sie langsam und qualvoll an ihrem eigenen Sarkasmus zu Grunde. Ein solches Wesen wird Schwarzschild genannt – und sollte dem Spielleiter vorbehalten bleiben. Der bekannteste Vertreter dieser dunklen Schelminvariante ist Torxes von Freigeist, der 'Hofnarr der Schwarzen Lande' und ehemaliger Herold Borbarads. Eine junge Schelmin hat in der Zeit zwischen dem Verlassen ihrer Zieheltern und ihrem ersten Abenteuer üblicherweise schon etwas Kontakt zur derischen 'Zivilisation' gehabt. Dies endete meist damit, dass sie versuchte, ihre eigene 'Nische' in der menschlichen Welt zu finden. Die folgenden Schelminnen-Varianten sind eine Auswahl an Möglichkeiten, welchen Weg eine junge Schelmin einschlagen kann.

Die Schöpferin: Diese Schelmin hätte, wäre sie nicht von Kobolden geraubt worden, eine treffliche Geweihte der Tsa werden können. Stets fängt sie Dinge an und bringt sie nicht zu Ende. Immer wieder baut sie alles auseinander und zur Hälfte wieder zusammen. Ihre Fragen durchlöchern alles und jeden, ihre Neugierde ist unerschöpflich, ihr Mittelungsdrang desgleichen. Die Welt der Menschen ist für sie vom ersten Augenblick an eine neue, spannende Welt der unbegrenzten Möglichkeiten.

Die Visionärin: Diese Schelmin ist sich ihrer Außenseiterrolle auf Dere von Anfang an bewusst. Schon unter den Kobolden wusste sie, dass sie dort nur ein Gast und ihre Heimat anderswo ist. Und als sie zum ersten Mal unter Menschen kam, verstand sie, dass sie auch hier nicht zu Hause sein kann. Ihr erstes Zusammentreffen mit Menschen endete in panischer Flucht. Und hernach tat sie etwas ganz und gar Schelminuntypisches: Sie setzte sich hin und dachte über ihre Situation nach. Sie kam zu dem Schluss, dass ihr Dasein einen Sinn haben müsse. Und sie erkannte, dass sie etwas besitzt, das vielen Wesen auf Dere fehlt: Humor, Optimismus und – nicht zuletzt – die Kunst, das Leben leicht und die eigenen Belange nicht allzu wichtig zu nehmen. Nach dieser anstrengenden Phase höchster Konzentration (die sogar mehrere Minuten gedauert haben mag ...) beschloss sie, das zu tun, was sie am besten kann: nach immer wieder neuen Möglichkeiten zu suchen, ein Schelmenstück abzuliefern. Den Bewohnern Deres möchte sie etwas von der Leichtigkeit und Unbeschwiertheit mitteilen, die sie in dieser Welt so sehr vermisst und die ihr selbst durch eine Fügung des Schicksals gegeben wurden.

Die Possenreißerin: Diese Schelmin ist nicht selten in einer Gauklertruppe anzutreffen. Sie ist gewandt an Körper und Geist, kann jederzeit improvisieren und extemporieren und ist zu akrobatischen Höchstleistungen in der Lage. Begeistert von Scharlatanerie führt sie ihre Zuschauer hinter Licht – um ihnen stets zu Ende der Darbietung stolz den Bären zu präsentieren, den sie ihnen zuvor so meisterlich auf die Nase gebunden hat. Die Possenreißerin hat eine Nische in Aventurien gefunden, in der ihre Künste geschätzt werden. Doch auch sie muss lernen, dass ein Scherz auf der Bühne eher akzeptiert wird als einer, den sie sich im normalen Leben erlaubt.

Die Vagabundin: Diese Schelmin hat die wohl größte Bindung zu der Welt der Menschen. Wie die Schöpferin (s.o.) studiert sie diese Welt, aber das Leben der Menschen ist ihr zu eintönig. Ständig ist sie auf der Suche nach Neuem und auf der Flucht vor Gewohntem. Jeder noch so schöne Ort wird ihr

nach kurzer Zeit langweilig, einen längeren Aufenthalt empfindet sie als Gefangenschaft. Stets glaubt sie, dass es hinter dem Horizont noch schöner, bunter, amüsanter sein müsse. Sie wandert durch die Welt, immer der eigenen Nase nach, wobei sie aber nicht nach Ruhm oder Reichtum strebt, sondern nur nach dem freien und ungebundenen Leben.

Die Hofnärin: Diese Variante ist wohl die seltenste Form der Schelmin. Ob nun an Höfen der Fürsten oder gar der Könige und Kaiser Deres, überall findet man die Hofnärin – wobei allerdings bei weitem nicht alle Schelminnen sind. Die Narrenfreiheit ist manchmal die einzige Möglichkeit für eine Schelmin, ihre Spaßchen in der menschlichen Gesellschaft ungefragt zu betreiben – wobei auch ihr Grenzen gesetzt sind. Von einer Hofnärin werden zwar Scherze auf Kosten der Obrigkeit erwartet, aber manch ein zu weit gehender Scherz hat eine Hofnärin schon zu einem überstürzten Verlassen des angestammten Hofes gezwungen.

Der Klabauterlehrling: Manches Kind wurde nicht von einem gewöhnlichen Kobold, sondern von einem Klabautermann geraubt. Nach einer aufregenden Kindheit in der Bilge, zwischen hohen Frachtsapeln und in Krähennestern, ist der Klabauterlehrling denn auch mit dem Leben auf hoher See vertraut wie kaum jemand sonst. Wenn diese Schelmin sich dann von ihren Ziehlern trennt, bleibt sie meistens der See treu. In einer Schiffsmannschaft wird sie durchaus geschätzt, etwa wenn sie mit fröhlichen Liedern die tägliche harte Arbeit versüßt oder gar einen übelgelaunten Klabauter wieder versöhnt.

SCHELMISCHE NAMEN

Da jede Schelmin einen Namen trägt, der der Koboldsprache entstammt und damit für Menschen unaussprechlich ist, kommt in ihrem Leben der Moment, wo es an der Zeit ist, sich einen 'vernünftigen' Namen auszuwählen. Meistens wählt sie diesen nur den Menschen zuliebe, damit diese gleich wissen, mit wem sie es zu tun haben. Mit der festen Überzeugung, der Menschheit einen Gefallen zu tun und um ihrer Berühmtheit Ausdruck zu geben, andererseits aber einigem Unverstand, was menschliche Namensgebung anbelangt, kommen dann mitunter solche Namen wie 'Molli Unsinn', 'Quacksalber Schwupp-iss-weg' und 'Fernix Verschwinde' zustande. Vor allem, wenn ihnen zum Beispiel ein 'Du Taugenichts!' hinterhergerufen wird, können sie auf die Idee kommen, diese Bezeichnung in den Namen aufzunehmen. In manchen Fällen entstehen dabei auch überaus lange Namen wie 'Gunnar Stehniestill von Zwick und Zwack, Meister der schrägen Gesänge und frischen Witze, Graf Unschuld zu Weißnigt und Urahn aller Kuchenwerfer', oder aber kurz und bündig 'Ich', 'Keiner' oder 'Sagichnicht'.

DIE ZAUBERKUNST DER SCHELMINNEN

Für eine Schelmin ist der Einsatz von Magie eine Auflockerung des Lebens – ihres eigenen und des Lebens ihrer Umwelt. Die Zauberei kommt ihr spontan in den Sinn und ist – schwupps! – einen Wimpernschlag später auch schon ausgeführt. Diese rein intuitive Einstellung zur Magie ist natürlich jeglichem wissenschaftlichen Zugang zur Zauberei geradewegs entgegengesetzt.

Nicht immer haben die Koboldskinder in den Augen dererischen Bewohner das nötige Verständnis dafür, wann ein

Zauber 'angemessen' ist und wann nicht. Wie der Kobold ist auch die Schelmin stets auf der Suche nach einem 'Schelmenstück': einem Zauber, der so treffend ist wie ein guter Witz. Er soll die Beobachter zum Lachen und den Betroffenen zum Staunen, aber anschließend trotz Fluchens zum Schmunzeln oder vielleicht sogar zum Denken bringen. Magie ist für sie Mittel zum Zweck, eine zusätzliche Facette in ihrem und – wie ihr Verhalten generell – für Außenstehende unberechenbar. Die schelmische Repräsentation bedient sich keiner Zeichen oder anderer Merkhilfen. Aus diesem Grunde, und weil sie in ihrer Struktur fremdartig ist, ist es auch für die, denen sie nicht im Blute liegt, so ungemein schwierig, Koboldmagie zu erlernen. Umgekehrt haben auch Schelminnen gehörige Probleme mit fremden Zaubern, wenn sie solche erlernen wollen. Die Umsetzung etwa einer gildenmagischen Thesen in das Verständnis der Schelmin erfordert ein großes Maß an Gewissenhaftigkeit und Konzentration – und für diese Dinge sind Schelminnen nicht gerade berühmt. Haben sie erst einmal herausgefunden, 'was der Witz an der Sache ist', dann ist es ihnen nach einiger Übung durchaus möglich, die Effekte von Zaubern, die sie beobachtet haben, nachzuahmen (siehe **Schelmisches Imitationslernen in MWV**). Das Erlernen eines Schelmenzaubers hingegen erfordert das Verständnis dafür, wie dieser Zauber entsteht: Aus einem Impuls nämlich, der aus einer humoristischen Gedankenkette entspringt – auch wenn sich die Bahnen ähneln, so dass die Freizauberei auch den Schelminnen verschlossen bleibt. Wer den Humor der Schelminnen, wer ihre Leichtigkeit versteht, nur der wird ihre Magie meistern können.

DIE SCHELMISCHE REPRÄSENTATION

Schelmenmagie entstammt der koboldischen Zauberei, und ihre Eigenarten verhindern bis zu einem gewissen Grade, dass ein Zauber gegen den Widerstand des Opfers angehen muss.

● Dies ist zum einen der Vorteil *Unbeschwertes Zaubern*, zum anderen die Sonderfertigkeit *Lockeres Zaubern*. Beide erlauben es Schelminnen, die Magieresistenz ihres Opfers komplett zu ignorieren, so lange diese unter einem bestimmten Wert liegt. Überschreitet die Magieresistenz des Opfers diesen Wert (7 beim genannten Vorteil, 12 bei der erlernbaren SF), gilt wieder die gesamte Magieresistenz als Probenaufschlag. Diese Aussagen gelten *nur für Zauber in schelmischer Repräsentation in Kombination mit dem genannten Vorteil / der Sonderfertigkeit*. Werden Zauber in schelmischer Repräsentation, die gegen die MR gehen, auf mehrere Opfer gesprochen, so sind sie nicht wie üblich um die höchste MR plus die Zahl der Opfer, sondern nur um die doppelte Anzahl der Opfer erschwert.

● Ansonsten gilt auch für Schelminnen, dass sie ihr Opfer sehen und ein Minimum an Konzentration aufbringen müssen, vor allem aber, dass sie ihre passende Zaubergeste ausführen müssen.

● Zauber in schelmischer Repräsentation setzen offensichtlich die verwendete Astralenergie besonders gut um: Wann immer ein Zauber aus einer fremden Repräsentation in die schelmische überführt wird (z.B. durch das unten genannte Imitationslernen), sinken die Kosten auf zwei Drittel derjenigen in der ursprünglichen Repräsentation.

tion. Umgekehrt werden Schelmenzauber, die in eine andere Repräsentation überführt werden, um die Hälfte teurer.

● **Zauber in schelmischer Repräsentation** lassen sich nicht niederschreiben und aus Büchern lernen. Zudem ist die koboldische Symbolik, die die Schelme verinnerlicht haben und die Basis der schelmischen Repräsentation bildet, für andere Zauberwirker so schwer zu verstehen, dass das Erlernen eines Zaubers in schelmischer Repräsentation einem Unkundigen um 3 Spalten schwerer fällt (anstatt der üblichen zwei); umgekehrt können aber Schelme auch Zauber in fremder Repräsentation nur um 3 Spalten erschwert erlernen. Ausnahme hiervon ist die Wechselwirkung mit der scharlatanischen Repräsentation: Scharlatane erlernen Schelmenzauber um 2 Spalten schwerer und umgekehrt.

● Kenntnis der schelmischen Repräsentation erlaubt es jedoch, durch Imitationslernen eine beobachtete Zauberwirkung zu duplizieren und so über einen längeren Zeitraum einen Zauber in schelmischer Repräsentation zu schaffen. Diese Besonderheit ist im Kapitel **Erfahrung für Zauberkundige** (siehe MWW) detailliert beschrieben.

Mögliche Zauber für Schelminnen (also Zauber, die bei ihnen wenigstens eine Verbreitung von 4 erreichen): Abvenen-um, Aufgeblasen, Axeleratus, Bewegung stören, Blendwerk, Blitz, Dunkelheit, Einfluss bannen, Eisenrost, Film Flam, Foramen, Gefunden, Hellsicht trüben, Klickeradoms, Koboldgeschenk, Koboldovision, Komm Kobold, Kuschl, Lach dich gesund, Lachkrampf, Langer Lulatsch, Lockruf, Meister minderer Geister, Motoricus, Nackedei, Odem, Penetrizzel, Schabernack, Schelmenkleister, Schelmenmaske, Schelmenrausch, Seidenweich, Sensibar, Silentium, Verschwindibus, Visibili, Zagibu

Schelmin (2 GP; Erstprofession)

Anmerkung vorweg: Bei Schelminnen ist zu beachten, dass sie Kultur und Profession schon vereinen. Eine Schelmin darf somit keine separate Kultur wählen, die entsprechende koboldische Erziehung wurde schon in die angegebenen Werten verrechnet. Grundsätzlich stammen Schelminnen aber aus den Kulturen, die *Schelm* als mögliche Profession angegeben haben (siehe die Kulturbeschreibungen in **AH** ab S. 31) und werden auch von den Kobolden wieder in diese entlassen; Sie sollten auch die ersten Talentpunkte für ihren Schelm auf zu dieser Kultur passende Talente verwenden. Es bietet sich aber an, den angebotenen Variantenreichtum zu nutzen oder über den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* eine Zweitprofession zu wählen. Welche das sein darf, wird bei den Varianten explizit erwähnt. Auch hier sollten Sie bei der Zweitprofession eine wählen, die zur ursprünglichen Kultur der Schelmin passt.

Voraussetzungen: FF 13, IN 13, GE 12, CH 12, SO maximal 7

Modifikationen: MR +3, +6 AsP

Automatische Vor- und Nachteile: Geräuscherhexerei, Halbzauberei, Koboldfreund, Unbeschwertes Zaubern; Feste Gewohnheit (nur aus Spaß zaubern), Neugier 10, Weltfremd 5 (Obrigkeit und Autoritäten, menschliches Humorverständnis); Unfähigkeit Merkmal Schaden

Kampf: Raufen +3, Ringen +2, Wurfmesser +2

Körper: Akrobatik +4, Gaukeleien +4, Selbstbeherrschung +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Sich Verstecken +3, Singen +2, Stimmen imitieren +7, Tanzen +2

Gesellschaft: Überreden +4, Etikette –2, Sich Verkleiden +2

Natur: Fesseln/Entf. +2, Wildnisleben +1

Wissen: Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Koboldisch, Sprachen Kennen (Landessprache der ursprünglichen Eltern) +6

Handwerk: Heilkunde Wunden+1, Musizieren +3, Schneidern +1

Hauszauber: Blendwerk +5, Komm Kobold Komm +6, Lachkrampf +5, Lach dich gesund +6, Schabernack +6,

Zauberfertigkeiten: Klickeradoms +5, Koboldgeschenk +3, Langer Lulatsch+4, Nackedei +2, Verschwindibus +3, Zagibu +3

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Schelm, Talentspezialisierung Stimmen Imitieren (Bauchreden), Gabe Geräuscherhexerei +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gefäß der Sterne, Konzentrationsstärke, Lockeres Zaubern, Merkmalskenntnisse Einfluss, Illusion und Teleinese, Zauberkontrolle

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Glück, Glück im Spiel, Schlangemensch, Vom Schicksal begünstigt; Gesucht I (erst nach "zivilisatorischem Erstkontakt"), Lästige Mindergeister, Unstet, Unfähigkeit Kampftalente, Wahrer Name, Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Kampfrausch, Rachsucht, Schulden, Titularadel, Feste Matrix

Ausrüstung: Kleidung in allen Farben des Regenbogens (meist sehr geschmacklos) und häufig an den vielen Zipfeln mit Schellen und ähnlichem behangen.

Besonderer Besitz: nicht möglich

Mögliche Varianten:

Folgende Varianten können gewählt werden.

Schöpferin (+5 GP): Talente: Überreden +1, passendes (!) Handwerkstalent +3, ein weiteres +2, Malen/Zeichnen +4; *Verbilligte Sonderfertigkeit:* Meister der Improvisation; *Zusätzliche Zauber:* Lockruf +3, Motoricus

+2; *Weitere bekannte Zauber:* Aeolitus, Tauschrausch; *Empfohlene Zweitprofessionen:* Schriftsteller, Taugenichts, evtl. Handwerker (typischerweise dann abgebrochen ...)

Visionärin (+5 GP): Talente: Menschenkenntnis +2, Philosophie +2, Heilkunde Seele +1; *Zusätzliche Zauber:* Aufgeblasen +3, Schelmenlaune +3; *Weitere bekannte Zauber:* Dichter und Denker, Murks und Patz; +3; *Empfohlene Zweitprofessionen:* fast alle gesellschaftlichen und handwerklichen Professionen

Possenreißerin (+5 GP): Talente: Akrobatik +1, Gaukeleien +1, Stimmen Imitieren +1, Menschenkenntnis; *Gabe:* Geräuscherhexerei +3; *Zusätzliche Zauber:* Schelmenmaske +2, Vogelzitschern +4; *Weitere bekannte Zauber:* Attributo, Weihrauchwolke; *Empfohlene Zweitprofessionen:* Ausrufer, Barde, Gaukler

Vagabundin (+0 GP): Nachteil: Unstet; *Talente:* Wildnisleben +2, Geographie +2, drei weitere beliebige Wissenstale +2; *Sonderfertigkeit:* Nandusgefälliges Wissen; *Zusätzliche Zauber:* Foramen +3, Harmlose Gestalt +3, Schelmenkleister +3; *Weitere bekannte Zauber:* Seidenzeuge, Zappenduster, Leib des Erzes; *Empfohlene Zweitprofessionen:* Ausrufer, Barde, Dieb, Gaukler, Hirte, Schriftsteller, Seefahrer, Streuner, Taugenichts

Hofnärin (+8 GP): Talente: Akrobatik +1, Gaukeleien +2, Etikette +4, Menschenkenntnis +2, Sich verkleiden +2; *Zusätzliche Zauber:* Delicioso +2, Dichter und Denker +3, Schelmenlaune +3; *Weitere bekannte Zauber:* Seidenzeuge, Vogelzitschern, Weihrauchwolke; *Empfohlene Zweitprofessionen:* Gaukler, Hofkünstler

Klabauterlehrling (+8 GP): Talente: Klettern +1, Schwimmen +2, Sich verstecken +3, Singen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Bootfahren +2, Seefahrt +2; *Typische Zau-*

ber: Lockruf +2, Meister minderer Geister +3, Visibili +3; Weitere bekannte Zauberei: Attributo, Schelmenlaune, Zauberesen der

Natur; Empfohlene Zweitprofessionen: Seefahrer, Handwerker (mit der Seefahrt verbunden)

DIE ZAUBERTÄNZER

Tänzerinnen und Tänzer gibt es in fast jedem Volk, und ihre Bewunderer lassen sich gerne von hervorragender Kunst verzaubern – wofür sie sich dann mit begeistertem Applaus und höchster Verehrung erkenntlich zeigen. Die meisten Tänzer sind perfekte Beherrscher ihres Körpers und seiner Bewegungen, manche sind sogar von den Göttern gesegnet, aber nur wenige verfügen über astrale Kraft, die sie dazu befähigt, mit ihren Tänzen Magie zu wirken. Am berühmtesten unter diesen Zaubertänzern und Zaubertänzerinnen sind die **tulamidischen Sharisadim**, denn sie sind am zahlreichsten und angesehensten. Geheimnisvoller erscheint die **novadische**, dem Gott Rastullah gefällige **Sharisad**. Beide, egal aus welcher der beiden miteinander verwandten Kulturen sie stammen, weben durch jede Bewegung ihres Körpers und kleinste Fingerbewegungen feinste Astralgespinste – wobei die Novadi immer ein oder zwei Schleier, einen Khunchomer oder Kerzen nutzt, während die Tulamidin zusätzlich Finger- oder Fußschellen trägt und nur selten auf Schleier und Säbel zurückgreift. Die Tänzer und Tänzerinnen der Zahori, **Hazaqi** genannt (abgeleitet von dem tulamidischen Begriff für 'Feuerpau' aufgrund der häufig rot-schwarzen Gewandung), zeigen eine durch Kraft und Stolz geprägte Kunst mit weit ausladenden und teils grotesken Arm- und Handbewegungen und stampfenden Fußfolgen. Mit heißblütigem Temperament zwingen hier Leib und Willen die astralen Kräfte in ihre Form. Die Magie wird zumeist im Solotanz gewirkt, auch wenn der Paartanz weit verbreitet und der Gruppentanz mit wechselnd in den Vordergrund tretenden Tanzenden bei Sippentreffen sehr beliebt ist. Die aranischen **Majuna**, hingegen stehen – zumindest in ihrer Heimat – in dem Ruf, die atemberaubendsten aller männlichen Tänzer zu sein. Sie zeigen ihre betörende und akrobatische Kunst zumeist im Rahmen einer Vorstellung mit bis zu 13 Tänzern – wobei 12 Tänzer den Rahmen für den Haupttänzer bilden, und in der Regel ist auch nur dieser eine in der Lage, Magie zu wirken.



(Gerüchtweise gab es von langer Zeit auch einmal maraschanische Varianten verschiedener Zaubertänze, die jedoch angeblich von den Zaboroniten ausgemerzt wurden, weil sie die Schönheit der Welt nur unvollkommen wiedergaben. Sicher ist dagegen, dass es spezielle oronische Zaubertänze (und Varianten der bekannten) gibt, die auch mit Lebenskraft gewirkt werden können.)

WERDEGANG

Die Ausbildung jedes Magietänzers bedarf langer Jahre und beginnt im frühen Kindesalter. Neben den profanen Grundlagen des Tanzes und den Tänzen seines Kulturkreises nebst gesellschaftlicher Fertigkeiten muss der Lehrling die Bewegungsfolgen jedes magischen Tanzes einzeln zu meistern lernen. Ohne hartes körperliches Training und Selbst- sowie eine kaum nachvollziehbare Körperbeherrschung und einer angeborenen körperlich geprägten Intuition und Magie wird kein Tänzer je die Kunst des Magietanzes meistern können. Zudem ist bisher kein Magietänzer bekannt geworden, der anders als tanzend seine magischen Kräfte genutzt hätte. Da die Tänze jedes Kulturkreises ihre grundlegenden Eigenheiten und Regeln haben, ist es für den Tänzer deutlich leichter, Magietanz seines Volkes zu meistern als die Tänze der Nachbarn, auch wenn sich alle bekanntesten magischen Tänze aus den alten Tänzen Mhanadistans entwickelt haben. Ein Zaubertänzer kennt und beherrscht nach seiner etwa sechsjährigen Ausbildung bei einer ebenfalls magiebegabten Tanzmeisterin oder einem Tanzmeister Grundlagen in den meisten magischen Tänzen seines Kulturkreises. Die Magie zu wecken, gelingt ihm zunächst erst in wenigen, ausgewählten Tänzen. Der Tänzer strebt während seines aktiven Berufslebens beständig nach Erweiterung und Vervollkommen seiner Kunst. So kommt es häufig vor, dass Zaubertänzer von Stadt zu Stadt ziehen, um bei verschiedenen Meistern in die Lehre zu gehen. Mancher erlernt dabei gar die Tänze 'fremder' Kulturen – denn die magische Tanzkunst hat ihre Wurzeln im alten Mhanadistan und besitzt trotz der Unterschiede der Kulturen immer noch eine gemeinsame Grundlage. (Dass Novadi-Sharisadim eher weniger reisen und nur gottgefällige Tänze erlernen sollten, versteht sich dabei von selbst ...)

DIE MAGISCHEN TÄNZE

Die Magie der Zaubertänze ist streng ritualgebunden. In ihr werden durch Tanz die astralen Muster gewoben, wobei es für jeden einzelnen Tanz ein festes Grundmuster (nicht im Sinne von bestimmten Schritt- oder Bewegungsfolgen, sondern als astrales Muster) gibt, das der Tänzer mit seinen Körper gleichsam webt.

Je nach kultureller Ausprägung (Tanz-Stil) benutzt der Tänzer dabei sehr unterschiedliche Bewegungsarten. So wirken die feinen Fingerspiele einer Sharisad im *Tanz der Bilder* auf gleiche Weise wie die akrobatischen Leistung eines Majuna, die wehenden Schleier der novadischen Sharisad und die variierten Schrittfolgen und Armbewegungen der Hazaqi Magie, auch wenn der Zuschauer einen völlig anderen Tanz zu sehen glaubt.

Regeltechnisch werden die magischen Tänze über eine Probe auf *Tanzen* sowie eine Ritualprobe abgewickelt, wobei die übrig behaltenen Talentpunkte aus der ersten Probe auf die zweite als Bonus angerechnet werden können.

