Das Schwarze Auge



AVENTURISCHE MAGIE

Limitierte Ausgabe

_____ von 400



IMPRESSUM

Verlagsleitung
Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion
Niko Hoch, Alex Spohr

Regeldesign
Niko Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autoren
Marie Mönkemeyer, Philipp Neitzel, Alex Spohr, Fabian Talkenberg, Jens Ullrich

Lektorat
Eevie Demirtel

Korrektorat
Frauke K. Forster, Thorsten Most, Timo Roth, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Anna Steinbauer

Satz, Layout & Gestaltung
Thomas Michalski

Layoutdesign
Patrick Soeder

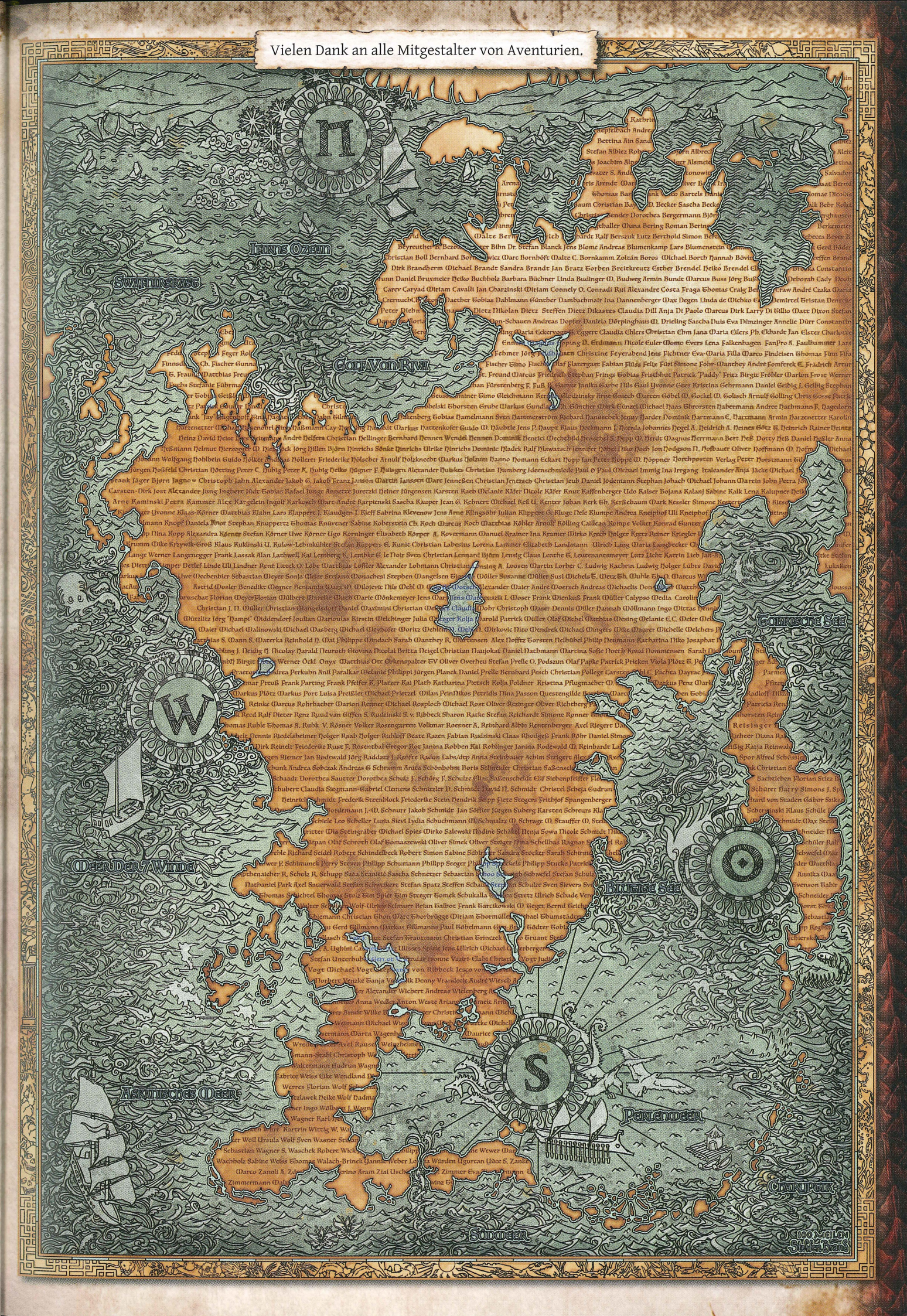
Innenillustrationen & Pläne
Helge Balzer, Verena Biskup, Steffen Brand, Fifa Finnsdottir, Regina Kallasch, Djamila Knopf, Lorena Lammer, Annika Maar, Ben Maier, Nathaniel Park, Luisa Preissler, Tia Rambaran, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Kim van Deun, Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Copyright © 2016 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2016

Mit Dank an Alexander Mai, Andreas Widmann, Annelie Dürr, Ariane Willumeit, Björn Hinrichs, Bob Rooney, Daniel Simon Richter, Dennis Weigt, Eevie Demirtel, Fabian Sinnesbichler, Fiete Hartmann, Gina Flora, Iris Schaffrina, Jessica Müller, Jonathan Werle, Kristina Pflugmacher, Lukas Keese, Marco Findeisen, Martin John, Matthis Hundrieser, Michael Heinz, Nansar AlAnkhra, Niko Hoch, Nikos Petridis, Nora Tretau, Norman Köbel, Philipp Neitzel, Rui Alexandre Costa Fraga, Serina Hänichen, Simon Würth, Thomas Craig, Tjorven Müller und Zoe Adamietz.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort 6
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff 7
Komplexitätsgrade der Regeln 7

Kapitel 1: Traditionen 9
Übersicht zu den Traditionen 10
Zauber, magische Handlungen und magische Anwendungen 10
Traditionsartefakte 10
Mindere Traditionsartefakte 11
Die Gildenmagier 10
Die Magiedilettanten 11
Die Scharlatane 11
Die Zauberbarden 11
Die Zaubertänzer 11
Die Tradition der Gildenmagier 12
Ränge und Titel 14
Das Magiergewand 15
Das Magiersiegel 15
Die Ausbildung eines Akademiemagiers 17
Die Ausbildung eines Schülers bei einem persönlichen Lehrmeister 18
Die Ausbildung einer Qabalyamagierin 19
Der Magierstab 20
Die Stabzauber im Detail 20
Das Bannschwert 28
Die Bannschwertzauber im Detail 28
Die Tradition der Magiedilettanten 31
Das Meistertalent 32
Die Tradition der Scharlatane 33
Die Scharlatanische Zauberkugel 35
Die Kugelzauber im Detail 35
Der Zauberstecken 39
Die Steckenzauber im Detail 39
Die Tradition der Zauberbarden 40
Zaubermelodien 43
Zaubermelodien im Detail 43
Zauberinstrumente 50
Die Tradition der Zaubertänzer 54
Zaubertänze 57
Zaubertänze im Detail 57
Zauberkleidung 63

KAPITEL 2: ERWEITERTE MAGIEREGELN 67
Übersicht zu den erweiterten Magieregeln 68
Abgebrochene Ausbildung 68
Weiterbildung 68
Unterricht 68
Gildenprägung 68
Zauberwerkstatt 68
Zauberstile 68
Abgebrochene Ausbildung 69
Die drei Ausbildungsphasen 69
Der Zeitpunkt des Abbruchs 70
Sonstige Einschränkungen abgebrochener Ausbildungen 71
Weiterbildung 72
Voraussetzungen der Weiterbildung 72
Vorteile der Weiterbildung 73
Unterricht 73
Unterrichtspläne 74
Standardzauberpaket für Gildenmagier 75
Wahlpakete für Gildenmagier 75
Gildenprägung 80
Gildenprägungen der Magiergilden 80
Zauberwerkstatt 81
Voraussetzungen 82
Durchführung 82
Modifikationen 83
Zauberstile 85
Zauberstilsonderfertigkeiten 85
Zauberstilarten 86

KAPITEL 3: MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN 89
Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht 90
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten 90
Zauberstilsonderfertigkeiten 90
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten 90
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten 91
Zauberstilsonderfertigkeiten 97
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten 101
Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht 106

KAPITEL 4: ZAUBER 109
Übersicht zu den Zaubern 110
Zaubertricks 110
Zaubersprüche & Rituale 110
Zaubererweiterungen 111
Zaubertricks 112
Zaubersprüche 114
Rituale 149
Zaubererweiterungen (Zaubersprüche des Regelwerks) 154
Zaubererweiterungen (Rituale des Regelwerks) 162
Zauber in der Übersicht 164
Zaubersprüche nach Tradition 173
Rituale nach Tradition 174
Zauber nach Merkmal 174

KAPITEL 5:
PROFESSIONEN 176
Übersicht zu den Professionen 177
Werte und Professionspaket 177
Zaubererprofessionen 178
Ceoladir 178
Derwisch 179
Gildenloser Magier nach Alrik Dagabor 180
Gildenloser Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach 181
Gildenloser Magier nach Vadif sal Karim 182
Gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia 183
Graumagier des Direkten Weges zu Gerasim 184
Graumagier der Halle der Antimagie zu Kuslik 185
Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal 186
Graumagierin der Akademie der Hohen Magie zu Punin 187
Graumagierin der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan 188
Graumagierin der Schule der Verformungen zu Lowangen 189
Graumagierin der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda 190
Hazaqi 191
Intuitiver Zauberer (Magischer Taugenichts) 192
Majuna 193
Qabaloth der Töchter Niobaras 194
Rahkisa 195
Sangara 196
Scharlatan 197
Schwarzmagier der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa 199
Schwarzmagier des Demirion Ophenos 200
Schwarzmagierin der Al'Achami zu Fasar 201
Sharisad 202
Weißmagier der Akademie Schwert & Stab zu Gareth 203
Weißmagier nach Hesindius Lichtblick 204
Weißmagierin der Schule der Austreibung zu Perricum 205
Professionen in der Übersicht 206
KAPITEL 6:
ARCHETYPEN 207
Die Donnerbacher Magierin 208
Der Puniner Magier 210
Die Khunchomer Sharisad 212
Der Perricumer Magier 214
Die Al'Anfaner Magierin 216
Der albernische Zauberbarde 218
Die horasische Magiedilettantin 220
Der Kusliker Scharlatan 220
Rachegelüste 224
Anhang 225
Neue Vorteile 225
Neue Nachteile 226
Vor- und Nachteile in der Übersicht 227
Erweitere Zaubersonderfertigkeiten und passende Zauberstile 228
Neue Kultur 228
Zahori 228
Checkliste für Optionalregeln 230
Zaubermelodien und Musiktraditionen 231
Zaubertänze und Musiktraditionen 232
Waffen 233
Index 234





Vorwort

Wer wollte nicht schon mal durch Mauern hindurchsehen oder sich unsichtbar durch die Straßen bewegen? Zwar wird dieses Buch keine zufriedenstellende Antwort liefern, wie man das in der Wirklichkeit macht, aber für deinen Helden bietet **Aventurische Magie** eine Fülle neuer Zauber, Traditionen und erweiterte Regeln zur Zauberei für seine übernatürlichen Kräfte.

Dieser Regelerweiterungsband beschäftigt sich mit den unterschiedlichsten Spielarten der Magie. Zunächst stellen wir dir einige neue Traditionen samt Sonderfertigkeiten und Regeln vor. Hierunter fallen die Zaubertänzer und die Zauberbarden, die mit ihren Tänzen und magischen Liedern Menschen beeinflussen können, oder die Tradition der Scharlatane, der besten Illusionisten Aventuriens. Darüber hinaus beschreiben wir die bekanntesten Arten von Magiedilettanten, den intuitiven Zauberer und die Meistertalentierte. Da die Gildenmagier eine umfangreiche Tradition sind, kommen auch diese nicht zu kurz. Neben einer Auswahl bereits bekannter Akademien wirst du einige neue Lehrmeister entdecken können. Das Traditionskapitel beschreibt ebenfalls die magischen Handlungen und Traditionsartefakte wie Bannschwert, Zauberkleidung oder den Stecken der Scharlatane im Detail, sodass dein Held sie auf seinen Abenteuern nutzen kann. Und neben den bereits bekannten Stabzaubern aus dem **Regelwerk** wird dein Magier dank diesem Band viele weitere erlernen können.

Aventurische Magie enthält über zwei Dutzend neue Professionen, davon gut die Hälfte Gildenmagier unterschiedlichster Richtungen. Außerdem werden wir einen Blick auf die Zaubertänzer, etwa die heißblütigen zahorischen Hazaqi oder die anmutigen Rahkisa der Novadis, werfen. Ihre Zauberkräfte sind auf den ersten Blick nicht zu erkennen, aber dennoch machtvoll und wie geschaffen dafür, nicht nur eine Person, sondern gleich das ganze Publikum zu verzaubern. Neben den schon bekannten Traditionen widmet sich **Aventurische Magie** einer Reihe von neuen Zauberern, deren Wirken erst vor Kurzem entdeckt wurde: den Zauberbarden. Bei ihnen handelt es sich um Magiekundige, die ihre Zauberkräfte über den Einsatz von Liedern und Musik lenken. Hierunter fallen z. B. die Ceoladir aus Albernia oder die Sangara der Thorwaler.

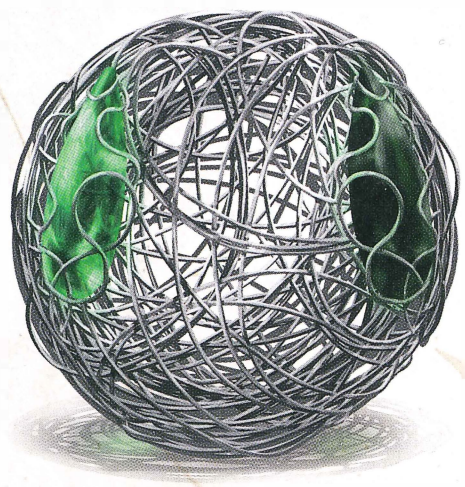
Überdies findest du in **Aventurische Magie** Fokusregeln zur Zauberwerkstatt, um Sprüche zu kombinieren oder Veränderungen vorzunehmen, und Regeln zur Ausbildung, etwa für Zauberer mit abgebrochenem Studium oder für eine Weiterbildung. Ebenfalls als Fokusregel wird das Thema Unterricht behandelt. Je nach Lehranstalt kannst du dadurch den Stundenplan deines Abenteurers zusammenstellen und variieren, damit der Charakter nach der Heldenerschaffung besser zu deinen Vorstellungen passt. Als Ergänzung zu den Gildenmagiern kannst du zudem den Themenkomplex der Gildenprägungen nutzen. Dabei handelt es sich um kleine Vor- und Nachteile, die einen Weiß-, Grau- oder Schwarzmagier noch stärker individualisieren.

Darüber hinaus sind viele neue magische Sonderfertigkeiten, unter anderem in Form der neuen Zauberstile, für die Akademien vorhanden. So kann dein Abenteurer je nach akademischer Ausbildung besondere Fähigkeiten erlernen, die nur wenigen Magiern zur Verfügung stehen.

Wie in jedem Regelerweiterungsband, sind auch wieder acht Archetypen enthalten, die sich aus typischen Professionen dieses Bandes zusammensetzen.

Bleibt mir nur noch, viel Spaß mit der Lektüre von **Aventurische Magie** zu wünschen. Mögen Hesinde und Nandus mit dir sein!

Alex Spohr (für die Redaktion)
Waldems-Steinfischbach,
an einem schwülwarmen Maitag 2016



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigkeitsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I



In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II



Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailaspekte mit feingliedrigen Regelelementen.
Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?
Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer
Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.
Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.
Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln
Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

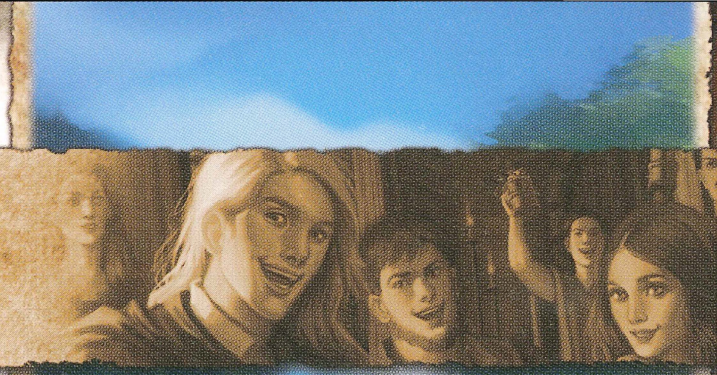
Crunch-Elemente und Erweiterungsbände
Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil[AKO156]. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten
Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben
Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit **einer neuen** Fokusregel **zu spielen**, mit **der** Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben **und** hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

KAPITEL 1: TRADITIONEN



»Ich möchte meinen Vortrag damit beginnen, einen Blick auf die Zauberkundigen jenseits unserer Akademiemauern zu werfen. Wir wissen, dass es neben uns keine Tradition gibt, die sich so sehr mit der Erforschung der Magie beschäftigt. Dennoch sollten wir nicht annehmen, dass nur wir dazu in der Lage sind, neue Zauberformeln zu entwickeln.

Gewiss, die letzten Jahre haben gezeigt, dass wir auf einem guten Weg sind, und die Ergebnisse unserer Forschung sind ausgesprochen vielversprechend. Aber nicht allein der Gildenmagie sind bedeutende Durchbrüche gelungen.

Wie ich bei Gesprächen mit den ehrenwerten Collegae bei den Hesindedisputen in Thorwal erfahren habe, sollen auch einige Hexen aus der Schwesternschaft des Wissens neue Zauber entwickelt haben. Und durch Korrespondenz mit einem Freund aus Lowangen weiß ich, dass sogar die Elfen auf den Spuren ihrer Vorfahren wandeln und alte Zaubermelodien wiederentdeckt haben, die sie von Sippe zu Sippe weitertragen.

Eine jede magische Tradition ist in der Lage, neue Zaubersprüche oder Rituale zu entwickeln, solange sie ihre Bemühungen konzentriert.

Wenn man diese Betrachtungen miteinbezieht, haben wir wohl leider – trotz intensiver Arbeit – keine maßgeblich größeren Fortschritte erzielt als alle übrigen Zauberkundigen. Die Ursache dafür könnte durchaus in der Kreativität mancher Zauberer liegen, die für solche Forschung ebenso wichtig ist wie eine wissenschaftliche Betrachtung. Vielleicht fehlt es manchem gildenmagischen Forscher genau daran.

Ich möchte aber nun einen Blick auf eine fast gänzlich unbekannte Art der Magie werfen, deren genauere Betrachtung selbst wir bislang sträflich vernachlässigt haben: die Zauberei der Musik. Ich durfte sie auf meinen Reisen in Albernia kennenlernen, und auch wenn sie eingeschränkter ist als unsere Gildenmagie, so birgt sie doch großes Potenzial.«

—Vortrag des Puniner Magiers Xaron Mendurian, an der Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis, neuzeitlich



Die aventurische Zauberei ist so vielfältig, dass kaum ein Gelehrter alle Traditionen aufzählen kann. Neben den bekannten Gildenmagiern, den Hexen und Elfen gibt es weitaus unbekanntere Traditionen, etwa die der Zaubertänzerinnen oder Zauberbarden.

Dieses Kapitel stellt dir eine Auswahl an neuen Traditionen vor, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen. Dabei erfährst du mehr über ihre Hintergründe, Traditionsartefakte und magische Handlungen. In diesem Erweiterungsband haben wir uns dabei auf Traditionen konzentriert, die man gemeinhin mit „Gesellschaftszauberer“ umschreibt. Sie sind Bewohner der Städte und der Schwerpunkt ihrer Kräfte liegt auf der Beeinflussung anderer Personen.

Übersicht zu den Traditionen

Auf den nachfolgenden Seiten bekommst du tiefere Einblicke in die in diesem Band aufgeführten Traditionen. Wir stellen dir die Scharlatane in all ihren Ausprägungen vor, die Magiedilettanten, die sich in die intuitiven Zauberer und die Meistertalentierten aufteilen, die Zaubertänzer und Zauberbarden, die durch Tänze oder Melodien Zauberei wirken, sowie die Tradition der Gildenmagier mitsamt der Variante der im Geheimen wirkenden Qabalyamagier.

Nach der jeweiligen Beschreibung der Tradition und ihrer Ausprägung erfährst du zunächst, wie die Sonderfertigkeit der Tradition funktioniert, die alle wichtigen Informationen, die Leiteigenschaft, die Voraussetzungen und den AP-Wert beinhaltet. Anschließend stellen wir dir die magischen Handlungen und Traditionsartefakte vor, wenn die jeweilige Tradition über solche verfügt. Die Zauber findest du im Kapitel **Zauber** ab Seite **109** beschrieben.

Zunächst beschreiben wir dir aber noch einige wichtige Elemente der Traditionen, etwa den Unterschied zwischen einem Zauber und einer magischen Handlung, und über welche Traditionsartefakte die Traditionen verfügen.

Zauber, magische Handlungen und magische Anwendungen

Bereits im **Regelwerk** haben wir dir Zaubersprüche und Rituale vorgestellt. Der größte Unterschied zwischen den beiden sind im Grunde die Zeit, die benötigt wird, um sie einzusetzen, sowie einige weitere kleine Abweichungen, etwa eine unumstößliche Festlegung für Gesten und Formel bei Ritualen.

- Ein *Zauber* ist von vielen Zauberkundigen erlernbar. Einige Zauber liegen für bestimmte Traditionen nur als Fremdzauber vor und sind daher nur eingeschränkt nutzbar, da sie nicht modifiziert werden können und eine Erschwernis von 2 erhalten (siehe **Regelwerk** Seite **256/257**). Grundsätzlich kann ein Gildenmagier einen Zauber aus der Tradition Hexen erlernen und umgekehrt, wenn dies nicht explizit bei der Beschreibung ausgeschlossen ist.
- *Magische Handlungen* hingegen sind exklusiv einer Tradition zugeordnet und funktionieren ansonsten wie Fertigkeiten. Viele Traditionen verfügen über magische Handlungen, für einige sind sie sogar die einzige Möglichkeit, Magie zu wirken, da sie über keine Zauber verfügen. Anders als Zauber können magische Handlungen nicht modifiziert werden (siehe **Regelwerk** Seite **255**). Sie entsprechen nicht den üblichen Kategorien von AsP-Kosten, Reichweite, Zauberdauer usw., die bei Zaubern zur Anwendung kommen, sondern verfügen über eigene Kategorien. Auch magische Handlungen können durch den Bann des Eisens betroffen sein (siehe **Regelwerk** Seite **256**), und sie können nur von Helden erlernt werden, die die zugehörige Tradition erlernt haben. Ein Gildenmagier kann z. B. nur dann Zaubertänze (magische Handlungen der Tradition Zaubertänzer) erlernen, wenn er zusätzlich über die Tradition Zaubertänzer verfügt.
- Eine *magische Anwendung* wiederum ist der Einsatz von Astralenergie, der einer komplett anderen Regelmechanik unterliegt als Zauber und magische Handlungen. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Anwendung des Meistertalents (siehe Seite **32**). Auch magische Anwendungen sind fest mit einer Traditionssonderfertigkeit verbunden und können nur von Kennern dieser Sonderfertigkeit ausgeführt werden.