Erzeugt die Sharisad ihre eigene Musikbegleitung, so ist die Ritualprobe um 3 Punkte erswert.

Zaubertänzer (GP nach Variante)

Voraussetzungen: IN 12, CH 13, GE 13, FF 11, KO 12

Modifikationen: MR +1, +6 AsP, +3 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer (mit der Einschränkung auf magische Tänze); Eitelkeit 5

Kampf: Dolche +2

Körper: Akrobatik +3, Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Scharfsinn +3, Tanzen +7

Gesellschaft: Betören +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Sagen/Legenden +4, Schätzen +2

Handwerk: Musizieren +4, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ritualkenntnis (Zaubertänze) +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Ausweichen III

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausweichen (bes. Majuna), Feenfreund (nicht Novadi), Magiegeispur, Schutzgeist, Soziale Anpassungsfähigkeit, Arroganz, Verbindungen, Verpflichtung (bes. Tulamidin und Novadi ihrer Lehrherrscher gegenüber)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lahm, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Reisekleidung ihres Kulturkreises, ein besonderes Tanzgewand, zwei Tanzschleier oder zwei Tanzstöcke, Tamburin oder Fingerschellen, Dolch, Säbel oder Khunchomer oder Rapiert

Besonderer Besitz: kleiner Wohnwagen mit einem Zugtier oder ein Kollektion mehrerer aufwendiger und mit Gold- oder Silberfäden bestickter Tanzgewänder



Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Tulamidische Sharisad (12 GP, zusätzliche Voraussetzungen: nur Frauen, Kultur Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Aranien oder Südaventurien, SO mindestens 7)

Talente: Kampf: Säbel +1; **Gesellschaft:** Etikette +4, Gassenwissen +2, Überzeugen +2; **Wissen:** Brettspiel +2, Geschichtswissen +2; **Sprachen:** Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +6, L/S (Tulamidyä) +5

Tänze: Tanz der Ermutigung, Tanz der Liebe, Tanz der Freude, Tanz der Bilder

Versuchen mehrere Tänzer, gemeinsam eine Wirkung zu erzielen, so ist die *Tanzen*-Probe für jede Sharisad um die Anzahl der Tänzer erschwert (die 12 Majunas einer großen Aufführung sind in diesem Sinn nur schmückendes Beiwerk). In der folgenden Ritualprobe gilt als Gesamtergebnis: Niedrigste RkP* plus Anzahl der Tänzer.

UNTERSCHIEDLICHE 'REPRÄSENTATIONEN'

Die Stile der vier Ausrichtungen der Zaubertänzer sind unterschiedlich genug, um als verschiedene Repräsentationen durchzugehen; sprich: es ist für eine tulamidische Sharisad schwieriger, einen Majuna-Tanz oder die besonders rastallahgefälligen Bewegungen einer novadischen Tänzerin zu erlernen als einen eigenen Tanz. Sie muss zum Erlernen die anderthalbfache Menge an Abenteuerpunkten aufwenden und sie kann aus der ersten, der *Tanzen*-Probe nur die Hälfte der TãP* für die Ritualprobe nutzen. Mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung der Tänze in *MWW*.

Novadische Sharisad (10 GP; zusätzliche Voraussetzungen: nur Frauen, Kultur Novadi, SO min. 7)

Automatischer Nachteil: Prinzipientreue (Rastallah-Glaube)

Talente: Kampf: Säbel +2; **Körperlich:** Reiten +3, Selbstbeherrschung +2; **Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +3; **Wissen:** Brettspiel +4

Tänze: Tanz der Ermutigung, Tanz der Bilder, Tanz der Freude, Ohimas Tanz, Tanz für Rastallah

Zahorische(r) Hazaqi (9 GP; zusätzl. Voraussetzungen: Kultur Zahori, SO 3–7)

Talente: Kampf: Dolche +2, Wurfmesser +2; **Körperlich:** Akrobatik +2; **Gesellschaft:** Betören +2, Überreden +2; **Sprachen:** Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +4

Tänze: Selinata, Suenyo, Rahjarra, El Vanidad, Zarpada

Aranischer Majuna (12 GP; zusätzliche Voraussetzungen: nur Männer, nur Kultur Aranien, SO 5–10)

Automatischer Nachteil: Verpflichtung (zumeist gegenüber einem aranisches Adels-haus)

Talente: Kampf: Kettenstab +2, Stäbe +2; **Körperlich:** Akrobatik +2, Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +2; **Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +1; **Wissen:** Heraldik +2; **Sprachen:** Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +4, L/S (Garethi) +3, L/S (Tulamidyä) +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Formation

Tänze: Rondras Mut, Phexens Geschmeide, Firuns Jagd, Hesindes Macht

Die Zibilja

»Eyne große Ketzerey und dem Herre Praios ein Misbehagen sind die Zaubereywerber der Nurbarden, welche vorgeben, den Herrin Hesinde zu dienen, dabei aber zaubern wie eyne Hex' und sich gemeyn machen mit den Geystern von Bienen. Sie verzaubern ihre Sippe, auf dass sie ihnen unterthan ist, sie sprechen mit dem Bienenstock, lesen Traume und ritzen zauberische Zeychen in Thuerschwellen und Stadt-Thor. Wahrlich, sie treyben Gespoett mit den Zuwoelfen, dem Herre Praios zuvor, und es kann nicht recht sein, dass man sie leben laeszt.«

—aus den Aufzeichnungen des Praioslob von Selem, vermutlich um 640 v.H.

Viele der größeren Norbardensippen erheben eine der ihren in den Rang einer *Zibilja*, einer weisen Ratgeberin, deren Name im Alaani für 'Wahrsergerin' und 'Traumscherin' steht.

Ihre wichtigste Aufgabe ist die Bewahrung und Fortführung des Seffer Manich, der heiligen Sippenchronik. Auf bisweilen weit über tausend Jahre alten Schriftrollen werden darin alle bedeutenden Ereignisse der Sippe festgehalten: von Geburten und Unglücksfällen bis zu erfolgreichen Handelsabschlüssen und sonderlichen Begebenheiten. Zur Niederschrift bedient man sich nach wie vor der alten norbardischen Schrift aus 46 Silben-, 18 Deut- und mehreren hundert Wortzeichen, zudem ist der Seffer Manich durchgehend in Versform gehalten. Zu den Pflichten einer Zibilja gehört auch die Vorbereitung und Leitung von Hochzeits- und Begräbnisritualen und ähnlichen Zeremonien. Wann immer die Sippe zudem vor einer wichtigen Entscheidung steht, obliegt es der Zibilja, die Schrift zu studieren und Hesinde oder deren Tochter Mokoscha um Erleuchtung zu bitten, um die Muhme (das Sippenoberhaupt) zu beraten – dies mag Richtsprüche ebenso betreffen wie die Wahl des nächsten Reisezieles oder Handelspartners.

An vielen Feiertagen und bei großen Festen trägt die Zibilja der versammelten Meschpoche (Alaani für 'Sippe') aus dem Seffer Mannich vor, wobei sie sich selbst auf der Tamburka begleitet. Dieses der tulamidischen Bandurria ähnelnde Instrument hat fast liturgische Funktion und dient ausschließlich der Untermalung des Sprechgesangs. Es ist aus einem einzigen großen Holzstück geschnitzt und besteht aus einem bauchigen, eiförmigen Korpus, über den fünf sirrende Kupfersaiten entlang eines breiten, bundlosen Griffbretts gespannt sind.

Wie bereits angedeutet, gilt die Zibilja auch als Mittlerin zu Mokoscha, der Stammesgöttin der Norbarden. Diese Göttin, deren Symboltier die Biene ist, wird von den Norbarden als die Schutzgöttin über die Sippe verehrt: Wie die Bienen nur im Zusammenhalt ihres Schwarmes überleben können, so kann

der Norbarde auch nur mit dem Rückhalt seiner Sippe in der Welt bestehen. Aufgabe der Zibilja ist es, die Sippe zusammenzuhalten und jedem Sippenmitglied die Wichtigkeit des Sippengedankens zu vermitteln.

Mokoscha gilt als die Tochter Hesindes, der zweitwichtigsten Götter der Norbarden. Schon die Nachfahren von Al'Hani und Beni Nurbad wurden (laut eigener Überlieferung) von Hesinde durch die Offenbarung auf dem Berge Aschub vor über 2700 Jahren zu ihrem erwählten Volke

erkoren, und die Göttin segnete das auserwählte Volk durch das unschätzbare Geschenk der Schrift und vor allem dadurch, dass sie die Norbarden dem besonderen Schutz ihrer Tochter Mokoscha anvertraute.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt Hesindes, der für die norbardische Mentalität von besonderer Bedeutung ist, ist der nach alter tulamidischer Tradition zugeordnete Aspekt der Wandelbarkeit, der seinen Ausdruck im Nomadenleben und dem Handel als ununterbrochenem Warenfluss findet. In Vereinigung mit dem emsigen Sammeln von wertvollen Dingen, das sie von Mokoscha gelernt haben wollen, ergibt sich ein klares Bild des fleißigen Norbarden, der ständig durch die Welt zieht und Handel treibt.

Die meisten Zibiljas haben den Status einer Priesterin, die Mokoscha und Hesinde gleichermaßen dient, aber eine wirkliche Weihe ist dies nicht unbedingt. Und wer die Weihe tatsächlich empfängt, tut dies in der Regel erst in späteren Jahren, wenn die Zibilja seelisch gereift und in ihren seherischen Fähigkeiten genügend gefestigt ist. (Siehe die Abschnitte zur späten Weihe in *Götter und Dämonen*.) Wenn eine Heldin hingegen schon zu Beginn ihrer

Abenteurerlaufbahn in den Diensten der Göttin stehen will, muss sie den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* in Verbindung mit der Profession Hesinde-Novizin wählen, der sie jedoch nur 5 GP kostet, da die Ausbil-

dung zur Zibilja in diesem Fall angerechnet werden kann). Die Zibilja sucht sich ihre Nachfolgerin unter den Mädchen der Sippe, noch bevor die Anwärterin dem Kindesalter entwachsen ist, und nimmt sie an Kindes Statt an; oft fällt ihre Wahl ohnehin auf die eigene Tochter. Die Ausbildung geht über viele Jahre (was auch der Grund ist, warum nur so wenige Männer dieses Amt versehen, da die norbardische Tradition von Knaben verlangt, bei ihrer Heirat in die Sippe der Braut zu wechseln) und umfasst das Erlernen der Schrift, der Verskunst und einer Vielzahl poetischer Formeln, des Gesangs und des Spiels auf der Tamburka. Vor allem aber gilt es die seherischen und arkanen Kräfte zu schulen, da sie später das Wohl der Sippe garantieren sollen.

Familienbewusstsein und Zusammengehörigkeitsgefühl der Norbarden sind so groß, dass eine Zibilja sich nie freiwillig von ihrer Meschpoche entfernen würde. Andererseits ist aber



auch das regelmäßige 'Ausschwärmen' Teil der Mokoscha-Bezogenheit der Norbarden (und der Zibiljas im Besonderen), so dass es üblich geworden ist, dass sich eine junge Zibilja (direkt nach Abschluss ihrer Ausbildung) auf Wanderschaft begibt, häufig begleitet von einem kampfkraftigen Sippenmitglied als 'Leibwächter' – nicht zuletzt, um den wahren Wert des Sippenzusammenhalts zu erfahren.

Normalerweise werden der jungen Zibilja ein bis zwei Jahre Wanderschaft zugestanden; jeder Zeitraum darüber hinaus muss vor der Lehrmeisterin, der Muhme und der Meschpoche (und dem Meister) wohl begründet sein – zumindest sollte die Zibilja regelmäßig ins Winterlager zurückkehren. Persönliche Questen scheiden zwar aus für eine Person, die ihr Leben dem Wohlergehen ihrer Fahrgemeinschaft widmen soll, denkbar wäre jedoch die (möglicherweise nur zeitweise) Verbannung aufgrund eines unverzeihlichen Fehlers, meist ein Vergehen an einem Sippenmitglied. Auch kann sie ein düsterer Wahrheit erreicht haben, der ihr ein gefährvolles und ungewisses Schicksal voraussagt, vor dem sie ihre Sippe bewahren will und diese darum freiwillig verlässt.

Erschwerend kommt noch hinzu, dass die Zauberkräfte der Zibilja an den Seffer Manich gebunden und meist auf Sippenmitglieder beschränkt sind. Hat die Heldin jedoch mit ihrer Sippe gebrochen, wird sie über kurz oder lang erneut die Nähe einer solchen Gemeinschaft suchen – und sie hoffentlich in ihren heldenhaften Gefährten auch finden. Sobald sie das nötige Vertrauen zu ihnen aufgebaut hat (was sicherlich erst nach einigen gemeinsamen Abenteuern der Fall ist), kann sie mit der Eröffnung eines neuen Seffer Manich tatsächlich den Grundstein für eine neue Sippe legen.

Schlussendlich kann die Zibilja durch den Vorteil *Besondere Besitzt* auch schon zu Spielbeginn einen Seffer Manich ihr Eigen zu nennen. Da dieser jedoch stets heiliges Eigentum der gesamten Sippe ist, folgt daraus zwangsläufig, dass es sich bei der Heldin um das letzte lebende Sippenmitglied handelt (vielleicht wurde sie ja durch ein Traumgesicht vor der Gefahr gewarnt, der alle anderen erlagen) – denn einen derart ruchlosen Diebstahl wollen wir einer Heldin nicht zutrauen ...

DIE ZAUBERKUNST DER ZIBILJAS

Der Ursprung des Kanons überlieferter Rituale, die der Magie der Zibiljay zugrunde liegen, reicht offenbar noch in die Zeit des Exodus vor Bosparans Fall zurückreicht. Ihre Grundlagen und damit auch Umfang und Art des Ritualwissens sind in allen norbardischen Gemeinschaften recht einheitlich, während Spruchzauberei den Zibiljas gänzlich verwehrt bleibt.

Zibilja (12 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL12, IN 13, CH 12, FF 11; Kultur *Norbardensippe*; So min. 5

Modifikationen: +6 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Gabe Prophezeien; Alpträume (siehe Schlafstörungen), Seffer Manich
Kampf: Dolche +2

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +4, Sinnenstärke +2

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +4, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +1, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (zwei beliebige Sprachen) je +5, L/S (Altes Alaani) +8

Handwerk: Abrichten +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +2, Kochen +2, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +4

Zauberfertigkeiten: keine

Sonderfertigkeiten und Rituale: Ritual-

Die Zauberkunst der Zibiljas hat ihre Wurzeln wohl gleichermaßen in Hexentum und Schamanismus wie auch dem Hesinde- und dem Mokoschaglauben, worauf Vertrauten- und Traummagie einerseits sowie religiös geprägte Ritualzauberei andererseits hindeuten.

Jedes Ritual wird eingeleitet durch die innige Bitte an Mokoscha und/oder Hesinde, sich zum Wohle der Sippe ihrer gnädigen Gabe bedienen zu dürfen. Dieses Gebet fällt, den Umständen sowie dem Temperament der Zibilja entsprechend, mal demütig-still, mal aufbrausend-polemisch aus, entbehrt jedoch nie eines mütterlich-belehrenden Charakters. Dieser zeigt sich umso deutlicher, wenn die Zibilja anschließend eine, bisweilen auch mehrere passende Episoden aus dem Seffer Manich vorträgt. Als Verbindungsglied zwischen starrer Tradition und wandelbarem Lebensgefühl der Sippe ist der Vortrag aus der Chronik ein wesentlicher Bestandteil jeder Ritualhandlung. Große Bedeutung hat dabei die sorgsame Wahl geeigneter Textstellen, wodurch die Zibiljas ihre Zauberei sehr individuell den herrschenden Umständen anpassen. In dieser Flexibilität liegt vielleicht auch das Geheimnis der großen Kraft ihrer Magie, die scheinbar mühelos über große Entfernungen und lange Zeiträume hinweg wirkt. Neben ihren magischen Fertigkeiten übt sich die Zibilja vor allem in der alten Kunst der Weissagung und Prophezeiung, und ihr Name deutet schon auf die hohe Wertschätzung hin, welche die Norbarden dieser Gabe entgegenbringen. Dazu bedient man sich vor allem jener Methoden, die im Land der Ersten Sonne schon seit Bastrabuns Zeiten Verwendung finden: Zahlenmystik und Astrologie. Allen voran gilt ihnen aber die Traumdeutung und als Weg zur wahren Erkenntnis. Schon früh lernt eine angehende Zibilja, ihren Träumen besondere Aufmerksamkeit zu schenken und ihre Sinne für die Welt des Unbewussten zu schärfen. Diese erhöhte Sensibilität führt allerdings dazu, dass sie von ihrer Traumwelt abhängig wird und nächtliche Erlebnisse sie stark beeinflussen können. Oft leidet sie daher tagelang an der Überflutung ihres Unterbewusstseins wie andere Menschen unter schweren Alpträumen (die Realitätsdichte für den Traum einer Zibilja wird stets um 5 Punkte erhöht).

Gerne werden Zibiljas mit Töchtern Satuaris in einen Topf geworfen, und eine gewisse Verwandtschaft mancher ihrer Rituale zur hexischen Traumzauberei ist offensichtlich. Auch nehmen sich viele Zibiljas eine Schlange als Vertraute (andere Tiere scheinen ob der engen Bindung zu Hesinde nicht denkbar), die Fluch- und Flugmagie jedoch ist ihnen völlig fremd.

kenntnis (Zibilja); Schwarmseele, Mackestopp, Traumseherin, Traumwissen, Weisheit der Schrift, Siegel der Ewigen Ruhe, Unsichtbare Chronik

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Traumgänger, Vertrautenbindung (nur Schlangen), Zauberszeichen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Gutes Gedächtnis, Medium, Meisterhandwerk, Sprachgefühl, Tierfreund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Jähzorn, Sprachfehler, Unangenehme Stimme, Ungebildet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: ein Satz einfache Reiseklei-

dung, ein Satz rituelle oder Festtagskleidung, Dolch, Wander- und Kampfstab (auch Speer oder einfache Hiebwaaffe möglich), Tuchbeutel, Schreibutensilien (Kiele, Federmesser, Tinte), leeres Tagebuch oder Schriftrulle, Neroth, Auszüge aus dem Seffer Manich der Sippe, Wasser- und Weinschlauch, Wolldecke

Besonderer Besitz: zumindest 200 Jahre alter Seffer Manich (Bedingung siehe Text; der Meister sollte der Zibilja durch das Studium der Schrift je nach Situation Bonuspunkte und/oder Steigerungsmöglichkeiten für bestimmte Wissens-, aber auch Gesellschafts-, Natur- und Handwerkertalente zugestehen, insbesondere *Menschenkenntnis* und *Sagen/Legenden* – deren Ausmaß richtet sich nach der investierten Zeit sowie dem Alter des Seffer Manich; zudem ermöglicht er eventuell die Rekonstruktion einiger Rituale)

DIE NEUE SIPPE

Sollte eine Zibilja, die aus irgend einem Grund keine eigene Sippe mehr hat, eine Gruppe finden, die sie als ihre neue Sippe versteht, dann kann sie ein neues Seffer Manich beginnen und ihr Neroth als Basis des neuen Siegels der Sippe einsetzen. Allerdings ist dies keine Entscheidung, die ihr sonderlich leicht fällt: Voraussetzung ist ein uneinge-



schränktes Zusammengehörigkeitsgefühl und Vertrauen innerhalb dieser Gruppe. Selbstverständlich entsteht solches Vertrauen nicht von selbst, mehrere Jahre gemeinsamen Lebens und einige gefährliche Abenteuer (oder etwas vergleichbares) sind unbedingte Voraussetzung. Je unterschiedlicher die Gruppenzusammensetzung ist, desto schwieriger wird es der Zibilja fallen, eine Sippe daraus zu 'schmieden'. Wann der Zeitpunkt gekommen ist, aus einer wild zusammengewürfelten Heldengruppe eine Sippe zu machen, ist daher grundsätzlich mit dem Meister abzusprechen.

Regeltechnisch kostet die Gründung einer neuen Sippe die Zibilja 500 AP (bei Fortschreibung eines bestehenden Seffer Manich 400 AP), jedes zukünftige Sippenmitglied muss 250 AP investieren.

MAGISCHE VOR- UND NACHTEILE

Die Kräfte der Magic, die Aventurien durchziehen, beeinflussen auch die dort lebenden Menschen, Elfen und andere Völker. Verborgene Gesetzmäßigkeiten machen manch einen zum Zaubermagier, geben ihm eine hohe Aversion gegen Eisen oder lassen ihn besonders für bestimmte Art der Zauberei geeignet erscheinen. Regeltech-

nisch wird dies durch arkane Vor- und Nachteile dargestellt, die magiekundige Helden zusätzlich zu denjenigen aus den **Basisregeln** (S. 58ff.) bzw. dem Band **Aventurische Helden** (S. 105ff.) wählen können.

Einige kurze Anmerkungen vorweg:

- ◆ Auch für magisch begabte Helden (oder für 'weltliche' Helden mit magischen Vor- und Nachteilen) gilt, dass Sie bei der Erschaffung des Helden maximal 50 GP aus Nachteilen heranziehen dürfen, von denen wiederum maximal 30 aus Schlechten Eigenschaften stammen. Nachteile, die fest mit Rasse, Kultur oder Profession verbunden sind (die sog. 'automatischen Nachteile' bei den Werten der Rasse, Kultur oder Profession), werden hierbei nicht angerechnet – ebenso wenig wie entsprechend feste Vorteile auch keine Punkte kosten. Weiteres hierzu siehe in den **Basisregeln** (S. 27), in **Aventurische Helden** (S. 14 und S. 105) und im vorliegenden Band auf Seite 10.
- ◆ Selbst wenn es quasi unmöglich ist, einen magisch begabten Helden ohne Nachteile zu erschaffen, sollten Sie sich doch nicht verlocken lassen, ihm zu viele Nachteile aufzubürden – er wird später kaum die nötigen Abenteuerpunkte haben, diese Nachteile abzubauen, wenn dies überhaupt möglich ist (siehe **Basisregeln**, S. 124). Andererseits bekommen Sie im Laufe des Heldenlebens natürlich auch keine Vorteile mehr hinzu.
- ◆ Beachten Sie, dass einige *Gaben* nicht nur durch den Aufwand von AuP, sondern auch durch AsP aktiviert werden können. Bei denjenigen, bei denen dies nicht in

den bisherigen Regeln vermerkt ist, finden Sie es hier noch einmal angegeben.

- ◆ Die höhere Stufe 'mehrstufiger' Vor- und Nachteile (wie *Resistenz/Immunität*, oder in diesem Band speziell *Viertelzauberer* / *Halbzauberer* / *Vollzauberer*) wird natürlich, so vorhanden, mit einer von Rasse oder Kultur zur Verfügung gestellten niedrigeren Stufe verrechnet. Beispiele zu diesem Thema und zur Doppelvergabe von Vor- und Nachteilen bei der Erschaffung (durch z.B. Kultur und Profession) finden Sie auf S. 11.
- ◆ Ein Halbfeld (die Rasse: *Halbfeld*) erhält wegen seiner magischen Natur einen Rabatt auf einen der Vorteile *Voll-*, *Halb-* oder *Viertelzauberer*, der sich so auswirkt, dass er automatisch zumindest Viertelzauberer ist (wenn er eine nichtmagische Profession wählt) und er alle magischen Professionen um 2 GP verbilligt erhält.
- ◆ Ein Sternchen (*) bei den GP-Kosten bedeutet, dass dieser Vor- oder Nachteil nicht frei wählbar ist, sondern fest an eine Profession, Kultur oder Rasse gebunden ist (oder nur von Angehörigen dieser Profession gewählt werden kann). Wer z.B. die Profession Magier, Druide, Kristallomant, Geode oder Hexe wählt, hat also automatisch den Vorteil *Vollzauberer*; andere Professionen haben keine Möglichkeit, den Vorteil *Vollzauberer* zu erwerben.
- ◆ Die meisten hier vorgestellten Vor- und Nachteile

können von allen in dieser Box aufgeführten Zauberkundigen gewählt werden, also von solchen Helden, die als erstes einen der Vorteile *Voll*-, *Halb*- oder *Viertelzauberer* gewählt haben (diese sind nicht speziell markiert). Einige Vorteile sind jedoch auf bestimmte Gruppen von Zauberkundigen beschränkt: Dazu finden Sie bei den

GP-Kosten die Angabe (Z) für Vollzauberer, (H) für Halbzauberer und (V) für Viertelzauberer, eventuelle weitere Einschränkungen oder Erweiterungen der Auswahl sind dann im Text aufgeführt. Ein (N) bei den GP-Kosten bedeutet, dass dieser Vor- oder Nachteil auch von Nicht-Zauberkundigen gewählt werden kann.

VORTEILE

Spielrelevante Vorteile bringen dem Helden einen Gewinn in Form von Proben- oder Lernerleichterungen, höherem Ansehen und dergleichen – und magische Vorteile erweitern

diese auf den übersinnlichen Bereich. Auch hier gilt, dass ein entsprechender Vorteil natürlich aus dem Hintergrund des Helden begründet sein muss.

● **Affinität zu [Geistern, Elementaren, Dämonen] (N; spezialisiert, je 5 GP):** Der Held hat aufgrund von Einflüssen seiner Geburtsstunde, der Geister selbst, eines Familienfluchs o.ä. eine besonders gute Beziehung zu einer bestimmten Art magischer Wesen – entweder zu Elementarwesen, Totengeistern oder Dämonen. Die jeweilige Probe, die nötig ist, den Geist oder Dämon zu einem Dienst zu bewegen, ist für einen Helden mit entsprechender Affinität um je 3 Punkte erleichtert. Es ist nicht möglich, gute Kontakte zu mehr als einer der genannten Gruppen von Wesen zu haben.

● **Akademische Ausbildung (Magier) (Z, 15 GP*):** Der Held hat seine Jugend in einer Magierakademie verbracht und dort eine umfassende Ausbildung in Zauberei und verwandten Bereichen erhalten. Dies hat zur Folge, dass er bei der Heldengenerierung alle Wissenstale und Sprachen und Schriften zu halbierten Kosten steigern kann und auch nur die halben Aktivierungskosten zahlen muss. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für spätere Steigern und auch nur für eine Steigerung der Talente bis auf einen TaW von 10.

Weiterhin erhält der Jungmagier Kenntnis von weiteren Zaubersprüchen je nach Akademie, die er besucht. Welche dies sind, ist bei der Akademie angegeben (*Expertenanmerkung für Selbsterschaffer: Es handelt sich um 7 Sprüche, auf die 50 Verrechnungspunkte verteilt werden können*); die Kenntnis des wichtigsten an der Akademie gelehnten Merkmals sowie durch entsprechende Übungen 6 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu. Dazu kommt, dass sich akademisch ausgebildete Magier durch ihre tagtägliche Beschäftigung mit der Zauberei so sehr in die Details der Magie vertieft haben, dass sie diejenigen magischen Sonderfertigkeiten, die ihnen prinzipiell offen stehen (siehe die magischen Sonderfertigkeiten ab S. 154), zu ¼ der angegebenen Kosten (in GP oder AP) erlernen können, und zwar sowohl während ihrer Ausbildung als auch später im Spiel. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu eventuellen Vergünstigungen, die er durch die spezielle Akademie erhält. Letztlich gehört zu Akademischen Ausbildung auch noch die *Bindung des Stabes*

(die Kenntnis und Ausführung des Bindungsrituals, ohne dass hierfür eine Probe gewürfelt oder AE eingesetzt werden muss).

Durch seinen Status als *Adeptus*, als vollwertiger Magier, steigt sein SO um 1 Punkt.

Auf der anderen Seite wird Magiern schon von Kindesbeinen an die Benutzung von Rüstungen abgewöhnt, was sich im späteren Leben dahingehend äußert, dass sie die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I–III* nur zu unterhalbhaften Kosten erlernen können.

Dieser Vorteil ist automatisch mit der Profession *Gildenmagier* (siehe S. 76) verbunden (und dort auch bereits mit all seinen Folgen eingezeichnet), wenn der Magier eine Ausbildung an einer Akademie genossen hat; Schüler privater Lehrmeister müssen den Vorteil separat erwerben, wenn sie ihn haben wollen.

● **Altersresistenz (N, 3 GP):** Ein altersresistenter Held ist (im natürlichen Rahmen) immun gegen die Auswirkungen hohen Alters. Das kann entweder bedeuten, dass er ab einem gewissen Zeitpunkt wesentlich langsamer altert, oder aber, dass er die üblichen Altersgebrechen (körperlicher und geistiger Art) nicht erleidet. Üblicherweise ist dieser Vorteil nur wenigen Rassen wie etwa den Elfen oder Zwergen vorbehalten – ein altersresistenter *Mensch* sollte schon einen Grund für dieses 'Wunder' haben. Außerdem könnte es passieren, dass sich irgendwann die Inquisition für ihn zu interessieren beginnt, kann so etwas doch in der Regel nur mit finsterster Magie zusammenhängen ...

Dieser Vorteil ist auch Teil des Gesamtvorteils *Eigeboren* (siehe dort), muss also von Eigeborenen nicht extra gewählt werden.

● **Astrale Regeneration I, II oder III (4/8/12 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1, 2 oder 3 zusätzlichen Astralpunkte (also normalerweise 1W+1/2/3 AsP); eventuelle Intuitions-Proben zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte und KL- oder IN-Proben bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 1/2/3 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Astraler Block* gewählt werden. *Viertelzauberer* zahlen für diesen Vorteil 7, 14 bzw. 21 GP.

● **Astralmacht (je 2 GP):** Der Held erhält einen Astralpunkte-Bonus von einem Punkt pro zwei eingesetzter GP; maximal können auf diese Weise 5 Astralpunkte hinzugezwungen werden. Viertelzauberer zahlen für diesen Vorteil je 3 GP.

● **Ausdauernder Zauberer (ZH; 5 GP):** Der Zauberer verliert bei jedem Zauberspruch nur 1/10 der aufgewendeten AsP auch als AuP und erleidet nur dann einen Punkt Erschöpfung, wenn er mehr als die Hälfte seiner Basis-AE auf einmal in einen Zauber steckt. Dieser Vorteil ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie mit der Expertenregel zur *Ausdauer beim Zaubern* spielen (siehe MWV).

● **Begabung für [Merkmal] (ZH; 8/12/16 GP je nach Merkmal):** Der Held hat ein besonderes Gespür für jene magischen Muster, die typisch für ein Merkmal sind. Das Erlernen und die Steigerung von Zaubersprüchen mit diesem Merkmal sind um eine Kategorie erleichtert: Es gilt die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A (bisweilen 'A+' genannt) bedeutet, dass die Steigerungskosten für den entsprechenden Zauber durchgehend um 2 Punkte niedriger sind als in der Tabelle angegeben (mindestens jedoch 1 Punkt betragen).

Die GP-Kosten hängen von der Art des jeweiligen Merkmals ab: Merkmale der Stufe I, also *Dämonisch* (einzelne Domäne), *Elementar* (einzelnes Element), *Geisterwesen*, *Heilung*, *Herbeirufung*, *Illusion*, *Schaden*, *Telekinese* und *Verständigung*, kosten 8 GP; Merkmale der Stufe II (*Antimagie*, *Beschwörung*, *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Illusion*, *Kraft*, *Objekt* und *Umwelt*) kosten 12 GP; Merkmale der Stufe III (*Dämonisch* (gesamt), *Elementar* (gesamt), *Limbus*, *Metamagie*, *Temporal*) kosten 16 GP.

Dieser Vorteil kann mehrfach erworben werden, jedoch nur einmal pro Merkmal. Lernboni aus der Merkmalsbegabung und einer eventuellen Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis* sind kumulativ. Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen, und ist nicht für *Übernatürliche Begabungen* einsetzbar.

● **Begabung für [Ritual]** (GP-Kosten je nach Ritual (1+)): Der Zauberer begreift eine spezielle rituelle Handlung besonders gut, weil sie ihm aus dem ein oder anderen Grund 'im Blut liegt': Eine Hexe hat eine Vorliebe für einen bestimmten Fluch, ein Kristallomant kann besonders gut Kristalle in seiner Kugel wachsen lassen und dergleichen. Spieltechnisch heißt dies: Die Ritualprobe für das entsprechende Ritual ist um 3 Punkte erleichtert, die Kosten zum Erlernen des Rituals (nicht eventuelle Kosten zum Ausführen) betragen nur die Hälfte des angegebenen Wertes. Die GP-Kosten für diesen Vorteil betragen ein Fünftelstel der für das Erlernen des Rituals benötigten AP. Ein Zauberer kann maximal in drei Ritualen begabt sein.

● **Begabung für [Zauber]** (ZH; GP-Kosten je nach Zauber (1-8)): Der Charakter hat ein besonderes Talent im Umgang mit einem bestimmten Zauber – Erlernen und Steigern dieses Zauberspruchs ist um eine Kategorie erleichtert: Es gilt die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A (bissweilen 'A+' genannt) bedeutet, dass die Steigerungskosten für den entsprechenden Zauber durchgehend um 2 Punkte niedriger sind als in der Tabelle angegeben (mindestens jedoch 1 Punkt betragen). Die GP-Kosten hängen von der Art des jeweiligen Zaubers ab und betragen so viel wie der zur jeweiligen Schwierigkeitsspalte gehörende Aktivierungsfaktor. Dieser Vorteil kann maximal drei Mal erworben werden, jedoch nur einmal pro Zauber und nicht für Zauber, in denen man bereits eine Merkmalsbegabung besitzt. Lernboni aus diesem Vorteil sind kumulativ mit solchen aus 'Hausprüchen' (den besonders intensiv gelernten Sprüchen einer Profession). Handelt es sich bei diesen Sprüchen um 'Grundkenntnisse' (also Hauszauber oder Zauberfertigkeiten) der Held bei Spielbeginn erhält, so steigt der ZiW in diesem Zauber um 1 Punkt. Die Entscheidung, ob ein Held für einen bestimmten Zauber begabt sein kann, obliegt dem Meister, sollte aber in vernünftigen Rahmen erfolgen. (Es gibt z.B. keinen Grund, warum ein Gildenmagier im HEXENBLICK begabt sein sollte.) Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen, und ist nicht für Übernatürliche Begabungen einsetzbar.

● **Eigeborene (Z; 25 GP*)**: Es heißt, dass einige Hexen nicht wie andere Menschen geboren werden, sondern aus einem Ei entstehen, wie es die Hexen-Mythologie auch von der Göttin Saturia behauptet. Fakt ist, dass es Hexen gibt, die überaus gut aussehen, mit etwa Mitte Zwanzig bis Mitte Dreißig aufhören zu altern und im Kreise ihrer Schwestern daher (und wegen ihrer Aura) ein besonders hohes Ansehen genießen. Eine eigeborene Heldin besitzt automatisch die Vorteile *Altersresistenz* und *Gutaussehend* (siehe jeweils dort), hat für Talentproben auf Gesellschaftliche Talente im Kreise ihrer Schwestern eine Erleichterung von 3

Punkten und kann ihren Charisma-Wert um eine Spalte erleichtert steigern. Ebenso ist für eine eigeborene Hexe das Erlernen von Flüchen nur halb so teuer wie für ihre Mitschwester. Eine eigeborene Hexe wird zudem stets einen *Machtvollen Vertrauten* finden (siehe unten, auch dieser Vorteil ist in den Kosten für *Eigeborene* enthalten).

Dieser Vorteil kann nur von Heldinnen genommen werden, die die Profession Hexe gewählt haben; für männliche Helden ist der Vorteil ungeeignet. Er kann nicht mit den Nachteilen *Miserable Eigenschaft: Charisma, Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen* kombiniert werden.

● **Eisenauffine Aura (7 GP)**: Der magiebegabte Charakter ist im Vergleich zu den meisten anderen Zauberkundigen weniger durch Eisen und andere Metalle in seinem arkanen Wirken eingeschränkt: Er erleidet nur die *leichten* Auswirkungen bei *Zauberbehinderung durch Metalle* (siehe *MWW*). Dieser Vorteil kann nicht von Druiden oder Geoden gewählt werden.

● **Feste Matrix (ZH; 5 GP)**: Für einen Zauberer mit diesem Vorteil ist die Welt deutlich geordneter, die von ihm gewebten Zauber sind dichter, er hat einen Blick für Schwachstellen einer Matrix: Ihm unterlaufen Zauberpatzer nur noch dann, wenn er beim Zaubern neben den beiden ohnehin für einen Patzer 'nötigen' Zwanzigern noch zusätzlich eine 18, 19 oder 20 würfelt (was die Wahrscheinlichkeit für einen Zauberpatzer etwa um den Faktor 10 senkt). Die Wahrscheinlichkeit für ein normales Misslingen der Probe ändert sich natürlich nicht. Dieser Vorteil kann nicht von Schelmen gewählt und nicht mit dem Nachteil *Wilde Magie* kombiniert werden.

● **Früher Vertrauter (Z; 3/4/5 GP*)**: Eigentlich sollte die Spielerhexe ihr Vertrautentier erst im Laufe der Heldenlaufbahn finden (siehe das Kapitel zu Hexenvertrauten in *MWW*), doch mit diesem Vorteil kann sie bereits von Anfang an ein Vertrautentier haben. Bei Affe, Katze, Kröte, Schlange, Spinne kostet der Vorteil 3 GP, bei Eule, Falke, Hund, Rabe 4, während Güldenschlange, Schädelleule, Vogelspinne und Wildkatze 5 GP kosten. *Früher Vertrauter* kann zusammen mit dem Vorteil *Machtvoller Vertrauter* gewählt werden.

● **Geräuschhexerei (N, 3 GP Gabe)**: Der Charakter ist in der Lage, beliebige Geräusche außerhalb seines Körpers entstehen zu lassen (an einer Stelle, die maximal 3xW Schritt vom Helden entfernt ist). Dies ist eine erweiterte Form der Bauchrederei, die offensichtlich nur von Kobolden gelehrt und daher eigentlich nur von Schelmen und Kobolden beherrscht wird. (Andere Helden benötigen den Vorteil *Koboldfreund*.) Da es sich hierbei quasi um eine akustische Illusion handelt, entscheiden die TaP* bei einer *Geräuschhexerei*-Probe (IN/CH/KO) über die Qualität und Glaubwürdigkeit des Geräusches.

● **Halbzauberer (10 GP*)**: Der Held hat eine grundsätzliche magische Begabung, die aber entweder nicht so stark ausgeprägt oder deutlich spezialisierter ist als die eines Vollzaubers oder aber durch kulturelle Vorgaben eingegrenzt und daher nicht frei nutzbar ist. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 plus 6 AsP und einen MR-Bonus von 1 Punkt. Er hat entweder das Potential, 10 zu seiner Begabung, Profession oder Kultur spezialisierte Sprüche zu erlernen (die sogenannten 'Grundkenntnisse'), von denen 5 um eine Spalte erleichtert gesteuert werden können (die sog. 'Hauszauber'), während andere Zauber ihm schwer zugänglich sind, oder die Fähigkeit, etliche für seine Ausbildung typische Rituale (und die dazugehörigen Sonderfertigkeiten) zu erlernen. Dieser Vorteil stellt die dazu nötigen Punkte für Zauberfertigkeiten (für Experten: Es sind 100 Verrechnungspunkte.) und/oder die professionstypischen Ritualfertigkeiten/Ritualkenntnisse zur Verfügung. Weitere Einzelheiten zu Halbzauberern finden Sie bei den Professionen *Scharlatan* und *Schelm* (die Spruchzauberer sind) sowie *Derwisch*, *Zaubertänzer* und *Zibilja* (die Ritualzauber/Tänze erlernt haben). Ein Held, der *Halbzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Voll-* oder *Viertelzauberer* sein. Einige Sonderfertigkeiten sind für Halbzauberer schwieriger zu erwerben.

● **Herausragender Sechster Sinn (N, 7 GP)**: Analog zum *Herausragenden Sinn* (AH 109) hat der Held die besondere Begabung, magische Zusammenhänge schnell zu erfassen, bei magischer Hellsicht mehr Details zu erkennen und astrale Präsenzen schneller zu erspüren: Alle Proben auf die Gabe *Magiegespür* (s.u.) sowie auf Zauber und Liturgien, die astrale Muster und Präsenzen erkennen und untersuchen (ODEM, ANALYS, OCULUS, Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin), sind um 3 Punkte erleichtert. Nichtzauberer zahlen für diesen Vorteil nur 3 GP.

● **Machtvoller Vertrauter (Z; 5 GP*)**: Mit diesem Vorteil kann die Spielerin der Hexe bei der Charaktererschaffung festlegen, dass ihre Hexe kein Durchschnittsvertrautentier, sondern eines einer größeren, eigentlich nicht zugelassenen Art finden wird. Dies könnte eine Borsonotter oder Speikobra, ein Gepard oder Luchs, eine giftigere (Sagura-) oder größere (Smaragd-) Spinne, statt einer Kröte ein Chamäleon oder statt der Spinne ein Skorpion sein. Die Werte des Vertrautentieres sollten Sie an die in *MWW* angegebenen Maximalwerte für verwandte Arten anlehnen. Sie können auf die Eigenschaften jedoch deutlich mehr Punkte verteilen (müssen aber auch die teureren Abenteuerpunkt-kosten bei der Vertrautenbindung in Kauf nehmen) und können das angegebene Maximum bei einer Eigenschaft um 3 Punkte überschreiten.

● **Magiedilettant**: siehe unter den Einträgen *Meisterhandwerk*, *Schutzgeist*, *Übernatürliche*

Begabung und (hauptsächlich) *Viertelzauberer*. Ebenso finden Sie die Beschreibung des Magiedilettanten als 'Professions-Aufsatz' und seiner Varianten ab Seite 62.

● **Magiegespür (N, 12 GP; Gabe):** Diese Gabe lässt den Helden intuitiv stärkere Quellen astraler Kraft spüren, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung befinden. Das kann sich durch Frösteln, Beklemmungsgefühl und Zittern, aber auch durch Erregung oder sphärische Klänge im Kopf bemerkbar machen. Proben auf *Magiegespür* sollte der Spielerleiter verdeckt ablegen, eine willentliche Anwendung ist erst ab einem TaW von 7 möglich. Die Probe kann um bis zu 7 Punkte erleichtert sein (rohe astrale Kraft von der Dimension eines Sphärendurchbruchs oder eines sich enthüllenden Erzdämons), aber auch Erschwernisse bis zu 10 Punkten mit sich bringen (gebundene Magie in mäßig kraftvollen Artefakten, Berührung eines Zauberkundigen). Häufig weiß der Held nur, dass sich eine Kraftquelle in der Nähe befindet, nicht aber, wo (und schon gar nicht, welcher Art). Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf MU/IN/IN abgelegt. Jede *Magiegespür*-Probe kostet den Anwender W6 AuP (kann nicht alternativ mit AsP initiiert werden). Ist der Held ein Zauberkundiger und beherrscht den ODEM ARCANUM, so sind Proben darauf um TaW/5 Punkte erleichtert.

● **Meisterhandwerk (1 GP pro gewähltes Talent):** Der Zauberer ist in der Lage, seine AsPunkte einzusetzen, um sich eine Talentprobe auf bis zu fünf von ihm gewählte und bei der Charakterschaffung festgelegte, professionstypische Talente zu erleichtern (nur Körperliche, Natur-, Gesellschafts- oder Handwerkstalente, in Ausnahmen auch Wissenstale, wenn sie für eine handwerkliche Tätigkeit stehen; auf jeden Fall passend zur Profession des Helden). Dazu stehen ihm zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Zum einen kann er die Punkte im Voraus einsetzen, um damit pro eingesetztem AsP seinen TaW kurzfristig (für die Dauer einer Probe) um 2 Punkte zu steigern; diese Punkte können als TaP* übrig behalten werden, d.h. die Qualität verbessern. Zum anderen kann er die Punkte nachträglich und im Verhältnis von 1 AsP zu 1 TaP einsetzen, nachdem er bereits eine Probe abgelegt hat, um eine misslungene Probe doch noch gelingen zu lassen. Mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung des Magiedilettanten auf Seite 62. Vollzauberer, bei denen die Magie durch Ausbildung in andere Bahnen gelenkt wurde, zahlen für diesen Vorteil 5 GP pro gewähltem Talent, Halbzauberer 3 GP pro Talent.

● **Schutzgeist (HV; 3 GP):** Ein von einem 'Schutzgeist' Behüteter (nähere Informationen finden Sie bei der Beschreibung des Magiedilettanten auf Seite 63) kann seine AE in einer bedrohlichen Situation einsetzen, um eine Talent- oder Eigenschaftsprobe zu beeinflussen: Unter Einsatz *aller noch vorhandenen*

Astralenergie kann er einen Putzer abwenden, eine beliebige misslungene Probe wiederholen oder einen Probenwurf (also einen W20-Wurf, egal, ob dies nun Teil einer Talentprobe oder eine Eigenschaftsprobe ist) um die Anzahl der eingesetzten AsP *vermindern*. Ob eine Situation für den Helden so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), dass er seine einzigartigen Kräfte einsetzen kann, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters; es gilt auf jeden Fall in lebensbedrohlichen Situationen, die der Held nicht selbst herbeiführt hat (einstürzende Brücken, Schiffsuntergänge, Rinderstampeden ...) – und der Meister kann auch bestimmen, dass der Schutzgeist hervortritt, wenn der Spieler des Helden dies eigentlich nicht will. Gelegentlich wird dieser Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen *Minderer Geister* begleitet, was zum Mythos vom Schutzgeist geführt hat, der bestimmten Personen zur Seite steht. Dieser Vorteil kann nur von Halb- oder Viertelzauberern gewählt werden.

● **Übernatürliche Begabung (V, je 1 GP):** Dieser Vorteil bedeutet, dass ein Viertelzauberer für je 1 GP eine Zaubervirkung aus der Liste auf Seite 64 erwerben kann, die er quasi als Talent beherrscht, 'das ihm in Fleisch und Blut übergegangen ist'. Diese Wirkungen werden regeltechnisch sehr ähnlich wie Zaubersprüche abgewickelt, nur dass ein *Übernatürlich Begabter* keine Gesten ausführen oder Formeln sprechen muss – es reichen der Einsatz der AsP und das Gelingen der Probe. Dies kann ein plötzlicher Sprint sein (AXXELERATUS), die Fähigkeit zu 'heilenden Händen' (BALSAM), ein spontaner Kraftschub (ATTRIBUTO) und dergleichen. Fast alle möglichen Wirkungen beziehen sich auf den Körper des Viertelzauberers selbst. Mit dem Erwerb einer solchen Zaubervirkung gilt diese als aktiviert und kann (unabhängig von der Komplexität des zugrundeliegenden Spruchs) nach Spalte E der SKT gesteigert werden. Ein Held kann maximal 5 übernatürliche Begabungen haben, die er alle bereits bei der Generierung festlegen muss. Mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung des Magiedilettanten auf Seite 63. Wenn Sie mit den Regeln zum Ausdauerverlust beim Zaubern spielen, sollte dies auch auf die Übernatürlichen Begabungen zutreffen.

● **Unbeschwertes Zaubern (7 GP*):** Die Schelmin hat Wege gefunden, auf so spielerisch-leichte Art zu zaubern, dass sie beim Wirken von Zaubern in schelmischer Repräsentation eine Magieresistenz von bis zu 7 ignorieren kann; eine MR von 8 oder mehr kommt dagegen voll zum Tragen. Dieser Vorteil kann nur von Helden genommen werden, die sich für die Laufbahn des Schelmin entscheiden haben; da er aus dem jahrelangen Umgang mit Kobolden und Koboldzauberei resultiert. (Demzufolge zaubern Kobolde natürlich auch stets *unbeschwert*.)

● **Verhüllte Aura (3 GP):** Die magische Aura

des Helden ist schwer zu erkennen und erscheint stets schwächer, als sie tatsächlich ist. Einschlägige Helllichtzauberei wie der ODEM, eine ausdrückliche Untersuchung mit der Gabe *Magiegespür*, aber auch entsprechend wirkende Liturgien erhalten einen Malus von +5, wenn der Held untersucht wird; die Probe von magieerkennenden Artefakten wie der schamanistischen Knochenkeule (siehe **Götter & Dämonen**) wird um 7 Punkte erschwert, ebenso die Wahrnehmung von Tieren, die Magie erspüren können (Hexenkröte, Nachtwind). Ungezielte Erkenntniszauber und -rituale (das generelle Gespür der Knochenkeule, ein Rundumblick mit dem ODEM oder der Gabe *Magiegespür*) schlagen überhaupt nicht an; Fallen, die auf magische Auren reagieren, werden wie die o.g. Knochenkeule behandelt. Der Zauber SCHLEIER DER UNWISSENHEIT ist um 3 Punkte erleichtert, die MU-Probe bei der Sonderfertigkeit *Aura verhüllen* um einen Punkt.

● **Viertelzauberer (N, 5 GP):** Der Held hat eine magische Begabung, die jedoch nicht oder extrem spät zur Ausbildung gekommen ist oder aber die nur sehr schwach ausgeprägt ist – möglicherweise weiß er noch nicht einmal selbst von dieser Begabung.

Er verfügt über $(MU + IN + CH)/2$ minus 6 AsP und hat das Potential, die Vorteile *Meisterhandwerk*, *Schutzgeist* und *Übernatürliche Begabung* zu erwerben. (Ohne die Wahl eines dieser Vorteile ist er einfach nur ein Gefäß für Astralenergie ...) Ein Viertelzauberer ist nicht in der Lage, reguläre Zaubersprüche zu lernen, geschweige denn zu wirken. Einige (ausgebildete) Viertelzauberer können bestimmte Rituale durchführen und weisen dazu auch eine passende Ritualkenntnis auf. Wenn ein Viertelzauberer nichts von seiner Begabung weiß und der Meister bestimmen kann, wann sie sich ihm offenbart, kostet ihn der Vorteil nur 3 GP.

Alle Halbfelden sind zumindest mit dieser Form magischer Begabung geeignet (siehe die Anmerkung bei den Halbfelden auf Seite 35). Als Viertelzauberer gelten ebenfalls die *Alchimisten*, die *Gjalskerländer Tierkrieger* und der *Ferkina-Besessene*, die jeweils feste Kombinationen aus den oben genannten Möglichkeiten haben und die zudem noch über jeweils eine spezialisierte magische Fähigkeit verfügen. Weitere Einzelheiten zu den Fähigkeiten des generischen *Magiedilettanten* (dem 'unspezialisierten Viertelzauberer') sowie eine Liste der möglichen Zauberei finden Sie ab S. 62. Für Viertelzauberer sind bestimmte Vorteile und Sonderfertigkeiten der AE-Regeneration nur erschwert erhältlich. Der Vorteil kann nicht in Kombination mit folgenden Professionen gewählt werden: sämtliche Kämpferprofessionen außer Stammeskrieger, Praios-, Rondra-, Ingerimm- und Kor-Geuite. (Das heißt auch, dass Halbfelden die genannten Professionen nicht wählen dürfen.) Grobschmiede, Harnischmacher, Spengler und Waffenschmiede sind möglich, erfordern aber

die Zustimmung des Meisters. Ein Held, der Viertelzauberer gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Voll- oder Halbzauberer* sein.