Magische Handlungen in der Übersicht

Magische Handlung	Tradition
Elfenlieder	Elfen
Hexenflüche	Hexen
Zaubermelodien	Zauberbarden
Zaubertänze	Zaubertänzer

Traditionsartefakte

Ähnlich exklusiv wie magische Handlungen sind die Traditionsartefakte. Dabei handelt es sich um Zaubergegenstände, die nur ein Angehöriger einer entsprechenden Tradition herstellen kann, die die Erschaffung eines solchen Gegenstands erlaubt. Darunter fallen beispielsweise die Magierstäbe der Gildenmagier, die scharlatanische Zauberkugel oder die Zauberinstrumente der Zauberbarden.

Traditionsartefakte sind immer durch ein Bindungsritual an den jeweiligen Zauberer gebunden. Sie zählen als erweiterter Teil des Körpers des Zaubernden, wenn Zauber oder magische Handlungen die Berührung eines Ziels erfordern. Ein Magier kann also einen Zauber mit Reichweite Berührung ausführen, indem er das Ziel mit seinem Magierstab berührt.

> Beachte, dass es Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile gibt, die explizit nur Zauber (Zaubersprüche und Rituale) oder eben magische Handlungen unterstützen oder verändern. Zauber sind etwas anderes als magische Handlungen.

Durch das Bindungsritual sind Traditionsartefakte unzerbrechlich geworden, und in ihnen fließt dauerhaft Magie, sodass sie als magische Waffen oder Gegenstände zählen.

Üblicherweise verfügen Traditionsartefakte über 15 Volumenpunkte. Ausnahme sind die Magierstäbe mit 18 Punkten, da die Gildenmagier durch Forschungen das Volumen dauerhaft vergrößert haben.

Sekundäre Traditionsartefakte, die neben dem Hauptartefakt existieren, weisen nur ein Volumen von 12 Punkten auf.

Traditionsartefakte in der Übersicht

Artefakt	Tradition
Bannschwert	Gildenmagier
Magierstab	Gildenmagier
Scharlatanische Zauberkugel	Scharlatane
Zauberinstrument	Zauberbarden
Zauberkleidung	Zaubertänzer

Mindere Traditionsartefakte

Einige Traditionen verfügen zudem über Gegenstände, die für ihre Tradition wichtig sind, die aber nicht über ein Bindungsritual an den Zauberer gebunden sind. Beispiele sind der Hexenbesen, der Zauberstecken der Scharlatane oder das Seeleninstrument (*Isdira:* iama) der Elfen. Diese Gegenstände können magische Effekte herbeiführen, wenn sie durch bestimmte magische Sonderfertigkeiten der Tradition verzaubert wurden, wie z. B. der Hexenbesen durch eine Hexensalbe oder der Zauberstecken durch die Steckenverzauberung. Diese Verzauberungen sind aber keine Bindung und nicht dauerhaft, sondern zeitlich begrenzt, da keine permanenten AsP in den Gegenstand geflossen sind.
Solche minderen Traditionsartefakte gelten deshalb weder als magische Waffe, noch sind sie unzerbrechlich.

Mindere Traditionsartefakte in der Übersicht

Artefakt	Tradition
Fluggerät	Hexen
Seeleninstrument	Elfen
Zauberstecken	Scharlatane

Die Gildenmagier

Gildenmagier (siehe Seite **12**) sind eine derart große Tradition, dass wir an dieser Stelle nur einen Teil ihrer Zauberschulen behandeln. Die übrigen werden mit der Zeit in weiteren Publikationen folgen. Allen ist jedoch gemein, dass sie über eine große Spruchauswahl verfügen. Neben den klassischen Gildenmagiern gibt es Magier, die einer älteren Form der Magie folgen und als *Qabalyamagier* bezeichnet werden.
Zudem stellen wir dir neben Ergänzungen zum *Magierstab* (siehe Seite **20**) noch das *Bannschwert* (siehe Seite **28**) als sekundäres Traditionsartefakt vor.
Die Gildenmagier verfügen über keine magischen Handlungen, ihre Kräfte beruhen ausschließlich auf dem Einsatz von *Zaubern* (siehe Seite **109**).

Die Magiedilettanten

Wohl kaum eine andere magische Tradition ist so vielseitig wie die der *Magiedilettanten* (siehe Seite **31**). Bei ihnen handelt es sich um unausgebildete oder nur minderbegabte Zauberer, deren Magie sehr eingeschränkt ist.
Je nachdem, welchen Weg sie eingeschlagen haben, verfügen einige von ihnen als *intuitive Zauberer* über eine kleine Auswahl handverlesener *Zauber* (siehe Seite **109**). Andere hingegen konzentrieren ihre Magie als *Meistertalentierte* auf die Verbesserung eines bestimmten Talents, des sogenannten *Meistertalents* (siehe Seite **32**).
Ihre Tradition verfügt über kein Traditionsartefakt.

Die Scharlatane

Die als Jahrmarktzauberer bekannten *Scharlatane* (siehe Seite **33**) sind eine Tradition, die einst aus der Gildenmagie entstanden ist. Scharlatane sind Spezialisten der Illusions- und Hellsichtmagie, deren magisches Wirken nicht primär von der akademischen Wissenschaft geprägt ist.
Sie besitzen als Traditionsartefakt die *Scharlatanische Zauberkugel* (siehe Seite **35**) und als minderes Traditionsartefakt den *Zauberstecken* (siehe Seite **39**). Sie wirken *Zauber* (siehe Seite **109**) und verfügen über keine weiteren magischen Handlungen.

Die Zauberbarden

Die Tradition der *Zauberbarden* (siehe Seite **40**) bedient sich Melodien, um Magie zu formen. Es existieren verschiedene Stile der Zauberbarden, die sich in der Auswahl ihrer Zaubermelodien unterscheiden. Mit ihren Liedern können sie mehrere Zuhörer auf einmal verzaubern, und nur Personen mit großer Seelenstärke können sich der Wirkung entziehen. *Zaubermelodien* (siehe Seite **43**) sind magische Handlungen, die einiges an Zeit erfordern. Über Zauber verfügt die Tradition nicht.
Als Traditionsartefakt nutzen Zauberbarden ein *Zauberinstrument* (siehe Seite **50**), das je nach Musiktradition unterschiedlich sein kann.

Die Zaubertänzer

Bei den *Zaubertänzerinnen* (siehe Seite **54**) handelt es sich um eine magische Tradition, die vor allem in den Tulamidenlanden verbreitet ist. Sie unterteilen sich in verschiedene Gruppierungen, die jeweils ihren eigenen Stil aufweisen. Sie können mit ihren Tänzen eine große Menge an Zuschauern in ihren Bann ziehen und sogar die Seelenkraft ihrer Ziele bis zu einem gewissen Maß ignorieren. Ihre *Zaubertänze* (siehe Seite **57**) sind magische Handlungen, die einiges an Zeit erfordern.
Zaubertänzerinnen verfügen nicht über Zauber, aber sie besitzen ein mehrteiliges Traditionsartefakt: die *Zauberkleidung* (siehe Seite **63**).

Die Tradition der Gildenmagier

Die Gildenmagie ist eine alte Spielart der Zauberei und hat ihre Ursprünge in zwei verschiedenen Magieströmungen. Die ersten güldenländischen Siedler brachten ihre Zauberer einst nach Aventurien mit, und noch heute werden viele Formeln der Magierschaft auf Bosparano aufgesagt. Doch ebenso haben die Zaubertraditionen der alten Tulamiden ihre Spuren hinterlassen. Zwar benutzen auch die heutigen tulamidischen Magier bisweilen bosparanische Formeln, doch auch in der Sprache ihrer Vorväter, dem Ur-Tulamidya, und mit anderem Wortlaut können sie ihre Zauber weben. Bis in die Gegenwart kann man daher nicht nur eine Trennung der einzelnen Gilden beobachten, sondern es gibt teilweise auch starke regionale Unterschiede zwischen den Gildenmagiern.

Bis vor etwa 500 Jahren waren die Magier in einer gemeinsamen Gilde, der sogenannten Großen Magierzunft, zusammengeschlossen. Dann aber führte der legendäre Krieg der Magier zu ihrer Zerschlagung, aus der schließlich die drei heute bekannten Gilden hervorgingen.

Den aventurischen Magierakademien eilt der Ruf voraus, geheimes Wissen über so ziemlich alle Bereiche des Lebens gesammelt zu haben. Ob Astronomie, Philosophie, Sphärologie oder Alchimie – der gemeine Bürger erwartet, dass ein Magier von Rang und Namen ein Gelehrter in allen Wissensgebieten ist. Und tatsächlich ist das Studium der Zauberei in den Akademien mit der Lehre unterschiedlichster Fachbereiche verbunden. Doch Kern ist und bleibt die Erforschung der Magie, ihrer verschiedenen Spielarten und der Kunst, magische Energien zu leiten und zu formen. Die erbrachten Erkenntnisse werden in Formeln und Modelle gepresst und in komplexen theoretischen Abhandlungen niedergeschrieben. Anders als bei vielen anderen magischen Traditionen Aventuriens, geschieht dies losgelöst von religiösen oder mystischen Vorstellungen, weshalb der Austausch beispielsweise zwischen Magiern und Hexen oft recht schwierig ist.



Gildenmagier sind meist hoch angesehene, bisweilen mit einem gewissen Misstrauen behaftete Forscher. Sie können ihre magische Kunst offen ausüben, solange sie sich dabei an geltendes Recht halten. Entsprechend tragen sie ihre Standessymbole, wie den Magierstab, das meist in der Handfläche tätowierte Siegel der jeweiligen Akademie oder die oftmals aufwendig bestickte Magierrobe, voller Stolz.

Ausbildungsphasen der Gildenmagier

Die Ausbildungsphasen der Gildenmagier lassen sich in etwa mit den drei Rängen der Zauberschüler ihrer Tradition vergleichen. Insgesamt dauert die Ausbildung eines Gildenmagiers üblicherweise 8 Jahre. Allerdings kann es Akademien geben, die von diesen Regularien abweichen.

- Zu Beginn der Frühausbildung, etwa wenn das magisch begabte Kind neun oder zehn Jahre alt ist, wird es **Eleve** genannt und für drei Jahre an der Akademie unterrichtet.
- Nach diesen drei Jahren beginnt die Hauptausbildung und der Schüler darf sich fortan **Novize** nennen. In dieser Phase wird er in den Zaubern geschult, die er vom Lehrpersonal beigebracht bekommt. Auch diese Phase dauert drei Jahre.
- In der Spätausbildung, die zwei Jahre dauert, nennt sich der Zauberlehrling **Studiosus** und ist fast schon ein vollwertiger Magier.

Ausbildungsphasen privater Lehrmeister

Schüler privater Lehrmeister werden in der Regel als **Scholaren** bezeichnet, egal in welcher Phase der Ausbildung sie sich befinden. Ansonsten gleichen die Ausbildungsphasen in etwa denen der Akademien (Elevium, Novizium, Studium), wobei hier häufiger zeitliche Abweichungen vorkommen.

Die Magiergilden

Die meisten Akademien und ihre Abgänger, aber auch die Schüler privater Lehrmeister, sind in einer der drei großen Gilden organisiert.

Der **Bund des Weißen Pentagramms** wird einfach die Weiße Gilde genannt (und seine Angehörigen heißen *Weißmagier*). Ihre Mitglieder sind den Zwölfen treu und verehren besonders Hesinde als Schutzherrin der Zauberei.

Sie versuchen, das einfache Volk zu einem gerechten und gesetzestreuen Leben anzuleiten, in dem jeder seinen Platz in der Gesellschaft hat. Aufgrund dieser Einstellung sind sie bei den Herrschern der großen Reiche besonders beliebt. Zudem lehnen sie den Umgang mit Dämonen und die Nekromantie kategorisch ab und sind sofort bereit, sich Untoten und Kreaturen der Niederhöllen entgegenzustellen. Die Mitglieder der Weißen Gilde legen ihren Fokus üblicherweise auf Antimagie, Hellsicht, Heilung und einige Kampfzauber.

Die als **Große Graue Gilde des Geistes** bekannte Graue Gilde steht für Forschung und Wissenschaft, aber auch für einen freigeistigen Umgang mit Magie und den mit ihr verbundenen Regeln. Gemeinhin werden Zauberer dieser Gilde als *Graumagier* bezeichnet. Unter dem Dach der Gilde sammeln sich verschiedene philosophische Strömungen und neben Magiern auch Alchimisten und Zauberer anderer magischer Traditionen, sodass sie eher wie ein Flickenteppich wirkt denn wie eine feste Institution. Entsprechend steht sie den meisten Spielarten der Magie tolerant gegenüber.

Die **Bruderschaft der Wissenden** genannte Schwarze Gilde ist ein sehr lockerer Zusammenschluss verschiedener Magierakademien, die sich unter anderem mit der Kunst der Beherrschung Anderer, der Dämonenbeschwörung und der Nekromantie beschäftigen. Viele Mitglieder, die sogenannten *Schwarzmagier*, sind Individualisten und haben das Credo „Wissen ist Macht" verinnerlicht. Sie nutzen die mangelnde Struktur innerhalb der Gilde und ihre mehr als liberalen Regeln, um fragwürdige Zweige der magischen Künste zu erforschen. Es dürfte nicht überraschen, dass Magiern der Schwarzen Gilde, auch „Magier der linken Hand" genannt, vielerorts mit Misstrauen bis offener Ablehnung begegnet wird.



Neben den drei Magiergilden gibt es auch Magier, die **keiner Gilde** angehören. Die sogenannten *Gildenlosen* sind zwar vergleichsweise selten, aber sie haben die unterschiedlichsten Ausprägungen entwickelt. Während z. B. die Donnerbacher Magier der Grauen Gilde sehr nahestehen und geachtet sind, gibt es auch gildenlose Magier, die sich vor den Augen der übrigen Magier verbergen, weil sie ihren Kollegen misstrauen. Dies trifft beispielsweise auf die Magier der Qabalya-Sekten zu, die sich in Aranien während des Kriegs der Magier nach dem Untergang der Großen Magierzunft herausgebildet haben. Sie gehen seither im Verborgenen ihren eigenen Zielen nach.

Gildenlose Magier können nicht auf die häufig beachtlichen Ressourcen einer Gilde zurückgreifen, sei es die gut ausgestatte Bibliothek oder das Fachwissen von Gleichgesinnten. Einer der größten Nachteile ist jedoch die fehlende Rechtssicherheit, denn ein Gildenloser kann sich nicht auf Rückendeckung durch eine starke Gemeinschaft verlassen. Dafür ist er jedoch sehr frei darin, zu lernen und zu unterrichten, was und wie er will.

Alte Traditionen

Die aus dem Güldenland stammende Tradition der Magie war eine auf Formeln und Beschwörungsmagie ausgelegte Art der Zauberei. Nach der herrschenden Schicht des größten myranischen Reiches benannt, ist sie von alters her als Tradition der Optimaten überliefert. Ihre Anhänger übernahmen einst Zaubersprüche von den Elfen in ihre eigene Tradition. Jahrhunderte später verschmolz die optimatische Tradition schließlich mit der der tulamidischen Kophtanim, die in den Landen der Tulamiden die Magierelite bildeten. Der Sieg des Bosparanischen Reiches über die Tulamiden besiegelte das Schicksal der urtulamidischen Zauberer. Heute ist ihre Tradition lange vergessen, und doch hat ihr Wissen und ihre Art Magie zu wirken ihren Teil zur Tradition der heutigen Gildenmagier beigetragen.

Rangtitel

männlich	weiblich	Anmerkung
Eleve	Elevin	Lehrling, 1. bis 3. Lehrjahr
Novize	Novizin	Lehrling, 4. bis 6. Lehrjahr
Studiosus	Studiosa	Lehrling, ab 7. Lehrjahr
Candidatus	Candidata	Lehrling während der Abschlussprüfungen; auch für Sitzenbleiber in höheren Lehrjahren
Scholar / Scolarius	Scholarin / Scolaria	Bezeichnung für alle Schüler der Magie, insbesondere bei privaten Lehrmeistern
Adept(us) Minor	Adeptin / Adepta Minor	Magier mit Gildensiegel nach Abschluss der Prüfungen an der Akademie
Adept(us) Maior	Adeptin / Adepta Maior	Magier mit mindestens sechs Jahren Erfahrung
Magier / Magus	Magierin / Maga	zum einen eine allgemeine Bezeichnung für Gildenzauberer; zum anderen eine Bezeichnung für anerkannte Magier mit mindestens zwölfjähriger Erfahrung; wird üblicherweise nach einer Prüfung oder in Anerkennung der bisherigen Leistungen verliehen

Ränge und Titel

In der Gildenmagie gibt es eine große Fülle von Titeln und Ämtern, die wir dir an dieser Stelle kurz vorstellen wollen.

Akademische Grade

männlich	weiblich	Anmerkung
Magister minor	Magistra minor	ein Adept, der als Dozent ein bestimmtes Spezialthema unterrichtet
Coadiutorius	Coadiutoria	in der Forschung tätige Hilfskräfte eines Magisters
Magister ordinarius	Magistra ordinaria	Lehrstuhlinhaber, angestellter Dozent an einer Magierakademie; mindestens im Rang eines Magus (sehr selten ältere Adepten)
Magister extraordinarius	Magistra extraordinaria	Gastdozent oder unabhängiger Lehrmeister
Magister magnus	Magistra magna	Dekan einer Fakultät, Inhaber eines wichtigen oder traditionsreichen Hauptlehrstuhls
Spektabilität / Magister Spectabilitas	Spektabilität / Magistra Spectabilitas	Akademieleiter; Die bisweilen geführten Titel Spectabilitas minor, Spectabilitas secundus oder Spectabilitas auxiliaris für stellvertretende Akademieleiter variieren je nach Akademie oder Vorlieben ihres Trägers. Auch die Hochmeister der Magierorden tragen den Titel Spektabilität.

Baukasten für Titelzusätze

Titelzusätze werden jeweils an den akademischen Grad angehängt. Eine Spektabilität im Ruhestand beispielsweise, darf sich *Magister Spectabilitas em.* nennen.

Die Vollständige Bezeichnung einer an der Akademie zu Punin tätigen Magistra auf Forschungsreise hingegen lautet *Magistra viatoris Puniniensis*.

Grad	Titelzusatz	Nachsatz	Anmerkung
[Akadem. Grad]	em.	–	Lehrmeister oder Spektabilität im Ruhestand (emeritus / emerita); ungewöhnlich, da oft bis zum Tode gelehrt wird
[Akadem. Grad]	h. c.	–	Ehrentitel (honoris causa = ehrenhalber) werden ohne vorherige Prüfung verliehen, meist wegen großer Verdienste für die Akademie.
[Akadem. Grad]	i. s. m.	–	mit Sonderauftrag (in specialite modi = zur besonderen Verwendung) der Akademie oder eines Tempels; häufiger Zusatz bei Magierorden wie z. B. den Pfeilen des Lichts
[Akadem. Grad]	viatoris	[Heimatakademie]	reisender Magier mit Festanstellung an einer Akademie

Anreden

Untereinander pflegen die meisten Magier sich als *Collega* (Mehrzahl: Collegae) anzureden, es sei denn, sie bringen einander besonderen Respekt entgegen. In diesen Fällen ist die Anrede *Meister* angebracht.

Rang oder Grad	Anrede
Adeptus / Adepta minor	Gelehrter Herr / Gelehrte Dame
Adeptus / Adepta maior	Wohlgelehrter Herr / Wohlgelehrte Dame
Magus / Maga	Hochgelehrter Herr / Hochgelehrte Dame
Magister (extra)ordinarius / Magistra (extra)ordinaria	Magister / Magistra
Magister magnus / Magistra magna	Hochgelehrter Magister / Hochgelehrte Magistra
Spektabilität, Convocata oder Ordenshochmeister	Eure Spektabilität

Das Magiergewand

Eines der wichtigsten Merkmale der Magierschaft ist neben dem Magierstab das Magiergewand. Wir stellen dir an dieser Stelle nicht nur die unterschiedlichen Gewänder vor, wie sie im Codex Albyricus beschrieben sind, sondern auch einige ihrer Besonderheiten:

- **Leichtes Gewand:** Diese Robe ist bei allem, was den menschlichen oder tierischen Geist betrifft, das Gewand der Wahl, seien dies sinistre Manipulationen oder Heilungen. Das Leichte Gewand soll aus blauem, rotem oder grünem Stoff sein und in Silber mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der magischen Macht bestickt sein.
- **Großes Gewand:** Für Magier, die sich mit Verwandlung beschäftigen, ist das Große Gewand die ideale Arbeitskleidung. Es ist eine Seidenrobe in rot, blau oder grün, auf die in Silber und Schwarz die Zeichen der Wandelsterne, der sechs Elemente und der Zauberkraft gestickt sind.
- **Beschwörungsgewand:** Das Beschwörungsgewand hat einen irreführenden Namen, denn es wird nicht nur zum Herbeirufen, sondern auch zum Bannen von nicht-derischen Wesenheiten getragen. Es ist außerordentlich schlicht und wird ohne Kopfbedeckung, weitere Kleidung oder Schuhe getragen. Je nach Art der Wesenheiten, die be- oder entschworen werden sollen, ist es weiß (Elementare), rot (Geister) oder schwarz (Dämonen).
- **Konventsgewand:** Anders als die vorherigen Gewänder dient das Konventsgewand, auch Festgewand genannt, nicht zur Unterstützung der magischen Künste. Es wird zu Magierkonventen und festlichen Anlässen aller Art über einer weißen Hose getragen. Gefertigt sein soll es aus dunkelblauer oder roter Seide, bestickt mit den Symbolen für Zauberkraft und Verständigung.
- **Reisegewand:** Für die Reise schreibt der Codex eine schlichte Robe aus grauem oder weißem Leinen vor. Je nach Witterung kann sie mit Mantel und Hose kombiniert werden, ebenso schlicht wie die Robe selbst. Keine andere Bekleidungsvorschrift wird so oft gebrochen oder gedehnt wie diese.
- **Neutrale Robe:** eine einfache Robe oder andere robenähnliche Bekleidung, die keiner speziellen Konvention folgt

Das Magiersiegel

Fast jeder Magier besitzt ein unauslöschliches Magiersiegel, das sowohl seine Heimatakademie als auch seine Gildenzugehörigkeit anzeigt. Meistens handelt es sich um ein komplexes Gebilde aus magischen Symbolen und Schriftzeichen, das je nach Akademie sehr unterschiedlich aussehen kann. Es wird mit einem magischen und extrem schwierig herzustellenden Siegelstempel aus dem magischen Metall Arkanium auf den Körper angebracht oder sogar eingebrannt. Einige Akademien verwenden statt des Stempels auch Nadeln, Zaubertinte oder den Dienst eines dafür beschworenen Wesens, wie einem Dämon. Im tiefen Süden sind beispielsweise permanente Hautmalereien beliebt, in Thorwal bevorzugt man stattdessen vielerorts Tätowierungen.

Am häufigsten wird das Magiersiegel auf der rechten Hand angebracht, aber je nach Gildenzugehörigkeit, Akademie oder Wunsch eines Adepten kommen durchaus auch andere Körperregionen in Frage. Einmal angebracht, verbleibt das Siegel dauerhaft an Ort und Stelle. Es lässt sich weder abwaschen, noch verschwindet es, wenn man zu drastischen Maßnahmen greift und die Haut abgezogen wird. Sobald diese nachgewachsen ist, erscheint auch das Siegel erneut.

Mittels einer Probe auf *Magiekunde* oder *Etikette (Heraldik & Stammbäume)* kann man das Magiersiegel identifizieren und eine Aussage bezüglich Gildenzugehörigkeit, Akademie und Abschlussjahrgang treffen.

Beim Austritt aus einer Gilde kann ein Magiersiegel nachträglich verändert werden, um die enthaltenen Informationen gegebenenfalls anzugleichen. Dies ist jedoch nur mit der gleichen Zaubertinte möglich, die zuvor schon für das Siegel verwendet wurde.

Schüler von privaten Lehrmeistern bekommen häufig entweder das Siegel einer befreundeten oder benachbarten Akademie. Manche Lehrmeister haben das Recht, ein eigenes Siegel zu führen.

Magierrobe			
Gegenstand	**Gewicht**	**Strukturpunkte**	**Preis**
Magierrobe	3 Stn	6 StP	120 S

Regeltechnik:

- **Leichtes Gewand:** Bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Heilung erhält die entsprechende Eigenschaft einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von –1.
- **Großes Gewand:** Bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Objekt oder Verwandlung erhält die entsprechende Eigenschaft einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von –1.
- **Beschwörungsgewand:** Bei der ersten Teilprobe auf Rituale mit dem Merkmal Dämonisch, Elementar oder Sphären erhält die entsprechende Eigenschaft einen Bonus von +1, sofern es um Beschwörungen von Wesenheiten geht. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von –1.
- **Konventsgewand:** Ein Konventsgewand hat weder Vor- noch Nachteile.
- **Reisegewand:** Ein Reisegewand hat weder Vor- noch Nachteile.
- **Neutrale Robe:** Eine Neutrale Robe hat weder Vor- noch Nachteile.

Die Magiersiegel



Al'Anfa



Donnerbach



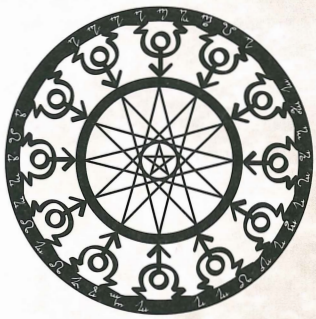
Fasar



Gareth (Kampf)



Gerasim



Kuslik (Antimagie)



Lowangen (Verformung)



Perricum



Punin



Sinoda



Thorwal



Zorgan

Die Ausbildung eines Akademiemagiers

Dere ist allerorts von magischen Strömungen durchzogen, und doch ist Madas Gabe, die Magie, nur bei wenigen Menschen verbreitet. Besonders die Gildenmagier sind stets bemüht, magisch begabte Kinder möglichst früh aufzuspüren. So können sie sicherstellen, dass ihnen keine Vertreter einer anderen Zauberertradition zuvorkommen, und dass die Kinder eine solide (gildenmagische) Ausbildung erhalten. Hexen und vor allem Druiden sagt man beispielsweise nach, dass sie vor Kindsraub nicht zurückschrecken, um eines brauchbaren Zöglings habhaft zu werden. Während gildenlose Magier und Schwarzmagierinnen ihre künftigen Schüler meist selbst suchen müssen oder sie von ihren Eltern gebracht bekommen, haben die Grau- und Weißmagier sogar einen eigenen Orden, dessen Mitglieder darauf spezialisiert sind, magisch begabte Kinder zu entdecken. Für die Graue Gilde ist dies der Pentagrammorden, und für die Weiße Gilde sind dies die Mephaliten. Dem unermüdlichen Einsatz dieser Orden ist es zu verdanken, dass rund zwei Drittel aller Gildenmagier an Akademien ausgebildet werden.

Eignung und Aufnahme

Zeigt sich bei einem Kind die magische Gabe, dann kommt es oft vor, dass die Eltern mit ihrem Sohn oder ihrer Tochter schnell zur nächsten Akademie reisen, um das Kind einer Prüfung unterziehen zu lassen. Nur wenige Eltern haben etwas gegen einen Magier in der Familie einzuwenden, denn neben sozialem Prestige, sind Gildenmagier meist auch finanziell recht gut gestellt. Die Kosten eines Studiums können arme Eltern zwar schnell abschrecken, doch die meisten Akademien finden eine Möglichkeit, den Zögling doch noch aufzunehmen. Ein Stipendium oder reicher Mäzen winkt jenen, die besonders hoffnungsvoll erscheinen, aber auch niedere Dienstarbeiten an der Akademie oder die Aufnahme von Schulden sind keine Seltenheit.

Zeigt sich das magische Talent bei einem Kind, wird es zunächst bei den Eltern bleiben. Die Zauberschule gibt ihnen häufig schon Instruktionen für die weitere Erziehung mit, bis es alt genug ist, um an der Akademie aufgenommen zu werden.

An den meisten Akademien werden die Zöglinge mit etwa zehn Jahren aufgenommen. Das Kollegium untersucht das Kind noch einmal nach seiner magischen Gabe hin, auch um festzustellen, welchen Lehrplan der Schüler benötigt. Sollte die magische Gabe des Kindes erloschen sein, wird es als ungeeignet angesehen und die Ausbildung endet, bevor sie begonnen hat. Selbst unfreie Kinder (Leibeigene, Sklaven) können zum Magier ausgebildet werden. In diesem Fall geht die Vormundschaft an die Gilde über, bis der Zögling nach bestandener Adeptenprüfung seine Freiheit erlangt.

Die Lehrjahre

Die ersten drei Jahre bilden das *Elevium*, währenddessen der Schüler unter der Aufsicht eines älteren Tutors steht. Der Lehrling lernt zunächst Lesen und Schreiben und erhält Lektionen im Rechnen, in Geometrie und Geschichte. Zaubern steht noch nicht auf der Tagesordnung, jeder Ausbruch arkaner Kräfte wird aber genauestens dokumentiert und analysiert. Je nach Akademie kommen eventuell noch Exkursionen und Leibesübungen dazu. Zudem kann es auch geschehen, dass niedere Arbeiten wie Bibliotheksdienste, Putzen oder gar Latrinensäuberung anstehen. Sollte ein Schüler nach dem Elevium als ungeeignet für die Akademie erscheinen, kann er an eine andere Akademie oder einen privaten Lehrmeister verwiesen werden.

Hat der Zögling aber alles gut überstanden, darf er das *Novizium* antreten. Für die nächsten drei Jahre wird er in die hohe Kunst der Magie eingewiesen. Zunächst wird sein Wissen in Alchimie vertieft, er lernt Meditationsübungen, um die Kraft zu kanalisieren und die ersten Zauber werden ihm beigebracht, meistens einfache Zauber wie Zaubertricks, ein Flim Flam oder ein Manifesto.

Die letzten beiden Lehrjahre, in denen das bisher erlangte Wissen vertieft und erweitert wird, nennt man *Studium*. Der junge Studiosus muss nun Seminare in Magietheorie besuchen, bekommt Spezialvorlesungen für seine ausgewählten Zaubersprüche und darf Gastdozenten lauschen, die besondere Themen vortragen. Der bisherige Lehrstoff wird wiederholt, es gibt zahlreiche Zwischenprüfungen und auch alle sonstigen Arbeiten an der Akademie wollen erledigt werden. Die Zeit als Studiosus gilt nicht umsonst als die anstrengendste als Lehrling.

An den meisten Akademien lebt und arbeitet man während der ganzen Lehrzeit gemeinsam. Je nach Region herrscht üblicherweise Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern. Die Schlafstuben der Schüler sind jedoch häufig nach Jungen und Mädchen getrennt. Hin und wieder wird den Eleven, Novizen und Studiosi auch Ausgang gestattet, um ihre Familie zu besuchen oder Besorgungen zu machen, allerdings nicht übermäßig oft.

Außerhalb der Akademiemauern ist ihnen das Wirken von Zauberei streng verboten. Wer sich in oder außerhalb der Zauberschule wie ein Flegel benimmt, sich z. B. betrinkt, Streiche spielt oder andere Dummheiten begeht, hat mit empfindlichen Strafen zu rechnen. Je nach Ausbildungsstätte können diese Erziehungsmaßnahmen anders ausfallen. Während man an manchen Schulen nur mit Putzdiensten oder Strafaufsätzen rechnen muss, drohen an anderen Prügel oder gar magische Formen der Bestrafung.

Die Abschlussprüfung

Die letzte Phase der Ausbildung bildet die Examinatio, die Abschlussprüfung. Diese wird frühestens nach dem achten Jahr der Lehrzeit durchgeführt. Es ist aber durchaus möglich, dass jemand seine Lehrzeit freiwillig oder unfreiwillig um ein oder zwei Jahre verlängert. Der Zauberschüler darf sich während der Prüfungsphase *Candidatus* nennen, und es ist ihm während dieses Zeitraums untersagt, das Akademiegelände zu verlassen.

Immer wieder wird in dieser Zeit sein theoretisches Wissen geprüft, aber auch in der Praxis erprobt.
Bei der anschließenden Demonstratio muss der Zögling eine Handvoll Zaubersprüche vorzaubern, allerdings oft unter erleichterten Bedingungen. Die Prüfungsphase nimmt meist über ein Vierteljahr in Anspruch, zum einen wegen des erforderlichen Kraftaufwandes, zum anderen, weil zwei Wiederholungen der Einzelprüfungen erlaubt und häufig nötig sind.

Gelingt die letzte Prüfung, darf der frischgebackene *Adeptus* ausgelassen feiern. Misslingt sie jedoch, dann ist der Zögling gezwungen, ein weiteres Jahr auf der Akademie zu bleiben und sie zu wiederholen. Nach zwei weiteren Jahren hat bisher noch jeder Candidatus entweder seinen Abschluss geschafft oder von selbst aufgegeben.
Nach der Abschlussfeier folgt meist ein Hesindedienst, wo es zu einer rituellen Waschung kommt und der Leiter der Akademie eine Laudatio hält. Dem Absolventen werden dabei feierlich Buch, Stab und Siegel übergeben. Jeder Abgänger bekommt ein Zauberbuch, ein Vademecum mit vielen Hinweisen für seinen weiteren Weg und einer kleinen Formelsammlung, sowie einen unter Anleitung mit der Bindung des Stabes versehenen Magierstab. Anschließend wird das Magiersiegel angebracht.
Den Abschluss der Zeremonie bildet ein feierlicher Segen, der stets 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 Tradition (Gildenmagier) als Sonderfertigkeit
- Ein Zauber der gildenmagischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Gildenmagier können sich bei der Heldenerschaffung einen Zauber einer fremden Tradition aussuchen, den sie so wirken können, als wäre es ein Zauber ihrer Tradition. Die Überführung dieser Fremdzauber in die eigene Tradition kann nur mühevoll an Ausbildungsstätten vollzogen werden.
- Gildenmagische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Gildenmagier können spezielle gildenmagische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (beispielsweise Magierstäbe und Bannschwerter).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 155 Abenteuerpunkte

Die Ausbildung eines Schülers bei einem persönlichen Lehrmeister

Etwa ein Drittel aller Gildenmagier werden von einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet. Besonders in Gegenden, wo es nur wenige oder keine Akademien gibt, ist dies häufig die einzig verfügbare Form der gildenmagischen Ausbildung. Besonders in den Tulamidenlanden und Südaventurien sind private Lehrmeister verbreitet, aber auch in mittelreichischen Provinzen wie Albernia, dem Kosch oder Weiden, wo Zauberschulen rar gesät sind.
Die Graue und die Weiße Gilde sehen es jedoch deutlich lieber, wenn an Akademien ausgebildet wird. Nicht nur, dass die Kontrolle der vermittelten Inhalte durch andere Magierkollegen entfällt, man weiß bei einem privaten Lehrmeister oft viel weniger darüber, was genau eigentlich unterrichtet wird. Auch so manche der zwölfgöttlichen Kirchen bringt der Ausbildung außerhalb einer Akademie größeres Misstrauen entgegen, denn nicht immer wird dort auch Wert auf die Göttergefälligkeit der Lehrinhalte gelegt.

Ein privater Lehrmeister sollte profunde Kenntnisse in den Fähigkeiten besitzen, die er weitergeben möchte. Er muss die gelehrten Sprüche gut beherrschen, aber auch anderes Wissen wie Sprachen, Schriften und Magiekunde vermitteln können. Und der private Lehrmeister muss seinem Schüler Lehrräume, ein Dach über dem Kopf und Lehrmaterialien wie Bücher zur Verfügung stellen.
Um überhaupt Schüler ausbilden zu dürfen, benötigt er zudem die Erlaubnis seiner Gilde. Wird sie ihm verwehrt, kann er lediglich gildenlose Zauberer ausbilden – was streng verboten ist, wenn der Lehrer selbst einer Gilde angehört. Ein privater Lehrmeister, der seine eigene Gildenzugehörigkeit nicht aufs Spiel setzen will, darf nie mehr als zwei Schüler gleichzeitig ausbilden. Dieses Verbot ist deshalb zu beachten, da ein Lehrmeister ab drei Zöglingen eigentlich eine eigene Akademie gründen müsste.
Seine Lehrlinge werden entweder von ihren Eltern zu ihm gebracht oder er begibt sich selbst auf die Suche. Im Gegensatz zu den Akademiemagiern, die häufiger von wohlhabenden Eltern auf die Zauberschule geschickt werden, sind die Lehrlinge eines privaten Lehrmeisters oft Kinder aus ärmeren Verhältnissen. Manche Eltern können sich die kostspielige Akademieversorgung nicht leisten, und so hegen sie die Hoffnung, dass ein privater Lehrer eher bereit ist, ihren magisch begabten Sprössling zu unterrichten. Manchmal kommt es sogar vor, dass ein Lehrmeister den Schüler seinen Eltern kurzerhand abkauft.

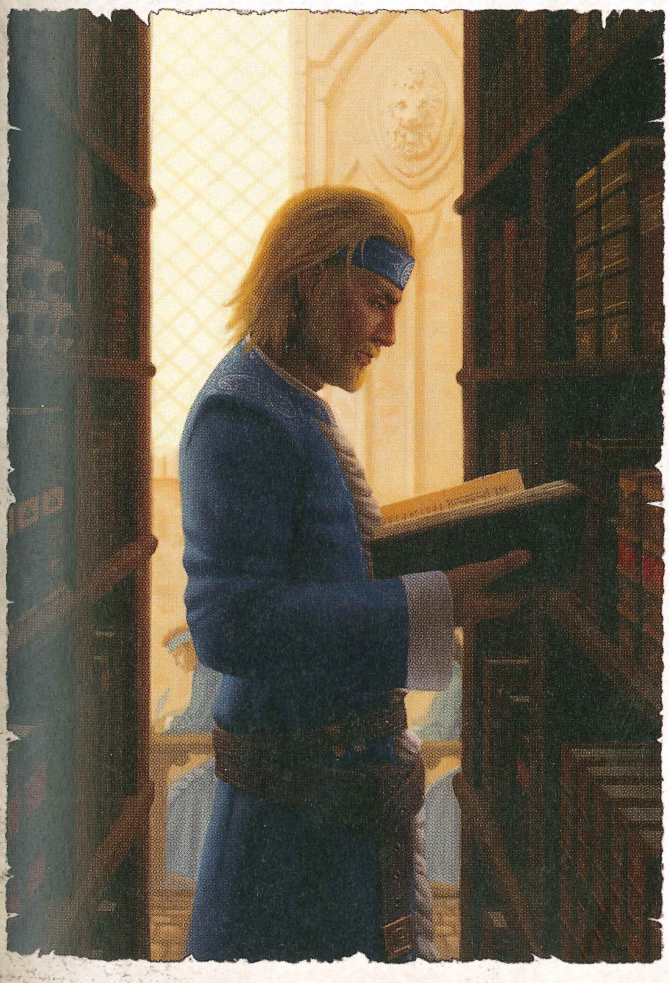
Der Beginn der Lehrzeit liegt üblicherweise zwischen dem neunten und dreizehnten Lebensjahr. Gleich in welchem Jahr seiner Ausbildung er sich befindet, der Schüler eines privaten Lehrmeisters wird fast immer als Scholar bezeichnet. Oft ist er fortan nicht nur Schüler, sondern auch Dienstbote des Magiers, denn anders als an einer Akademie wird die Arbeit des Unterrichts nicht auf mehrere Schultern verteilt.

Alle Verantwortung lastet auf einem Lehrmeister, und da die Ausbildung ein äußerst anstrengendes Unterfangen ist, wird der Schüler in der Regel für alle möglichen Arbeiten des Alltags herangezogen.

Mindestens drei Stunden pro Tag wird der Scholar durch seinen Meister unterwiesen. Zunächst sind es einfache Übungen, wie Schreiben, Rechnen und Geschichtskunde, bald auch Alchimie und Sternkunde. Anschließend kommen wie an den Akademien Stück für Stück wiederholende und vertiefende Inhalte hinzu, wobei diese je nach Lehrmeister stark unterschiedlich sein können.

Etwa acht bis neun Jahre lang wird ein Scholar unterrichtet, bis sich das Ende seiner Ausbildung abzeichnet. Am Ende des Studiums muss der Zögling üblicherweise bei seinem Lehrmeister aufzeigen, dass er alles beherrscht, was dieser ihm in Theorie und Praxis beigebracht hat. Führt sei Lehrmeister ein persönliches Magiersiegel, so erhält sein Schüler dieses nach einer gewissenhaften Prüfung als Zeichen seiner Adeptenwürde.

Weit häufiger werden jedoch Meister und Schüler an einer befreundeten oder einfach der nächstgelegenen Akademie vorstellig. Dort muss der Scholar drei Monate lang die Examinatio (siehe Seite **17**) durchlaufen und alle Prüfungen bestehen, um seine Lehrzeit erfolgreich abzuschließen. Scheitert der Schüler oder wird ihm mangelndes Pflichtbewusstsein oder Unfähigkeit attestiert, bekommt er entweder Gelegenheit, die Prüfungen ein Jahr später zu wiederholen, oder es wird ihm auf immer verweigert.



Die Tradition (Qabalyamagier) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der qabalischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste oder eine deutlich ausgesprochene Formel. Alle qabalischen Zauber besitzen sowohl Geste als auch Formel. Eine dieser Komponenten kann jedoch weggelassen werden, ohne eine Erschwernis zu erhalten.
- Alle Zauber der Tradition Gildenmagier sind zugleich auch Zauber der Tradition Qabalyamagier.
- Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Qabalyamagier können spezielle qabalische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. Magierstäbe und Bannschwerter).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 165 Abenteuerpunkte

Beide Traditionen stammen von der Großen Magierzunft ab und ähneln einander in vielen Punkten, sodass die Tradition Qabalyamagier nur eine Variante der gildenmagischen Tradition ist.

Nach Bestehen erhält der frischgebackene Adeptus das Magiersiegel appliziert, das ihn als Gildenmitglied und Schüler seines Lehrmeisters auszeichnet. Ob der Jungmagier auch mit Abschluss seiner Ausbildung seinen Magierstab erhält und verzaubert, ist je nach Verhältnis zwischen Meister und Schüler unterschiedlich. Für die nächsten drei Jahre nach dem Abschluss ist der Lehrmeister nämlich noch für die Taten und Untaten seines ehemaligen Zöglings verantwortlich. Mancher zieht es daher vor, dem ein oder anderen Schüler die Wahl eines Stabes erst nach dieser Frist zu gestatten.

Nach seinem Abschluss erhält der Adept von seinem Lehrmeister üblicherweise ein Weggeld (meist etwa 10 Dukaten), ein Diarium und ein abgeschriebenes Buch, meist einen Band der Encyclopaedia Magica oder den Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten. Oft ist er seinem Meister zudem noch einen Dienst schuldig, beispielswiese einen Botengang an einen entfernten Ort oder die Suche nach einem Artefakt. Nicht selten ist der Adept dem Magister länger verpflichtet oder gar ein Leben lang freundschaftlich verbunden.

Die Ausbildung einer Qabalyamagierin

Neben den bekannten Gildenmagiern gibt es jene Magierinnen, die sich einer (meist aranischen) Geheimgesellschaft angeschlossen haben und Qabalothen genannt werden. Ihre Ausbildung findet im Geheimen durch die gesamte Qabalya statt, selbst wenn es innerhalb der Sekte Mentoren gibt, die sich um die Schülerin kümmern.

Titel und Ämter sind oft archaisch oder mystisch geprägt und es gibt keine einheitliche Bezeichnung für die Zöglinge. Die Ausbildung erfolgt meist sehr persönlich durch die Mentoren. Hin und wieder gibt es Lehrstunden durch die Anführerin der Qabalya oder Mitglieder, die den Schülern spezielles Wissen vermitteln können.

Wer als Schülerin in Frage kommt, wird durch die Qabalya angesprochen und eingeladen. Manchmal findet jedoch auch Kindsraub statt oder die Schülerin wird den Eltern abgekauft. Nicht selten wird der Nachwuchs der Geheimgesellschaft aus geeigneten Kindern der Qabalothen rekrutiert. Doch nicht nur Kinder werden in Betracht gezogen, manch eine Qabalya nimmt vielversprechende Zöglinge noch bis ins junge Erwachsenenalter auf. Vor allem Gesinnung und Eignung sind entscheidend für eine Aufnahme, sodass eine Qabalya durchaus auf fähige Kandidatinnen verzichtet, die nicht den Leitlinien der Geheimgesellschaft entsprechen. Alle Mitglieder verpflichten sich bereits während ihrer Ausbildung den Zielen der Qabalya und der Geheimhaltung. Nur wenige Eingeweihte wissen von der Existenz dieser geheimen Gruppierungen, und von Schülerinnen wie Mitgliedern wird erwartet, dass dies auch so bleibt.

Die Länge der Ausbildung und auch der Unterricht als solches verlaufen ähnlich wie bei einem privaten Lehrmeister. Die Unterweisungen sind jedoch häufig weniger wissenschaftlich geprägt, dafür spielen okkulte und mystische Ansichten eine deutlich größere Rolle.

Die Abschlussprüfung ist je nach Qabalya unterschiedlich und erfordert meist Anstrengungen und Erfolge auf magischen Gebieten, die für die Geheimgesellschaft wichtig sind. Einige Gesellschaften verlangen die Erfüllung einer konkreten Aufgabe, die ihren Zielen nützt.

Der Magierstab

Ein Gildenmagier erhält am Ende seiner Ausbildung nicht nur das Siegel seiner Akademie, sondern meist auch seinen Magierstab. Er gehört fest zur Tracht der Magier und ist daher nicht selten prunkvoll gestaltet. Doch ein solcher Stab ist nicht nur Symbol seines Standes, sondern auch ein unter Umständen ausgesprochen mächtiger Ritualgegenstand.

Neben der Bindung des Stabes, die aus einem Holstecken einen echten Magierstab macht, können in aufwendigen Ritualen verschiedene Stabzauber darauf gewirkt werden, um seinen Nutzen für den Magier zu erhöhen. Anzahl und Stärke der Stabzauber, mit denen das Traditionsartefakt ausgestattet werden kann, sind dabei von der Länge des Stabes abhängig.

Allein der Zauberer, der einen Magierstab gebunden hat, kann diesen mit Stabzaubern belegen und sie nachher auslösen. Üblicherweise wird ein Stabzauber-Ritual in speziell vorbereiteten Räumlichkeiten an einer Magierakademie gewirkt, was mehrere Stunden Vorbereitung benötigt. Mit mehrtägigem Aufwand können magische Orte so hergerichtet werden, dass sie für ein Stabzauber-Ritual geeignet sind, wie beispielsweise Knotenpunkte von Kraftlinien. Das eigentliche Wirken des Stabzauber-Rituals auf den Magierstab ist nach solchen Vorbereitungen zwar oft für den Magier von großer persönlicher Bedeutung. Es ist aber hernach nicht mehr allzu aufwendig, weswegen an dieser Stelle keine Probe anfällt. Regelseitig gelten Stabzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Stabzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben.