● **Vollzauberer (20 GP*)**: Der Held besitzt in vollem Umfang magische Kräfte und hat im Rahmen seiner Kultur oder Profession eine längerfristige magische Ausbildung hinter sich gebracht, die ihm ermöglicht, bestimmte Zaubersprüche und Rituale (nach Profession bzw. Kultur) zu erlernen und anzuwenden.

Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 AsP plus 12 AsP plus eventuell weitere je nach Kultur, Profession und weiteren Vor- und Nachteilen. Dazu kommen Kenntnisse (*Expertenanmerkung für Selbstgestalter: 120 Verrechnungspunkte*) in 13 kultur- oder professionstypischen Zaubern (den sog. Grundkenntnissen), von denen 7 erleichtert gesteigert werden können (die sogenannten 'Hauszauber'), sowie den jeweils passenden Sonderfertigkeiten zu *Repräsentation und Ritualkenntnis*. Dazu kommt noch das Kenntnis von Techniken, die ihm die Vergrößerung seines astralen Reservoirs ermöglichen: die Sonderfertigkeit *Große Meditation*. Vollzauberer erhalten einen MR-Bonus von 2 Punkten.

Weitere Einzelheiten zu Vollzaubern finden Sie bei den elfischen Kulturen und den Professionen *Druide*, *Goede*, *Hexe*, *Kristallomant* und *Magier*. Ein Held, der *Vollzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Halb- oder Viertelzauberer* sein. Alle Auswirkungen dieses Vorteils sind bei den jeweiligen Rassen oder Professionen bereits eingerechnet.

● **Wesen der Nacht (2, 4 oder 6 GP)**: Der Held fühlt sich 'von Mada wohlwollend betrachtet' oder 'gebadet im Licht der Sterne' und zaubert

bevorzugt und erleichtert bei Nacht: Diese bedeutet eine Erleichterung von 1, 2 oder 3 Punkten auf alle Zauber- oder Ritualproben, die bei Nacht (Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang) abgelegt werden. Dieser Vorteil tritt häufig kombiniert mit dem Nachteil *Lichtempfindlich* auf (siehe AH 114). Er kann als Beispiel für mehrere solcher Arten von positiven Umgebungseinflüssen gelten. Der Einfluss sollte, damit er spieltechnische Auswirkungen hat, sich etwa auf die Hälfte des Lebensumfelds des Zaubers beziehen. Möglich sind z.B. Erleichterungen auf dem Meer, unterirdisch, in Gesellschaft von Menschen etc. Ein solcher Vorteil ist immer stark vom Spielstil der Gruppe und der gespielten Kampagne abhängig, weswegen der Meister bei der Vergabe das letzte Wort hat.

● **Zauberhaar (10 GP)**: Vermutlich haben Sagen über Feenmädchen und Hexen, die ihre Zauberkraft verloren, als man ihnen das Haar schnitt, in diesem Vorteil ihren Ursprung, ebenso wie die lange Bärte und offenes Haar bevorzugende Frisurideale vieler magischer Traditionen: Im Haar eines Helden mit diesem Vorteil sitzt ein beträchtlicher Teil seiner Astralkraft: Ab einer Länge von zweieinhalb Spann (50 cm) gilt das Haupthaar (und ein dazugehöriger eindrucksvoller Rauschebart bei Männern) als Astralspeicher, der 7 AsP zusätzlich aufnehmen kann, also die Basis-AE des Helden um 7 Punkte vergrößert. Bei solch langem, wallendem Haar sollte sich aber auch von Zeit zu Zeit die Behinderung eines solchen mächtigen Kopfschmucks bemerkbar machen, zumal sich Zöpfe und Knoten, Wachs und Fett, in den Gürtel gesteckte Bärte, Stirnbänder und

dergleichen mehr in Zauberhaar schnell als unangenehme Ablenkung bemerkbar machen (nach Meisterscheid Zauber- und Talentproben um bis zu 3 Punkte erschwert). Zauberkundige mit diesem Vorteil haben oft eine sehr auffällige, geradezu 'magische' Haarfarbe.

Diese permanenten AsP gelten als zusätzliches Reservoir, das auf die normalen AsP (aus Eigenschaften, Vorteilen, Profession) addiert wird; es kann nicht verwendet werden, um daraus permanente AsP zu ziehen (z.B. für die Erschaffung von Artefakten). Dieser Zusatzspeicher kann durch einen Haarschnitt / eine Rasur entfernt werden und wächst üblicherweise mit einer Geschwindigkeit von einem halben Spann pro Monat nach (ist also nach einer Glatze nach 5 Monaten wieder verfügbar). Ein weiterer Nachteil an solchem Haar ist, dass es sich weitaus besser (Erleichterung von 7 Punkten) in magischen Ritualen wie den druidischen Herrschaftsritualen gegen den normalen Haarträger anwenden lässt. *Zauberhaar* ist andererseits resistent gegen Versuch, es mit PECTETONDO zu verändern (+7 Erschwerung auf die Zauberverprobe) ... Dieser Vorteil kann nicht mit *Körpergebundene Kraft* kombiniert werden und erfordert die Zustimmung des Spielers.

● **Zweistimmiger Gesang (10 GP*)**: Üblicherweise ist diese Fähigkeit nur Elfen gegeben, und nur diesen ist es möglich, die elfischen Zaubertöne zu erlernen und die alte Sprache Asdharia zur Perfektion zu bringen. Es gibt jedoch einige Halbellfen, die ebenfalls zu diesem Gesang (und den damit zusammenhängenden Fertigkeiten) in der Lage sind. Anderen Rassen ist der Vorteil jedoch nicht zugänglich.

GEEIGNETE UND UNGEEIGNETE WELTLICHE VORTEILE

An 'weltlichen' Vorteilen sind natürlich für Zauberkundige einige weitere empfehlenswert – einmal ganz davon abgesehen, dass jeder Held, der sich in gefährliche Umstände begibt, gerne eine *Hohe Lebenskraft* oder die Gabe *Gefahreninstinkt* hätte ... Wir beziehen uns hier auf die Auflistung der Vorteile in *Aventurische Helden* auf den Seiten 106ff. Speziell für einzelne

Rassen, Kulturen und Professionen geeignete Vorteile finden Sie natürlich am entsprechenden Ort. Generell ist zu beachten, dass die Ausbildung zu einem Zauberkundigen meist zeitaufwendig ist und daher keine weiteren zeitaufwendigen Vorteile oder Professionen erlaubt.

Im Folgenden also einige Anmerkungen zu bestimmten Vorteilen:

● *Adliges Erbe* könnte sich für Zauberkundige im Mittelreich oder in einigen anderen konservativen Regionen Aventuriens als Problem erweisen, wo es nicht oder nur unter sehr engen Auflagen erlaubt ist, dass ein Zauberkundiger Lehensträger ist. Näheres finden Sie im Kapitel *Magie und Recht* in *MWW*.

● *Akademische Ausbildung (Krieger)* ruiniert die arkanen Kräfte und ist daher auch von keinem Nutzen für Zauberkundige (einmal davon abgesehen, dass sie zeitaufwendig ist).

● *Ausdauernd* kann auch beim Zaubern nützlich sein, wenn Sie mit dieser Erweiterung regel (siehe *MWW*) spielen.

● *Begabungen* für einzelne Talente oder Talentgruppen runden je nach Art des Helden den Charakter natürlich ab, sind aber meist nicht

finanzierbar – gerade zu einem Magiedilettanten oder auch den anderen Viertelzaubern passen sie aber hervorragend.

● Der 'standestypische Gegenstand' eines magisch begabten und ausgebildeten Helden (Vulkanglasdolch des Druiden, Zauberstab des Gildenmagiers, *iam* eines Elfen) muss nicht als *Besonderer Besitz* generiert werden, sondern gilt als Teil der Ausbildung. Weitere Artefakte oder Zauberbücher zu Spielbeginn müssen mit diesem Vorteil erkannt werden.

● Fast alle zauberischen Professionen sind zeitaufwendig. Daher ist eine *Breitgefächerte Bildung* nur Schelmern möglich und bei diesen auch ausdrücklich vorgesehen (Schelm zählt als Erstprofession). Ebenso ist es nicht möglich, in einer magischen Profession ein *Veteran*

zu sein, da sich der hier präsentierte Ausbildungsabschnitt deutlich von der späteren Praxis unterscheidet. (Wenn Sie einen Zauberkundigen mit bereits etwas Erfahrung haben wollen, stellen Sie ihm einfach die entsprechenden Abenteuerpunkte zur Verfügung und verteilen diese auf die professionstypischen Talente, Zauberkraft und Sonderfertigkeiten.)

● *Eidetisches Gedächtnis* ist für Zauberkundige ob der hohen GP-Kosten ein vermutlich unerfüllbarer Traum, *Gutes Gedächtnis* dagegen langfristig Gold wert. *Gutes Gedächtnis* kostet natürlich nur *Spruchzauberer* die genannten 12 GP.

● *Entfernungssinn* kann dann nützlich sein, wenn man häufig Zauber auf die Distanz Sichtweite spricht (siehe die Zauberrregeln in *MWW*).

● Sich die Grundkenntnisse in verschiedenen Zaubern mittels des Vorteils *Gebildet* zu verbessern, ist sicherlich eine gute Wahl, zumal viele Zauberer auch die Talent-GP gut gebrauchen können.

● *Hohe Magieresistenz* kann von Zauberkundigen zwar auch anders als durch diesen Vorteil erreicht werden, ist aber wegen des Umgangs mit gefährlichen Wesenheiten (und damit sind nicht nur andere Zauberer gemeint ...) allemal empfehlenswert.

● *Koboldfreund* ist für einen Schelm natürlich 'erste Wahl' (und kostet diesen auch nur 7 GP) – ob ein Alchimist damit glücklich wird, ist eine andere Frage ...

● *Prophezeien* ist eine Gabe, die natürlich gut zu schwach magisch begabten Helden passt und die Viertelzauberer auch nur 10 GP kostet. Der bewusste Einsatz dieser Gabe kann

mit IW3+1 AsP (anstatt 2W6 AuP und einem Punkt Erschöpfung) eingeleitet werden.

● Definitiv ungeeignet für magisch begabte Helden ist natürlich der Vorteil *Schwer zu verzaubern*: Er darf von Zauberkundigen nicht gewählt werden. Für zwergische Zauberer, die den Nachteil rassenbedingt erhalten und die nicht die Profession Geode wählen, gelten spezielle Regeln, die Sie auf S. 78 finden.

● *Tierfreunde* sind, wie bei diesem Vorteil (AH 111) bereits erwähnt, besser in der Lage, auch mit Zaubern Tiere zu beeinflussen, zu beherrschen, sich mit ihnen zu verständigen oder in ihre Gedanken einzudringen.

● *Titularadel* ist im Horasereich für verdiente Zauberer durchaus üblich; allerdings dürfte kaum ein Held bereits die entsprechenden Verdienste vorweisen – und Titularadel ist üblicherweise nicht erblich.

● *Verbindungen* zu 'Kollegen' (Kommilitonen an der Magierakademie, Mitschwestern in Zirkel oder Schwesternschaft) sind sicherlich üblich und damit für viele Zauberkundige sehr geeignet.

● *Wohlklang* hilft allgemein nicht bei Zaubern, auch wenn es sicherlich angenehmer ist, von einer wohlklingenden Stimme verflucht zu werden; ebenso wenig hilft Wohlklang dabei, Dschinne oder Dämonen zu überzeugen. Auch bei den Elfenliedern hat *Wohlklang* keine zusätzlichen Auswirkungen.

● *Zeitgefühl* kann für einen Beschwörer wichtig sein und bei bestimmten magischen Operationen einen Bonus geben (mehr hierzu finden Sie in *Götter und Dämonen*).

● *Zwergennase* ist zwar untypisch für Zauberer, kann aber trotzdem bewusst unter Einsatz von 1 AsP (statt 1W6 AuP) verwendet werden.

NACHTEILE

Grundsätzlich gilt für arkane Nachteile das Gleiche, was wir auch für weltliche Nachteile gesagt haben (AH 111): Ein punktwertiger Nachteil muss ein Nachteil im Spiel sein, entweder durch erschwerte oder verbotene Proben, reduzierte Werte, Lernerschwernisse oder durch deutliche Einschränkung des 'freien Rollenspiels' (wie sie sich durch Ordensregeln, Verpflichtungen oder soziale Ächtung niederschlägt).

● **Animalische Magie (ZH, –1 GP pro Punkt):** Alle astralen Dinge, die zu 'kopflastig' sind, verschließen sich dem Verständnis des Helden, er kann sich nur schlecht auf seine Zauberei konzentrieren und handelt eher 'aus dem Bauch heraus': Jede Zauberprobe oder Probe auf die Ritualkenntnis, bei der einmal auf die Eigenschaft *Klugheit* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Animalischer Magie* (max. 5) erschwert. Kommt Klugheit zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauber (mit zweimal KL in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

● **Arkanophobie (N, je –3 GP pro 2 Punkte Arkanophobie):** Eine schlechte Eigenschaft ('Angst vor Magie'; siehe AH 115). Der Held hat panische Angst davor, verzaubert zu werden, und fürchtet, dass alle magischen Gegenstände verflucht sind und ihm übel wollen. Der Held misstraut magisch begabten Kameraden und wird niemals einen Gegenstand verwenden, von dem er weiß, dass er verzaubert ist. Vor allem aber senkt die *Arkanophobie* die Magieresistenz des Charakters (siehe die Zauberrregeln in *MWW*), wenn er weiß, dass er verzaubert werden soll. Der Nachteil sollte von Halb- und Vollzauberern nicht gewählt werden; er kann nicht gleichzeitig mit *Vorteile gegen Zauberer / gegen Magie* genommen werden. Elfen können diesen Nachteil überhaupt nicht wählen.

● **Artefaktgebunden (–7 GP):** Der Zauberer hat beim Binden eines Traditionsartefakts (Zauberstab, Kristallkugel, Schale, Schwert, Goldsichel, Schamanenkeule, Druidendolch, iama) an sich einen schweren Fehler begangen und ist nun beim Ausführen von Zaubern an das Artefakt gebunden: Alle Zauberproben, die er ausführt, ohne Hautkontakt mit dem Artefakt zu haben, unterliegen den Regeln einer *Spontanen Modifikation der Zaubertechnik* (siehe *MWW*), d.h., der Zauber muss 7 ZiP aufbringen (Zauber, in denen er eine ZiW von weniger als 7 hat, misslingen automatisch), die Zauberdauer verlängert sich um 3 Aktionen und er kann keine weiteren Spontanen Modifikationen durchführen. Beim Spiel mit der Expertenregel zu mehreren Spontanen Modifikationen gilt, dass man je nach KL nur eine bestimmte Anzahl von Spontanen Modifikationen vornehmen kann und daher auch in diesem Fall eventuell keine weiteren Modifikationen möglich sind. Wird das Artefakt zerstört, ist die Bindung gebrochen und der Zauberer kann wieder ungehindert zaubern; jedoch verliert er 3 permanente AsP und einen Punkt seiner höchsten geistigen Eigenschaft (MU, KL, IN oder CH). Nur solche Zauberer können den Nachteil wählen, die über ein entsprechend gebundenes Artefakt verfügen: Magier, Elfen, Druiden, Geoden, Kristallomanten, Schamanen (siehe *G&D*) und Alchimisten. Hexen ist es möglich, dass statt eines gebundenen Artefakts (des Hexenkessels) der Vertraute einen Teil der Essenz der Hexe trägt.

Magische Nachteile sind nichts Ungewöhnliches für magisch begabte Helden, schließlich ist gerade die Magie eine Urkraft, die, wenn auch chaotisch, stets nach Ausgleich strebt ... Zögern Sie also nicht, Ihren Charakter auch über die fest mit seiner Rasse, Kultur oder Profession verbundenen Einschränkungen hinaus entsprechend 'auszustatten'.

● **Astraler Block (–10 GP):** Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W–1 AsP; eventuelle Intuitions-Würfe zur Rückgewinnung verllorener Astralpunkte und bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 2 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann natürlich nur von Helden gewählt werden, die über Astralenergie verfügen; eine Kombination mit dem Vorteil *Astrale Regeneration* ist nicht möglich; der Erwerb der Sonderfertigkeiten *Regeneration I* und *II* sowie *Meisterliche Regeneration* kosten einen Helden mit *Astralem Block* das Doppelte der angegebenen Kosten. Für einen Viertelzauberer ist dieser Nachteil nur 5 GP wert.

● **Elfische Weltsicht (–35 GP*):** Elfen sind nicht ganz von dieser Welt – eine Aussage, der auch die meisten Elfen zustimmen würden und die dazu führt, dass sie viele Dinge, Wesen und Handlungen in dieser Welt mit einem besonderen Gefühl für mögliche Zusammenhänge betrachten und mit einem besonderen Zeitgefühl, das aus ihrer Alterslosigkeit resultiert. Dies wiederum bedeutet, dass Elfen viel mehr Zusammenhänge oder scheinbare Zusammenhänge erlernen müssen, ehe sich dies in konkreten Änderungen ihrer Handlung niederschlägt: Sie müssen – zusätzlich zu eventuellen weiteren Modifikationen – 50 % mehr AP ausgeben, wenn sie Talente, Gaben oder Zauber steigern oder Sonderfertigkeiten erwerben wollen. Ausgenommen hiervon sind diejenigen Talente, in denen Elfen 'von Natur aus

begabt sind' (*Athletik, Körperbeherrschung, Malen/Zeichnen, Musizieren, Orientierung, Schleichen, Singen, Sinnenwürfe, Tanzen und Wettervorhersage*), dazu besondere 'Leit-Talente' je nach Kultur und Profession (mit L markiert), die Sprachen Isdira und Asdharia und alle als verbilligt aufgeführten Sonderfertigkeiten. Ebenfalls ausgenommen sind die Elfenlieder und die sieben vom Elfen gewählten Hauszauber. Diese erhöhten Kosten gelten noch nicht bei der Erschaffung des Helden, also nicht für Talent- bzw. ZaubergP.

● **Feste Gewohnheit (ZH; -10 GP):** Zusätzlich zu den Bedingungen, die mit der Repräsentation eines Spruchs verbunden sind (Geste, Spruch, Blickkontakt, Komponenten etc.), muss der Zauberer eine bestimmte Handlung vollführen, damit seine Zauberei gelingen (ein Gebet, eine besondere, komplexe Geste etc., was ihn mindestens 3 Aktionen Zeit kostet und was keinesfalls unauffällig von staten geht), oder er muss sich an bestimmte Randbedingungen (Zaubern nur bei Nacht, nur im Wald, nur nach einem Tag Abstinenz und Enthaltsamkeit, Erdbundenheit, spezielle Gewandung und Schuhwerk, Barfüßigkeit, Nacktheit) halten, damit er Magie wirken kann. Während die Bedingungen der Repräsentation durch Willenskraft und Konzentration ignoriert werden können (Spontane Modifikation der Zaubertechnik, s. MWV), ist es kaum möglich, mit einer *Festen Gewohnheit* zu brechen: Auch dies gilt als Spontane Modifikation, jedoch kostet sie 12 ZP (Zauber, in denen der Zauberer eine ZiW von weniger als 12 hat, misslingen daher automatisch, wenn die Bedingung verletzt ist) und die Zauberdauer ist um 3 Aktionen verlängert. (Diese 3 zusätzlichen Aktionen können nicht durch eine Spontane Modifikation verändert werden.) Außerdem kann er keine weiteren Spontanen Modifikationen durchführen. (Beim Spiel mit der Expertenregel zu mehreren Spontanen Modifikationen gilt, dass man je nach KL nur eine bestimmte Anzahl von Spontanen Modifikationen vornehmen kann und daher auch in diesem Fall eventuell keine weiteren Modifikationen möglich sind.) Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen. *Feste Gewohnheit* wirkt sich auch auf Rituale aus, jedoch ist dies hierbei meist von geringerer Wichtigkeit. (Ausnahmen bestätigen die Regel: Ein kurzes Gebet zu Hesinde kann bei einer Amazeroth-Anrufung durchaus störend wirken ...) *Feste Gewohnheiten* erfordern die Zustimmung des Spielleiters.

● **Festgefügtes Denken (ZH; -1 GP pro Punkt):** Der Zauberer ist ohne Ordnung und vorgegebene Formalismen verloren; Improvisation und spontan richtige Entscheidungen sind nicht sein Ding: Jede Zauberprobe oder Probe auf die Ritualkenntnis, bei der einmal auf die Eigenschaft *Intuition* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Festgefügt*

Denken (maximal 5) erschwert. Kommt Intuition zweimal in der Probe vor, verdroppt sich der Malus; solche Zauberei (mit zweimal IN in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

● **Fluch der Finsternis (-2, -4 oder -6 GP):** Der Held hat beigebracht bekommen, dass der Herr Praios die Zauberei hasst und dass er am Tag sein Auge über das Firmament wandern lässt, um nach Sündern Ausschau zu halten. Oder: Der Held glaubt, dass nur im Licht der Sterne (heißt es nicht 'Sternenkraft'?) vernünftig gezaubert werden kann. Egal, welche (passende) Begründung hier zutrifft: Der Held zaubert bei Tag nur mit spürbaren Einschränkungen: einer Erschwerung von 1, 2 oder 3 Punkten auf alle Zauberei- und Ritualproben, die zwischen Sonnenauf- und -untergang abgelegt werden. Ein solcher Nachteil ist kumulativ mit den Einschränkungen durch *Lichtempfindlichkeit* oder *Lichtscheu*.

Dieser Nachteil kann als Beispiel für mehrere solcher Arten von negativen Umgebungseinflüssen gelten, die sich jedoch nicht so stark wie z.B. eine *Feste Gewohnheit* manifestieren. Der Einfluss sollte, damit er spielerische Auswirkungen hat, sich etwa auf die Hälfte des Lebensumfelds des Zaubers beziehen. Möglich sind z.B. Erschwerungen unter freiem Himmel, in Gesellschaft von Menschen etc. Ein solcher Nachteil ist immer stark vom Spielstil der Gruppe und der gespielten Kampagne abhängig, weswegen der Meister bei der Vergabe das letzte Wort hat. Ein Held sollte nicht mehr als eine solche Einschränkung auf sich nehmen (und es kann natürlich nicht eine gleiche oder ähnliche wie bei einer bereits gewählten *Festen Gewohnheit* sein).

● **Heimwehkrank (-10 GP*):** Der Elf (nur diese können den Nachteil nehmen) ist chronisch an Heimweh erkrankt, wechselt in seinen Stimmungen zwischen Melancholie und Depression und versucht, so oft es irgend geht, seine Sippe zu besuchen. Diese Heimwehkrankheit macht ihn außerhalb seiner Heimat anfälliger für Krankheiten, als er dies eigentlich sein sollte. Besitzt er den Vorteil *Resistenz gegen Krankheit*, verliert er ihn, andernfalls erhält den Nachteil *Krankheitsanfällig*. Zudem wird seine AsP-Regeneration um 1 gemindert.

● **Hitzeempfindlichkeit (-7 GP):** Der Held fühlt sich ab Temperaturen von 25 Grad in jeglicher Kleidung unwohl, ab 30 Grad auch nackt. Alle Talent- und Zaubersproben sind unter solchen Bedingungen um 3 Punkte erschwert; von seiner Regeneration muss er jeweils 1 Punkt abziehen. Außerdem erleidet er doppelt so schnell Erschöpfung, und alle Ausdauer-Verluste, die (z.B. im Kampf) erleiden würde, sind um 1 AuP erhöht.

● **Kein Vertrauter (-7 GP):** Dieser Nachteil bestimmt, dass die Hexe niemals einen Vertrau-

ten finden wird. Oft werden Hexen, die diese 'traute Zweisamkeit' missen müssen, verbittert und einsam, stets neidvoll auf ihre Schwestern. Diese betrachten die vertrauenslose Hexe gerne mit leichter Herablassung, und mit zunehmendem Alter muss ja 'irgend etwas falsch' sein an der Hexe. Nach Maßgabe des Spielleiters kann auf Hexennächten oder bei der Interaktion mit anderen Hexen ein Malus von 1 bis 3 Punkten auf soziale Proben und Talente anfallen.

● **Körpergebundene Kraft (-7 GP):** Dies ist gewissermaßen die 'dunkle Seite' von *Zauberhaar* (siehe S. 148). Auch im Haar eines Helden mit diesem Nachteil sitzt ein beträchtlicher Teil seiner Astralkraft: Ein Fünftel seiner Basis-AE ist ihm nur dann zugänglich, wenn sein Haar mindestens zweieinhalb Spann (50 cm) Länge hat und er als Mann einen auffälligen Vollbart trägt (wenn von der Rasse her möglich). Ist sein Haar kürzer oder gar vollständig geschoren, regeneriert er demzufolge nur bis zu einem Wert von vier Fünfteln seiner möglichen AsP. Zauberkundige mit diesem Nachteil haben meist eine sehr auffällige, geradezu 'magische' Haarfarbe und auch ihr langes Haar behindert sie bisweilen (und ein Zopf stört sie ebenso sehr wie Träger von *Zauberhaar*).

Das astralspeichernde Haar kann durch einen Haarschnitt / eine Rasur entfernt werden und wächst üblicherweise mit einer Geschwindigkeit von einem halben Spann pro Monat nach (ist also nach einer Glätze nach 5 Monaten wieder verfügbar). Auch hier gilt, dass sich solche Haare weitaus besser (Erleichterung von 7 Punkten) in magischen Ritualen wie den druidischen Herrschaftsritualen gegen den vormaligen Haarträger anwenden lässt. Zudem soll solches Haar wichtiger Bestandteil von verschiedenen Tränken und Artefakten sein. Nicht kombinierbar mit dem Vorteil *Zauberhaar* und erfordert die Zustimmung des Spielleiters. Es ist mit PECTETONDO nur um 7 Punkte erschwert zu verwandeln.

● **Kristallgebunden (-10 GP*):** Auf dieser essentiellen Einschränkung beruht die gesamte Zaubertadition der Kristallomanten, und sie sind auch die einzigen, die diesen Nachteil wählen können und müssen. (Er kann jedoch im Rahmen einer Großen Modifikation in der Zauberkunst verwendet werden.) Jede Zaubehandlung ist dadurch an die Verwendung von Edelsteinen gebunden, was die Zaubervorbereitung um mindestens 1 Aktion pro verwendetem Edelstein verlängert (wenn bereits in der Hand gehalten; plus 3 Aktionen, wenn sie vorher noch aus einem entsprechend präparierten Schuppenbeutel gefischt werden müssen, bzw. plus 10 Aktionen, wenn sie ungeordnet in einem Beutel oder anderem Behältnis vorliegen). Zudem werden die Zuschläge für *Spontane Modifikationen* und *Varianten* verdoppelt, wenn sie nicht von entsprechend geschulften Kristallen unterstützt werden (siehe *Kristallomantie*

im Spiel auf S. 59). Ein Bruch mit dieser Gewohnheit bedeutet, dass der Kristallomant die gesamte Zaubermatrix aus eigener Kraft weben muss, was sich in einem Zuschlag von 12 Punkten auf die Zauberprobe ausdrückt (der nicht durch die SF *Matrixverständnis* gemildert werden kann). Außerdem können kristallgebundene Zauberer nur solche Artefakte und Matrixgeber erschaffen, deren Zauberkraft durch die physische Anwesenheit passender Edelsteine gestützt wird, andernfalls ist auch die Probe auf ARCANOVI (oder APPLICATUS) um 12 Punkte erschwert.

● **Lästige Mindergeister (-3 GP):** Mindergeister, die üblicherweise nur dort entstehen, wo starke elementare Kräfte ineinander übergehen, scheinen vom Helden geradezu angezogen werden: Windbeutel nisten sich in Haar und Hosentaschen ein, Tränklein kullern ihm übers Gesicht, Krautwichte kitzeln ihn, und Flammenbolde drohen ihn zu versengen. Entsprechend ihrer Natur sind die Mindergeister kaum gefährlich, aber lästig: Sie können Ruhe und Konzentration des Helden stören (Proben-erkenntnisse im Rahmen von einem Punkt), Beobachter irritieren, aber vielleicht auch mal vor einer Gefahr warnen. Sie sollten immer dann entstehen, wenn ein Zauber oder Ritual misslingt, der mehr als 10 AsP verbraucht, prinzipiell jedoch bei einem Zauberpater, und bleiben so lange, bis sie mittels ELEMENTARBANN (welcher der Lieblingszauber solcherart geplagter Helden werden könnte) verschleudert werden oder sich nach W6+3 Tagen von selbst trollen.

● **Medium (N, -7 GP):** Der Geist des Charakters ist sehr anfällig dafür, von Geistern übernommen zu werden. Bisweilen hört er – mehr oder weniger verständliche – Einflüsterungen und Stimmen. Es kommt sogar vor, dass für eine kurze Zeit ein Geist von ihm Besitz ergreift, sich seines Körpers bedient oder durch ihn spricht; gegen alle Beeinflussungen, Beherrschungen, Hellsichten und Verständigungen (was sich also im Rahmen solcher Zauberkraft oder zauberähnlicher Effekte erklären lässt – inklusive der eigentlichen Besessenheit selbst) von Geistern hat er eine um 5 Punkte gesenkte Magieresistenz. Dies führt auch dazu, dass der Held an Orten, an denen er mit der Präsenz von Geistern rechnen muss (und sich dessen bewusst ist), deutlich nervös ist, was sich in Proben-Erkenntnissen von 1 bis 7 Punkten (bei Talent- und Zauberpunkten) äußert, wobei eine +1 für den Ort eines tragischen Todesfalls und +7 für das Schlachtfeld einer der Dämonenschlachten angemessen wären.

● **Rückschlag (ZH; -10 GP):** Der Zauberer ist nicht in der Lage, die Wirkung eines Spruches von seinem Körper fernzuhalten, wenn dieser nicht 'an eine fremde Matrix ankoppeln' oder ein gültiges Ziel finden kann – will heißen: Misslungene Sprüche (negativer wie positiver Natur) fallen – wenn die Natur des

Spruches dies irgendwie zulässt – mit halber Stärke auf den Anwender zurück (also üblicherweise mit der Hälfte der Grund-Auswirkung von 1 ZiP* ungeachtet der eigenen Magieresistenz); wird gar ein Patzer gewürfelt, auf jeden Fall mit voller Wirkung. Dies gilt nur für Spruchzauberei, nicht jedoch für die Wirkung ritueller Zauberkraft, weswegen auch nur solche Zauberer den Nachteil wählen dürfen, die Spruchzauberei betreiben. Nicht kombinierbar mit dem Vorteil *Feste Matrix*.

● **Schneller Alternd (N, -3 GP):** Der Held altert schneller als andere Angehörige seiner Rasse, er bekommt früher Altersfalten und Falten, sein Haar ergraut bald oder fällt aus. Spieltechnisch bedeutet dies: Er erreicht die Altersschwellen (siehe MWV) bereits bei zwei Dritteln der angegebenen Jahreszahl und alle Proben zur Vermeidung von Alterungseffekten sind um 3 Punkte erschwert. Üblicherweise hängt eine solche schnelle Alterung mit einem Fluch oder einem Zauberpater zusammen. Dieser Nachteil kann nicht von Elfen oder Zwergen gewählt werden; für Halbelfen gelten die Altersschwellen von Menschen. Der Nachteil kann natürlich nicht gleichzeitig mit dem Vorteil *Altersresistenz* gewählt werden.

● **Schwache Ausstrahlung (ZH; -1 GP pro Punkt):** Die magische Aura des Helden ist wenig 'leuchtkräftig', koppelt schlecht an andere Auren an und erweckt keine Sympathie bei magischen Wesenheiten: Jede Zauberkraft oder Probe auf die Ritualkenntnis, bei der einmal auf die Eigenschaft *Charisma* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Schwacher Ausstrahlung* (maximal 5) erschwert. Kommt *Charisma* zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauberkraft (mit zweimal CH in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Ist gegenüber beschworenen Wesenheiten oder Artefaktseelen eine *Charisma*-Probe nötig, so ist diese um die Punktzahl erschwert. Andererseits verflüchtigt sich eine vom Helden erzeugte 'Reststrahlung' schneller und seine Aura ist leichter zu tarnen: Der Zauber SCHLEIER DER UNWISSENHEIT ist um die Punktzahl in *Schwacher Ausstrahlung* erleichtert. Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

● **Schwacher Astralkörper (ZH; -7 GP):** Der Astralkörper des Zaubers, also jener Teil seiner Lebensseele, der die Astralenergie trägt, ist instabil. Wann immer der Zauberkunde willentlich Astralenergie fließen lässt, verliert er auch zusätzlich unwillentlich AsP. Pro 12 angefangener AsP, die der Zauberkunde in einen Spruch fließen lässt, verliert er unwillentlich W3 weitere Punkte, die sich meist in zusätzlichem Funkeln und Glitzern, in bunten Nebeln oder Astralemanationen manifestieren. Hat er diese nicht mehr zur Verfügung, so misslingt der geplante Zauber oder das Ritual. Dieser Effekt gilt auch für astrale Wirkungen in di-

rekter Nähe zum Zauberkunde (Meisterentscheid; z.B. Kraftfluss in Nodices, Nähe zu einer mächtigen Beschwörung), vor allem aber auch, wenn er von einem Zauber profitiert oder wenn ihm mit einem Zauber geschadet wird: In den letzten beiden Fällen lösen 12 umgesetzte AsP ebenfalls diese 'astrale Inkontinenz' aus, die vielen Gildenmagiern sehr peinlich ist.

● **Seffer Manich (-7 GP)*:** Eine charakteristische Beschränkung aller Zibiljas, die in ihren Ritualen an die Verwendung der heiligen Sippenchronik (des *Seffer Manich*) und des Rollsiegels der Sippe (des *Nerath*) gebunden sind. Diese ist ein fester Ritualbestandteil, ein Zauberer ohne *Seffer Manich* und ohne *Nerath* ist daher (entsprechend der Regelung für *Feste Gewohnheit*) um 12 Punkte erschwert; fehlt eine Komponente, beträgt die Erschwerung 6 Punkte. Eine reisende Zibilia besitzt meistens jedoch nur ihr eigenes 'kleines' *Nerath* und nur Auszüge aus dem *Seffer Manich*, die sie bei ihren Ritualen auch beide verwenden muss; ihre Proben sind prinzipiell um 4 Punkte erschwert; fehlt eine der Komponenten, so steigt die Erschwerung auf 8 Punkte, beim Fehlen beider Komponenten auf 12 Punkte.

Sollte die Zibilia eine eigene Sippe gründen und deren Chronik neu zu schreiben beginnen, gilt für die Verwendung eines so jungfräulichen *Seffer Manich* immer noch ein Malus von 4 Punkten. Dieser kann erst abgebaut werden, sobald die Sippe auf eine eigene Geschichte zurückblicken kann (im Falle eines bewegten Abenteuerlebens um etwa einen Punkt pro Jahr).

● **Sensibler Geruchssinn* (je -3 GP für 2 Punkte der Schlechten Eigenschaft):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe AH 115). Jeder belästigende Gestank, insbesondere der von Vergorenem und Verschimmeltem, selbst wenn es 'kunstvoll verdorbene' Nahrungsmittel (Wein, Bier, Käse ...) sind, verlangt dem Elfen (diese sind üblicherweise von diesem Nachteil betroffen) eine starke *Selbstbeherrschungs*-Probe (erschwert um den Wert in *Sensiblen Geruchssinn*) ab, um dem Geruch nicht sofort zu entfliehen oder sich zu übergeben. Dieser Nachteil gilt natürlich auch gegenüber dem Gestank von Ogern, Tatzelwürmern und städtischen Kloaken und bedeutet nicht, dass der Held automatisch eine bessere Geruchswahrnehmung hat (was aber meistens der Fall ist). Größere Entfernung von der Quelle des Geruchs oder ein vorbereiteter Atemschutz (Meisterentscheid) können die Probenerschwerung auf die Hälfte reduzieren.

● **Sippenlosigkeit* (-5 GP):** Der Elf hat seine Sippe durch Schicksalsschläge verloren oder ist aus ihr ausgeschlossen worden, weil er 'Dissonanz in der Melodie der Sippe bringt'. Dadurch ist ihm die Magie des Sippen*salasandra* – namentlich auch die Große Meditation – verschlossen; um in das *salasandra* mit einer anderen Sippe oder auch mit einem anderen El-

fen zu gehen, muss er die Sonderfertigkeit *salasandra* neu erwerben. Will er ein ihm unbekanntes Elfenlied erlernen, ohne in ein Sippensalasandra eingebunden zu sein, muss er die doppelten Kosten für die Kenntnis des Liedes aufwenden.

● **Spruchhemmung (ZH; –10 GP):** Die Zauberei des Helden versagt gelegentlich (und nicht einmal selten: etwa jedes siebte Mal). Zeigen bei einer Zauberprobe zwei (oder auch drei) der drei beteiligten W20 dieselbe Zahl, so ist die entsprechende Zaubehandlung gehemmt: Die Probe pufft wirkungslos, selbst wenn die Probe gelungen ist, und kostet dann sogar die vollen 4SP. Der Zauber gilt als misslungen und kann demzufolge nur mit einer Erschwerung von 3 Punkten wiederholt werden (siehe *MMW*). Auch für Helden mit diesem Nachteil gilt weiterhin: Bei einer Mehrfach-1 gilt der Zauber als besonders gut gelungen, bei einer Mehrfach-20 als gepatzt. Dieser Nachteil kann nicht gleichzeitig mit dem Vorteil *Feste Matrix* genommen werden und natürlich nur von solchen Zaubern, die Spruchzauberei beherrschen.

● **Stigma (N, ab –1 GP):** Der Charakter trägt schwer an einer dauerhaften Bürde, die durch ein magisches Ereignis entstanden ist: Ein wütender Kobold hat ihm grünes Haar angeheftet, eine Zauberpazzer hat dazu geführt, dass der Held nun mit Katzenaugen in die Welt blickt, oder ein Dämon hat ihm eine schrecklich anzuschauende Wunde geschlagen, die für Uneingeweihte wie das Mal eines Paktierers wirken muss. Das Stigma sollte den Charakter in vielen Situationen einschränken (üblicherweise sollten Proben auf gesellschaftliche Talente um ca. 3 Punkte erschwert werden, wenn das Stigma bemerkbar ist), nur sehr schwer loszuwerden sein und mit dem Spielleiter ausführlich abgesprochen werden (auch und speziell, was die GP angeht, da dies natürlich immer abhängig von der gespielten Kampagne ist). Ein fehlender Schatten wäre sicherlich (als eines der stärksten Stigmata) 12 GP wert, eine dauerhaft mit Schlangenschuppen bedeckter Arm sicherlich noch 8 GP, die klassische Hexensträhne (weiße oder bunte Haarsträhne im ansonsten andersfarbigen Haar) nur 1 GP.

● **Stubenhocker (N; –20 GP):** Der Held hat seine Jugend fast vollständig in staubigen Bibliotheken und muffigen Studierzimmern verbracht, so dass er im Vergleich zu anderen Heranwachsenden keine Gelegenheit hatte, körperliche Fähigkeiten auszubilden. Dies hat zur Folge, dass er bei der Generierung kein einziges Körperliches und kein Kampftalent um mehr als 2 Punkte über den Wert hinaus steigern kann, den er durch Rasse, Kultur und Profession erhält. Insgesamt darf er auch nur höchstens 5 Körperliche und Kampftalente bei der Generierung überhaupt durch Talent-GP anheben. GE, KK und KO dürfen zu Spielbeginn einen Wert von 11 nicht überschreiten und kön-

nen auch nur deutlich schwerer gesteigert werden (siehe die Sonderfertigkeit *Tanz der Mada*; S. 159). Auch in seiner späteren Laufbahn sind alle Körperlichen und Kampftalente für ihn um eine Kategorie schwerer zu erlernen – dieser Nachteil kann dann jedoch durch Erlernen und regelmäßiges Praktizieren der Sonderfertigkeit *Tanz der Mada* oder ähnliche Techniken teilweise ausgeglichen werden.

● **Thesisgebunden (ZH, je –1 GP):** Der Held kann nur 'vom Blatt zaubern' – jedes Mal, wenn er einen Zauber, in dem er diesen Nachteil hat, anwenden will, muss er ein Objekt in der Hand halten und ansehen, in dem die Thesis des Zaubers gescheitert ist. Das heißt, dass er jedesmal vor dem Zaubern seine Erinnerung an die Ausformung der magischen Muster auffrischen muss. Will der Zauberei diese Bedingung ignorieren, gilt dies als eine Spontane Modifikation der Zaubertechnik, so dass der Zauberei 7 ZiP aufräumen muss (Zauber, in denen er eine ZiW von weniger als 7 hat, misslingen automatisch), sich die Zauberdauer um 3 Aktionen verlängert und er keine weiteren Spontanen Modifikationen durchführen kann. Beim Spiel mit der Expertenregel zu mehreren Spontanen Modifikationen gilt, dass man je nach KL nur eine bestimmte Anzahl von Spontanen Modifikationen vornehmen kann und daher auch in diesem Fall eventuell keine weiteren Modifikationen möglich sind. Je Zauber, der mit diesem Nachteil gewählt wird, erhält der Held 1 GP; wobei nur Sprüche ausgewählt werden dürfen, die zu den Grundkenntnissen des Zaubers gehören. (Es ist möglich, später Sprüche thesisgebunden zu erlernen; siehe *MMW*.) Dieser Nachteil kann für Spruchzauber nur von Gildenmagiern (Thesisblätter), Hexen der Schwertschenschaft des Wissens (Zauberrezepte) und Scharlatanen (ebenfalls Thesisblätter) verwendet werden. (Von den Hochelfen ist ein solcher Nachteil bekannt; heutige Elfen haben darauf jedoch keinen Zugriff.) Der Nachteil ist nicht mit den Vorteilen *Gutes/Eidetisches Gedächtnis* vereinbar.

● **Unfähigkeit für [Merkmal] (ZH; –2/3/4 GP je nach Merkmal):** Der Held findet einfach keinen Zugang zu bestimmten Arten der Zauberei; so sehr er sich auch müht, die Prinzipien wollen ihm einfach nicht einleuchten: Wann immer er einen Zauber mit solch einem Merkmal aktivieren oder erlernen will, ist dies pro Merkmal, in dem er eine Unfähigkeit aufweist, um eine Spalte erschwert. Außerdem kann er in Zaubern mit diesen Merkmalen keine Spontanen Modifikationen ausführen, sie nur in eigener Repräsentation erlernen und ist zudem auf einen maximalen ZiW in Höhe der schlechtesten beteiligten Eigenschaft beschränkt. Er muss sich die entsprechenden Zauber also durch stures Auswendiglernen zugänglich machen. Folgende Merkmale geben je 2 GP: *Geisterwesen, Heilung, Her-*

beirufung, Illusion, Schaden, Telekinese und Verdämgung; die Merkmale *Antimagie, Beschwörung, Eigenschaften, Einfluss, Herrschaft, Form, Hellsicht, Kraft, Objekt und Umwelt* geben je 3 GP; Unfähigkeit in allen Zaubern mit generell oder speziellem dämonischen Merkmal (das beinhaltet übrigens auch die meisten Banungen und Entschwürungen ...) ebenso wie Unfähigkeit für generelle oder spezielle elementare Merkmale bringt je 4 GP. Unkenntnis in anderen Merkmalen ist nicht wählbar. Ein Held kann maximal in drei Merkmalen unfähig sein; es gibt übrigens keine Unfähigkeit für einzelne Zauber. Zauber, die Merkmale aufweisen, in denen der Held unfähig ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

● **Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall (–10 GP):** Neben den Druiden und Geoden, die diesen Nachteil durch ihr Welt- und Astralverständnis mit sich tragen, findet man bisweilen auch Zauberkundige anderer Traditionen, die die Nähe von Eisen und anderen verarbeiteten Metallen mehr in ihrem Kraftfluss stört, als dies bei fast allen Zauberkundigen ohnehin schon der Fall ist (siehe *Bann des Eisens* in *MMW*). Sie müssen die dort genannten *schweren Auswirkungen* tragen, was bedeutet, dass sie kaum jemals metallene Gegenstände benutzen werden.

● **Wahrer Name (ZHV, –5 GP):** Von Drachen und Kobolden heißt es, sie besitzen einen wahren Zaubernamen, den sie niemandem nennen, da er ihr innerstes Selbst kennzeichnet. Die wahren Namen von Dämonen ermöglichen Beschwörern die vollständige Herrschaft über diese Ausgeburt der Niederhöhlen. Auch von vielen Zauberkundigen und anderen seltsamen Gestalten sagt man, sie besäßen neben ihrem Geburtsnamen noch einen geheimen Namen, der ihnen in einem mystischen Moment ihres Lebens gewiesen wurde (oder der ihnen noch offenbar wird). Wer diesen Nachteil besitzt, ist sehr stark mit seinem wahren Namen verbunden und sollte ihn hüten wie seinen größten Schatz. Wer den wahren Namen eines solchen Charakters kennt, kann ihn leicht unter seinen Willen zwingen. Siehe hierzu auch das Kapitel *Die Magie der Namen* in *MMW*. Dieser Nachteil ist vor allem für Elfen, Schelme und generische Magiedilettanten geeignet.

● **Weltfremd (N; je –3 GP für 2 Punkte der Schlechten Eigenschaft):** eine *Schlechte Eigenschaft*, bei der der Held Naivität, Unkenntnis und Unverständnis für gewisse Konzepte des Alltagslebens einer großen Zivilisation entgegenbringt. Viele ausschließlich in ihrer Forschung vertiefte Gelehrte, von ihrer Arbeit besessene Handwerksmeister, hinterwäldlerische Jäger, in Studierstuben hockende Magier, träumerische Elfen und entrückte Geweihte sind weltfremd. Weltfremde Helden müssen sich pro 3 angefangene Punkte *Weltfremd* ei-

nen Bereich wählen (z.B. Religion, Währung und Geld, Besitz, Adels Herrschaft, Geselligkeit, städtisches Treiben ...), in dem sie weltfremd sind und Erschwernisse in Höhe ihres *Weltfremd*-Werts bei passenden Eigenschafts- oder Talentproben (z.B. *Gassenwissen*, *Etikette*, *Überreden*, etc. für Weltfremd: städtisches Treiben) hinnehmen müssen.

● **Wilde Magie (ZH; -7 GP):** Der Zauberer hat keinen festen Zugriff auf die Fäden der Kraft; ihm unterlaufen Zauberpatzer deutlich häufiger (etwa jedes 30. Mal) als anderen Zauberkundigen: bereits dann, wenn zweimal die 19 oder 19 und 20 in einer Probe fallen (und natürlich auch bei einer Doppel-20). Dies gilt sowohl für Zaubersprüche als auch für Ritualhandlungen; kann nicht von Gildenmagiern genommen werden und ist nicht mit dem Vorteil *Feste Matrix* oder dem Nachteil *Tollpatsch* kombinierbar.

● **Zielschwierigkeiten (ZH; -7 GP):** Üblicherweise muss man bei einem Zauber, der

gegen eine Einzelperson oder ein einzelnes Objekt gerichtet ist, nicht zielen, um zu treffen (es sei denn, es befindet sich in der Reichweite: Horizont); es reicht, einen kleinen Teil der Person/des Objekts zu sehen, um das Ziel zu erfassen und den Zauber unfehlbar ins Ziel zu bringen. (Ob er dort *wirkt*, ist eine andere Sache.) Ein Zauberer mit *Zielschwierigkeiten* hat es nicht so einfach: Er muss seine Zauber quasi wie eine Wurfwafe handhaben, so dass für ihn die Zauberprobe nach der Entfernung und Größe des Ziels, unter Umständen sogar noch nach dessen Bewegung erschwert ist: Für jede der Entfernungsstufen 1 Schritt / 3 Schritt / 7 Schritt / 21 Schritt / 49 Schritt / Horizont um je 2 Punkte erschwert ist, ebenso um die Zielgröße gemäß den Modifikatoren aus **Basis 105 / MBK 60**. Ein Zauberer mit *Zielschwierigkeiten* muss zwei Proben für jeden Zauber würfeln: Es wird zuerst geprüft, ob der Spruch überhaupt gelingen würde (die gewöhnliche Zauberprobe mit den üblichen Modifikatoren), danach mit einer weiteren Zauberprobe mit

den o.g. Erschwernissen (Entfernung, Zielgröße, Bewegung, Deckung), ob der Spruch trifft. Tut er dies nicht, so wird die komplette eingesetzte AE verbraucht (und manifestiert sich meist in Mindergeistern oder ähnlichen Erscheinungen; Meisterentscheid). Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

● **Zögerlicher Zauberer (ZH; -2 GP pro Punkt):** Willenskraft ist nicht die Stärke eines Zauberers mit diesem Nachteil: Jede Zauberprobe oder Probe auf die Ritualkenntnis, bei der einmal auf die Eigenschaft *Mut* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Zögerlicher Zauberer* (maximal 5) erschwert. Kommt *Mut* zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauber (mit zweimal *Mut* in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

GEEIGNETE UND UNGEEIGNETE WELTLICHE NACHTEILE

Für einen Zauberer ist es durchaus nicht sonderlich schwierig, sich schon im Laufe der Ausbildung einige Nachteile zuzuziehen, an denen er ein Leben lang zu arbeiten hat: Neben den Risiken magischer Rituale, die in leichten Verwirrtheiten und Ängsten oder auch in körperlichen Einschränkungen (einäugige Magier sind nicht unbedingt eine Seltenheit) resultieren können, sind dies vor allem soziale Einschränkungen durch die Tatsache, dass Unbegabte *allen* Zauberern häufig zu

Unrecht, andere Zauberkundige einem 'Kollegen' meist zu Recht misstrauen ...

Wir beziehen uns hier auf die Auflistung der Nachteile in **Aventurische Helden** auf den Seiten 111ff. Speziell für einzelne Rassen, Kulturen und Professionen geeignete Nachteile finden Sie natürlich am entsprechenden Ort. Bei den Körperlichen Nachteilen sollten Sie darauf achten, dass dadurch eventuell bestimmte Geste eingeschränkt sind und Zauber dadurch schwieriger werden.