Manche Stabzauber bauen auf anderen auf. So kann etwa das *Flammenschwert* nur auf einen Stab gewirkt werden, in dem die *Ewige Flamme* schon verankert wurde. Einmal auf einen Stab gewirkte Stabzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Stabzauber auf einen Magierstab gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Stabes* jeweils nur ein Stabzauber gleichzeitig genutzt werden. Ist der Stab zum Beispiel durch *Seil des Adepten* zu einem Seil verzaubert, kann er nicht gleichzeitig durch *Ewige Flamme* in Brand gesetzt werden. Ausnahme sind die sogenannten Foki (Kraft- und Merkmalsfokus), von denen auch mehrere gleichzeitig aktiv sein können und die auch parallel zu anderen Stabzaubern wirken können.

Die Aktivierung eines Stabzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Stabzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Stabzauberer können immer willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Größe und Fassungsvermögen

Das Volumen eines Stabes wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einen Stab gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann der Stabzauber nicht in den Stab gebunden werden. Stäbe besitzen standardmäßig ein Volumen von 18 Punkten.

Die Stabzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Stabes aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Stabzaubers.

Astraltransfer

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberkundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 1 AsP übertragen. Die Übertragung erfolgt aus dem eigenen Vorrat des Zauberers im Verhältnis 3 zu 1.

Voraussetzungen: keine

Fortschritte in der Stabzauberei
Noch bis vor wenigen Jahren gab es nur eine Handvoll bekannter Stabzauber in Aventurien. Es ist der gildenmagischen Forschung allerdings gelungen, neue Stabzauber zu entwickeln. Zum einen gelang es der Güldenlandfahrerin Raskaja, einiges an Wissen über die Stabzauber der myranischen Optimaten zu entschlüsseln, andererseits haben der Puniner Forscher Xaron Mendurian und der Mirhamer Akademieleiter Salpikon Savertin ihre Forschungsergebnisse präsentiert, sodass sich die neuen Stabzauber schnell in der aventurischen Magierschaft verbreitet haben. Dies sind nur einige Beispiele der jüngsten Zeit. Insgesamt hat die Gildenmagie in den letzten Jahren große Fortschritte auf diesem Gebiet erzielt.

Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP + 3 AsP pro übertragenem Punkt
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Astralentzug

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberkundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 1 AsP entziehen, die dieser in die Umgebung verströmt. Hierfür fallen pro entzogenem AsP für den Zaubernden Kosten in Höhe von 3 AsP an.*
Das Opfer bemerkt den Verlust ab 10 AsP automatisch.
Voraussetzungen: Astraltransfer
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 2 AsP + 3 AsP pro entzogenem Punkt
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Astralraub

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberkundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 3 AsP rauben. Pro 3 geraubte AsP darf sich der Zauberer selbst 1 AsP gutschreiben, darf dabei jedoch seinen eigenen Maximalwert nicht überschreiten. Das Opfer bemerkt den Verlust ab 5 AsP automatisch.
Voraussetzungen: Astralentzug
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 3 AsP
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

* Bei einem Entzug von mindestens 2 AsP können nach Meisterentscheid Mindergeister erscheinen.

Bannstab des Adepten

Wirkung: Der Stab richtet gegen beschwörbare Wesen wie Dämonen, Elementare, Feen und Geister +1 TP an.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Bannstab des Magus

Wirkung: Der Stab richtet gegen beschwörbare Wesen wie Dämonen, Elementare, Feen und Geister +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem aus Bannstab des Adepten, damit richtet ein mit beiden Stabzaubern verzauberter Stab sogar +2 TP an.
Voraussetzungen: Bannstab des Adepten
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Druckwelle

Wirkung: Der Zauberer kann den Stab mit 2 Aktionen in den Boden rammen und so eine Druckwelle mit einem Radius von 8 Schritt auslösen. Alle Wesen der Größenkategorie mittel und kleiner müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erleichtert um 1 bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Der Zauberer ist von der Wirkung ausgenommen.
Voraussetzungen: Telekineseschlag
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Energiestrahl

Wirkung: Aus dem Stab schießt ein Strahl aus gebündelter astraler Kraft, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 1W6+4 Trefferpunkte Schaden. Der Energiestrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Energiestrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Halbes Maß

Wirkung: Der Stab kann auf die Hälfte seiner Länge verkleinert werden, ohne dass er merklich an Dicke einbüßt. Die Wirkung hält solange an, wie der Magier Körperkontakt mit dem Stab hält. Ein langer Stab wird regeltechnisch zu einem mittleren Stab, ein mittlerer Stab zu einem kurzen Stab und ein kurzer Stab wird so

klein, dass er sich nicht mehr als Waffe eignet.*
Voraussetzungen: keine
Volumen: 1 Punkt
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Hammer des Adepten

Wirkung: Gegenstände mit bis zu 25 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Stab zerstört.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Hammer des Magus

Wirkung: Gegenstände bis zu 50 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Stab zerstört.
Voraussetzungen: Hammer des Adepten
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 2 AsP pro Treffer
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Heilschlaf

Wirkung: Der Zauberer kann ein Wesen berühren, sodass es bei seiner nächsten Regenerationsphase 1 zusätzlichen LeP, AsP und KaP durch erholsamen Schlaf heilt.
Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 10
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 3 AsP pro Wesen
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Machvolle Stabzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Stabzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 1 pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

* Dieser Stabzauber ist im Grunde ein Nebenprodukt, der bei Experimenten mit dem Doppelten Maß-Stabzauber entstanden ist. Allerdings können kurze Stäbe in beengter Umgebung nützlich sein, und natürlich sind sie wesentlich leichter zu verbergen.

Modifikationsfokus

Wirkung: Solange der Zauberer in Körperkontakt mit dem Stab ist, kann er 1 zusätzliche Zaubermodifikation vornehmen (bis zu einem Maximum von 6).
Voraussetzungen: Kraftfokus
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Seil des Magus

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 25 Schritt Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt jeweils als 1 Aktion.
Mit dem Seil lässt sich auch ein Wesen in Reichweite von bis zu 20 Schritt treffen und behindern. Das Seil hat einen AT-Wert von 14 und kann jede KR eine Attacke ablegen. Seine Initiative entspricht der des Zauberers. Bei einer gelungenen AT muss dem Ziel eine Raufen-PA oder Ausweichen gelingen, ansonsten gilt es als *Eingeengt* oder *Fixiert*: *Eingeengt* dann, wenn vor dem Angriff auf den Oberkörper gezielt wurde, *Fixiert* bei den Beinen. Diese Entscheidung muss vor dem Angriff angesagt werden. Das Wesen kann sich mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* wieder befreien. Das Seil kann nur eine Person und nur eine bis zur Größenkategorie groß attackieren. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform.
Voraussetzungen: Seil des Adepten
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro Attacke / Einsatz
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Seilpeitsche

Wirkung: Der Stab verwandelt sich in eine Peitsche, die als magische Waffe gilt. Nun hat der Magier zwei Möglichkeiten:

- Entweder er lässt die Peitsche selbst mit AT 14 und 1W6+2 TP angreifen. Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren ist, ist eine Parade gegen sie um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Die Reichweite der Peitsche ist *lang*, man kann mit ihr keine Paraden ausführen.
- Die Peitsche kann wahlweise statt TP den Status *Liegend* verursachen. Dies muss vor der Attacke angekündigt werden. Ein Gegner kann dies verhindern, indem ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um 3 gelingt.

Voraussetzungen: Seil des Magus
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro Attacke
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Seilschlange

Wirkung: Der Stab verwandelt sich in eine Seilschlange. Sie beschützt den Zauberer mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln und folgt ihm. „Stirbt" die Schlange, verwandelt sie sich wieder zurück in den Stab. Die Schlange gilt als magisch.
Voraussetzungen: Seilpeitsche
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 5 AsP für 5 Minuten
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Siegelbrecher

Wirkung: Der Stab zerstört im Radius von 8 Schritt beliebige Bann- oder Schutzkreise. Dies funktioniert aber nur bei Materialien, die eine weiche Komponente haben, also beispielsweise Wachs, Kreide oder Farbe. Steinerne Kreise sind davon nicht betroffen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 5 AsP pro Schutz- oder Bannkreis
Merkmal: Antimagie
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Stabbohrer

Wirkung: Der Stab bohrt sich durch jedes beliebige Material, das nicht härter als Diamant ist. Der Stab dreht sich dabei und bohrt pro KR 1 Halbfinger tief. Der Stab kann sich vertikal oder horizontal durch das Material bohren, allerdings nur durch leblose Objekte.
Voraussetzungen: Stab-Apport
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Stabexplosion

Wirkung: Der Stab explodiert 4 Aktionen nach Aktivierung des Stabzaubers in winzige Splitter und trifft alle Lebewesen im Radius von 4 Schritt mit 2W6+2 magischen TP. Der Schaden ist magischen Ursprungs. Man kann sich nur mittels einer Schilde-PA dagegen verteidigen. 4 KR nach der Explosion setzt sich der Stab wieder an dem Ort zusammen, an dem er explodiert ist. Der Stab darf nach Aktivierung nicht wesentlich bewegt oder berührt werden, sonst wird der Stabzauber abgebrochen.
Voraussetzungen: keine



Seilschlange
MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 10
LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 3 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 3
Biss: AT 12 **TP** 1W6(+Gift)* **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss)
Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 7
Größenkategorie: klein
Typus: Tier (magisch), nicht humanoid
Kampfverhalten: Die Schlange verteidigt den Magier bis zum Tod.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Sonderregeln:
*) *Seilschlangengift:* Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.
Stufe: 3
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: einmalig 1W6 SP / 1W3 SP
Beginn: 2 KR
Dauer: sofort
Kosten: keine, Gift kann nicht extrahiert werden

Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 16 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Stabfixierung

Wirkung: Dieser Stabzauber wirkt wie ein Objectofixo (siehe Seite **138**), nur dass der Stab an einer beliebigen Oberfläche fixiert werden kann.
Voraussetzungen: Stab-Apport
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Telekineseschlag

Wirkung: Der Zauberer kann einen Gegner in einer Entfernung von bis zu 8 Schritt mit einem telekinetischen Schlag angreifen. Dem Zauberer muss eine AT mit seinem Traditionsartefakt gelingen. Der Gegner kann nur ausweichen, eine Schilde-PA einsetzen oder mit seinem Traditionsartefakt parieren. Die Reichweite der Waffen spielt hierbei keine Rolle. Gelingt der Angriff und wird nicht verteidigt, erhält der Gegner 1W6+1 TP und muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten.
Voraussetzungen: Hammer des Magus
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 2 AsP pro AT
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tierwandlung

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Zauberer seinen Stab in ein Tier verwandeln und seinen Geist in dieses einfließen lassen. Der Stabzauber existiert in mehreren Verwandlungsgraden und Pfaden, meist aber nicht ausschließlich beginnend mit einer kleinen Tierverwandlung. Die Voraussetzung für die nächstgrößere Verwandlung ist jeweils die vorhergehend kleinere Verwandlung des Pfades.*

Beim Erlernen des Stabzaubers muss der Zauberer sich für einen der folgenden Pfade entscheiden. Das erforderliche Stabvolumen und die AP-Kosten sind je nach Mächtigkeit der Tierverwandlung unterschiedlich.

- *Echsenpfad:* Chamäleon (5 Volumen, 15 AP) und Speikobra (7 Volumen, 20 AP)
- *Nagerpfad:* Eichhörnchen (5 Volumen, 10 AP) und Biber (6 Volumen, 15 AP)
- *Vogelpfad:* Taube (6 Volumen, 15 AP) und Rabe (7 Volumen, 20 AP)

Die Verwandlung dauert hin und zurück je 4 Aktionen. Der Zauberer behält seine geistigen Eigenschaften in Tiergestalt, die restlichen Werte werden durch die des Tieres ersetzt.

* Früher war es Magiern nur möglich, eine Gestalt zu wählen, aber die Forschung der Puniner Magierakademie hat diese Einschränkung behoben.

Körperkraft schwacher Wesen
Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen zu können und entsprechende Proben ablegen zu können. Um einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen ziehen zu können, kannst du die untenstehende Tabelle nutzen.
Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen durchstehen. Die FW in *Kraftakt* stellen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch.
Die nachfolgende Tabelle enthält Vergleichswerte zwischen kleinen und großen Wesen.

Körperkraft kleiner Wesen/ Menschliche Körperkraft

Tier	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5



Chamäleon (mittlere Tierverwandlung, Echsenpfad)
FF 13 **GE** 14 **KO** 5 **KK** 8 (k)
LeP wie Zauberer **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6
VW 7 **SK** wie Zauberer **ZK** –2 **GS** 8
Zunge: AT 16 **TP** 1W3–2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: wie Zauberer
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* sind um 3 erleichtert.

Biber (mittlere Tierverwandlung, Nagerpfad)
FF 11 **GE** 10 **KO** 8 **KK** 11 (k)
LeP wie Zauberer **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 5 **SK** wie Zauberer **ZK** 0 **GS** 7
Biss: AT 13 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: wie Zauberer
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: kann bis zu 20 Minuten tauchen, ohne Luft zu holen

Eichhörnchen (kleine Tierverwandlung, Nagerpfad)
FF 13 **GE** 13 **KO** 5 **KK** 9 (k)
LeP wie Zauberer **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 6 **SK** wie Zauberer **ZK** –3 **GS** 13
Biss: AT 14 **TP** 1W3–1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: wie Zauberer
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Gehör), Proben auf Klettern (Baumklettern oder Fassadenklettern) sind um 3 erleichtert

Rabe (große Tierverwandlung, Vogelpfad)
FF 12 **GE** 10 **KO** 6 **KK** 9 (k)
LeP wie Zauberer **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 5 **SK** wie Zauberer **ZK** –2 **GS** 2/16 (am Boden/in der Luft)
Schnabel: AT 14 **TP** 1W3–1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: wie Zauberer
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Speikobra (große Tierverwandlung, Echsenpfad)
FF 8 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 10 (k)
LeP wie Zauberer **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 5 **SK** wie Zauberer **ZK** 0 **GS** 3
Biss: AT 12 **TP** 1W3+1(+Gift)* **RW** kurz
Speiangriff: FK 17 **LZ** 2 **TP** Gift* **RW** 2/4/6
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: wie Zauberer
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: Giftspucken
Sonderregeln:
**) Speikobragift*
Das Gift der Speikobra kann mehrmalig gegen den gleichen Gegner wirken. Der Speiangriff wird wie ein Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe behandelt.
Stufe: 7
Art: Kontaktgift, tierisch
Wirkung: im Blutkreislauf durch Biss: 2 SP pro KR / 1 SP pro KR; auf der Haut durch Spucken: 1W6 SP / 1W3 SP
Beginn: sofort
Dauer: im Blutkreislauf: 2W6 KR / 1W6 KR

Taube (mittlere Tierverwandlung, Vogelpfad)
FF 12 **GE** 12 **KO** 5 **KK** 8 (k)
LeP wie Zauberer **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** wie Zauberer **ZK** –2 **GS** 4/16 (am Boden/in der Luft)
Schnabel: AT 12 **TP** 1W2–1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: wie Zauberer
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: Unscheinbar (vor allem in Städten)

In Tiergestalt verfügt der Zauberer außerdem über die Fähigkeiten des Tieres, also beispielsweise Farbwechsel beim Chamäleon oder Giftspucken bei der Speikobra. Zauber kann er während der Zeit der Verwandlung nicht einsetzen und er regeneriert keine AsP durch Regenerationsphasen. Sein eigener Körper erhält während der Verwandlung 4 Stufen *Paralyse* wie unter dem Zauber Paralysis und gilt als versteinert.
Der Zauberer kann den Stabzauber nur beenden, wenn er wieder Körperkontakt mit seinem Ursprungskörper hat oder ihm die AsP ausgehen. Wird das Tier getötet, wird der Geist des Zauberers wieder in seinen Körper zurückgeschleudert und er erleidet 4W6 SP. Gleiches gilt, wenn dem Zauberer einfach die AsP ausgehen und so die Verbindung plötzlich getrennt wird.

Voraussetzungen: Tierkunde 10
Volumen: 5/6/7 Punkte für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung
AsP-Kosten: 2 AsP pro Tag
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 10/15/20 Abenteuerpunkte für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung

Volumenerweiterung des Zauberstabs I-V

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabs steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zauberspeicher des Adepten

Wirkung: Der Zauberer kann einen Zauberspruch wirken, der maximal 8 AsP kosten darf, und ihn in seinen Stab fließen lassen. Der Zauberer kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Stab heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber eingesetzt, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers.
Der Zauberspeicher des Adepten kann keine Rituale speichern, und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.
Voraussetzungen: Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber
Volumen: 7 Punkte
AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)
Merkmal: Objekt
AP-Wert:
20 Abenteuerpunkte

Auch Zaubererweiterungen können hier verankert werden.

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierstab, kurz	Hiebwaffen	1W6+1	KK 14	0/–1	kurz	0,75 Stn	50 HF	40 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Magierstab, mittel	Hiebwaffen	1W6+2	KK 14	0/–1	mittel	0,75 Stn	100 HF	60 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Magierstab, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	–1 /+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							



Stabzauber in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Astraltransfer	keine	3 Punkte	1 AsP + 3 AsP pro übertragenem Punkt	Heilung	10 AP
Astralentzug	Astraltransfer	4 Punkte	2 AsP + 3 AsP pro entzogenem Punkt	Heilung	15 AP
Astralraub	Astralentzug	6 Punkte	3 AsP	Heilung	20 AP
Bannstab des Adepten	keine	3 Punkte	keine	Objekt	12 AP
Bannstab des Magus	Bannstab des Adepten	5 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Druckwelle	Telekineseschlag	5 Punkte	8 AsP	Telekinese	15 AP
Energiestrahl	keine	5 Punkte	8 AsP	Verwandlung	15 AP
Halbes Maß	keine	1 Punkt	1 AsP	Objekt	3 AP
Hammer des Adepten	keine	2 Punkte	keine	Telekinese	5 AP
Hammer des Magus	Hammer des Adepten	4 Punkte	2 AsP pro Treffer	Telekinese	10 AP
Heilschlaf	Heilkunde Wunden 10	4 Punkte	3 AsP pro Wesen	Heilung	8 AP
Machvolle Stabzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Modifikationsfokus	Kraftfokus	3 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Seil des Magus	Seil des Adepten	4 Punkte	1 AsP pro Attacke / Einsatz	Objekt	15 AP
Seilpeitsche	Seil des Magus	5 Punkte	1 AsP pro Attacke	Telekinese	15 AP
Seilschlange	Seilpeitsche	5 Punkte	5 AsP für 5 Minuten	Telekinese	10 AP
Siegelbrecher	keine	6 Punkte	5 AsP pro Schutz- oder Bannkreis	Antimagie	10 AP
Stabbohrer	Stab-Apport	2 Punkte	keine	Telekinese	8 AP
Stabexplosion	keine	6 Punkte	16 AsP	Telekinese	20 AP
Stabfixierung	Stab-Apport	2 Punkte	4 AsP pro 5 Minuten	Telekinese	10 AP
Telekineseschlag	Hammer des Magus	4 Punkte	2 AsP pro AT	Telekinese	15 AP
Tierwandlung	Tierkunde 10	5/6/7 Punkte für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung	2 AsP pro Tag	Verwandlung	10/15/20 AP für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung
Volumenerweiterung des Zauberstabs I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	5 AP pro Stufe
Zauberspeicher des Adepten	Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	7 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	20 AP

Das Bannschwert

Neben dem Magierstab verfügen die Gildenmagier über ein weiteres Traditionsartefakt, das seltener anzutreffen ist: das Bannschwert. Dabei sollte man nicht erwarten, dass es sich dabei immer um eine Waffe von der Größe eines Langschwerts handelt. Weit häufiger ist es ein überlanger Dolch, der nur selten länger als ein Kurzschwert ist. Größere Versionen des Bannschwerts sind für einen Magier deutlich kostenintensiver zu binden.

Das Bannschwert wird vor allem von Kampf- und Antimagiern gerne benutzt, denn es ist speziell für den Gebrauch gegen beschwörbare Wesenheiten wie beispielsweise Dämonen und Elementare geschaffen worden.

Oft ist ein solches Schwert mit verschiedenen arkanen Symbolen des Zhayad, des Ur-Tulamidya oder magischen Zeichen der Bannung ausgestattet. Als Material wird üblicherweise Stahl verwendet, aber es kommen manchmal auch Mondsilber, magische Metalle, Meteoreisen oder sogar Glas vor.

Das Bannschwert wird üblicherweise während des Neumonds im Monat Hesinde gebunden. Allerdings ist dieses Bindungsritual für einen Magier keine große Schwierigkeit, weswegen hierzu keine Probe nötig ist.

Regelseitig gelten Bannschwertzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Bannschwertzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben. Manche Bannschwertzauber bauen auf anderen auf. So kann das *Bannschwert des Magus* nur auf ein Schwert gewirkt werden, in dem das *Bannschwert des Adepten* schon verankert wurde. Einmal auf ein Schwert gewirkte Bannschwertzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Bannschwertzauber auf ein Bannschwert gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Bannschwerts* jeweils nur ein Bannschwertzauber gleichzeitig genutzt werden. Ausnahmen sind jeweils bei den einzelnen Bannschwertzaubern aufgeführt.

Die Aktivierung eines Bannschwertzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Bannschwertzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Bannschwertzauber können immer willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.



Größe und Fassungsvermögen

Das Volumen eines Bannschwerts wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einem Bannschwert gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, können die Bannschwertzauber nicht in das Schwert gebunden werden. Bannschwerter besitzen standardmäßig ein Volumen von 12 Punkten.

> Beachte, dass auch eine andere Person als der Magier das Bannschwert als magische, unzerbrechliche Waffe nutzen kann. Allerdings kann er keine der enthaltenen Bannschwertzauber aktivieren.

Die Bannschwertzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Bannschwerts aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Bannschwertzaubers.

Bannschwert des Adepten

Wirkung: Das Bannschwert richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bannschwert des Magus

Wirkung: Das Bannschwert richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem aus Bannschwert des Adepten, damit richtet ein mit beiden Bannschwertzaubern verzaubertes Bannschwert sogar +2 TP an.
Voraussetzungen: Bannschwert des Adepten

Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bannschwert-Apport

Wirkung: Das Bannschwert kann vom Zauberer zu sich gerufen werden. Es fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberer und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt das Schwert, Wände aus Holz oder Stein halten es jedoch auf. Der Zauberer muss für den Einsatz des Bannschwert-Apports sein Bannschwert nicht sehen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bindung des Bannschwerts

Wirkung: Die Bindung des Bannschwerts ist die erste Bannschwertmagie, die auf ein Bannschwert gewirkt wird. Mit ihm wird die Klinge gebunden und gilt fortan als unzerbrechlich, auch wenn sie ihre normale Biegsamkeit bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein Ignifaxius, oder gezielte Antimagie können es zerstören. Das Bannschwert gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den Arcanovi mit weiteren Zaubern belegt werden.
Das Binden eines Bannschwerts kostet den Zauberer einmalig 2 permanente AsP. Ein Zauberer kann immer nur ein Bannschwert besitzen, er kann sich jedoch entscheiden, seine Verbindung zu der Klinge zu lösen, beispielsweise um eine neue an sich zu binden. Nach dem Tod eines Zauberers verliert das Bannschwert nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 0 Punkte
Bindungskosten: 2/4/8 permanente AsP für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10/20/35 Abenteuerpunkte für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter

Fokus der Austreibung

Wirkung: Wird das Bannschwert bei Proben für Zauber benutzt, um Wesenheiten des Typus Dämonen auszutreiben, erhält der Held auf diese eine Erleichterung von 1.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Antimagie
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Klinge wider [Wesenheit]

Wirkung: Einer der nachfolgenden Typen kann für die Klinge wider [Wesenheit] gewählt werden: Chimären, Dämonen, Daimonide, Elementare, Feen, Geister, Golems, Untote. Gegen diese Wesen richtet das Bannschwert +2 TP an. Wird als Typus Geister oder Dämonen gewählt, ist der Bonus kumulativ mit dem aus Bannschwert des Adepten (insgesamt +3 TP) oder Bannschwert des Magus (insgesamt +4 TP).
Voraussetzungen: Bannschwert des Magus
Volumen: 3/4/5 Punkte für Chimären, Daimonide, Golems, Untote / Feen, Geister / Dämonen, Elementare
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Machvolle Bannschwertzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Bannschwertzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Bannschwertzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 1 pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Soll der Zauberer bei der Heldenerschaffung die Bindung des Bannschwerts bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14/18/26 AP für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter.