● **Aberglaube** ist für Zauberer höchst ungewöhnlich, kommt jedoch bisweilen vor – Gildenmagier, Kristallomanten, Druiden und Herren der Erde sollten diesen für sie untypischen Nachteil jedoch nicht wählen

● Ein Zauberer, der gleichzeitig ein *Albino* ist, ist gleichermaßen mysteriös wie auch gefährdet, vom Volkswort für alle ungewöhnlichen Ereignisse verantwortlich gemacht zu werden. Üblicherweise ist für Zauberproben, bei denen jemand eingeschüchtern soll, der CH-Wert des Albinos um 1 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll, jedoch um 1 vermindert (beides natürlich nur, wenn das Opfer den Albino sehen kann).

● Eine *Angst vor ...* kann sich ein Zauberer im Laufe seines Lebens durchaus bereits zugezogen haben – selbst *Angst vor Feuer* oder *Dunkelangst* sind bei Zauberern gar nicht so selten, wie man meinen könnte. Zur 'Angst vor Magic' siehe den Nachteil *Arkamphobie* (S. 149).

● **Arroganz** ist vielen Zauberern (namentlich Druiden, Gildenmagiern und Hexen, aber auch 'weltfremden' Elfen) zu eigen, ebenso wie *Eitelkeit* weit verbreitet ist (hier gerne bei Schönen der Nacht, bei Scharlatanen oder Schelmen und allgemein im tulamidischen Kulturraum).

● **Einäugige** Zauberer erleiden eine Erschwer-

nis von 4 Punkten, wenn immer sie einen Zauber besonders zielen müssen (z.B. bei Reichweite: Sichtweite oder wenn er den Nachteil *Zielschwierigkeiten* auf sich genommen hat oder in besonderen Situationen). Siehe auch *Eingeschränkter Sinn*; dies gilt auch für *farbenblind* von Zauberern.

● **Einbildungen** sind bei jungen Zauberern noch nicht so sehr verbreitet (private Lehrmeister könnten vielleicht den Junghelden negativ geprägt haben), und für echte *Wahnvorstellungen* braucht auch ein Zauberer eine gewisse schlechte Erfahrung – dann jedoch ist ein solcher Realitätsverlust hin und wieder der Grund für ein komplettes Auenteur.

● Ein *Eingeschränkter Sinn* mag von einem magischen Unfall herrühren. Gerade Kurzsichtigkeit schränkt (Spruch-)Zauberer deutlich ein, da dieser Nachteil alle Zauberproben auf Entfernung um je einen Punkt pro Entfernungskategorie (1 Schritt / 3 Schritt / 7 Schritt / 21 Schritt / 49 Schritt / Sichtweite) erschwert.

● Der Nachteil *Gesucht* bedeutet zumindest für Gildenmagier eine deutliche Einschränkung ihrer Lernmöglichkeiten (Meisterentscheid), während andere magische Gemeinschaften hier weniger Probleme haben. Wenn bekannt ist, dass der Gesuchte ein Zauberer ist oder wenn er wegen magischer Verbrechen gesucht wird, sollten Sie mindestens *Gesucht II* wählen.

● **Goldgier** manifestiert sich bei den meisten Zauberern in einer Gier nach wertvollen magischen Gegenständen, Spruchrollen, Zauberbüchern, Tränken und dergleichen (aber gegen Gold und Edelsteine haben sie natürlich auch nichts einzuwenden). Wichtig ist hier das 'Haben Wollen', vor allem das 'ich Haben Wollen', im Gegensatz zum 'Wissen Wollen' beim Nachteil *Neugier*.

● **Krankhafte Reinlichkeit** ist eine bei reisenden Helden zwar vermutlich seltene, aber gerade bei Labor-Zauberern wie auch Schönen der Nacht durchaus verbreitete Schlechte Eigenschaft.

● Die Einschränkungen von *Lichtempfindlich* und *Lichtscheu* gelten natürlich auch für Zauberhandlungen.

● **Neugier** ist für magisch begabte Charaktere – zumindest für alle, die sich ein wenig der Forschung verschrieben haben – noch viel typischer als für Helden allgemein schon.

● **Niedrige Magieresistenz** ist für Zauberer, die tagtäglichen Umgang mit Effekten haben, die gegen ihre MR gerichtet sind, wenig empfehlenswert (um es vorsichtig auszudrücken); es soll aber das ein oder andere unglückliche Beispiel geben.

● **Prinzipientreue** gehört für fast alle magischen Gemeinschaften zum festen Kanon der Ausbildungsgrundlagen, und üblicherweise um-

fassen die Prinzipien der magischen Gemeinschaften mehr als nur drei Lippenbekenntnisse. Die Moralvorstellungen der Schelme (Zauberer nur zum Spaß, Kampfvermeidung wo immer möglich, ...) werden als *Feste Gewohnheit* abgerechnet.

● **Randgruppe** ist ein Nachteil, der einige magische Gemeinschaften treffen kann, der aber nur dann Wirkung zeigt, wenn der Held offen als Mitglied dieser Randgruppe auftritt bzw. erkennbar ist: Betroffen hiervon sind auf jeden Fall erklärte Nekromanten und Dämonologen (Abgänger der entsprechenden Akademien), häufiger auch allgemein Magier der Bruderschaft der Wissenden (außer in Süadventuren und den Tulumalämländern); etliche Hexen (die zumindest in ihren Dorfgemeinschaften bekannten Krötenhexen) im Mittelreich, dem Bornland, Nostria und Andergast; Achaz und Goblins, die in menschlichen Gebieten ansässig sind, und je nach Region noch einige mehr. Üblicherweise heißt dies, dass die entsprechenden Helden keinen SO über 8 erreichen können, dass Proben auf gesellschaftliche Talente erschwert sein können und das schlimmstenfalls eine aufgehetzte Meute dem Zauberer nach Besitz und Leben trachtet.

● **Schlafstörungen** – gerade mit einer Kopplung an die Mondphasen – sind bei Zauberern keine Seltenheit; die negativen Auswirkungen auf Regeneration und Proben gelten auch für die AE-Regeneration und Zauberproben.

● **Schulden** sind bei Gildenmagiern häufig und bei Scharlatanen und Alchimisten durchaus vorstellbar, ebenso bei Sharisad, wenn sie z.B. als Sklavenmädchen in die Lehre genommen wurden und sich freigekauft haben. Andere Zauberkundige sind dagegen häufig ihrer Gemeinschaft noch einige Zeit nach ihrer Freisprechung zu Diensten oder zu Wohlgefallen verpflichtet (was für Gildenmagier und Alchimisten meist auch zutrifft). Dies kann auch Formen annehmen wie der unbekannte Mentor, der die Ausbildung finanziert hat und für den der Zauberer nun Aufträge ausführen muss, ohne genauere Zusammenhänge zu erfahren ...

● **Schwer zu Verzaubern** wirkt auf die Merkmale *Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Hellsicht und Herrschaft*.

● Ein Zauberer mit einem *Sprachfehler* muss eine Erschwernis von 3 Punkten auf alle Zauber hinnehmen, die eine verbale Komponente haben. Eine *Unangenehme Stimme* zu haben,

ist dagegen für Zauberer zwar ärgerlich, aber beim Zaubern nicht hinderlich. Dieser Nachteil kann nicht von Elfen genommen werden.

● **Unansehnlich und Widerwärtiges Aussehen** sind für einige Zauber hinderlich, für andere dagegen nützlich. Üblicherweise ist für Zauberproben, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll, der CH-Wert eines Unansehnlichen um 1 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder zum freundlich gestimmt werden soll, jedoch um 1 vermindert. Bei *Widerwärtigem Aussehen* verdoppeln sich diese Werte. Dies gilt jedoch natürlich nur, wenn das Opfer den Zauberer sehen kann. Die beiden Nachteile können üblicherweise nicht von Elfen genommen werden.

● Die Lernschwierigkeiten von *Unstet* machen sich bei allen Zaubern bemerkbar, die eine Komplexität von C oder höher aufweisen. Außerdem sind alle Proben bei Ritualen von mehr als einer Stunde Dauer um 3 Punkte erschwert und der Zauberer kann keine ZiP für einen größeren Effekt *ansammeln*.

SONDERFERTIGKEITEN

Wie im weltlichen Bereich auch (siehe die Talent-Sonderfertigkeiten in MFF 41f. und die Kampf-Sonderfertigkeiten in MBK 78ff.) gibt es auf dem Feld des magischen Wissens Bereiche, die ein Held entweder beherrscht oder nicht – und die sich schlecht in Talent- oder Zauberfertigkeitsskizzen ausdrücken lassen.

Dieses Spezialwissen ist oft in Form von Ritualen gekleidet, die nur bestimmten magischen Traditionen zugänglich sind (mal an die Kenntnis einer bestimmten Repräsentation gekoppelt, mal einfach nur geheim gehaltenes, profanes Wissen). Auch fast alle magischen Sonderfertigkeiten (SF) erfordern bestimmte Voraussetzungen, die der Held erfüllen muss, um die entsprechende SF zu erlernen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann sich ein Charakter die Sonderfertigkeit für den angegebenen AP-Betrag aneignen – gesetzt den Fall, er findet einen Lehrmeister, denn Sonderfertigkeiten kann man sich (im spieltechnischen Rahmen) nicht im Selbststudium aneignen. Sonderfertigkeiten werden dadurch erworben, dass der Spieler Abenteuerpunkte in Höhe der unten genannten *Kosten* aufbringt und sich so viele Zeiteinheiten mit dem Erlernen der entsprechenden Fertigkeit befasst, wie die Hälfte der Kosten angibt. Unter bestimmten Voraussetzungen kann man Sonderfertigkeiten preiswerter erwerben; die entsprechenden Anga-

ben finden sich bei den Beschreibungen der Vorteile und der Professionen.

Zu den Sonderfertigkeiten zählen fast alle Verzauberungen von Traditionsartefakten (z.B. Stab- und Dolchzauber) und andere Ritualhandlungen der magischen Gemeinschaften. Dazu kommen eine Anzahl von geistigen Techniken, die die Kenntnis bestimmter Bereiche der Zauberei verbessern, die Regeneration fördern (diese sind für Halbzauberer schwieriger zu erwerben), die Konzentration stärken und dergleichen mehr. Sich auf einen bestimmten Aspekt, eine Variante eines Zaubers zu spezialisieren, wird ebenfalls über eine Sonderfertigkeit geregelt.

Sonderfertigkeiten, die mit einem N gekennzeichnet sind, können auch von Nichtzauberern gewählt werden; ist eine Sonderfertigkeit nur für Voll-, Halb- oder Viertelzauberer zugänglich, dann ist dies entsprechend mit Z, H oder V gekennzeichnet. Sonderfertigkeiten, die mit einem (*) gekennzeichnet sind, sind nur bestimmten Kulturen oder Professionen zugänglich (die Traditionsrituale). Magiedilettanten, die sich ihrer Gabe noch nicht bewusst sind, gelten in diesem Zusammenhang übrigens als N. OR steht für ein Objekt-Ritual, die Verzauberung eines Traditionsartefakts.

● **Apport (OR*)**: Dies ist ein Objekt ritual, das auf jedes persönlich gebundene Traditionsartefakt (Alchimistenschale, Bannschwert, Geodensichel, Hexenkessel, Kristallkugel, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch, Zauberstab) sowie auf das elfische *lama* (Seeleninstrument)

gesprochen werden kann, um die Gefahr eines Verlustes zu minimieren: Ein solcherart verzauberter Gegenstand kehrt auf Befehl zum Zauberer zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Die Reichweite des Befehls beträgt mindestens drei Meilen; dazu kommt

eine Strecke in Meilen mal die Hälfte der TaP*, die bei der Ritualprobe übrigbehalten wurde; das Aussenden des Befehls kostet 1 AsP. Das Artefakt kommt unfehlbar mit ca. GS 15 zum Zauberer zurückgefliegen, wenn dieser nicht seinen Aufenthaltsort um mehr als eine

Meile geändert hat. Es sucht dabei seinen Weg um Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaife benutzt werden; eventuell hinderliche Fenster o.ä. durchschlägt es jedoch und massive Mauern halten den Flug des Artefakts auf. Bei eventuell benötigten Kraftproben gilt, dass der Gegenstand einen Körperkraft-Wert besitzt, der dem CH-Wert des Zaubersers entspricht.

Dieses Ritual erfordert (pro Traditionsartefakt, das man entsprechend präparieren will, versteht sich) eine Ritualprobe auf (MU/IN/CH)+7 und den Einsatz von 19 AsP, von denen einer permanent auf das Artefakt übergeht.

Voraussetzungen: Kenntnis des entsprechenden Bindungsrituals; MU und KL je 12, IN und CH je 13

Kosten: 200 AP

● **Astrale Meditation (ZH):** Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, durch schiere Konzentration und etwas Zeitaufwand (und eine Probe auf IN/CH/KO, erleichtert um den halben MU) eigene Lebensenergie in eigene Astralenergie umzuwandeln, ein Prozess, der in *WW* genauer beschrieben wird. Ohne diese Sonderfertigkeit benötigt man das Kraut Thonnys; wer Thonnys und gleichzeitig die Sonderfertigkeit verwendet, für den ist die genannte Probe um 3 Punkte erleichtert und er kann die Punkte in einem besseren Verhältnis umwandeln.

Voraussetzungen: Voll- o. Halbzauberer; IN 13
Kosten: 100 AP; für Halbzauberer 200 AP

● **Atem der Mutter:** siehe Große Meditation

● **Aura verhüllen:** Der Zauberkundige ist in der Lage, durch schiere Willenskraft – eine MU-Probe mit selbst gewähltem Aufschlag – seine magische Ausstrahlung zu unterdrücken, so dass selbst spezialisierte und gezielte Erkenntniszauber und -liturgien ins Leere laufen: Die entsprechenden Proben sind um den dreifachen Wert des o.g. Aufschlags erschwert. Ungezielte Erkenntniszauberei (von Hexenkröten und Nachtwinden, durch die Gabe *Magiegeispür*, einen ungezielten ODEM, eine Knochenkeule in der Nähe) wird durch diese Sonderfertigkeit komplett getäuscht. Das Ablegen der MU-Probe (der Akt der Konzentration) kostet 1W6 AuP plus einen AuP pro Punkt gewähltem Aufschlag sowie automatisch einen Punkt Erschöpfung pro Punkt gewähltem Aufschlag. Während man die Aura unterdrückt (maximal 1 Stunde, kann jedoch erneuert werden), ist man nicht in der Lage, selbst zu zaubern oder Zauber aufrechtzuerhalten.

Voraussetzungen: MU 13, IN 13

Kosten: 200 AP; halbe Kosten für Träger des Nachteils *Schwache Ausstrahlung*

● **Aurapanzer (N):** Rigorose Fasten- und Konzentrationstechniken haben Körper und Geist so gereinigt, dass die Aura des Helden gleichermaßen 'magieabweisend' wirkt: Der Charakter erhält gegen alle gegen ihn gerichtete Zauber, die seine MR überwinden müssen

(z.B. Beherrschungen oder Verwandlungen) einen MR-Bonus von 3 Punkten. Seine (unmodifizierte) MR gilt gegen alle gegen ihn direkt gerichtete Zauberei (Zielobjekt: Einzelperson oder mehrere Personen, also auch z.B. gegen einen FULMINICTUS, der ja sonst nicht die MR überwinden muss), nicht jedoch gegen zonenwirksame Zauber (Zielobjekt: Bereich) und elementare Effekte (Zauber mit dem Merkmal *Elementar*), die nicht gegen die Aura, sondern gegen den Körper direkt wirken.

Der Bonus des *Aurapanzers* ist bei den Zaubern, die üblicherweise gegen die MR gehen, kumulativ mit den Boni aus *Gedankenschutz* und *Eiserner Wille* sowie Boni aus Vorteilen, Zaubern und Artefakten; bei den Zaubern, gegen die er zusätzlich geschützt ist (s.o.), gilt jedoch nur seine unmodifizierte MR (also der Wert, der sich aus seinen Eigenschaften sowie Vor- und Nachteilen ergibt). Der *Aurapanzer* ist nicht mit einem ODEM ARCANUM erkennbar, jedoch mit einem ANALYS oder OCULUS aus der Form der Aura deutlich ablesbar.

Voraussetzungen: MU 15, KL, IN, KO 13; SF *Gedankenschutz*; der Held muss sich für mindestens ein halbes Jahr zur Kontemplation zurückziehen; er darf nicht die Nachteile *Arkaphobie*, *Astraler Block*, *Jähzorn*, *Niedrige Magieresistenz*, *Schwacher Astralkörper*, *Unset oder Wilde Magie* haben.

Kosten: 500 AP

● **Bannschwert (OR*):** Mit diesem Ritual kann eine magische 'Waffe' erschaffen werden, deren Zweck es ist, die Verbindung jenseitiger Wesen ins Diesseits zu zerstören und dadurch die Austreibung dieser Wesenheiten zu erleichtern. Details zu diesem Objekt ritual finden Sie in *WW*.

Voraussetzungen: RK Druide, Geode (diese beiden nur auf steinerne Instrumente), Hexe, Kristallamant, Magier, Schamane (siehe G&D)
Kosten: 200 AP

● **Blutmagie (ZHV):** Der Zauberkundige hat sich die Methodik angeeignet, durch die Opferung von Tieren oder gar kulturschaffenden Zweibeinern (kurz: durch Ausnutzung fremder Lebensenergie) seine Zauber und Rituale mit Kraft zu speisen. Mehr zur – allgemein verpönten, häufig sogar verfolgten – *Magie des Blutes* finden Sie im gleichnamigen Kapitel im Band *Mit Wissen und Willen*.

Voraussetzungen: MU 12

Kosten: 200 AP; doppelte Kosten für Viertelzauberer

● **Druidenrache:** Durch dieses Ritual ist der Zaubrer in der Lage, all seine Reserven (seine Lebensenergie, Eigenschaften und sogar Fertigkeitspunkte) in einen finalen, spektakulären Zauberspruch zu legen – und mit diesem zu vergehen. Näheres zu dieser Art, die derische Existenz zu beenden, siehe *WW* bei der detaillierten Beschreibung der druidischen Rituale.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; MU 15

Kosten: 100 AP; halbiert für Kenner der SF *Verbottene Pforten*

● **Druidische Dolchrituale (OR*):** Mit diesen Ritualen können dem Vulkangasdolch der Druiden oder der Goldsichel der Geoden besondere Fähigkeiten verliehen werden. Die Rituale sind: *Weihe* (100 AP), *Gespür* (25 AP), *Licht* (50 AP), *Bann* (100 AP), *Leib* (25 AP), *Schutz* (75 AP), *Weg* (25 AP), *Ernte* (25 AP), *Lebenskraft* (100 AP), *Opferdolch* (100 AP), *Schneide* (150 AP), *Weisung* (50 AP). Näheres in *WW* bei den druidischen Ritualen.

Voraussetzungen: RK Druide oder RK Geode (Herr der Erde)

Kosten: je nach Ritual, s.o.

● **Druidische Herrschaftsrituale:** Diese rituellen Zauber erlauben die Einflussnahme auf ein Opfer über eine große Entfernung – selbst, wenn das Opfer außer Sicht ist. Es sind dies: *Wachs der Herrschaft* (Kosten 100 AP), *Miniatür der Herrschaft* (150 AP), *Kristall der Herrschaft* (150 AP), *Amulett der Herrschaft* (200 AP) und *Wurzel des Blutes* (100 AP). Diese Rituale erfordern bei Anwendung eine Ritualprobe und den Einsatz von AsP: Näheres siehe *WW* bei der detaillierten Beschreibung der druidischen Rituale.

Voraussetzungen: RK Druide

Kosten: je nach Ritual; s.o.

● **Eiserner Wille I/II (N):** Der Held hat geistige Techniken erlernt, die es ihm ermöglichen, seinen Geist gegen magische Beeinflussungen zu festigen. Wann immer er sich konzentriert (was zwei Aktionen benötigt, 1W AP kostet und einen Punkt Erschöpfung einbringt), hat er für den Zeitraum einer Spielrunde eine um 3/7 Punkte erhöhte MR gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung* sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Zauberei und übersinnliche Wirkungen, die als entsprechender Zauber angesehen werden können.

Während der Held sich konzentriert, sind für ihn alle Talent- und Zauberproben um 3 Punkte erschwert, alle Eigenschaftsproben und Kampfwürfe um 1 Punkt. Der Bonus des *Eisernen Willens* ist kumulativ mit den Boni aus *Gedankenschutz* und *Aurapanzer* sowie Boni aus Vorteilen, Zaubern und Artefakten.

Voraussetzungen: MU 13, IN 12; Held darf nicht die Nachteile *Jähzorn*, *Unset* oder *Wilde Magie* haben. Um *Eiserner Wille II* zu erwerben, ist Kenntnis von *Eiserner Wille I* erforderlich.

Kosten: 200 AP / 300 AP

● **Elementarharmonisierte Aura (ZH):** Der Zaubrer zieht sich unter strengem Fasten für sechs Monate zu einer Meditation über das Wesen der Elemente zurück, während derer er die widerstreitenden Charaktere eines Elementes und seines Gegenelementes in seiner Aura harmonisiert. Direkt im Anschluss an diese Meditation muss die Merkmalkennntnis im Gegenelement erworben werden, andernfalls

verfliegen binnen 6 Wochen die Effekte dieser Sonderfertigkeit und sie muss erneut erworben werden. Anstatt nun die Nachteile aus der gleichzeitigen Kenntnis bzw. Begabung in Element und Gegenelement zu erleiden, kann der Zauberer alle Vorteile uneingeschränkt nutzen: Er gilt in beiden Elementen als spezialisiert. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Elementpaare jeweils neu erworben werden.

Voraussetzungen: KL 15, IN 15, *Magiekunde* 12, *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* in mindestens einem Element. Der Held muss sich für mindestens sechs Monate zur Kontemplation an einen geeigneten Ort zurückziehen und darf weder die Nachteile *Affinität zu Dämonen*, *Animalische Magie*, *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Schwache Austrahlung*, *Schwacher Astralkörper* und *Unsterblich* noch Merkmalskenntnis oder Begabung in einem dämonischen Merkmal haben oder *Paktierter* sein.

Kosten: 700 AP, mit dem Vorteil *Affinität zu Elementaren* nur 500 AP

● **Elfenlieder (*)**: Die traditionellen Melodien der Elfen stellen machtvolle Zauberkraft dar; wichtig für ihre Ausführung ist keine Ritualkenntnis, sondern eine Beherrschung der *Talente Singen und Musizieren*. Es sind: *Sorgenlied* (Kosten 75 AP), *Zauber Melodie* (150 AP), *Friedenslied* (250 AP), *Windgeflüster* (100 AP), *Lied der Lieder* (150 AP), *Freundschaftslied* (50 AP), *Erinnerungsmelodie* (150 AP), *Melodie der Kunstfertigkeit* (250 AP), *Lied des Trostes* (150 AP), *Lied der Reinheit* (150 AP). Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in *MWW*.

Voraussetzungen: Rasse Elf (oder Halbellf mit dem Vorteil *Zweistimmiger Gesang*)

Kosten: je nach Elfenlied, s.o.

● **Fernzauberei (ZH)**: Für Kenner dieser Sonderfertigkeit sind die Zuschläge auf die Zaubersprobe beim Zaubern auf die Distanz *Horizont* halbiert. Näheres hierzu finden Sie im Band *Mit Wissen und Willen*.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; IN 12

Kosten: 100 AP

● **Gedankenschutz (N)**: Diese Technik, seinen Willen zu festigen, basiert auf den Übungen des *Eisernen Willens*, erfordert aber keine weitere Anstrengung oder ausgeführte Handlungen mehr, sondern gibt dem Helden dauerhaft und automatisch MR +3 gegen Herrschafts-, Einfluss-, Hellsicht- und Verdünnungs-Zauberei sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Magie und übersinnliche Wirkungen, die als entsprechender Zauber angesehen werden können. Der Bonus des *Gedankenschutzes* ist kumulativ mit den Boni aus *Aurapanzer* und *Eiserner Wille* sowie Boni aus Vorteilen, Zaubern und Artefakten.

Voraussetzungen: MU 15, IN 13; SF *Eiserner Wille* I

Kosten: 300 AP

● **Gefäß der Sterne (Z)**: Der Zauberer ist in der Lage, das 'Gefäß', das die Astralkraft aufnimmt, zu vergrößern, d.h., er ist in der Lage,

mehr permanente AE speichern: er kann maximal so viele AsP hinzukaufen, wie sein anderthalbfacher Charisma-Wert beträgt; dazu darf er die Spalte F der SKT verwenden. Wenn er in der Lage ist, die *Große Meditation* zu vollführen, erhält er bei jedem entsprechenden Ritual einen zusätzlichen AsP zum Vorrat hinzu. Druiden, Geoden und Hexen sehen die Kraft ja als 'Sumus Fülle', weswegen diese SF bei ihnen als 'Sumus Fülle' bekannt ist.