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bannschwert klein (Dolch)	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	45 S
Bannschwert, mittel (Langschwert)	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	100 HF	200 S
Bannschwert, groß (Zweihänder) (2H)	Zweihandschwerter	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stn	160 HF	360 S

Verschwinde!

Wirkung: Beschwörbare Wesenheiten (Dämonen, Elementare, Feen und Geister) in einem Radius von 16 Schritt erhalten 1 Stufe *Furcht*. Dies gilt auch dann, wenn sie eigentlich keine Zustandsstufen *Furcht* erhalten können. Diese Fähigkeit kann nicht gegen ein Wesen eingesetzt werden, dass durch diese Bannschwertmagie bereits *Furcht* erlitten hat.
Der Bannschwertzauber wirkt jedoch nur gegen Wesen der Wesensstufe I (siehe Tabelle auf der nächsten Seite).
Voraussetzungen: Bannschwert des Magus
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Antimagie
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Bannschwerts I-V

Wirkung: Das Volumen des Bannschwerts steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Bannschwertzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schwertzauber in der Übersicht

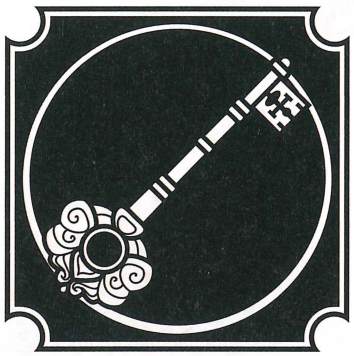
Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bannschwert des Adepten	keine	4 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Bannschwert des Magus	Bannschwert des Adepten	6 Punkte	keine	Objekt	15 AP
Banschwert-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Bindung des Bannschwerts	keine	0 Punkte	2/4/8 permanente AsP für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter	Objekt	10/20/35 AP für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter
Fokus der Austreibung	keine	5 Punkte	4 AsP	Antimagie	15 AP
Klinge wider [Wesenheit]	Bannschwert des Magus	3/4/5 Punkte für Chimären, Daimonide, Golems, Untote / Feen, Geister / Dämonen, Elementare	keine	Objekt	20 AP
Machvolle Bannschwertzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Verschwinde!	Bannschwert des Magus	5 Punkte	4 AsP	Antimagie	20 AP
Volumenerweiterung des Bannschwerts I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP

Wesensstufen

Stufe	Dämonen	Elementare	Feen	Geister
Stufe I	niedere Dämonen	Elementargeister	niedere Feenwesen	niedere Geister
Stufe II	gehörnte Dämonen (bis 5 Hörner)	Dschinne	mittlere Feenwesen	mittlere Geister
Stufe III	gehörnte Dämonen (ab 6 Hörner)	Meister der Elemente	hohe Feenwesen	hohe Geister
Stufe IV	Erzdämonen	Elementarherren	Feenkönige	Geisteranführer

Die Tradition der Magiedilettanten

Bei Weitem nicht jeder Magiebegabte in Aventurien ist durch einen Lehrmeister oder eine Akademie in der hohen Kunst der Zauberei unterwiesen worden. So mancher, der mit Madas Gabe gesegnet wurde, hat nie eine Akademie besucht, den weisen Worten eines Druiden gelauscht oder sein magisches Talent bei einer älteren Zaubertänzerin ausformen lassen.



Die sogenannten Magiedilettanten sind unausgebildete Zauberer, die zwar über magisches Potenzial verfügen, aber nicht die umfänglichen Kräfte anderer Zauberkundiger abrufen können. Dies mag daran liegen, dass ihre magische Gabe mit der Zeit verkümmert ist, beispielsweise, weil sie sie nicht gefordert wurde. Manche haben einen Beruf ergriffen, der sie mit zu viel magiebannendem Eisen in Kontakt gebracht hat. Vielleicht hat ihre magische Begabung einfach nicht ausgereicht, um eine der üblichen Zauberprofessionen zu erlernen.

Magiedilettanten sind vermutlich die am weitesten verbreiteten Zauberer überhaupt. Selbst in vielen kleineren Dörfern gibt es zumindest einen solchen unausgebildeten magisch Begabten. Manchmal wissen sie selbst nicht um ihre besonderen Fähigkeiten und erfahren erst im Laufe ihres Lebens davon. Während viele ihre übernatürliche Gabe schätzen, bleibt manch anderer ein Getriebener, der mit seinem Schicksal hadert, und den der Gedanke umtreibt, doch zu Höherem berufen zu sein.

Magiedilettanten gibt es in vielen verschiedenen Formen. An dieser Stelle stellen wir dir die beiden bekanntesten vor: die intuitiven Zauberer und die Meistertalentierten.

Bei den *intuitiven Zauberern* handelt es sich um Personen, die zwar mit Madas Gabe gesegnet sind, deren magisches Talent aber nicht so stark ausgeprägt ist, dass sie eine der üblichen Ausbildungen durchlaufen konnten. Sie verfügen nur über einen begrenzten Vorrat an astraler Kraft und eine Handvoll Zaubersprüche, die sie dafür aber meist sehr gut beherrschen. Um welche Zaubersprüche es sich dabei handelt, kann sehr unterschiedlich sein. Mangels Ausbildung ihres arkanen Talents hat die Magie eines intuitiven Zauberers keine Prägung durch eine Tradition erfahren. So kommt es, dass einige von ihnen Zaubersprüche beherrschen, die man von den Gildenmagiern kennt, aber auch die Magie anderer Traditionen wie der Hexen, Druiden oder Elfen kann man häufig beobachten.

Die Tradition (intuitive Zauberer) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition intuitiver Zauberer erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Intuitive Zauberer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein intuitiver Zauberer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Intuitive Zauberer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Intuitive Zauberer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des intuitiven Zauberers aneignen.
- Intuitive Zauberer können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**).
- Intuitive Zauberer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.
- Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen intuitive Zauberer Zaubererweiterungen erlernen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte



Die mächtigsten Zauber zu meistern, bleibt ihnen hingegen verwehrt, etwa Rituale zur Beschwörung. Meist verfügen intuitive Zauberer über ein bis drei Sprüche, die sich durch ihre typischen Tätigkeiten herausgebildet haben.
Einige intuitive Zauberer nutzen ihre Gabe zum Wohle einer Gemeinschaft, etwa als talentierte Heiler oder vollendete Jäger oder gelten als magisches Wunderkind. Nicht immer bringt man ihnen Bewunderung und Dankbarkeit entgegen. So werden manche von ihnen zu Außenseitern, denen man mit Neid, Missgunst oder Argwohn begegnet. Während Städter magische Phänomene oft weniger fürchten, hegt vielerorts besonders die Landbevölkerung zahlreiche Aberglauben und Vorbehalte rund um die Magie, die oft Naturzauberer wie Hexen oder Druiden zu spüren bekommen. Wer weiß schon genau zu sagen, wozu das zaubermächtige Kind der Nachbarin in der Lage ist?

Die *Meistertalentierten* kommen beispielsweise in Form von magischen Schneidermeistern, meisterlichen Malern oder auch legendären Zauberschmieden vor. Sie haben ihre magischen Kräfte auf ein bestimmtes Talent fokussiert und können es darin, dank ihrer magischen Begabung, zu selten erreichter Meisterschaft bringen. Doch auch sie müssen sich ihre weltlichen Fertigkeiten hart erarbeiten und lernen, ihre Magie in Bahnen zu lenken, damit sie ihnen bei ihrem Tun nützt. Ein magisch begabter Schneider wird schließlich nicht zu einem Meister seines Fachs, weil er sich allein auf seine Zauberei verlässt.

Die Meistertalentierten können keine klassischen Zauber wirken, stattdessen haben sie ihr magisches Potenzial ausschließlich auf ihr Handwerk gerichtet, das sogenannte Meistertalent.
Die Waren von Meistertalentierten sind daher oft von besonderer Kunstfertigkeit und entsprechend begehrt. Einigen von ihnen ist es sogar gelungen, den Bann des Eisens zu überwinden, sodass sie der tägliche Umgang mit Stahl kaum einschränkt. Da aber Zauberschmiede, wie der legendäre Thorn Eisinger aus Gareth (**Aventurischer Almanach** Seite **211**), äußerst selten sind, treibt dies die Preise für ihre Waren oft in schwindelerregende Höhen. Aber auch bei anderen Meistertalentierten gesellt sich zu Ruhm und gesellschaftlichem Ansehen häufig ein gewisses Maß an Wohlstand.

Das Meistertalent

Unter den Magiedilettanten gibt es Spezialisten, die ihre magische Macht für ein bestimmtes Talent einsetzen und es darin zu wahrer Meisterschaft bringen können. Sie werden Meistertalentierte genannt und sind in der Lage, ihre Magie in die Herstellung von Gegenständen, in eine ihrer körperlichen Fähigkeiten oder ein anderes Talent fließen zu lassen.
Der Einsatz des Meistertalents ist eine magische Anwendung. Die Spielerin eines Meistertalentierten kann sich bei der Heldenerschaffung ein einziges Talent aussuchen, das für ihren Helden fortan als Meistertalent gilt.

Die Tradition (Meistertalentierte) als Sonderfertigkeit

- Meistertalentierte können ihre Magie nur in die magische Anwendung ihres Meistertalents fließen lassen.
- Sie können keine Zauber erlernen (auch keine Zaubertricks).
- Meistertalentierte können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Meistertalentierten aneignen.
- Meistertalentierte können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur solche, die auch ihre magische Anwendung (das Meistertalent) beeinflussen.
- Meistertalentierte verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Für dieses Talent gelten die in diesem Abschnitt vorgestellten Optionen. Pro Probe (egal ob Erfolgs- oder Sammelprobe) kann die Spielerin nur eine Option wählen.

Optionen für das Meistertalent

- Bei einer gelungenen Probe auf ihr Meistertalent können Meistertalentierte AsP einsetzen, um das Ergebnis zu verbessern. Pro 5 AsP kann 1 FP hinzugewonnen werden (bis zu einem Maximum von insgesamt 18 FP).
- Ein Meistertalentierter kann bei einer Sammelprobe auf das Meistertalent bei einem einzigen Durchgang bis zu drei W20 neu würfeln, so wie unter dem Schicksalspunkte-Einsatz *Neuer Wurf* (siehe **Regelwerk** Seite **30**) angegeben. Dies kostet 4 AsP.* Dies gilt nur für den Wurf einer der möglichen Würfe von Sammelproben. Bei einem neuen Intervall müssen erneut AsP eingesetzt werden, um den gleichen Effekt zu erzielen.
- Der Meistertalentierte kann eine Doppel-20 bei der Probe auf das Meistertalent für 10 AsP in einen einfachen Misserfolg umwandeln.
- Der Meistertalentierte kann das Ergebnis eines 1W20-Wurfs bei einer Teilprobe auf sein Meistertalent um 1 senken, um somit ein besseres Ergebnis zu erzielen. Dazu muss er 2 AsP ausgeben. Er darf jedoch keine solche Änderung vornehmen, um einen Kritischen Erfolg (also eine Doppel- oder Dreifach-1) zu erzielen oder einen Patzer zu verhindern.
- Gegenstände, die mit dem Meistertalent hergestellt werden, erhalten für 4 AsP 10 % mehr Strukturpunkte, ausgehend von einem gewöhnlichen Gegenstand dieser Art.

* Ja, diese Anwendung ist völlig identisch mit dem Einsatz eines Schicksalspunktes.

Die Tradition der Scharlatane

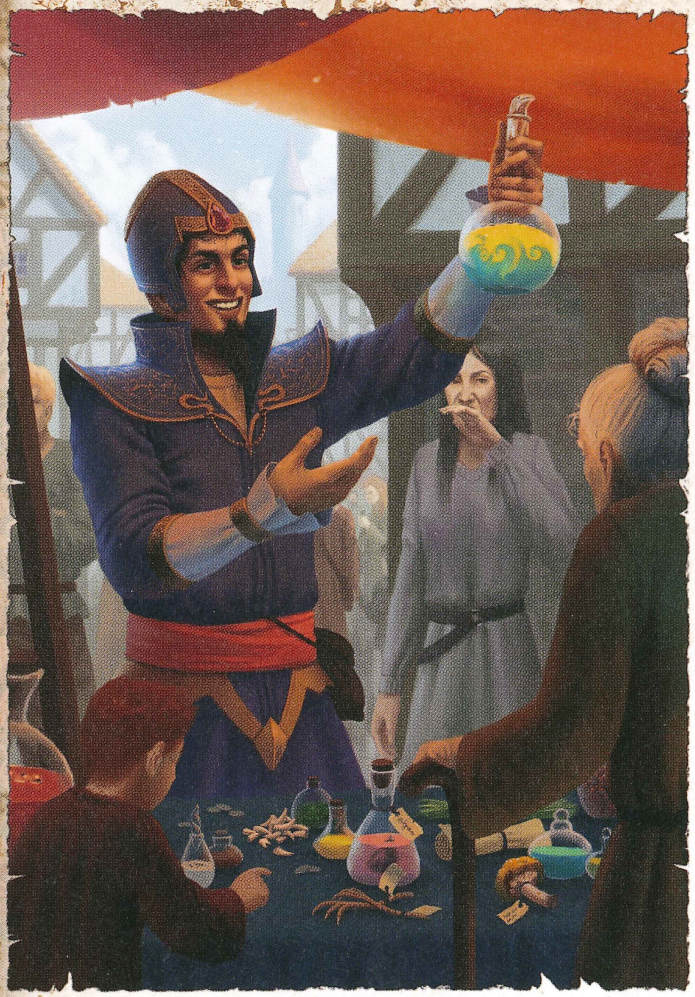
Als Scharlatane werden in Aventurien verschiedene Arten von Zauberern zusammengefasst, die sich vor allem der Illusionszauberei und Hellsichtmagie verschrieben haben. Die Tradition der Scharlatane hat ihren Ursprung in der Gildenmagie, doch wann genau sich beide Traditionen trennten, ist im Dunkel der Geschichte verlorengegangen. Auch wenn es deutlich weniger Scharlatane als Gildenmagier gibt, so prägen sie doch das Bild, das das einfache Volk von einem Zauberer hat, deutlich stärker als die Akademiemagier. Scharlatane bereisen oft lieber die Welt, statt ihre Zeit in Studierstuben zu vergeuden, und wenn sie in Städten und Dörfern ihre Kunst zum Besten geben, werden sie vielerorts bejubelt, bewundert und respektiert. Manchmal begegnet man ihnen aber auch ängstlich oder voller Misstrauen, besonders in ländlichen Regionen.



Nicht selten nennt das Publikum einer Scharlatanin sie ehrfurchtsvoll eine Magierin, und ganz so weit hergeholt ist dies tatsächlich nicht. Viele Scharlatane treten mit einem Zauberstecken auf, der im Gegensatz zum Magierstab nur ein minderes Traditionsartefakt ist. Ihre Kleidung ist häufig an die eines Magiers angelehnt, aber meistens deutlich pompöser und farbenfroher. Auch die Zauberpraxis unterscheidet sich nur geringfügig von der der Gildenmagier. Eine Scharlatanin muss ebenfalls eine Zauberformel sprechen und sich konzentrieren, nur ist das gesprochene Wort dabei deutlich variabler.

Zu einer Scharlatanin wird man auf ganz unterschiedlichen Wegen. Es mag sein, dass die Eltern sich die Gebühren einer Magieakademie nicht leisten können und ihr Kind einem Jahrmarktzauberer mitgeben. Vielleicht hat sich gezeigt, dass ein Kind ein besonderes Talent für Illusionsmagie besitzt, und ein bekannter Bühnenkünstler hat schon früh Interesse angemeldet, es persönlich auszubilden. Es kommt aber auch ab und an vor, dass ein gewitzter reisender Scharlatan dem Gildenmagier einen vielversprechenden Zögling vor der Nase wegschnappt. Es braucht Glück und ein gutes Gespür, um einen geeigneten Schüler zu finden, der für ein solch unstetes Leben gemacht ist und zugleich die Beharrlichkeit und Ausstrahlung mitbringt, um die Ausbildung zu meistern. Während Magier sich nicht nur bei der Rekrutierung ihres Nachwuchses auf Gildeninstitutionen verlassen können, ist die Scharlatanin auf sich selbst gestellt, wenn sie alleine oder mit Gauklern umherreist.

Die meisten Scharlatane haben sich auf Illusionsmagie spezialisiert und verstehen sich ausgezeichnet auf weltliche Gaukeleien. Während der Ausbildung lernen sie kleine Taschenspielertricks, etwa wie man seine Finger flink bewegt, um das Auge der Zuschauer zu täuschen, oder wie man sein Gegenüber mit einem Schwall an Worten einlullt und ablenkt. Viele Scharlatane bereiten sich bei ihren Tricks akribisch vor und kleiden sich ebenso auffällig wie aufwändig für ihre Auftritte.



Bei manchen Darbietungen kommen auch ausgeklügelte Bühnenbilder oder Alchimica zum Einsatz.
Eine Scharlatanin ist meist recht gebildet. Zwar fehlt ihr vielleicht das Bücherwissen eines Gildenmagiers, aber das Leben und die vielen Reisen sind ihr gute Lehrmeister gewesen. Fast immer kann sie lesen und schreiben, kennt sich mit der einen oder anderen Fremdsprache aus und weiß um viele Grundlagen der Magie. Häufig beherrscht sie sogar einige Brocken Bosparano oder Ur-Tulamidya, mit denen sie ihre dramatisch klingenden Zauberformeln anreichert.

Je nach persönlichen Vorlieben gibt es unterschiedliche Wege, die eine Scharlatanin einschlagen kann:
Das Urbild eines Scharlatans ist sicherlich der *Jahrmarktzauberer*, der sich einer Gruppe von Gauklern angeschlossen hat und mit ihnen das Land bereist. Er ist nicht nur ein Spezialist für Illusionsmagie zur Unterhaltung des Publikums, sondern er ist auch für Zaubertricks zuständig, für Feuerwerk, Taschenspielereien und vielleicht sogar den einen oder anderen alchimistischen Effekt während der Auftritte seiner Gefährten.
Die *Seherin* ist ebenfalls meist mit Gauklern unterwegs, aber ihr Schwerpunkt liegt nicht auf einem Bühnenauftritt mit vielen Effekten. Stattdessen nutzt sie die Zauberkugel der Scharlatane oder gaukelt den Besuchern vor, die Zukunft sehen zu können. Das kann sie zwar nicht wirklich, aber dank ihrer Hellsichtmagie vermag sie durchaus, die sehnlichsten Wünsche ihres Gegenübers zu deuten, und sie kann diese mithilfe von Illusionszaubern Gestalt annehmen lassen. Sie zieht häufig in einem Wohnwagen umher, den sie mit unzähligen Kerzen, Amuletten, ihrer Zauberkugel und anderen Hilfsmitteln für Weissagungen ausgestattet hat, wie Inrahkarten, Runensteine oder Orakelknochen.
Eine weitere Richtung der Scharlatanerie ist der *Quacksalber*. Er zieht mit seinem Wagen meist allein durchs Land und verdient seinen Lebensunterhalt vor allem mit dem Verkauf seiner – häufig nutzlosen und überteuerten – Tinkturen. Seine magischen Kräfte setzt er vor allem zur Täuschung und Umgarnung seines Publikums ein. Einige Quacksalber sind jedoch durchaus dazu in der Lage, ihre Magie in einen echten Heiltrank oder ein anderes Elixier fließen zu lassen. Manche sind sogar kompetente Alchimisten, ziehen es aber dennoch vor, mit weniger nützlichem, aber dafür umso spektakulärerem Gebräu ihre Dukaten zu verdienen.
Eine ähnlich dubiose Variante ist die *Trickbetrügerin*. Sie wandelt nicht nur als magisch begabte Streunerin auf Phexenspfaden, sondern kann dank ihrer Zauberkräfte wertlose Dinge höchst kostbar erscheinen lassen, Würfel beim Glücksspiel magisch bewegen oder ihre Mitmenschen manipulieren und betrügen.
Der *Theaterzauberer* hingegen ist ein angesehener Unterhaltungskünstler und auf den Bühnen Aventuriens zu Hause. Er unterstützt mit seiner Illusionsmagie die Schauspieler bei ihrer Aufführung und kann mit magischen Effekten das Publikum begeistern. Täuschend echte Ungeheuer, plötzliche Wetterumschwünge, effektvoll eingesetzte Geräusche und Ähnliches gehören zu seinem Repertoire.
In eine ganz ähnliche Richtung geht die *Hofzauberin*. Sie unterstützt Feste am Hof eines Adligen oder bei reichen Gönnern durch ihre Zauberkünste und sorgt so dafür, dass die Gäste sich bestens unterhalten fühlen.

Ausbildungsphasen der Scharlatane
Scharlatane bilden ihre Zöglinge meistens nach deutlich weniger rigorosen Richtlinien aus als Gildenmagier (siehe Seite **12**).

- Das Alter des Eintritts in die Lehre zum Scharlatan schwankt deutlich stärker, die Dauer der einzelnen Ausbildungsphasen ebenso. Eine Unterteilung in die einzelnen Phasen ist deshalb deutlich schwieriger und von den einzelnen Scharlatan-Lehrmeistern abhängig.
- Die Ausbildung dauert insgesamt bis zu 6 Jahre.
- Die einzelnen Phasen der Ausbildung dauern in der Regel zwei Jahre.
- Einheitliche Titel oder Ränge gibt es für die Schüler nicht, manche Lehrmeister folgen aber dem Vorbild der Gildenmagier oder nutzen ein eigenes System.

Die Tradition (Scharlatane) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der scharlatanischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel. Die Formel darf aber jedes Mal variiert werden, selbst wenn der Scharlatan den gleichen Zauber wirkt.
- Zauber des Merkmals Illusion verfügen über eine verdoppelte Wirkungsdauer. Zudem sind Vergleichsproben zum Durchschauen einer durch Scharlatane gewirkten Illusion zusätzlich um 1 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite **259**).
- Scharlatane können Traditionsartefakte in Form einer Scharlatanischen Zauberkugel sowie den Zauberstecken als minderes Traditionsartefakt erschaffen und nutzen.
- Fremdzauber aus der Tradition Gildenmagier sind für Scharlatane nur um 1 erschwert (statt wie üblich um 2).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 125 Abenteuerpunkte

Die Scharlatanische Zauberkugel

Viele magische Traditionen benutzen verzauberte Kugeln als Traditionsartefakte. Die ältesten bekannten Nutzer sind die Kristallomanten der Achaz, die ihre Magie bereits vor Jahrtausenden auf kugelförmige Edelsteine wirkten. Aber auch die Magier des Bosparanischen Reiches banden bereits Kugeln in einige Zauberhandlungen ein.

Die vorgestellte Scharlatanische Zauberkugel ist das heutige Traditionsartefakt der Scharlatane. Sie dient vor allem dazu, die Illusionsmagie der Jahrmarktszauberer und Wahrsager zu unterstützen. Im Laufe der Jahrhunderte wurden immer weitere nützliche Effekte durch findige Scharlatane entwickelt. Die Scharlatanische Zauberkugel besteht aus Kristall und misst etwa 10 Halbfinger im Durchmesser. Oft ist sie mit Einkerbungen verziert oder weist farbige Schlieren auf. Gebunden wird sie üblicherweise während des Vollmonds. Allerdings ist dieses Bindungsritual für einen Scharlatan keine große Schwierigkeit, weswegen hierzu keine Probe nötig ist.

Regelseitig gelten Kugelzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Kugelzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben. Wenn mehrere Kugelzauber auf eine Zauberkugel gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Zauberkugel* jeweils nur ein Kugelzauber gleichzeitig genutzt werden. Ausnahmen sind jeweils bei den einzelnen Kugelzaubern aufgeführt.

Die Aktivierung eines Kugelzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Kugelzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant.

Kugelzauber können immer willentlich vom Scharlatan beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Größe und Fassungsvermögen

Das Volumen einer Scharlatanischen Zauberkugel wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einer Scharlatanischen Zauberkugel gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann ein Kugelzauber nicht in die Kugel gebunden werden. Scharlatanische Zauberkugeln besitzen ein Volumen von 15 Punkten.

Die Kugelzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Zauberkugel aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Kugelzaubers.

Aufnahme

Wirkung: Die Kugel kann eine Person in bis zu 16 Schritt Entfernung sowie die unmittelbare Umgebung in bis zu 2 Schritt Radius um sie herum visuell aufnehmen. Der Scharlatan wählt die Person aus und muss dafür sorgen, dass die Kugel während der Aufnahmen immer innerhalb der Reichweite bleibt, sonst bricht die Aufnahme ab. Es kann maximal eine halbe Stunde lang aufgezeichnet werden. Wird der Kugelzauber danach erneut eingesetzt, wird die alte Aufnahme vollständig gelöscht. Das Abspielen einer Aufnahme ist bis zu ihrer Löschung jederzeit möglich. Die Bilder erscheinen dabei in der Kugel.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bilderspiel

Wirkung: In der Kugel erscheinen vom Scharlatan ausgewählte Bilder. Er muss das Traditionsartefakt für diesen Kugelzauber nicht berühren. Es reicht, wenn er sich in bis zu 16 Schritt Entfernung aufhält. Allerdings muss er sich darauf konzentrieren, sodass alle Fertigkeitsproben während dieser Zeit um 1 erschwert sind. Die Illusion in der Kugel hält bis zu 1 Stunde und kann sich während dieser Zeit verändern und bewegen – ganz nach Lust und Laune des Scharlatans. Das Erzeugen von Tönen und anderen Sinneseindrücke ist nicht möglich, es darf sich nur um eine rein optische Illusion handeln.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Bindung der Zauberkugel

Wirkung: Die Bindung der Zauberkugel ist der erste Kugelzauber, der auf eine Scharlatanischen Zauberkugel gewirkt wird. Mit ihm wird die Zauberkugel gebunden, und fortan ist sie unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein Ignifaxius, sowie gezielte Antimagie können sie zerstören. Die Zauberkugel gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den Arcanovi mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Zauberer kann immer nur eine Zauberkugel besitzen. Das Binden einer Zauberkugel kostet den Zauberer einmalig 2 permanente AsP. Der Zauberer kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Kugel zu lösen, beispielsweise, um eine neue an sich zu binden. Nach dem Tod eines Zauberers verliert die Kugel nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 0 Punkte
Bindungskosten: 2 permanente AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte*

Brennglas

Wirkung: Die Kugel kann als Brennglas dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Brennglas verwendet, kann man mit ihr bei Sonnenlicht mittels einer Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* +2 ein Feuer entzünden, vorausgesetzt, es befindet sich brennbares Material wie Stroh in unmittelbarer Nähe (2 Schritt). Die Stärke des Brennglases reicht nicht aus, um Materialien wie Segel, Tuch oder Haut zu entflammen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Illusionsspeicher

Wirkung: Der Scharlatan kann einen Zauberspruch mit dem Merkmal Illusion wirken und ihn in die Kugel fließen lassen. Dazu ist eine gelungene Probe auf den jeweiligen Zauberspruch erforderlich, die Formel muss ausgesprochen und die nötigen AsP müssen ausgegeben werden. Gesten sind nicht notwendig. Bei aufrechterhaltenden Zaubern muss die genaue Wirkungsdauer vor dem Sprechen festgelegt werden. Zaubermodifikationen können ebenfalls festgelegt werden. Auch Zaubererweiterungen können hier verankert werden.

Der Scharlatan kann den gespeicherten Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus der Kugel heraus wirken, vorausgesetzt es ist ein gültiges Ziel vorhanden. Der Scharlatan muss weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keine Erschwernisse. Der Zauberspeicher kann keine Rituale speichern und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.
Voraussetzungen: Merkmal Illusion
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zaubers)
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kommunikation

Wirkung: Zwei Scharlatane, die ihre Zauberkugel mit diesem Kugelzauber belegt haben, können miteinander kommunizieren. Sie können einander in dem Traditionsartefakt sehen, solange sie nicht weiter als 1 Schritt von der Kugel entfernt sind. Der Scharlatan, der den Kugelzauber aktiviert, muss entweder den richtigen Namen des anderen Scharlatans kennen oder sich schon einmal mit ihm persönlich oder über seine Kugel unterhalten haben, damit eine Verbindung zustande kommt. Die Kugeln können sich bis zu 15 Meilen weit voneinander entfernt befinden.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 7 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kugel des Hellsehers

Wirkung: Der Scharlatan spürt den größten Wunsch und die größte Angst einer ausgewählten Zielperson innerhalb von 4 Schritt, beispielsweise, ob sie Angst vor Spinnen hat oder unbedingt heiraten möchte. Beides sieht der Scharlatan als Bilder in seinem Kopf, aber es handelt sich dabei um sehr allgemeine Darstellungen ohne große Details. Die Zielperson darf keine Seelenkraft von mehr als 2 aufweisen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kugel des Illusionisten

Wirkung: Solange der Scharlatan Körperkontakt mit der Kugel hat, sind Zauber mit dem Merkmal Illusion für andere schwerer zu durchschauen. Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ist zusätzlich um 1 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite **259**).
Voraussetzungen: keine

* Soll der Zauberer bei der Heldenerschaffung die Bindung der Zauberkugel bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: Hälfte der AsP des Zaubers
Merkmal: Illusion
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvoller Kugelzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Kugelzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Kugelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 1 pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkt pro Stufe

Magischer Schutzwall

Wirkung: Der Scharlatan kann innerhalb von 1 Aktion 4 bis 10 AsP in die Kugel fließen lassen. Sie wirkt anschließend für 20 KR wie ein Gardianum (siehe **Regelwerk** Seite **291**). Danach endet der Zauber und eventuell übriggebliebene AsP gelten als verbraucht. Der Scharlatan muss während der Wirkung Körperkontakt zur Kugel aufrechterhalten, andernfalls bricht die Wirkung ab.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: keine (außer die eingespeisten AsP)
Merkmal: Antimagie
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Prisma

Wirkung: Die Kugel kann als Prisma dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Prisma kann sie als Vergrößerungsglas dienen, um kleine Schriftzeichen oder Symbole lesbar zu machen oder winzige Objekte zu untersuchen. Zu diesem Zweck ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen* oder *Wahrnehmen)* erforderlich, die um 2 erleichtert ist. Die Kugel kann mit diesem Zauber nicht als Fernglas benutzt werden.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Störfeld

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 16 Schritt um die Kugel herum sind alle Zauber mit dem Merkmal Hellsicht zusätzlich um die QS der Kugel erschwert.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Merkmal: Antimagie
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Zauberkugel I-V

Wirkung: Das Volumen der Zauberkugel steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Kugelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Wachendes Auge

Wirkung: Der Scharlatan kann alles sehen (und nur sehen), was sich in bis zu 16 Schritt um die Zauberkugel herum befindet. Körperkontakt ist dazu nicht erforderlich, die Kugel darf jedoch maximal 100 Schritt entfernt sein. Der Scharlatan nimmt die Umgebung leicht gekrümmt wahr. Details zu erkennen, die weiter als 8 Schritt entfernt sind, erfordert eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*. Durch Drehen seines Kopfes kann der Scharlatan auch seinen Blickwinkel ändern. Solange er durch die Kugel sieht, erleidet er den Status *Blind* für seine eigentliche Umgebung.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP pro Minute
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kugelzauber in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Aufnahme	keine	5 Punkte	2 AsP pro 5 Minuten	Objekt	15 AP
Bilderspiel	keine	4 Punkte	1 AsP pro 10 Minuten	Objekt	12 AP
Bindung der Zauberkugel	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Brennglas	keine	2 Punkte	keine	Objekt	8 AP
Illusionsspeicher	Merkmal Illusion	5 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zaubers)	Objekt	20 AP
Kommunikation	keine	7 Punkte	1 AsP pro 10 Minuten	Objekt	15 AP
Kugel des Hellsehers	keine	2 Punkte	4 AsP	Hellsicht	12 AP
Kugel des Illusionisten	keine	6 Punkte	Hälfte der AsP des Zaubers	Illusion	10 AP
Machtvoller Kugelzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Magischer Schutzwall	keine	6 Punkte	keine (außer die eingespeisten AsP)	Antimagie	10 AP
Prisma	keine	2 Punkte	keine	Objekt	5 AP
Störfeld	keine	5 Punkte	1 AsP pro 10 Minuten	Antimagie	8 AP
Volumenerweiterung der Zauberkugel I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP
Wachendes Auge	keine	6 Punkte	4 AsP pro Minute	Hellsicht	10 AP
Warnendes Leuchten	keine	5 Punkte	1 AsP pro Stunde	Hellsicht	12 AP
Zauberkugel-Apport		3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zauberkugel	Zweihandhiebwaffen	1W6+1	KK 13	–1/–4	kurz	2 Stn	10 HF	30 S
Anmerkung	Um die Kugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zauberkugel	Wurfwaffen	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stn	10 HF	30 S
Anmerkung	Um die Kugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.						

Warnendes Leuchten

Wirkung: Die Zauberkugel leuchtet rot auf, wenn sich im Radius von 16 Schritt um den Scharlatan eine Person befindet, die Hass, Rachsucht, Jähzorn oder Mordgedanken gegenüber dem Scharlatan verspürt. Je stärker die Gefühle sind, desto stärker das Leuchten.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro Stunde
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zauberkugel-Apport

Wirkung: Die Zauberkugel kann vom Scharlatan zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberer und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Kugel, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Zauberer muss für den Einsatz des Zauberkugel-Apports seine Zauberkugel nicht sehen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Der Zauberstecken

Beim Zauberstecken handelt es sich um ein minderes Traditionsartefakt der Scharlatane, das viele als phantasievolle Nachbildung eines Magierstabs interpretieren. Der Zauberstecken ist jedoch meist stärker verziert als sein gildenmagischer Vetter und mit vorgeblich arkanen Symbolen, bunten Bändern oder Edelsteinen geschmückt. Auch muss er nicht aus Holz sein, sondern kann aus Metall angefertigt werden.
Auf den meisten Zauberstecken liegt überhaupt keine Magie, aber eine Scharlatanin kann ein Ritual auf ihn legen, sodass doch ein Zauber in ihm gespeichert ist, ähnlich wie dies bei hexischen Fluggeräten der Fall ist. Die Scharlatanin muss die Sonderfertigkeit Steckenverzauberung erlernen und auf den Stecken wirken, danach kann sie einen Steckenzauber einfließen lassen.
Die Magie auf dem Stecken wirkt mit 2 QS. Der Stecken gilt selbst nicht als magisch, und kann nicht als magische Waffe eingesetzt werden. Bei magischen oder karmalen Analysen, um Magie zu entdecken, ist jedoch der Zauber im Stecken als magisch zu erkennen. Zudem ist der Stecken nicht unzerstörbar, sondern kann wie ein gewöhnlicher Gegenstand Schaden nehmen. Die Scharlatanin kann immer nur einen einzigen Zauberstecken verzaubern.

Steckenverzauberung

Um einen Zauberstecken zu verzaubern, muss die Scharlatanin ein kurzes Ritual vollziehen.
Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann die Scharlatanin einen Zauberstecken verzaubern und einen einzigen Steckenzauber auf ihn legen. Das Ritual selbst dauert 5 Minuten und muss immer angewandt werden, wenn ein Steckenzauber auf den Stecken gelegt wird. Der Steckenzauber funktioniert regeltechnisch wie das gildenmagische Gegenstück, und die Scharlatanin muss den entsprechenden Steckenzauber durch den Einsatz von AP aktivieren. Es kann nur ein einziger Steckenzauber gleichzeitig auf dem Stecken liegen. Die Wirkung verflüchtigt sich spätestens nach 24 Stunden. Danach muss das Ritual wiederholt werden, um einen neuen (oder den gleichen) Steckenzauber auf den Stecken zu sprechen.
Voraussetzungen: Tradition Scharlatane
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Die Steckenzauber im Detail

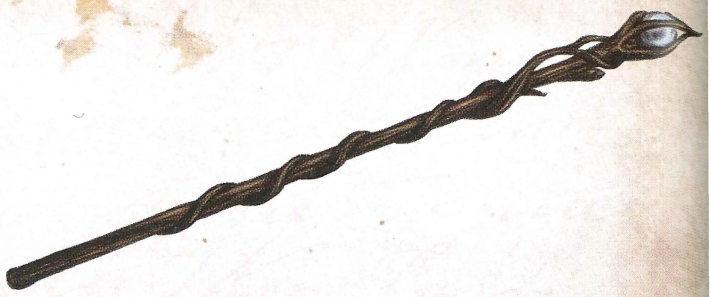
Funkenregen

Wirkung: Aus der Stabspitze ergießt sich ein beeindruckender Funkenregen, der der Bewegung des Stabs folgt. Der Zauberer erhält dadurch eine Erleichterung von 1 bei Teilproben auf CH bei folgenden Talenten: *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* und *Einschüchtern (Drohen)*. Der Funkenregen dauert bis zu 30 Sekunden. Der Stabzauber kann nichts in Brand setzen und erzeugt auch nicht genug Licht, um Sichtmodifikatoren aufgrund von Dunkelheit aufzuheben.
Voraussetzungen: keine
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Elementar
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Leuchtfeuer

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Zauberer eine magische Kugel vertikal in Richtung Himmel schicken. Sie explodiert 100 Schritt entfernt als gleißendes Leuchtfeuer und ist am Tag etwa eine Meile, nachts etwa 10 Meilen zu sehen. Das Licht richtet weder Schaden an, noch blendet es. Stößt die Kugel während des Fluges auf ein festes Hindernis, verpufft sie wirkungslos. Sie verfügt über eine GS von 20 und bleibt 20 KR lang am Himmel.
Voraussetzungen: Funkenregen
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Elementar
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weitere Steckenzauber
Folgende gildenmagische Stabzauber können neben den eigentlichen Steckenzaubern gelernt und genutzt werden: Ewige Flamme, Halbes Maß, Seil des Adepten.



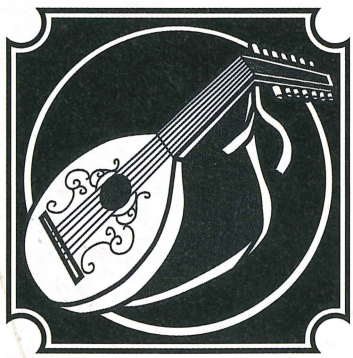
Steckenzauber in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Ewige Flamme	keine	1 AsP	Elementar	10 Abenteuerpunkte
Funkenregen	keine	1 AsP	Elementar	10 Abenteuerpunkte
Halbes Maß	keine	1 AsP	Objekt	3 Abenteuerpunkte
Leuchtfeuer	Funkenregen	4 AsP	Elementar	10 Abenteuerpunkte
Seil des Adepten	keine	1 AsP	Objekt	10 Abenteuerpunkte

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zauberstecken, kurz	Hiebwaffen	1W6+1	KK 14	0/–1	kurz	0,75 Stn	50 HF	30 S
Anmerkung	Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, mittel	Hiebwaffen	1W6+2	KK 14	0/–1	mittel	0,75 Stn	100 HF	45 S
Anmerkung	Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	–1 /+2	lang	0,75 Stn	150 HF	60 S
Anmerkung	Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							

Die Tradition der Zauberbarden

Die bislang wenig von den aventurischen Gelehrten beachteten Zauberbarden existieren schon lange, allerdings ist ihre Magie oft unentdeckt geblieben oder wurde für eine Ausprägung des Magiedilettantismus gehalten. In Aventurien sind drei große Musiktraditionen der Zauberbarden bekannt: die albernischen Ceoladir, die novadischen Derwische und die thorwalschen Sangara.



Die elfischen Zauberlieder sind eng mit den Zaubermelodien der Zauberbarden verwandt. Die magischen Lieder der Elfen sind jedoch deutlich älter und bis heute geheimnisumwittert, und so haben die Menschen ganz eigene Traditionen herausgebildet, die ihre Magie mit Musik wirken.

Der Begriff *Ceoladir* entstammt dem Alberned und bedeutet im Grunde nichts anderes als „Sänger“ oder „Barde“. Die Albernier sind als musikalisches Völkchen bekannt, und so verwundert es auch nicht, dass die Ceoladir hier ihren Ursprung haben. Über ihre Herkunft gibt es viele Gerüchte. In einigen Erzählungen aus der albernischen Sagenwelt heißt es, dass die Ceoladir einst ein Bündnis mit den Elfen des Yennalin-Sees geschlossen haben sollen, die den Menschen die Zaubermelodien beibrachten. In anderen Geschichten wird von dem Meisterbarden Lughrim Tanatha berichtet, der viele bis heute überlieferte Zaubermelodien ersonnen haben soll. Einige neuere Forschungsergebnisse der Hesindegeweihtenschaft zu den Ceoladir reichen sogar bis in die Zeit von Rohal dem Weisen zurück.

Die albernischen Zauberbarden bevorzugen weder Gesang noch Instrument und binden beides gern in ihre Lieder ein. Sie kennen viele Melodien, die sowohl mit der Stimme als auch mit der Laute vorgetragen werden. Neben den bereits erwähnten Lauten sind vor allem kleine

Flöten verbreitet. Gelegentlich nutzen sie auch Handharfe oder Sackpfeife. Die Zaubermelodien der Ceoladir sind oft melancholisch, aber auch aufheiternd und kriegerisch.
In der Wüste Khôm befindet sich ein abgelegenes Kloster, in dem magisch begabte Novadis in der Kunst der Trommelzauberei ausgebildet werden. Der Orden der *Derwische* hat sich erst vor einigen Jahren zu erkennen gegeben, vorher war er ein gut gehütetes Geheimnis. Die Geschichte der Derwische geht jedoch Jahrhunderte zurück und soll sogar bis in die Zeit Bastrabuns reichen, eines legendären Herrschers der Tulamiden. Doch erst nach Rastullahs Erscheinen wurden die Derwische zu dem Orden, der sie heute sind. Man findet sie überall in den Tulamidenlanden, wo sie die Gefahren echsischer Umtriebe zu bekämpfen suchen. Die Derwische singen ihre Zaubermelodien nicht, sondern benutzen nur Trommeln als Instrument. Ihre treibenden Trommelrhythmen können Freunde stärken und Feinde mit Angst erfüllen – und genau darauf zielt die Magie der Derwische ab.

Die *Sangara* der Thorwaler stehen im Gegensatz zu den gerne gesehenen Skalden eher außerhalb der Gesellschaft. Oft suchen sie die Einsamkeit und reisen durch Thorwal sowie die angrenzenden Länder, um die Wunder der Natur zu erleben und ihnen Melodien zu widmen. Sie sind tief in ihrem Glauben an die alten Götter aus der Urheimat der Thorwaler verwurzelt. Ganz besonders verehren sie den mysteriösen Ögnir, der sowohl als Bringer der Zwietracht als auch der Versöhnung bekannt ist.
Nur selten nutzen die Sangara Instrumente, sie verlassen sich in erster Linie auf ihre Stimme. Wenn sie sich dennoch für ein Instrument entscheiden, dann greifen sie meist zu Laute oder Flöte. Ihre Melodien handeln oft von den Wäldern, Fjorden und Seen ihrer Heimat, aber sie spinnen auch Lieder, um die Intrigen in der Halle einer Hetfrau oder besingen den Kampf gegen die Naturgewalten und Ungeheuer. Fast immer spielen dabei gute und falsche Götter eine wichtige Rolle, ihre Pläne für die Menschen und deren Gottvertrauen oder Aufbegehren. Als Anhänger des Gottes Ögnir begegnen viele Thorwaler den Sangara mit Misstrauen, denn niemand will jemanden in seinem Langhaus aufnehmen, der Zwietracht säen könnte. So sind die Sangara oft allein unterwegs, oder sie suchen ihr Glück in der Ferne, wo man ihnen mit weniger Vorurteilen begegnet, um die dortigen Wunder der Natur zu entdecken.



Die Tradition (Zauberbarden) als Sonderfertigkeit

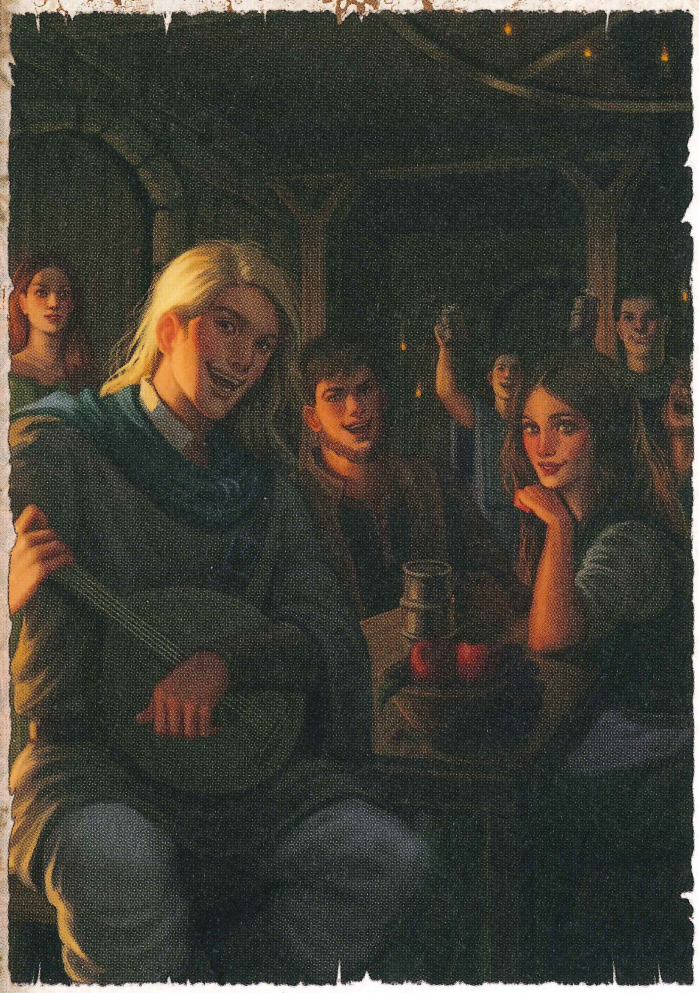
- Zauberbarden können Zaubermelodien ihrer Musiktradition erlernen und wirken.
- Sie können keine Zauber erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Eine Zaubermelodie erfordert, dass das Ziel die Musik hört und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Wesen ohne Gehörsinn sind immun. Hält man sich lediglich die Ohren zu, entfaltet die magische Musik ihre Wirkung trotzdem. Kommen aber effektive Hilfsmittel, wie beispielsweise Wachs, zum Einsatz, kann der Meister entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen die Zaubermelodie erleichtert sind, oder die Person sogar ganz immun ist.
- Zauberbarden können Traditionsartefakte in Form von Zauberinstrumenten erschaffen und nutzen.
- Zauberbarden können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zauberbarden aneignen.
- Zauberbarden können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubermelodien beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 80 Abenteuerpunkte

Ausbildungsphasen der Zauberbarden

Bei den Zauberbarden sind die einzelnen Ausbildungsphasen deutlich kürzer als bei Gildenmagiern.