Voraussetzungen: CH 15, IN 13

Kosten: 200 AP

● **Große Meditation (Ritual) (Z)**: Dies ist der gildenmagische Name für eine Technik, die es Vollzaubern erlaubt, ihre astralen Kräfte (genauer: die Fähigkeit, Astralenergie anzusammeln) zu verbessern: Durch einen langen und rigorosen Meditationsprozess gewinnt der Zauberer je nach Tradition KL/3 oder IN/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer entsprechenden Ritualprobe (je nach Tradition auf MU/KL/CH bzw. MU/IN/CH, s.u.) sogar noch zusätzlich TaP*/10 Punkte. (Die Traditionen *Druide*, *Gildenmagier* und *Herr der Erde* benutzen für die Berechnung wie auch die Ritualprobe die KL; die Traditionen *Achaz-Kristallomant*, *Hexe* und *Diener Sumus* verwenden hier jeweils die IN/3; Elfen legen die Probe auf MU/IN/CH ab und können die Hälfte ihres TaW *Singen oder Musizieren* als Bonus verwenden.) Näheres hierzu finden Sie in *MWW*. Diese Regelung ersetzt die zur *Großen Meditation* getroffenen Aussagen der *Basisregeln* (S. 130).

Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden. (Magier wählen dazu gern den Hesindemond. Ob dies astrologische Grundlagen hat oder ob sie es tun, weil man im Winter ohnehin nicht reist, entzieht sich unserer Kenntnis.) Die Elfen führen diese Technik im *Salasandra* (in der Sippeneinheit) durch, weswegen dies bei ihnen auch der Name der Technik ist, bei Druiden (die sich – wie die Geoden auch – dafür ins Erdreich eingraben) kennt man sie als *Sumus Blut*, bei Hexen als *Atem der Mutter*. Magier nutzen spezielle Kammern in den Akademien oder besonders hierfür hergerichtete Orte auf speziellen Krafteinflüssen, Kristallomanten versenken sich an einem abgelegenen Ort ins Studium eines besonders seltenen Kristalls und dergleichen mehr. Allen Traditionen ist jedoch gemein, dass, wenn diese Bedingungen nicht erfüllt sind (sie also alleine und ohne die genannten Hilfen meditieren), ihre KL oder IN sowohl bei der Berechnung der gewonnenen AsP als auch bei der Probe zur Verbesserung dieses Werts als um 3 Punkte vermindert angenommen werden.

Voraussetzungen: für Vollzauberer KL, IN je 12; für Halbzauberer MU, KL, IN, CH je 13

Kosten: Das Erlernen des Rituals kostet 100 AP; jede Große Meditation erfordert in der Durchführung 400 AP und erfordert einen Monat Vorbereitung und innere Einkehr.

● **Hexenflüche (*)**: Diese besondere Form der

Zauberei ist den Hexen vorbehalten. Sie ist besonders tückisch dadurch, dass sie die Magieresistenz umgeht und teilweise sehr schwer aufzuheben ist. Die einzelnen (bekannten) Flüche sind: *Ängste mehren* (Kosten 75 AP), *Beiß auf Granit* (150 AP), *Beute* (75 AP), *Hagelschlag* (150 AP), *Hexenschuss* (75 AP), *Kornfäule* (125 AP), *Krötenkuss* (100 AP), *Mit Blindheit schlagen* (100 AP), *Pech an den Hals* (100 AP), *Pettilenz* (100 AP), *Schlaf rauben* (100 AP), *Todesfluch* (100 AP), *Unfruchtbarkeit* (50 AP), *Viehverunstaltung* (75), *Wärzen sprießen* (50) und *Zunge lähmen* (50). Hexenflüche (s. *MWW*) werden ausschließlich von Hexe zu Hexe und auch nur auf Hexennächten weitergegeben.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis und Profession Hexe; Teilnahme an Hexennächten

Kosten: je nach Hexenfluch; siehe oben

● **Hypervehemenz (Z)**: eine arkanische Geheimtechnik, die die wenigen Meister der Hohen Alchimie hüten, nur extrem selten weitergeben und die die Schaffung von Artefakten mit schier überwältigenden Effekten ermöglicht. Will ein Zauberer bei der Artefakterstellung den Stapelfeffekt nutzen, darf er zum Ansammeln von ZIP* beliebig viele Proben auf Wirkende Sprüche einbinden. Diese Proben sind nicht – wie üblich bei der Artefakterstellung – um zwei Punkte erschwert. Der entsprechende Malus zum Stapelfeffekt bei der ARCANOVI-Probe ist halbiert. Siehe hierzu die entsprechenden Regeln im Kapitel *Magische Artefakte* in *MWW*.

Voraussetzungen: ARCANOVI 14, TaW *Magiekunde* 16, SF: Stapelfeffekt

Kosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie*

● **Konzentrationsstärke (ZH)**: Wird der Zauberber durch einen äußeren Einfluss (Umgebungs- oder gar ein Treffer), beim Zaubern gestört, ist üblicherweise eine *Selbstbeherrschungs-Probe* nötig, um ungestört weiterzaubern zu können. Für Zauberer mit *Konzentrationsstärke* ist diese Probe um 7 Punkte erleichtert. Diese Sonderfertigkeit gilt auch für die Konzentration bei Ritualen. Die Probe für eine erfolgreiche *Astrale Meditation* ist mit dieser SF um 2 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: MU 15

Kosten: 100 AP

● **Kraftkontrolle (ZH)**: Der Zauberkundige hat die Möglichkeit, durch schiere Konzentration bei jedem Zauberspruch oder Ritual einen Astralpunkt einzusparen. Dies erfordert den Einsatz von IW3 AuP und eine zusätzliche Aktion Zauberdauer. Jeder Zauber kostet weiterhin mindestens 1 AsP. Eventuelle permanente AsP-Kosten sind nicht betroffen. Wirkt nicht bei Zaubersprüchen in elfischer, kristallomantischer oder schelmischer Repräsentation (die bereits 'kostenoptimiert' sind).

Voraussetzungen: IN 12, CH 13

Kosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

● **Kraftlinienmagie I**: Wer sich das Geheim-

nis der Kraftlinien durch eigene Erfahrungen, einen Lehrmeister oder das Studium von Büchern wie *Die Nichtwelt*, *Druidentum* und *Hexenkult* oder der neuesten Edition der *Encyclopaedia Magica* erarbeitet, kann diese nicht sonderlich schwierige, aber immer noch recht seltene Sonderfertigkeit erwerben. Sie erlaubt alle Nutzungsmöglichkeiten, die im entsprechenden Kapitel in *MWW* aufgeführt sind. Proben zum Erkennen von Kraftlinien sind um 5 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: KL oder IN 15; Zugang zu den genannten Büchern (und Verständnis derselben) oder einem entsprechend gebildeten Lehrmeister

Kosten: 50 AP

● **Kraftlinienmagie II (ZH):** Es gibt nur sehr wenige Magiekundige, die einem das Meistern der Kraftlinienzauberei lehren können; das Wissen ist außerdem in so seltenen und komplizierten Büchern wie *Systeme der Magie*, *Porta Aetherica* oder *Die Astralebene* enthalten.

Es gelten folgende Erleichterungen beim Umgang mit Kraftlinien und -knoten (siehe das entsprechende Kapitel in *MWW*): Alle Mali beim Erkennen von Kraftlinien fallen weg. Bei Astraler Regeneration und Astraler Meditation kann die volle anstatt der halben LS/KS genutzt werden. Eine Einstimmung auf Astralsignaturen von Linien ist nicht mehr nötig. Besitzt die Linie eine Affinität zu einem Merkmal (z.B. Temporalmagie, Herbeirufung) so kann der Zaubernde die LS/KS als Erleichterung der Zauberprobe bei Zaubern mit diesem Merkmal verwenden. Die Reichweitenboni entlang einer Linie / auf einem Knoten sind für einen Kenner von *Kraftlinienmagie II* nochmals um eine Kategorie erhöht.

Die Unberechenbarkeit der Astralkosten in einem Nodix wird mit einem W3 pro 4 KS dargestellt. Bei dem W20-Wurfauf Nebenwirkungen durch die Kritische Essenz können 7 Punkte abgezogen werden.

Voraussetzungen: Magiekunde 15; *Kraftlinienmagie I*; Zugang zu den genannten Büchern (und Verständnis derselben) oder einem entsprechend gebildeten Lehrmeister (aventurisch vielleicht – incl. der Verhüllten Meister – ein Dutzend Personen)

Kosten: 40 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Hellsicht*, *Kraft* oder *Metamagie*

● **Kristallomantische Rituale (OR*):** Mit diesen Ritualen können die Kristallomanten der Achaz Edelsteinen besondere Wirkungen geben; sie sind quasi unerlässlich für ein einwandfreies Zaubern in kristallomantischer Repräsentation: *Kristallbindung* (Kosten 100 AP), *Kristallformung* (250 AP), *Thesiskristall* (250 AP), *Madakristall* (300 AP), *Matrixkristall* (200). Mehr zu diesen Ritualen finden Sie im Band *Mit Wissen und Willen*.

Voraussetzungen: RK Kristallomantie; zusätzliche je nach Ritual

Kosten: je nach Ritual, s.o.

● **Kugelzauber (OR*):** Die Objektrituale zur Verzauberung der Kristallkugel sind in der gildenmagischen und der Achaz-Zauberei sehr verbreitet, und selbst Scharlatane haben einige dieser Verzauberungen gemeistert. Es sind: *Bindung* (Kosten 100 AP), *Brennglas und Prisma* (50 AP), *Schutz gegen Untote* (150 AP), *Warnendes Leuchten* (100 AP), *Kugel des Hellschäfers* (150 AP), *Kugel des Illusionisten* (200 AP), *Orbitalium* (100 AP), *Bilderspiel* (50 AP), *Fernbild* (150 AP), *Bildergalerie* (75 AP), *H'Szints Auge* (75 AP), *Farben des Geistes* (150 AP) und *Wachendes Auge* (200 AP). Näheres finden Sie im Band *MWW* bei der Beschreibung der kristallomantischen Rituale.

Voraussetzungen: RK Gildenmagie, Kristallomantie oder Scharlatan

Kosten: je nach Kugelzauber; s.o.

● **Lockeres Zaubern (*)**: Die Schelmin hat ihre Fertigkeit verbessert, auf spielerisch-leichte Art zu zaubern, so dass sie bei Anwendung von Zaubern in schelmischer Repräsentation nun eine Magiereseizung von bis zu 12 ignorieren kann; eine MR von 13 oder mehr kommt dagegen voll zum Tragen. Aufgrund der Voraussetzungen ist diese Sonderfertigkeit, die nur von koboldischen Lehrmeistern erlernt werden kann, ausschließlich Schelmen zugänglich.

Voraussetzungen: IN 16; Vorteil *Unbeschwertes Zaubern*

Kosten: 400 AP

● **Matrixkontrolle (ZH):** Durch langjährige und intensive Beschäftigung mit den Methoden der Zauberkunst und den Gesetzen der Metamagie können die Kenner dieser seltenen Sonderfertigkeit sehr viel einfacher bestehende Zauberkraften dauerhaft modifizieren. Sie dürfen nach Zusammenrechnung aller Erschwernisse und Erleichterungen bei Proben im Rahmen der Zauberkunst den Gesamtzuschlag halbieren.

Voraussetzungen: SF *Matrixverständnis*, Leiteigenschaft (siehe *SF Ritualkenntnis*) 16, *Magiekunde* 14

Kosten: 300 AP

● **Matrixregeneration I (ZHV):** Wer diese Technik beherrscht, hat einen besonders effektiven Weg gefunden, seine Kraft in dauerhafte astrale Muster fließen zu lassen. Für ihn kostet der Rückauf permanenter Astralpunkte nur 40 AP; er benötigt nur 20 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

Voraussetzungen: IN 14+

Kosten: 200 AP

● **Matrixregeneration II (Z):** Nur wenige menschliche Zauberkundige, namentlich einige Khunchomer Magier, haben das Geheimnis der schier unerschöpflichen Kraft altheitscher Artefakterstellung entdeckt. Dadurch sinken die Kosten für die Wiedergewinnung permanent investierter Astralpunkte auf 30 AP; er benötigt nur 15 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

Voraussetzungen: CH 13, IN 16; SF *Matrix-*

regeneration I und Regeneration I

Kosten: 500 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

● **Matrixverständnis (ZH):** Der Zauberer hat einen besonderen, intuitiven Zugang zu den grundsätzlichen Strukturen der Spruchzauberei entdeckt oder aber ein besonderes Verständnis entwickelt und muss nur die Hälfte der Zuschläge bei Spontanen Modifikationen eines Zaubers (siehe *MWW*) in eigener Repräsentation hinnehmen. Dies gilt auch für Zuschläge, die aus nicht ausführbarer Zaubertechnik resultieren, jedoch nicht für Zuschläge aus verletzter *Fester Gewohnheit*, *Kristallgebundenheit*, *Religiöser Bedingung* oder *Thesigebundenheit*. Er ist zudem in der Lage, auch bei Zaubern in Fremdrepräsentationen Spontane Modifikationen anzuwenden, jedoch mit den vollen Zuschlägen. Hier sind besonders die Kristallomanten der Achaz zu erwähnen, die durch ihre stetige Beschäftigung mit Kristallstrukturen einen besonderen Blick entwickelt haben.

Voraussetzungen: Spruchzauberei; IN 15

Kosten: 400 AP; halbe Kosten bei SF Merkmalskenntnis *Metamagie* oder bei Kenntnis von drei oder mehr Merkmalen oder bei Kenntnis von zwei oder mehr Repräsentationen

● **Meisterliche Regeneration (Z):** Der Zauberer hat seine Konzentrations-Techniken zur nächtlichen Regeneration so sehr vervollkommnet, dass er ohne weitere Probe pro Ruhephase KL/3+3 AP bzw. IN/3+3 AP (plus/minus eventuelle Punkte aus den Vor- und Nachteilen *Astrale Regeneration* bzw. *Astraler Block*) regeneriert, bei Gelingen einer IN-Probe sogar einen weiteren Punkt. Ob er KL oder IN verwendet, hängt von seiner Tradition ab: Gildenmagier, Druiden und Herren der Erde verwenden KL, Achaz-Kristallomanten, Hexen, Elfen und Diener Sumus verwenden IN. Er muss sich hierzu vor dem Einschlafen nur kurz konzentrieren (und natürlich möglichst ungestört schlafen).

Voraussetzungen: SF *Regeneration II*

Kosten: 200 AP; doppelte Kosten für Halbzauberei

● **Meisterliche Zauberkontrolle (ZH):** Zauberkundige, die diese Sonderfertigkeit gemeistert haben, sind in der Lage, während der Zauberdauer einen Spruch zu unterdrücken und wieder zur Wirkung kommen zu lassen, ihn also quasi ab- und wieder anzuschalten. Für beide Vorgänge ist jeweils eine erfolgreiche Zauberprobe und ein Zeitaufwand von einer Aktion erforderlich.

Voraussetzungen: MU 12, KL 15; SF *Zauberkontrolle*

Kosten: 300 AP

● **Merkmalskenntnis [einzelnes Merkmal] (ZH):** Der Zauberer hat im Laufe seiner Ausbildung oder durch persönliche Studien besondere Einblicke in ein Merkmal (siehe *MWW*) von Zaubern erhalten und kann zukünftig alle

Zauber mit diesem Merkmal um eine Spalte leichter erlernen. Bei Magiern, Hexen, Druiden, Geoden, Kristallomantinnen und Scharlatanen ist die Kenntnis des ersten Merkmals üblicherweise in der Profession integriert.

Die Merkmale sind aufgrund verschiedener Faktoren (Verbreitung, Komplexität, Anzahl der zugehörigen Zauber, aber auch Spielgleichgewicht) in drei Stufen aufgeteilt. In Stufe I finden sich die Merkmale *Dämonisch* (einzeln Domäne), *Elementar* (einzelnes Element), *Geisterwesen*, *Heilung*, *Herbeirufung*, *Illusion*, *Schaden*, *Telekinese* und *Verständigung*; Stufe II umfasst die Merkmale *Antimagie*, *Beschwörung*, *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Illusion*, *Kraft*, *Objekt* und *Umwelt*; Stufe III beinhaltet die Merkmale *Dämonisch* (gesamt), *Elementar* (gesamt), *Limbisch*, *Metamagie* und *Temporal*.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; KL 13 für die Kenntnis eines zweiten Merkmals, KL 15 für die Kenntnis von drei Merkmalen, KL 16 für 4 Merkmale, KL 17 für 5, 18 für 6 usw.

Kosten: 60/90/120 AP für das erste Merkmal, auf das man sich konzentriert; 120/180/240 AP für das zweite Merkmal; 300/450/600 AP für das dritte Merkmal und schließlich 480/720/960 AP für das vierte und jedes folgende Merkmal; die linke Zahl steht dabei für Merkmale aus Stufe I, die mittlere für Stufe-II-Merkmale und die rechte für Merkmale der Stufe III.

● **Ottagaldr (N):** Das Bund-Lied einer thorschen Otta stellt gewissermaßen eine blutmagische, erweiterte Variante eines UNITA-TIO dar und erlaubt es einem Schiffsmagier, mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern. Siehe **MWW** für eine detaillierte Beschreibung dieser Fertigkeit.

Voraussetzungen: wird ausschließlich an der Runajasko Olport gelehrt und nur kompletten thorschen Schiffsgemeinschaften mitans ihren Bordzauberern (vorzugsweise noch an Bord eines *Runschiffs*) beigebracht.

Kosten: 200 für nutznießende Zauberer, 50 für beteiligte Nichtzauberer

● **Regeneration I (ZH):** Der Zauberer kennt Meditations- und Konzentrations-Techniken, die er vor dem Schlafengehen oder vor einer Ruhephase ausführt (was etwa eine Viertelstunde dauert), um seine astrale Regeneration zu steigern. Er regeneriert in der folgenden Ruhephase 1W+1 AsP anstatt der üblichen 1W AsP. Diese Regeneration wird mit den Punkten aus Umgebungsbedingungen, aus *Astraler Regeneration* oder *Astralem Block* sowie evtl. dem Zusatzpunkt aus der IN-Probe verrechnet.

Voraussetzungen: IN 12

Kosten: 100 AP

● **Regeneration II (ZH):** wie *Regeneration I*, jedoch regeneriert der Zauberer jetzt 1W+2 AsP pro Ruhephase (+/- den Punkten aus Umgebungsbedingungen, *Astraler Regenerati-*

on oder *Astralem Block* sowie evtl. einem Zusatzpunkt aus einer gelungenen IN-Probe).

Voraussetzungen: IN 15; *SF Regeneration I*
Kosten: 100 AP; doppelte Kosten für Halbzauberer

● **Repräsentation (ZH):** Die Kenntnis der Zauberstrukturen, Rituale, Denkhilfen und Gewohnheiten einer Zaubertradition werden durch die Repräsentation ihrer Sprüche und Rituale dargestellt. (Siehe das entsprechende Kapitel in **MWW**.) Daher ist es ein langwieriger Prozess, eine bestimmte Repräsentation zu erlernen, was üblicherweise während der Lehrzeit des Charakters (also bei der Erschaffung des Helden) geschieht. Es ist jedoch auch möglich, im späteren Leben eine zweite und gar weitere Repräsentationen zu erlernen. Eine Ausnahme stellen hier Schamanen dar, die üblicherweise keine Repräsentation erlernen (da sie keine Spruchzauberei betreiben); einige von ihnen sind jedoch in der Lage, die druidische Repräsentation zu meistern und auf diese Art Spruchmagie zu wirken (näheres hierzu siehe in der Box **Götter & Dämonen**). Kenntnis einer Repräsentation bedeutet, einen Zauber in der entsprechenden Repräsentation gemäß seiner Grundschwierigkeit (Komplexität) erlernen zu können – Zauber in einer fremden Repräsentation werden um zwei Spalten schwieriger erlernt.

Folgende Repräsentationen sind den Aventurieren bekannt: Achaz-Kristallomantisch, Borbaradianisch, Druidisch, Elfish, Geodisch, Gildenmagisch, Hexisch, Scharlatanisch, Schelmisch, Schamanen (siehe **G&D**) haben eine eigene Ritualkenntnis, jedoch keine Repräsentation (da sie üblicherweise keine Spruchzauber verwenden), gleiches gilt für die Zibijlas und die Zaubertänzer. Die Zauberkünste der Viertelzauberer werden nicht über Repräsentation oder Ritualkenntnis dargestellt, sondern einzeln als gesonderte "Talente" betrachtet.

Voraussetzungen: Kenntnis einer zweiten Repräsentation erfordert KL und IN je 15 und eine Kenntnis von insgesamt 50 ZIP in der fremden Repräsentation; die dritte Repräsentation erfordert KL 18.

Kosten: erste Repräsentation automatisch je nach Kultur/Profession; zweite Repräsentation für Vollzauberer 2.000 AP, für Halbzauberer 3.000 AP; dritte Repräsentation für Vollzauberer 4.000 AP, für Halbzauberer unmöglich. Um eine neue Repräsentation zu erlernen, muss man sich mindestens ein Jahr intensiv mit der anderen Art der Zauberei beschäftigen (während der man nicht auf Abenteuer ausziehen kann) und muss natürlich einen willigen Lehrmeister finden.

— Das Erlernen der borbaradianischen Repräsentation kostet Gildenmagier nur drei Viertel des angegebenen Wertes.

— Das Erlernen der geodischen Repräsentation kostet Druiden nur drei Viertel des angegebenen Wertes und umgekehrt.

● **Ritualkenntnis [Tradition] (Magische Fertigkeit) (ZH):** Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten magischen Tradition (üblicherweise der eigenen) zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen, wobei das Erlernen einzelner Rituale meist an einen bestimmten Wert in *Ritualkenntnis* (bisweilen abgekürzt als RK, mit RkW als *Ritualkenntnis-Wert* und RkP* als übrig behaltene Punkte aus einer *Ritualkenntnis*-Probe) gekoppelt ist.

Ritualkenntnis [Tradition] wird im Spiel wie ein Talent gehandhabt. Die Eigenschaftsprobe, auf die die Ritualkenntnis angewendet wird, sind jedoch üblicherweise durch das spezielle Ritual vorgegeben. Eine Ritualkenntnis kann wie ein gewöhnliches Talent gesteigert werden, wobei man für eine Ritualkenntnis der eigenen Tradition (eine Ritualkenntnis, zu der man die zugehörige Repräsentation verinnerlicht hat) die Spalte E verwendet, für die Ritualkenntnis einer Fremd-Repräsentation die Spalte G – wenn man überhaupt einen Lehrmeister findet, der einem die entsprechenden Techniken beibringt. Verbesserung der Ritualkenntnis erfordert stets einen Lehrmeister (oder ein Buch mit entsprechenden Qualitäten). Startwert der Ritualkenntnis ist stets 3; einige Professionen und Varianten erhalten einen etwas höheren Startwert. (Wenn also Ritualkenntnis +4 angegeben ist, startet der Charakter mit einem RkW von 7.) Näheres zur Ritualkenntnis und den einzelnen finden Sie in **MWW**.

Voraussetzungen: –

Kosten: Steigerungskosten nach den o.g. Spalten der SKT; Ritualkenntnis der eigenen Repräsentation (so vorhanden) wird als Teil der Repräsentation (s.o.) aktiviert; Ritualkenntnis einer Fremdrepräsentation kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis).

● **Runenkunde (ZHV):** Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerkalents (wie *Schiffszimmermann* oder *Tätowierer*) einzeln zu erlernende (und mit AP zu bezahlende) Runen an Objekten oder auf Menschen anbringen und damit quasi Schiffskiele oder thorschale Piraten in Artefakte besonderer Art verwandeln. Dies erfordert den Einsatz von LeP, AsP und AP. Näheres zu dieser Artefakt-Fertigkeit, die an der Runajasko in Olport entschlüsselt wurde, erfahren Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, dem Quellenband zu verzauberten Gegenständen.

Voraussetzungen: wird momentan nur in Olport gelehrt; erfordert die Kenntnis des Althjaldingschen und seiner Runen (auf einem Wert von mindestens 6).

Kosten: 200 AP

● **Salasandra (*):** Dies ist die Fähigkeit eines Elfen, mit seiner Sippe in geistiger Harmonie zu verschmelzen und einer der Kernbegriffe des Elf-Seins. Im Salasandra können viele Erfahrungen, Eindrücke und Fertigkeiten ausge-

tauscht (und somit leichter erlernt) werden.

Voraussetzungen: nur Elfen oder Halbellern mit dem Vorteil *Zweistimmiger Gesang*

Kosten: 0 AP für die Verbindung mit der eigenen Sippe; 200 AP für das Knüpfen eines Bandes zu einer neuen oder weiteren Sippe.

● **Schalenzauber (OR*):** Mit diesen Ritualen wird die Schale zu einem Werkzeug der Alchimisten und alchimistisch aktiven Zauberer. *Weihe der Schale* (Kosten 100 AP), *Allegorische Analyse* (125), *Chymische Hochzeit* (100), *Mandricorns Bindung* (75), *Feuer und Eis* (150), *Transmutation der Elemente* (125). Näheres finden Sie in *WWW* bei der detaillierten Beschreibung der alchimistischen Rituale.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis Alchimist, Gildenmagie, Hexen oder Kristallomant

Kosten: je nach Schalenzauber, s.o.

● **Schlangering-Zauber (OR*):** Dies sind die geodischen Rituale, die den geweihten Halsring mit zusätzlichen Fähigkeiten versehen: *Weihe der Schlange* (Kosten 100 AP), *Magnetismus* (150 AP), *Wasserschild* (75 AP), *Macht über den Regen* (100 AP), *Seelenfeuer* (200 AP), *Herr der Flammen* (150 AP), *Macht des Lebens* (150 AP), *Kräfte der Natur* (100 AP), *Wirbelnder Luftschild* (100 AP), *Launen des Windes* (250 AP), *Weg durch Sumus Leib* (200 AP). Näheres siehe *WWW* bei der detaillierten Beschreibung der geodischen Rituale.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis Geode

Kosten: je nach Ringzauber, s.o.