- Zwar ist die Kunst, Zaubermelodien zu erlernen, anstrengend und zeitintensiv. Die meisten Zauberbarden benötigen jedoch etwa 6 Jahre, um ihre Ausbildung zu durchlaufen.
- Die einzelnen Phasen dauern normalerweise jeweils gleich lange. Die genauen Lehrzeiten hängen sehr stark vom jeweiligen Lehrmeister und der Begabung des Schülers ab.
- Zauberbarden kennen keine einzelnen Ränge für die Schüler und ihre Ausbildungsphasen.



weiblich	männlich	Plural	Aussprache
Ceoladir	Ceoladir	Ceoladir	Zeh-o-la-dir
–	Derwisch	Derwische	
Sangara	Sangara	Sangara	

Musiktraditionen der Zauberbarden
Folgende Musiktraditionen für Zauberbarden sind bekannt:

- Ceoladir (Voraussetzung: Kultur Mittelreicher (aus Albernia stammend))
- Derwisch (Voraussetzung: Kultur Novadis, Geschlecht männlich)
- Sangara (Voraussetzung: Kultur Thorwaler)

Namen der Zaubermelodien in unterschiedlichen Musiktraditionen
Alle Musiktraditionen haben unterschiedliche Bezeichnungen für ihre Melodien. Wir haben allen Zauberbarden einen regeltechnischen Namen gegeben, aber die nachfolgende Tabelle zeigt dir, wie die Melodien üblicherweise in der jeweiligen Musiktradition genannt werden.

Zaubermelodie	Ceoladir-Bezeichnung
Melodie der Erlösung	Parinors Erlösung
Melodie der Ermutigung	Des Schwertkönigs Mut
Melodie der Feen	Farindels Gesang
Melodie der Freundschaft	Cuanus Verbrüderung
Melodie der Heilung	Gesang der Störchin
Melodie der Verwirrung	Allein im Farindelwald
Melodie des Einlullens	Bishdariels Nachtlied
Melodie des Handels	Phexens Melodie
Melodie des Kampfes	Rondra zur Ehr'
Melodie des Magieschadens	Rondras Schlachtgesang
Melodie des Meeres	Belemans Atem
Melodie des Zögerns	Ode an Lutisana

Zaubermelodie	Derwisch-Bezeichnung
Melodie der Ermutigung	Tapferkeit des All-Einen
Melodie der Flammen	Glut der Sonne
Melodie der Geschwindigkeit	Tanz des Derwischs
Melodie der Heilung	Rastullahs Güte
Melodie der Wüste	Sturm der Wüste
Melodie der Zähigkeit	Der Ruf des Krieges
Melodie des Handels	Weisheit des Händlers
Melodie des Magieschadens	Stärkung des Gläubigen
Melodie des Rausches	Rausch der Giganten
Melodie des Windes	Atem des All-Einen
Melodie des Zauberschutzes	Rastullahs Schutz
Melodie des Zögerns	Zorn des Gottgefälligen

Zaubermelodie	Sangara-Bezeichnung
Melodie der Angriffslust	Ögnirs Zwietracht
Melodie der Ermutigung	Ulramnirs Mut
Melodie der Flammen	Dravinas Flammen
Melodie der Täuschung	Albische Täuschung
Melodie der Versöhnung	Ögnirs Versöhnung
Melodie der Verwirrung	Zwergische Verwirrung
Melodie der Weisheit	Firnirs Ratschlag
Melodie des Bebens	Ingerimms Grollen
Melodie des Handels	Frenajas Handel
Melodie des Meeres	Swafnirs Ruf
Melodie des Windes	Efhards Wind
Melodie des Zauberschutzes	Runjas Schutz

Zaubermelodien

Die Zauberlieder der Elfen sind nicht die einzigen magischen Lieder, die es in Aventurien gibt. Möglicherweise waren die ersten Zauberbarden einst Magiedilettanten, die ihre Tradition im Laufe der Zeit durch Lehrmeister verfestigt haben. Fest steht, dass niemand genau sagen kann, wo genau der Ursprung der Zaubermelodien liegt, oder ob sie überhaupt einer gemeinsamen Quelle entstammen.
Unterschiedliche Gerüchte besagen, wie einst die Melodien der Ceoladir entstanden. Einige Gelehrte gehen davon aus, dass sie durch eine Verbindung elfischer und magiedilettantischer Magie entstanden. Andere mutmaßen, dass die Göttinnen Hesinde und Rahja den Menschen die Zaubermelodien geschenkt haben, um sich daran zu erfreuen. Wieder andere Quellen besagen, dass die Gildenmagier während der Rohalszeit die Musikmagie erfunden haben sollen. Überlieferungen der Derwische gehen davon aus, dass unter der Herrschaft Bastrabuns die ersten Melodien entstanden. Die Sangara wiederum sind sich sicher, dass Ögnir ihnen ihre Musik schenkte und sie aus der fernen Heimat der Thorwaler im Güldenland stammt. Für sie ist die Magie, die sie mit ihrer Stimme und der Musik wirken, göttlichen Ursprungs oder zumindest stark mit Sumu verbunden und in den Kräften der Erde verwurzelt.

Zaubermelodien im Detail

- Regeltechnisch gelten Zaubermelodien als Ritualzauber und sogenannte magische Handlungen. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für Zaubermelodien, wobei jedoch die richtige oder falsche Bekleidung hierfür keine Rolle spielt und die Melodien nicht modifiziert werden können.
- Jede Zaubermelodie hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch beim Einsatz von Zaubermelodien.
- Nur ein Held mit der Tradition Zauberbarden kann Zaubermelodien erlernen.
- Der Spieler des Helden legt auf die einzelnen Zaubermelodien eine Fertigkeitsprobe ab. Dies dauert in jedem Fall 1 Aktion.
- Zunächst muss aber eine Probe auf *Singen (je nach Anwendungsgebiet)* oder *Musizieren (je nach Anwendungsgebiet)* abgelegt werden. Dies ist jeweils bei den Melodien einzeln aufgeführt. Die Probe bestimmt die Zeit, in welcher die Wirkung einsetzt.
- Wenn bei einer Melodie keine andere Vorgabe steht, setzt ihre Wirkung nach 3 – (QS/2) KR oder Minuten ein, je nachdem, ob es sich um eine kurze oder lange Melodie handelt. Das Minimum muss aber stets 1 Aktion betragen. Wird die Melodie innerhalb dieser Zeit frühzeitig und freiwillig vom Zauberbarden beendet, bricht die Zauberwirkung ab und der Barde muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden. Bei Melodien, die aufrechterhalten werden müssen, muss nach 1 KR bzw. 1 Minute jeweils eine weitere Probe abgelegt werden.
- Eine Zaubermelodie dauert 5 Minuten. Wird die Melodie innerhalb dieser Zeit frühzeitig beendet, bricht die Zauberwirkung ab und der Barde muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden.
- Die Wirkung einer Zaubermelodie endet mit dem Spielen der Melodie, es sei denn, eine Zaubermelodie macht eine andere Vorgabe und wirkt noch längere Zeit nach.
- In der Regel schützt Seelenkraft nicht gegen Zaubermelodien. Einige Melodien können jedoch nur Zuhörer bis zu einem bestimmten SK-Wert beeinflussen.
- Nur Kulturschaffende können Zuhörer sein und sind von der Wirkung betroffen.
- Die Magie der Melodien erfordert es, dass die Zuhörer den Barden sehen können. Aber auch dann wirkt die Magie nicht, wenn der Zuhörer zu weit weg ist. Die Musikmagie hat eine maximale Reichweite von 20 Schritt Radius, ausgehend von dem Ort, wo der Barde mit der Melodie beginnt, gleich ob sie durch ein Instrument oder den Gesang entsteht. Überschreitet die Zauberbarde diese Grenze, bricht die Musikmagie ab, es sei denn, bei einer Melodie ist explizit genannt, dass er sich während der Melodie weiter entfernen darf oder dass die Wirkung nach dem Ende des Vortrags noch anhält. In beiden Fällen kann der Radius verlassen werden, im zweiten Fall jedoch erst, wenn die Melodie erfolgreich beendet wurde.
- Jede KR muss ein Barde beim *Singen/Muszieren* 1 Aktion aufwenden. Wird er gestört, beispielsweise, weil er Schaden erleidet, muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* bestehen, andernfalls wird die Melodie bis zum Ende der nächsten KR unterbrochen. Danach kann der Barde weitermachen und die Wirkung setzt wieder ein. Er muss keine neue Probe ablegen, aber die verlorene Zeit durch die Unterbrechung wird von der Wirkungsdauer abgezogen. Dies gilt für Gesang und die Nutzung von Instrumenten gleichermaßen.

Das Erlernen von Zaubermelodien anderer Musiktraditionen

Optionale Regel

Möchte beispielsweise ein Derwisch die Zaubermelodie eines Ceoladir wirken, sind sowohl die Probe auf Singen/Musizieren, als auch die der fremden Zaubermelodie um 2 erschwert. Dies sollte aber nur ausgesprochen selten vorkommen, da die einzelnen Melodien streng von der jeweiligen Musiktradition geschützt werden. Derwische können keine Zaubermelodien erlernen, die nur durch Singen funktionieren.
Durch diese Optionalregel wird das Spiel ein wenig komplexer.

Melodie der Angriffslust

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Diese Melodie sät Zwietracht und Zorn unter den Zuhörern. Alle Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, erhalten die Schlechte Eigenschaft Jähzorn, sofern sie sie nicht schon haben. Während die Melodie erklingt, müssen sie eine Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* erschwert um QS/2 bestehen, um nicht einen Streit mit anderen Zuhörern anzufangen. Wer bereits Jähzorn besitzt, dessen Probe sollte zusätzlich noch um 1 erschwert werden. Während dieses Streits muss es nicht zu Handgreiflichkeiten kommen. Über die genauen Auswirkungen entscheidet der Spielleiter anhand der Situation und der Proben auf *Willenskraft*.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Singen
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: C

Melodie der Erlösung

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Durch die Zaubermelodie kann eine einzige Person unter den Zuhörern bestimmt werden, die von Beherrschungsmagie befreit wird. Dabei kann es sich um den Einfluss von Zaubern oder magischen Handlungen handeln.
Um den Zauber oder die magische Handlung zu brechen, müssen bei der Melodie mindestens genauso viele QS erreicht werden.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Antimagie
Musiktradition: Ceoladir
Steigerungsfaktor: C

Melodie der Ermutigung

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Bis zu QS ausgewählte Zuhörer werden zuversichtlicher und mutiger. Je nach QS erhalten sie verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d. h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt MU +2 und SK +1.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende der Melodie an.
QS 1: +1 MU
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 MU
QS 4: +1 ZK
QS 5: +1 MU
QS 6: +1 AT
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Ceoladir, Derwisch, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Feen

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Diese Melodie lockt Feenwesen an, wenn sich solche innerhalb des Radius der Zaubermelodie aufhalten oder verstecken. Die Feenwesen können sich mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS/2 der Melodie gegen das Verlangen zur Wehr setzen, sich zum Ceoladir aufzumachen. Die Fee kann den Ceoladir während der Wirkung der Melodie nicht angreifen, aber sie muss ihm auch nicht zwingend freundlich gegenübertreten. Nach einer gescheiterten Probe ist sie jedoch zumindest neugierig auf den Menschen.
Diese Melodie wirkt nicht gegen hohe Feen.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir
Steigerungsfaktor: A



Melodie der Flammen

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Der Zauberbarde kann mit dieser Zaubermelodie bis zu QS/2 Ziele in Reichweite entflammen lassen. Dabei muss es sich um brennbare, leblose Objekte handeln. Lebewesen können nicht in Brand gesetzt werden. Personen, die brennbare Kleidung tragen, gelten jedoch als *Brennend* (kleine Fläche, siehe **Regelwerk** Seite **341**).
Die Wirkung bleibt nach dem Ende der Melodie bestehen, auch wenn der Zauberbarde den Radius der Melodie verlässt. Das Feuer kann manuell gelöscht werden.
Dauer: kurz, einmalig
Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: Derwisch, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Freundschaft

Probe: IN/CH/CH
Wirkung: Durch den Einsatz dieser Melodie können bis zu QS Personen in Hörweite der Melodie beeinflusst werden. Die Personen dürfen keine schlechtere als eine neutrale Einstellung zum Helden haben (siehe auch **Regelwerk** Seite **288**, Stufe 5 des BANNBALADINS). Ihre Einstellung verbessert sich für die nächsten 24 Stunden um eine Stufe.
Dauer: kurz, einmalig
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 2 AsP für die erste Person + 1 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir
Steigerungsfaktor: A

Melodie der Geschwindigkeit

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Der Derwisch erhält durch diese Melodie +1 GS und +1 Ausweichen.
Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach dem Ende der Melodie an.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Derwisch
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Heilung

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: QS vom Barden ausgewählte Zuhörer innerhalb der Hörweite erhalten am Ende der Melodie 1W3 LeP zurück (jede Person würfelt für sich selbst). Ein Zuhörer kann nur einmal am Tag von dieser Wirkung profitieren.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Ceoladir, Derwisch
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Täuschung

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Bis zu 6 Zuhörer der Sangara sind leichter zu manipulieren und zu täuschen. Proben auf *Menschenkenntnis* sind für die Zuhörer um 1 erschwert. Betroffen sind nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.
Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach dem Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Singen
AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Versöhnung

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Alle Zuhörer, die sich im Streit miteinander befunden haben, legen diesen bei, wenn ihnen nicht eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS/2 der Melodie gelingt. Sie müssen aber dadurch keine Freunde sein. Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Singen
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: C

Melodie der Verwirrung

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuhörer erhalten für die Dauer der Melodie 2 Stufen *Verwirrung*. Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Singen
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Weisheit

Probe: KL/CH/GE
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuhörer werden klüger und scharfsinniger. Je nach QS erhalten sie verschiedene Boni. Diese Boni sind kumulativ, d. h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt KL +2 und SK +1.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende der Melodie an.
QS 1: +1 KL
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 KL
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 KL

QS 6: +1 PA
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Singen
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Wüste

Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Bis zu 6 vom Derwisch ausgewählte freiwillige Personen erhalten eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Reiten* und +1 auf Lanzen-AT.
Die Wirkung hält QS x 30 Minuten nach Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Derwisch
Steigerungsfaktor: B

Melodie der Zähigkeit

Probe: MU/MU/CH
Wirkung: Bis zu 6 vom Derwisch ausgewählte Personen erhalten +1 AT und können alle Stufen des Zustands *Schmerz* bis inklusive Stufe III ignorieren. Bei Stufe IV werden sie aber dennoch *Handlungsunfähig*.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Derwisch
Steigerungsfaktor: D

Melodie des Bebens

Probe: CH/KO/KK
Wirkung: Durch diese Melodie gehen von der Sangara Risse im Boden aus. Die Erde beginnt im Radius der Magie zu beben, allerdings führt dies nicht zu größeren Strukturveränderungen oder Verwerfungen. Außer der Sangara müssen alle im Radius befindlichen Personen eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen. Für jeweils 5 volle Schritt Entfernung vom Zentrum ist die Probe um 1 erleichtert. Ein Misslingen der Probe hat den Status *Liegend* zur Folge.
Die Melodie kann nur auf Erdboden oder felsigem Untergrund gewirkt werden. Schnee, Eis, Sumpf, Wasser und ähnliche Untergründe können nicht zum Beben gebracht werden. Auf Schiffen und innerhalb von Gebäuden funktioniert die Magie nicht.
Die Wirkung entfaltet sich bereits nach 4-(QS/2) KR vollständig und der Zauberbarde muss nicht weiter singen. Jede Person droht also nur einmal durch eine misslungene Probe hinzufallen, weitere Proben auf *Körperbeherrschung* sind nicht nötig.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Singen
AsP-Kosten: 16 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: Sangara
Steigerungsfaktor: D

Melodie des Einlullens

Probe: KL/CH/CH
Wirkung: Bis zu QS x 2 ausgewählte Zuhörer sind von der Melodie des Barden so fasziniert, dass sie ihm bis zum Ende des Vortrags lauschen (maximal 5 Minuten). Für diese Zeit gelten sie als abgelenkt und erleiden eine Erschwernis von 1 bei allen Proben auf *Sinnesschärfe*.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir
Steigerungsfaktor: B

Melodie des Handels

Probe: KL/IN/GE
Wirkung: Bis zu QS/2 ausgewählte Zuhörer erleiden eine Erschwernis oder eine Erleichterung auf *Handel (Feilschen)* von 1. Dabei kann der Zauberbarde einzelnen ausgewählten Zuhörern beliebig die Erleichterung oder die Erschwernis zuteilen.
Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, und hält QS x 10 Minuten nach Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir, Derwische, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie des Kampfes

Probe: CH/KO/KK
Wirkung: Bis zu QS vom Barden ausgewählte Personen innerhalb der Reichweite erhalten bis zum Ende der Melodie +1 AT und +1 Verteidigung.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere

Merkmal: Heilung
Musiktradition: Ceoladir
Steigerungsfaktor: C

Melodie des Magieschadens

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Bis zu QS vom Derwisch ausgewählte und freiwillige Personen werden so von Magie durchdrungen, dass ihre Nahkampfangriffe (gleich ob bewaffnet oder unbewaffnet) als magische Angriffe gelten.
Die Wirkung hält QS x 5 Minuten nach dem Ende der Melodie an.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Verwandlung
Musiktradition: Derwisch, Ceoladir
Steigerungsfaktor: C

Melodie des Meeres

Probe: KL/IN/GE
Wirkung: Der Zauberbarde kann bis zu 6 ausgewählten freiwilligen Zuhörern beim Steuern eines Bootes oder Schiffes so viel Mut machen, dass die Arbeit einfacher von der Hand geht. Alle Zuhörer erhalten eine Erleichterung von 1 auf Proben auf *Boote & Schiffe*.
Die Wirkung hält 12 Stunden nach Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir, Sangara
Steigerungsfaktor: A

Melodie des Rausches

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuhörer erhalten 2 Stufen *Betäubung*. Von der Wirkung sind nur Personen mit einer SK von 2 oder weniger betroffen.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Derwisch
Steigerungsfaktor: C

Melodie des Windes

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Die Melodie ruft einen starken Wind herbei, der Sand, Laub oder anderes Material herumwirbelt, und so innerhalb des Radius zu einem Sichtmodifikator von QS/2 führt. Der Zauberbarde ist davon ebenfalls betroffen.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Elementar
Musiktradition: Derwisch, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie des Zauberschutzes

Probe: MU/MU/IN
Wirkung: Die Zaubermelodie verleiht bis zu 6 ausgewählten freiwilligen Personen einen Bonus von 1 auf SK und ZK gegen Zauber und magische Handlungen.
Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach Ende der Melodie an.
Dauer: lang, einmalig
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere
Merkmal: Antimagie
Musiktradition: Derwisch, Sangara
Steigerungsfaktor: B

Melodie des Zögerns

Probe: MU/MU/CH
Wirkung: Bis zu QS x 2 Gegner in Hörweite erleiden durch die Melodie Angst vor dem Barden und seinen Gefährten. Sollte es in den nächsten 5 Minuten zu einem Kampf zwischen beiden Parteien kommen, zögern betroffene Gegner ihre erste Attacke hinaus, auch wenn sie laut Initiative vor dem Barden und seinen Gefährten an der Reihe sind. Einzelne Gegner können sich mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um QS gegen die Wirkung wehren. Sind mehr Gegner vorhanden, als von der Wirkung betroffen, kann der Barde sich aussuchen, wer davon betroffen sein soll.
Nachdem die eigene Seite mindestens eine freie Aktion unternommen hat oder 2 KR vorüber sind, können die Gegner wie gewohnt angreifen. Die Wirkung bezieht sich nur auf Angriffe, nicht auf andere Handlungen. Von der Wirkung sind nur Personen mit einer SK von 2 oder weniger betroffen.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Ceoladir, Derwisch
Steigerungsfaktor: D

Zaubermelodien in der Übersicht

Melodie	Probe	Dauer	Talent	AsP-Kosten	Merkmal	Musiktradition	Steigerungsfaktor
Melodie der Angriffslust	CH/GE/KO	lang, einmalig	Singen	8 AsP	Einfluss	Sangara	C
Melodie der Erlösung	MU/CH/GE	lang, einmalig	Musizieren oder Singen	10 AsP	Antimagie	Ceoladir	C
Melodie der Ermutigung	MU/IN/GE	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Heilung	Ceoladir, Derwisch, Sangara	B
Melodie der Feen	CH/GE/KO	lang, einmalig	Musizieren oder Singen	8 AsP	Einfluss	Ceoladir	A
Melodie der Flammen	CH/GE/KO	kurz, einmalig	Musizieren	10 AsP	Elementar	Derwisch, Sangara	B
Melodie der Freundschaft	IN/CH/CH	kurz, einmalig	Musizieren oder Singen	2 AsP für die erste Person + 1 AsP für jede weitere	Einfluss	Ceoladir	A
Melodie der Geschwindigkeit	CH/GE/KO	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren	6 AsP	Heilung	Derwisch	B
Melodie der Heilung	IN/IN/CH	lang, einmalig	Musizieren oder Singen	8 AsP	Heilung	Ceoladir, Derwisch	B
Melodie der Täuschung	MU/IN/GE	lang, einmalig	Singen	4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere	Einfluss	Sangara	B
Melodie der Versöhnung	CH/GE/KO	lang, einmalig	Singen	10 AsP	Einfluss	Sangara	C
Melodie der Verwirrung	KL/IN/CH	kurz, aufrechterhaltend	Singen	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Einfluss	Ceoladir, Sangara	B
Melodie der Weisheit	KL/CH/GE	kurz, aufrechterhaltend	Singen	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Einfluss	Sangara	B
Melodie der Wüste	MU/KL/IN	lang, einmalig	Musizieren	4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere	Heilung	Derwisch	B
Melodie der Zähigkeit	MU/MU/CH	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Einfluss	Derwisch	D
Melodie des Bebens	CH/KO/KK	lang, einmalig	Singen	16 AsP	Elementar	Sangara	D
Melodie des Einlullens	KL/CH/CH	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren oder Singen	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Einfluss	Ceoladir	B
Melodie des Handels	KL/IN/GE	lang, einmalig	Musizieren	4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere	Einfluss	Ceoladir, Derwische, Sangara	B
Melodie des Kampfes	CH/KO/KK	kurz aufrechterhaltend	Musizieren oder Singen	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Heilung	Ceoladir	C

Melodie des Magieschadens	MU/IN/CH	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Verwandlung	Derwisch	C
Melodie des Meeres	KL/IN/GE	lang, einmalig	Musizieren oder Singen	4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere	Einfluss	Ceoladir, Sangara	A
Melodie des Rausches	CH/GE/KO	lang, einmalig	Musizieren	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Einfluss	Derwisch	C
Melodie des Windes	CH/GE/KO	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren	6 AsP	Elementar	Derwisch, Sangara	B
Melodie des Zauberschutzes	MU/MU/IN	lang, einmalig	Musizieren	8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere	Antimagie	Derwisch, Sangara	B
Melodie des Zögerns	MU/MU/CH	kurz, aufrechterhaltend	Musizieren	12 AsP	Einfluss	Ceoladir, Derwisch	D



Zauberinstrumente

Bei dem Zauberinstrument handelt es sich um das persönliche Instrument eines Zauberbarden, sein eigenes Traditionsartefakt. Es ist magisch und kann mit besonderen Zaubern, den Instrumentzaubern, versehen werden, die die Magie des Barden noch unterstützen.