● **Schuppenbeutel (OR*):** Die *Bindung des Schuppenbeutels* (Kosten 100 AP), die *Suchenden Finger* (100 AP) und die *Ewige Wegzehrung* (200 AP) sind die Schuppenbeutel-Rituale des Kristallomanten, die Sie im Band *Mit Wissen und Willen* näher erklärt finden.

Voraussetzungen: RK Kristallomant

Kosten: je nach Ritual, s.o.

● **Signaturkenntnis (Z):** Dieses recht neue Spezialgebiet der magischen Hellsicht ermöglicht es, bestimmte Zauberkunde anhand charakteristischer Merkmale ihrer Zaubervirkungen oder Artefakte (eine Art 'magischem Fingerabdruck', also bestimmter Aura-Muster) zu erkennen. Es ist gewissermaßen eine Spezialisierung auf die Variante (s.u.) 'Signatur erkennen' in den Zaubern ODEM, ANALY und OCULUS. Die entsprechende Zaubervariante ist überaus leicht zu erlernen (ohne diese Sonderfertigkeit ist überhaupt keine entsprechende Zaubervariante möglich).

Voraussetzungen: KL 15, IN 15; ANALY und ODEM ARCANUM je 15 oder OCULUS ASTRALIS 15

Kosten: 200 AP

● **Simultanzaubern (ZH):** Üblicherweise muss ein Zauberkundiger eine Erschwernis von 3 Punkten hinnehmen, wenn er einen Zauber sprechen will, während ein weiterer Zauber wirkt, den er aufrechterhalten muss. Ein *Simultanzaubern*-Kundiger erleidet nur eine

Erschwernis von einem Punkt pro noch wirkendem (A)-Zauber.

Voraussetzungen: nur Spruchzauberer; KL 15

Kosten: 150 AP

● **Stabzauber (OR*):** *Bindung* (Kosten 100 AP), *Fackel* (75 AP), *Seil* (150 AP), *Stabverlängerung* (50 AP), *Hammerschlag* (150 AP), *Kraftfokus* (150 AP), *Modifikationsfokus* (200 AP), *Zauberspeicher* (200 AP), *Merkmalfokus* (150 AP), *Flammenschwert* (300 AP), *Schuppenhaut* (300 AP). Eine detaillierte Betrachtung der einzelnen Stabzauber finden Sie in *WWW* bei der Beschreibung der gildenmagischen Rituale.

Voraussetzungen: RK Gildenmagie

Kosten: je nach Stabzauber

● **Stapeleffekt (Z):** eine Technik, die erfahrene Artefakterschaffer beherrschen und weitergeben können: Der Zauberkunde kann bei der Herstellung eines Artefakts die ZiP* einzelner Wirkender Sprüche aufsummieren, um einen stärkeren Gesamteffekt zu erzeugen. Es können maximal die ZiP* von drei Zaubern aufsummiert werden. Siehe hierzu die entsprechenden Regeln im Kapitel *Magische Artefakte* in *WWW*.

Voraussetzungen: ZiW ARCANOVI 7

Kosten: 200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder ZiW ARCANOVI 14

● **Sumus Blut:** siehe *Große Meditation*

● **Sumus Fülle:** siehe *Gefäß der Sterne*

● **Tanz der Mada (N):** Dieser komplexe Meditationstanz, der zu Rohals Zeiten aus dem tulamidischen Raum bei den Gildenmagiern Einzug gefunden hat, ermöglicht es den ansonsten eher theorieverbundenen Gildenmagiern, ihre körperlichen Eigenschaften und Talente zu verbessern: Regelmäßige Übungen (im Rahmen von einer halben Stunde pro Tag, entsprechend 4 ZE pro Woche, die von möglichen Lernzeiten abgehen) über den Zeitraum eines halben Jahres erlauben es dem Magier, eine Spezielle Erfahrung in einem der Talente *Akrobatik*, *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Stäbe oder Tänzen* zu machen (bis zu einem TaW von 10).

Regelmäßige Anwendung (s.o.) erlaubt es auch Zaubern (oder anderen Personen) mit dem Nachteil *Stubenhocker*, die zudem üblicherweise keine körperliche Ertüchtigung durch Rucksackschleppen oder Monsterverprügelungen durchführen, ihre Steigerungsnachteile langsam abzubauen: Für jedes halbe Jahr regelmäßiger Übungen (4 ZE pro Woche) können sie ein körperliches Talent benennen, das zukünftig normal gesteigert werden kann. Wahlweise können sie auch eine der Eigenschaften GE, KO oder KK benennen, die ab diesem Zeitpunkt gesteigert werden darf (vorher ist es *Stubenhockern* überhaupt nicht möglich, diese Eigenschaften zu steigern). *Stubenhocker* erhalten jedoch so lange noch keine Speziellen Erfahrungen, wie sie das entsprechende Talent nicht durch den *Tanz* 'aktiviert' haben

Voraussetzungen: darf nicht den Nachteil *Stubenhocker* haben.

Kosten: 50 AP (nicht einer der drei Magiergilden zugehörige Helden können die Grundlagen des Tanzes der Mada an einer der Akademien Al'Anfa, Bethana, Khunchom, Punin, Rashdul oder Zorgan oder an einer der ODL-Ordensburgen Anchopal oder Perricum für 50 Dukaten erlernen); doppelte Kosten für *Stubenhocker*

Anmerkung: Ähnliche Meditationstänze sind im tulamidischen Kulturraum recht verbreitet (der *Schattenkampf* der Novadis, Hadjinim und Derwische ist sehr ähnlich und enthält zusätzlich noch die Möglichkeit, eine entsprechende *Spezielle Erfahrung* in den Talenten *Säbel* und *Zweihand-Hieb* (Doppelkuchenchomer) zu machen) und können nach Meisterschicht auch anderen Helden zur Verfügung stehen.

DER TANZ DER MADA

Der Schreit- und Gestanz erinnert am ehesten an den *Schattenkampf* der Novadis und Hadjinim und beruht wohl auch auf tulamidischen Traditionen: Die rituelle Abfolge von Bewegungen erzählt Madas Geschichte, die als Inbegriff jeder magischen Handlung gilt: *Madas Erkennen* (Entspannungsübungen), *Madas Benennen* (1. Meditation), *Madas Zaubern* (lautlose Explosion aller denkbaren Bewegungsabläufe), *Madas Verhüllung oder Gefangenschaft* (2. Meditation) und schließlich *Madas Wiedergeburt* (abschließende Öffnung). Grundsätzliche Form und Zeichnung gehen auf Rohals Schüler zurück, wenn sich auch Einbringung und Ausführung einzelner Figuren an einer Akademie der Kampfmagie und einer Hellsichtschule deutlich unterscheiden.

● **Tierischer Begleiter (*):** Der Elf geht eine besondere gedankliche Verbindung mit einem sehr nahestehenden Tier, einem dauerhaften Begleiter wie seinem Reittier oder einem Seelentier ein und ist dadurch in der Lage, die Zaubereffekte von *AXXELERATUS*, *MOVIMENTO*, *SPURLOS* und *WELLENLAUF* auch auf dieses Tier auszuweiten (eine spontane Modifikation; erfordert den Einsatz von 3 ZiP; AsP-Kosten steigen um 2 Punkte pro Zeiteinheit). **Voraussetzungen:** nur Elfen oder Halbellern mit dem Vorteil *Zweistimmiger Gesang*

Kosten: 100 AP für die Verbindung mit dem ersten Tier; 200 AP für jede neue oder weitere Verbindung.

● **Traumgänger:** Der Zauberkundige kennt sich sehr gut in den Träumen anderer aus und kann sich dort ungestört und freier bewegen (siehe *Tödlische Träume* in *WWW*). Alle Proben auf Zauber oder Rituale, mit denen er in Traumwelten eindringen kann, sowie Proben, um die Umwelt, Bedingungen oder Realitätsdichte in Träumen zu ändern, und Proben auf

Heilkunde Seele sind für einen Traumgänger um 3 Punkte erleichtert, wenn er an den Träumen seines Patienten teilhaben konnte.

Voraussetzungen: IN 12; ZfW TRAUMGE-STALT 7, Kenntnis des Zibilja-Rituals *Traumseherin* oder andere Kenntnis der Traummagie nach Maßgabe des Meisters

Kosten: 150 AP

● **Trommelzauber:** Die Rufer der Macht Rastullahs, die Derwische, kennen Methoden, mit ihren Dablas hypnotische Klänge zu erzeugen, die die körperlichen und kämpferischen Fähigkeiten der Zuhörer verbessern können. Namentlich sind dies: Ruf des Kriegers (Kosten 200 AP), Sturm der Wüste (100 AP), Schutz Rastullahs (200 AP), Rastullahs Güte (150 AP) und Zorn des Gottgefälligen (250 AP). Eine detaillierte Beschreibung der Trommelrituale finden Sie in *MWW*.

Voraussetzungen: RK Derwisch

Kosten: je nach Trommelzauber

● **Verbotene Pforten (ZH):** Dies ist die Kenntnis der Methodik, die eigene Lebensenergie für Zaubersprüche zu verwenden, was nur unter bestimmten Randbedingungen möglich und zudem riskanter ist (siehe *MWW*). (Zudem wird es von einigen Zaubern nicht gerne gesehen, da diese Technik gewisse Verwandtschaft mit der verpönten Blutmagie durchaus nicht leugnen kann.)

Voraussetzungen: MU 12

Kosten: 100 AP

● **Vertrauensbindung:** Dies ist ein einzelnes Ritual, mit dem die Hexe oder der Geode ein Tier an sich binden kann, so dass es zu einem *Vertrauten* wird. Mehr zu diesen Zaubertieren und ihrer Bindung finden Sie bei der Beschreibung der hexischen Rituale in *MWW*. Diese SF ist Zibiljas unter bestimmten Bedingungen ebenfalls zugänglich.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis Hexe oder Geode (Diener Sumus) oder Zibilja

Kosten: 100 AP für das Erlernen des Rituals; zum Binden des Vertrauten AP je nach Tierart und Fähigkeiten

● **Zauber bereithalten (ZH):** Wer diese schwierige geistige Technik beherrscht, kann einen Zauberspruch wirken, aber bis zu MU/3 KR darauf warten, ihn loszuschicken. Wenn er nichts tut außer der Aktion *Schritt*, ist keine Probe erforderlich; ansonsten muss er pro Aktion, die er während der Bereithaltungzeit ausführt, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ausführen, die um die halben AsP des gespeicherten Spruchs erschwert ist. Misslingt diese Probe, so geht der Spruch los und trifft das nächststehende gültige Ziel (angefangen beim Zauberer selbst, falls der Zauberer dies zulässt).

Voraussetzungen: Spruchzauberer; MU 12, KL 12; SF *Zauberkontrolle*

Kosten: 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie*

● **Zauberkontrolle (ZH):** Der Zaubernde kann jeden von ihm gesprochenen Spruch nach Belieben noch während seiner Wirkungs-dauer aufheben, was ja normalerweise nur mit Sprüchen funktioniert, die aufrechterhalten werden. Misslingt ein Zauber, bemerkt dies der Zaubernde schon nach der ersten Aktion, nicht erst nach der Hälfte der Zauberdauer.

Voraussetzungen: Spruchzauberer; KL 12

Kosten: 50 AP

● **Zauberroutine (ZH):** Ein Zauberer mit dieser Sonderfertigkeit kann misslungene Sprüche mit einem geringeren Zuschlag auf die Probe wiederholen (je +1 pro Wiederholung anstatt je +3). Außerdem sind seine wiederholten Proben nur prinzipiell um eine Aktion verlängert. Siehe *MWW*.

Voraussetzungen: Spruchzauberer

Kosten: 100 AP; SF *Zauberkontrolle*

● **Zauber unterbrechen (Z):** Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, während der Zauberdauer einen Spruch zu unterbrechen, eine Aktion (keine längerfristige Handlung; siehe *MBK 18f.*) auszuführen, dann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe (erschwert um die Hälfte der für den Spruch benötigten AsP) abzulegen und anschließend weiter zu zaubern, um den Spruch zu beenden. Misslingt die *Selbstbeherrschungs*-Probe, so gilt auch der unterbrochene Zauber als misslungen. Diese Technik funktioniert nicht bei gleichzeitiger Spontaner Modifikation der Zauberdauer und nur bei Zaubern, die eine Zauberdauer von mindestens 3 Aktionen haben.

Voraussetzungen: MU 15, KL 15; SF *Zauber bereithalten*; SF *Konzentrationsstärke*

Kosten: 300 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

● **Zauber vereinen (ZH):** Üblicherweise kann ein Zauberer in einem UNITATIO-Zirkel oder bei langfristigen Zauberhandlungen nur einen ZiP* pro gelungener Zauberprobe zum Gesamtergebnis beitragen. (Die Hauptlast der Arbeit liegt also beim Ritualleiter oder bei der ersten Zauberprobe.) Kenner dieser Sonderfertigkeit können jedoch bei gelungener Zauberprobe alle ZiP* zur Gesamtwirkung beisteuern (bzw. die Hälfte ihrer ZiP*, wenn es sich um eine Zaubervirkung in fremder Repräsentation handelt).

Voraussetzungen: Spruchzauberer; SF *Konzentrationsstärke*, SF *Zauberkontrolle*

Kosten: 100 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

● **Zauberspezialisierung (ZH):** Wie bei Talenten ist es auch bei Zaubern möglich, sich auf bestimmte Aspekte zu spezialisieren, um diese dann besser zu beherrschen. Im spezialisierten Aspekt verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven ZfW, also über zwei Zauberfertigkeitsschritte mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann. Als Spezialisierung kann eine der unter *Modi-*

fikationen oder *Varianten* genannten Unter-Abteilungen eines Zaubers gewählt werden. (Man kann sich also z.B. darauf spezialisieren, einen Zauber prinzipiell mit höherer Reichweite zu sprechen.)

Voraussetzungen: Spruchzauberer. Der spezialisierte Zauber muss in der eigenen Repräsentation erlernt sein. Um sich in einem Zauber zu spezialisieren, muss ein Held in einem Zauber einen ZfW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen ZfW von 14. Es sind maximal zwei Spezialisierungen pro Zauber erlaubt.

Kosten: Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Zauber kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor (bestimmt aus der Lernschwierigkeit). Der Erwerb der zweiten Spezialisierung in einem Zauber kostet den doppelten Betrag. Es können keine Spezialisierungen bei Spielbeginn gewählt werden.

● **Zaubertänze (*):** Dies sind die 'Rituale' der Zaubertänzer, der Sharisadim, Hazaqi und Majuna. Es sind: *Tanz der Liebe* (Kosten 100 AP), *Tanz der Freude* (250 AP), *Tanz der Ermutigung* (200 AP), *Tanz der Wahrheit* (100 AP), *Tanz der Erlösung* (150 AP), *Tanz der Bilder* (100 AP), *Tanz ohne Ende* (200 AP), *Tanz des Ungehorsams* (150 AP), *Tanz der Gemeinschaft* (100 AP), *Tanz der Weisheit* (150 AP), *Tanz der Unantastbarkeit* (200 AP), *Selinata* (150 AP), *Madanya* (250 AP), *Firuns Jagd* (100 AP), *Rahjas Begehren* (150 AP). Mehr zu diesen Tänzen finden Sie im Band *Mit Wissen und Willen*.

Voraussetzungen: RK Zaubertänzer

Kosten: je nach Tanz (s.o.)

● **Zauberzeichen (ZH):** Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels der korrekten (und separat zu erlernenden) Zeichen und hineinwirkender Astralenergie (ja, unter Umständen sogar mit Lebensenergie) zauberspruchähnliche Wirkungen an Objekten oder in bestimmten Zonen hervorrufen. Einige Hinweise zu dieser Fertigkeit finden Sie im Kapitel zu den Ritualen in *MWW*, eine detaillierte Betrachtung im Ergänzungsband *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.

Voraussetzungen: KL, IN, FF je 12

Kosten: 200 AP

● **Zibilja-Rituale (*):** Dies sind teilweise Objekt-Verzauberungen, vor allem aber Zauberei, die die Zusammengehörigkeit der Sippe stärken. Es sind dies: *Schwarmseele* (Kosten 100 AP), *Mackestopp* (150 AP), *Traumseherin* (100 AP), *Weisheit der Schrift* (75 AP), *Siegel der Ewigen Ruhe* (150 AP), *Unsichtbare Chronik* (150 AP), *Ruf des Bienenstocks* (300 AP), *Winterlager* (50 AP), *Bienenschwarm* (75 AP), *Wachshaut* (125 AP), *Bienenkönigin* (300 AP), *Bienenfließ* (50 AP), *Bienentanz* (125 AP) und *Traumwaisen* (100 AP). Mehr zu diesen Ritualen und Verzauberungen finden Sie in *MWW*.

Voraussetzungen: RK Zibilja

Kosten: je nach Ritual (s.o.)

GENERIERUNG ZAUBERKUNDIGER HELDEN SCHRITT FÜR SCHRITT

STARTGUTHABEN: SIE HABEN 110 GP

KONZEPT

Überlegen Sie sich, was für einen Helden Sie spielen wollen. Lesen Sie dazu bei Bedarf die Beispielhelden und die Hintergrundbeschreibungen der Professionen, Rassen und Kulturen in **Aventurische Helden** bzw. im vorliegenden Band durch.

RASSE

Wählen Sie eine Rasse aus (AH 31–72; für *elfische Kulturen* im vorliegenden Band S. 36f.; für die Waldmenschen-Kultur der *Darna* S. 65). Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihrem GP-Vorrat ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren.

KULTUR

Wählen Sie eine Kultur aus (AH 31–72; für *elfische Kulturen* im vorliegenden Band S. 36f.; für die Waldmenschen-Kultur der *Darna* S. 65). Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihrem GP-Vorrat ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte (an Talenten und evtl. Zaubern) der gewählten Kultur.

PROFESSION

Wählen Sie eine Profession. Magische Professionen finden Sie im vorliegenden Band ab S. 21; 'weltliche' Professionen (die eigentliche Profession eines gerienischen Magiedilettanten oder die Zweitprofession eines Schelms) finden Sie auf den Seiten AH 73–103 und MBK 103–134. Ziehen Sie die GP für diese Profession von Ihrem GP-Vorrat ab. Notieren Sie die Voraussetzungen, Modifikatoren und Boni auf Talent- und Zauberkraftswerte (sowie Sonderfertigkeiten und deren Verbilligungen) der gewählten Profession.

EIGENSCHAFTEN UND SOZIALSTATUS

Zur Zeit sind auf Ihrem 'Einkaufskonto' noch 60 bis 110 GP übrig. Verteilen Sie diese Punktzahl auf die acht Eigenschaften (MFF 6) und den SO (AH 12f.). Dabei gilt: Für die acht Eigenschaften zusammen dürfen Sie keinesfalls mehr als 100 GP ausgeben. Alle Eigenschaftswerte müssen zwischen 8 und 14 liegen. Der Sozialstatus muss zwischen 1 und 12 liegen. Sie dürfen Ihr 'Konto' auch 'überziehen', müssen es aber dann später durch Nachteile wieder ausgleichen (siehe den nächsten Schritt). Sie müssen andererseits nicht alle GP ausgeben. Das Ergebnis verrechnen Sie mit den Eigenschaftsmodifikatoren für die Rasse und die Kultur. Kontrollieren Sie nun, ob das Ergebnis für die Grundvoraussetzung der gewünschten Profession ausreicht. Korrigieren Sie notfalls nach.

VOR- UND NACHTEILE

Siehe AH 105–118 und im vorliegenden Band auf den Seiten 144–154. Maximal können für 50 GP Nachteile erworben werden (einschließlich Schlechter Eigenschaften); durch *Schlechte Eigenschaften* dürfen maximal 30 GP erworben werden. Die Vor- und Nachteile, die zu Rasse, Kultur und Profession gehören, hat Ihr Held auf jeden Fall, insbesondere die zu den Professionen gehörenden Vorteile *Voll-, Halb- und Viertelzauberer*. Die GP-Kosten dafür sind bereits bei den Kosten für die Rasse/Kultur/Profession verrechnet. Wollen Sie den Wert einer *Schlechten Eigenschaft* oder eines anderen Nachteils, den Ihr Held auf diese Weise bekommen hat, noch anheben, so erhalten Sie natürlich nur GP für die zusätzlichen Punkte. Am Ende von Schritt 6 muss das GP-Konto gleich 0 sein.

SONDERFERTIGKEITEN

Siehe MFF 41ff., die Liste in AH 14 und das gleichnamige Kapitel in MBK für die 'weltlichen' und Seite 154ff. im vorliegenden Band für die magischen Sonderfertigkeiten (SF). SF, die Ihr Held zu Spielbeginn haben soll, kosten GP; einige Professionen (und einige Kulturen) bringen automatisch einige Sonderfertigkeiten oder Verbilligungen auf den Erwerb von SF mit sich.

TALENT- UND ZAUBERWERTE

Zählen Sie die Talent- und Zauberkraftswerte zusammen, die Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession erworben hat. Ergänzen Sie die Liste der Talente durch alle Basistalente (MFF 17);

sofern das Talent nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert wird, beträgt der TaW der Basistalente automatisch 0. Bei den Zauberkraftswerten gibt es keine 'Basiskennnisse'; hier haben Sie genau die Werte zur Verfügung, die Sie bisher durch Kultur und Profession erhalten haben.

Nun stehen Ihnen (KL+IN) x 20 Talent-GP zur Verfügung, mit denen Sie anhand der Steigerungstabelle (Seite 16) beliebige Talente und passende Zauberkraftswerte erhöhen können. Sie können auch Talente, die bisher noch nicht auf Ihrem Bogen stehen, aktivieren und dann weitersteigern; die Aktivierungskosten bringen ein Talent auf den TaW 0. Wenn Sie ein Talent steigern wollen, das bisher mit einem *negativen* Wert auf Ihrem Heldenkonto steht, müssen Sie unterscheiden: Wenn es ein Basistalent ist, kostet jeder Punkt unter 0, um den Sie es steigern wollen, einmal die Aktivierungskosten. Ist es kein Basistalent, dann müssen Sie vorher noch einmal die Aktivierungskosten aufbringen, um es überhaupt steigern zu können. Es dürfen maximal fünf Talente in diesem Schritt aktiviert werden. Die Aktivierungs- bzw. Steigerungskosten von Zauberkraftswerten hängen von der Repräsentation, den Merkmalen und der Grundkomplexität ab; Details hierzu finden Sie auf Seite 15f. Es dürfen maximal 10 Zauber aktiviert werden (Halbzauberer: nur 5 Zauber). Am Ende dieses Schrittes darf kein Talent- oder Zauberkraftswert den höchsten der drei Eigenschaftswerte, die bei der Talentprobe abgefragt werden, um mehr als 3 Punkte übersteigen (siehe die Talentliste auf dem hinteren Innenumschlag von MFF und die Zauberkraftswerte auf dem inneren Umschlag des *Liber Cantiones*).

ALTER DES HELDEN

Ziehen Sie die Tabelle auf Seite 17 zu Rate. Das Eintrittsalter ins Abenteuerleben ist abhängig von der Rasse des Helden sowie davon, ob er bestimmte oder gar mehrere Professionen erlernt hat.

DIE ABGELEITETEN GRUNDWERTE

- Lebensenergie (LE) = (KO+KO+KK)/2
- + Modifikationen + eventuell *Hohe/Niedrige Lebenskraft*
- Astralenergie (AE) = (MU+IN+CH)/2
- + Modifikationen + eventuell *Astralmacht*
- Ausdauer (AU) = (MU+KO+GE)/2
- + Modifikationen + eventuell *Ausdauernd/Kurzatmig*
- Magieresistenz (MR) = (MU+KL+KO)/5
- + Modifikationen + eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

AT-Basiswert = (MU+GE+KK)/5

PA-Basiswert = (IN+GE+KK)/5

Fernkampf-Basiswert = (IN+FF+KK)/5

Initiative-Basiswert = (MU+MU+IN+GE)/5

ATTACKE- UND PARADEWERTE

Legen Sie die AT- und PA-Werte der einzelnen Kampftalente fest (siehe AH 17 und MBK). Bei Fernkampftalenten wird der gesamte TaW zum Fernkampf-Basiswert addiert, bei den Talenten *Langschützen* und *Peitsche* wird der TaW auf den Attacke-Basiswert addiert. Bei Nahkampftalenten können Sie den TaW nach eigenen Vorstellungen auf Attacke und Parade aufteilen, allerdings darf die Differenz der beiden zugeteilten Werte nicht größer als 5 Punkte sein. Addieren Sie die zugeteilten Werte zu den jeweiligen Basiswerten.

AUSRÜSTUNG

Jeder Held hat eine Grundausrüstung, die bei der jeweiligen Profession (bei den Elfen auch teilweise bei der Kultur) beschrieben ist. Zusätzlich erhält er SoXSoXSO Heller, für die er sich noch weitere Ausrüstung kaufen kann.

LETZTE DETAILS

Anhand der '20 Fragen' (Basis 64) können Sie den Helden noch facettenreicher ausgestalten. Und schlussendlich braucht er noch einen Namen – AH 133–138 bietet hier eine große Auswahl; elfische Namen finden Sie im vorliegenden Band auf Seite 30.



FANPRO