Als Zauberinstrument kann eine Laute, eine Flöte, eine Trommel, eine Harfe oder jedes andere Instrument dienen. Die Bindung wird in einem mehrstündigen Ritual vollzogen, meist während der Zauberbarde das Instrument zum ersten Mal länger spielt.

Regelseitig gelten Instrumentzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren erfordert daher keine Fertigkeitsproben.

Manche Instrumentzauber bauen auf anderen Instrumentzaubern auf. Einmal auf ein Instrument gewirkte Instrumentzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Instrumentzauber auf ein Zauberinstrument gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Zauberinstruments* jeweils nur ein Instrumentzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es ist extra erwähnt.

Die Aktivierung eines Instrumentzaubers kostet AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant.

Instrumentzauber können immer willentlich vom Barden beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Ein Zauberinstrument kann nur eine bestimmte Menge an Instrumentzaubern aufnehmen, bis sein Fassungsvermögen erschöpft ist. In ein Zauberinstrument passen 18 Volumenpunkte.



Die Instrumentzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Zauberinstruments aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Instrumentzaubers.

Bann des Übernatürlichen

Wirkung: Das Zauberinstrument wird von Dämonen, Geistern und Feen gemieden. Berühren sie es doch, wirkt es wie Säure auf einer kleinen Körperstelle (siehe **Regelwerk** Seite **341**).
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bindung des Zauberinstruments

Wirkung: Die Bindung des Instruments ist der erste Instrumentzauber, der auf ein Zauberinstrument gewirkt wird. Mit ihm wird das Instrument des Barden gebunden. Zudem wird es unzerbrechlich, wobei es die Flexibilität des Holzes oder der Saiten bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein Ignifaxius, sowie gezielte Antimagie können es zerstören. Das Instrument gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den Arcanovi mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Zauberbarde kann immer nur ein Zauberinstrument besitzen. Das Binden eines Zauberinstruments kostet den Zauberbarden einmalig 2 permanente AsP. Der Barde kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Instrument zu lösen, beispielsweise, um ein neues Instrument an sich zu binden. Nach dem Tod des Barden verliert das Instrument nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 0 Punkte
Bindungskosten: 2 permanente AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

> Soll der Barde bei der Heldenerschaffung die Bindung des Instruments bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Brechender Fels

Wirkung: Beim Spielen des Instrumentes kann der Zauberbarde in einem Radius von 8 Schritt ein Objekt aus Stein von maximal Torgröße beschädigen. Es erleidet 100 Strukturpunkte Schaden pro Minute.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro Minute
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Emotionsübernahme

Wirkung: Der Zauberbarde kann einer ausgewählten Person in Reichweite von 2 Schritt durch ein Lied insgesamt 3 Stufen *Furcht*, *Verwirrung* oder *Betäubung* nehmen (beispielsweise 2 Stufen *Furcht* und 1 Stufe *Verwirrung*). Der Barde muss dazu 5 Minuten spielen, während der die Zustände auf sein Instrument übertragen werden. Einen Tag später (d. h. exakt 24 Stunden später) werden diese Zustandsstufen dann auf den Zauberbarden übertragen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fokus der Aufmerksamkeit

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt sind bis zu 12 vom Zauberbarden ausgewählte Personen vom Anblick des Zauberbarden (und seines Instruments) gebannt. Sie wollen auf ihn zugehen, ihm nahe sein oder sogar folgen, da sie ihn für eine Berühmtheit halten. In der Regel sind die Zuhörer ihm freundlich gesonnen. Falls sie aber ahnen, dass der Zauberbarde Ärger machen will, oder sie erklärte Feinde sind, behandeln sie ihn entsprechend schlechter. Die Wirkung hält 5 Minuten an, und die verzauberten Personen folgen dem Zauberbarden, wenn dieser sich bewegt, solange sie nicht irgendwie aufgehalten werden. Sie riskieren dabei aber nicht ihr Leben.
Von der Wirkung sind nur Personen mit einer SK von 2 oder weniger betroffen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Hilferuf

Wirkung: Das Instrument sendet ein telepathisches Warnsignal an alle vom Zauberbarden benannten Personen (maximal 6). Diese vernehmen den Hilferuf bis zu 10 Meilen weit und können nach einer erfolgreichen Probe auf *Orientierung* erahnen, wo sich der Zauberbarde befindet.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Klangillusion

Wirkung: Der Zauberbarde kann einen Ort bestimmen, an dem seine Musik zu hören sein soll. Dieser Ort muss für ihn einsehbar sein und darf in bis zu 100 Schritt Entfernung liegen. Wenn er spielt, kann man dann um ihn selbst herum keine Musik vernehmen, sie erklingt dafür am gewünschten Ort. Zaubermelodien können nicht in Kombination mit diesem Instrumentzauber eingesetzt werden, sondern nur gewöhnliche Lieder.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 1 Punkt
AsP-Kosten: 1 AsP für 5 Minuten
Merkmal: Illusion
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Langanhaltender Rhythmus

Wirkung: Zaubermelodien, die mit dem Zauberinstrument vorgetragen werden, wirken 50 % länger als üblich. Es können nur Zaubermelodien verstärkt werden, die das Talent *Musizieren* nutzen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: halbe AsP-Kosten der Melodie
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvoller Instrumentzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Instrumentzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Instrumentzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 1 pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkt pro Stufe

Ohrenbetäubender Klang

Wirkung: Der Klang des Instruments ist so schrecklich, dass alle Wesen im Radius von 8 Schritt versuchen, sich die Ohren zuzuhalten. Sie können bis zum Ende der nächsten KR keine Handlungen durchführen, außer die Hände gegen die Ohren zu pressen, es sei denn, ihnen gelingt eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erschwert um die QS. Führen sie nach einer solchen gelungenen Probe Handlungen aus, erleiden sie jedoch 1 Stufe *Verwirrung*.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Störgeräusch

Wirkung: Während das Zauberinstrument gespielt wird, haben alle Zuhörer in Reichweite von 8 Schritt plötzlich Probleme, Zauberformeln aufzusagen. Sie müssen eine Erschwernis beim Zaubern hinnehmen, so als ob sie die Formel weggelassen hätten (in der Regel –2).
Die Wirkung hält maximal 2 KR an. Danach hat sich das Ziel an das Störgeräusch gewöhnt.
Die Störung tritt durch magisches Schwingen gegen den Astralkörper der Ziele ein, nicht durch die Lautstärke, sodass ausschließlich Zauberer abgelenkt sind, magisch unbegabte Menschen jedoch nicht.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Antimagie
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Viele Instrumente

Wirkung: Die Zuhörer vernehmen neben dem Zauberinstrument noch weitere Instrumente, die das Lied unterstützen. Dadurch erhält der Zauberbarde bei gelungener Probe auf eine Zaubermelodie +1 FP.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Illusion
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Zauberinstruments I-V

Wirkung: Das Volumen des Zauberinstruments steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Instrumentzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weiter Klang

Wirkung: Zaubermelodien, die mit dem Instrument vorgetragen werden, reichen 10 Schritt weiter als üblich. Es können nur Zaubermelodien damit verstärkt werden, die das Talent *Musizieren* nutzen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberinstrument-Apport

Wirkung: Das Zauberinstrument kann vom Zauberbarden zu sich gerufen werden. Es fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberbarden und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt das Instrument, Wände aus Holz oder Stein halten es jedoch auf. Der Zauberbarde muss für den Einsatz des Zauberinstrument-Apports sein Zauberinstrument nicht sehen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zerspringendes Glas

Wirkung: Beim Spielen des Instrumentes kann der Zauberbarde in einem Radius von 8 Schritt Glasgegenstände schädigen. Sie erleiden 100 Strukturpunkte Schaden, was meist mit ihrem Zerspringen und somit vollständiger Zerstörung einhergeht.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zugabe

Wirkung: Ein Lied ist noch 5 Minuten lang zu hören, nachdem der Zauberbarde das Stück bereits beendet hat. Es kann sich um ein anderes Stück als das letzte seiner Darbietung handeln. Das Zentrum des Zugabelieds ist der Ort, an dem der Zauberbarde den Instrumentzauber aktiviert hat. Der Zauberbarde kann keine Zaubermelodie mit diesem Instrumentzauber einsetzen, sondern nur normale Lieder.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 2 AsP
Merkmal: Illusion
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Instrumentzauber in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bann des Übernatürlichen	keine	2 Punkte	keine	Objekt	5 AP
Bindung des Zauberinstruments	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Brechender Fels	keine	7 Punkte	4 AsP pro Minute	Telekinese	10 AP
Emotionsübernahme	keine	4 Punkte	4 AsP	Heilung	8 AP
Fokus der Aufmerksamkeit	keine	6 Punkte	12 AsP	Einfluss	20 AP
Hilferuf	keine	2 Punkte	4 AsP	Hellsicht	10 AP
Klangillusion	keine	1 Punkt	1 AsP für 5 Minuten	Illusion	5 AP
Langanhaltender Rhythmus	keine	5 Punkte	halbe AsP-Kosten der Melodie	Einfluss	10 AP
Machtvoller Instrumentzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Ohrenbetäubender Klang	keine	5 Punkte	12 AsP	Einfluss	15 AP
Störgeräusch	keine	6 Punkte	4 AsP	Antimagie	15 AP
Viele Instrumente	keine	3 Punkte	4 AsP	Illusion	5 AP
Volumenerweiterung des Zauberinstruments I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP
Weiter Klang	keine	5 Punkte	4 AsP	Telekinese	15 AP
Zauberinstrument-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Zerspringendes Glas	keine	5 Punkte	4 AsP	Telekinese	5 AP
Zugabe	keine	2 Punkte	2 AsP	Illusion	5 AP

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Laute und ähnliche Instrumente (i)	Hiebwaffen	1W6+1	KK 14	–1/–3	mittel	je nach Instrument unterschiedlich, siehe **Regelwerk** Seite **380**		
Flöte und ähnliche Instrumente (i)	Hiebwaffen	1W6	GE 14	–1/–4	kurz	je nach Instrument unterschiedlich, siehe **Regelwerk** Seite **380**		



Die Tradition der Zaubertänzer

In vielen Kulturen sind Tänzer und Tänzerinnen hochgeschätzt, denn ihre Kunst dient der Unterhaltung des einfachen Volkes, der Mächtigen und sogar des Adels. Keine Tänzerin könnte ihrem Beruf nachgehen, wenn sie nicht jede Bewegung ihres Körpers durch jahrelange Ausbildung perfekt beherrschen würde. Doch nur wenige Aventurier wissen, dass manche von ihnen dazu in der Lage sind, mit ihren anmutigen Tänzen echte Magie zu wirken und mit ihren Bewegungen astrale Muster zu weben. Die Tradition der Zaubertänzer hat sich nur in einigen wenigen Kulturen entwickelt. In Aventurien sind vier verschiedene bekannt.



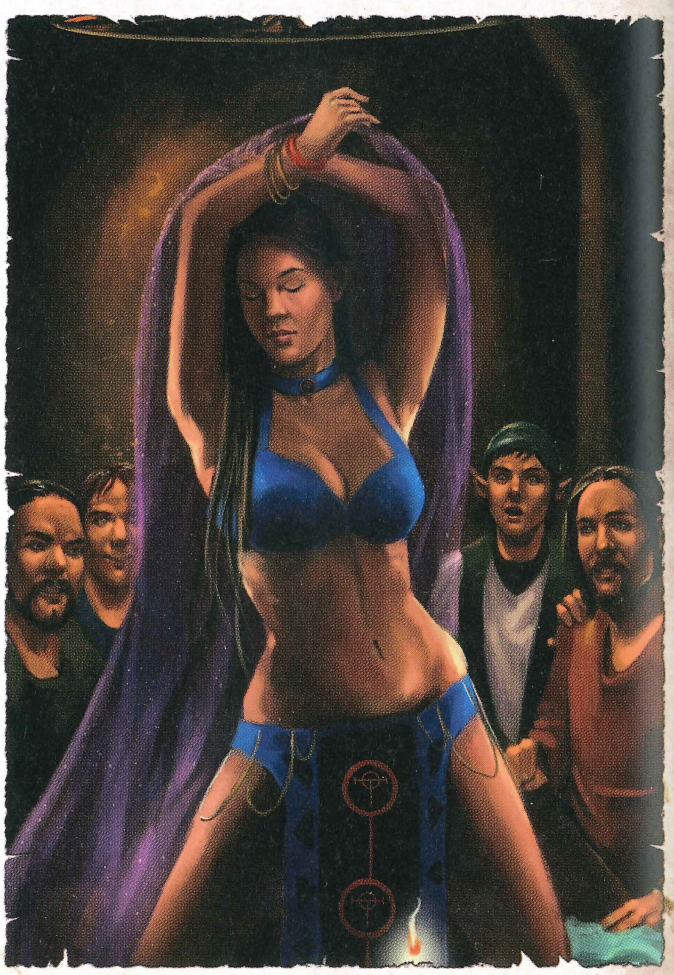
Jeder Aventurier würde bei einer Zaubertänzerin zuerst an die berühmten und angesehenen *Sharisadim* der Tulamidenlande denken. Sie sind dank der zahlreichen tulamidischen Märchen und Legenden die Bekanntesten unter den Zaubertänzern. Zur Begleitung ihrer Darbietung tritt eine Sharisad häufig mit Finger- und Fußschellen auf. Sie versteht sich vortrefflich darauf, ihren Körper zu biegen, ihre Hüften kreisen zu lassen und komplizierte Schrittfolgen mit kleinen, eleganten Sprüngen zu kombinieren. Sie tritt bei herrschaftlichen Festen ebenso auf wie in einer Karawanserei. Die besten Sharisadim werden an den Hof eines Emirs oder Sultans gerufen und sind oftmals ebenso angesehene wie schillernde Persönlichkeiten. Keine Sharisad lässt sich gerne mit einer billigen Bauchtänzerin in einer Kaschemme vergleichen, denn sie sieht ihren Tanz als eine rahjagefällige Kunstform an und tanzt nicht allein des Geldes wegen, das sie mit ihren Auftritten verdient.

Die aranischen *Majuna* hingegen sind allesamt männliche Tänzer. Sie genießen in Aranien einen unvergleichlichen Ruf und sind oft noch höher angesehen als Sharisadim. Ein Majuna versucht, sein Publikum mit Saltos, Flickflacks und waghalsigen Sprüngen zu begeistern, die einem Akrobaten in nichts nachstehen. Nur selten tanzt er alleine, denn meist treten sie in einer Gruppe von bis zu 13 Tänzern auf. In der Regel ist dabei nur der Haupttänzer ein echter Majuna mit magischen Fähigkeiten, auch wenn die Begleittänzer gern ebenso bezeichnet werden.

Die Tänzer und Tänzerinnen vom Volk der Zahori (siehe Seite 228) nennen sich *Hazaqi*, was aus dem Tulamidya übersetzt „Feuerpfau“ bedeutet. Dies spielt auf die typische schwarz-rote Kleidung der Hazaqi an. Ihr Tanz ist geprägt von ausladenden Gesten mit den Armen und stampfenden Schritten. Es gibt sowohl Solotänze als auch Paartänze bei den Hazaqi, die in ihrer Gesamtheit Lamento genannt werden. Sie werden voller Stolz und mit viel Leidenschaft vorgetragen.

Die *Rahkisa* gehört der novadischen Kultur an und genießt dank ihrer Profession dort deutlich mehr Freiheiten, als für eine Frau üblich. Ihr Tanzstil ähnelt dem der tulamidischen Sharisad, allerdings tritt eine Rahkisa fast immer mit einem oder zwei Schleiern auf und benutzt häufig einen Säbel oder eine Kerze zur Unterstützung. Ihre Tänze sind meist etwas langsamer als die der Sharisad, und es soll angeblich neun rastullahgefällige Tänze geben, die jede Rahkisa erlernen soll. Tatsächlich gibt es mehr Rahkisa-Tänze, aber nichtsdestotrotz stehen diese neun speziellen Tänze für besonders rastullahgefällige Tanzkunst. Früher soll es einmal eine maraskanische Musiktradition der Zaubertänzer gegeben haben. Sie wurde jedoch von einer obskuren Sekte, den Zaboroniten, ausgerottet, da ihre Tänze die Schönheit der Welt in den Augen der Fanatiker nur unvollkommen wiedergaben.

Egal welcher Musiktradition eine Zaubertänzerin angehört, gemeinsam ist ihnen allen eine lange und harte Ausbildung. Zwar muss sie keine Zauberformeln wie ein Gildenmagier studieren, doch schon das Tanzen alleine



erfordert große Körperbeherrschung, und auch das Weben der magischen Muster mit den dazu passenden Bewegungen will gelernt sein. Ihr ganzes Leben strebt eine Zaubertänzerin nach der Vervollkommnung ihrer Künste. Nicht selten reist sie deshalb um die halbe Welt, denn da es nur wenige Zaubertänzer in Aventurien gibt, sind gute Lehrmeisterinnen rar gesät.

Neben den magischen beherrschen die Zaubertänzerinnen selbstverständlich auch normale Tänze ihrer Kultur und setzen mitnichten bei jeder Tanzdarbietung ihre magischen Kräfte ein. Ganz im Gegenteil – Zaubertänzerinnen wissen um ihren geringen Vorrat an Zauberkraft, weswegen sie ihre magischen Tänze meist nur zu besonderen Gegenleiten darbieten.

In den letzten Jahren ist es den Zaubertänzerinnen gelungen, einige verloren geglaubte Tänze zu rekonstruieren, beispielsweise den Tanz des Blutrauschs, über den nur sehr wenige Hazaqi verfügten. Der Kreativität der Tänzerinnen ist es zu verdanken, dass außerdem immer wieder neue Tänze erfunden werden, die einzigartige magische Wirkungen aufweisen. Kaum eine Zaubertänzerin experimentiert nicht mit neuen Bewegungsabläufen und Tanzschritten, und so verwundert es auch nicht, wenn dadurch irgendwann ein neuer Zaubertanz entsteht. Aber auch für eine versierte Zaubertänzerin kann gelten, dass sie jahrelang oder vielleicht sogar ein Leben lang üben muss, bis sie den neuen Tanz in Perfektion beherrscht.

Ausbildungsphasen der Zaubertänzer

Ähnlich wie bei den Zauberbarden sind die Ausbildungsphasen bei den Zaubertänzern sehr unterschiedlich. Vermittelt werden neben der Tanzkunst und der Anwendung der Tanzmagie vor allem auch gesellschaftliche Fertigkeiten.

- In den meisten Fällen dauert die Ausbildung 6 Jahre.
- Jede der Ausbildungsphasen dauert etwa gleich lang.
- Es gibt es keine einheitliche Betitelung für die Schüler in den einzelnen Ausbildungsphasen.

Namensbezeichnungen der Zaubertänzerinnen

weiblich	männlich	Plural
Hazaqi	Hazaqi	Hazaqi(s)
–	Majuna	Majuna(s)
Rahkisa	–	Rahkisa(s)
Sharisad	–	Sharisadim

Musiktraditionen der Zaubertänzer

Folgende Musiktraditionen für Zaubertänzer sind bekannt:

- Hazaqi (Voraussetzung: Kultur Zahoris)
- Majuna (Voraussetzung: Kultur Aranier, Geschlecht männlich)
- Rahkisa (Voraussetzung: Kultur Novadis, Geschlecht weiblich)
- Sharisad (Voraussetzung: Kultur Aranien oder Mhanadistan; Geschlecht weiblich)

Die neun rastullahgefälligen Tänze

Optionale Regel

Unter den Rahkisas gelten neun Tänze als besonders rastullahgefällig, sodass diese den Vorzug vor allen anderen erhalten: Heschinjas Blick, Khablas Verlockung, Marhibos Hand, Nahemas Traum, Orhimas Tanz, Perhinas Segen, Rhondaras Forderung, Shimjas Rausch und der Tanz für Rastullah (siehe Seite **56**).

Es hat regeltechnisch keine Auswirkungen, ob eine Rahkisa diese oder andere Tänze erlernt. Bei einer Darbietung von Tänzen unter Novadis kann ihr dies jedoch einen kleinen Vorteil einbringen: Die Rahkisa gilt, falls sie einen der neun rastuallahgefälligen Tänze erfolgreich aufgeführt hat, als einen sozialen Stand höher als üblich (bei den novadischen Zuschauern).

Die Tradition (Zaubertänzer) als Sonderfertigkeit

- Zaubertänzer können magische Zaubertänze ihrer Musiktradition erlernen und wirken.
- Sie können keine Zauber erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Ein Zaubertanz erfordert, dass das Ziel den Tanz sieht und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Blinde Wesen sind immun. Wesen, die lediglich schlecht sehen, sind dies nicht, da die Magie dennoch bis zu ihnen vordringt. Bei verschlossenen Augen, beispielsweise durch eine Augenbinde, kann der Meister entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen den Zaubertanz erleichtert sind oder die Person sogar ganz immun ist.
- Zaubertänzer können Traditionsartefakte in Form von Zauberkleidung erschaffen und nutzen.
- Zaubertänzer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zaubertänzers aneignen.
- Sie können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite **162**).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubertänze beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 75 Abenteuerpunkte

Name der Zaubertänze in unterschiedlichen Musiktraditionen

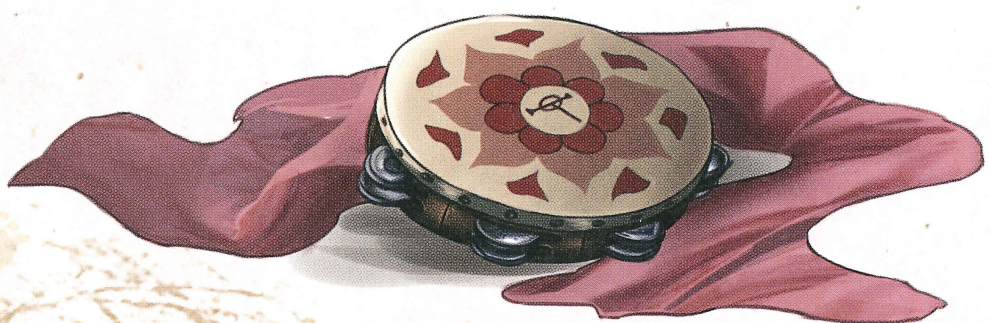
Alle Musiktraditionen haben unterschiedliche Bezeichnungen für ihre Tänze. Wir haben allen Zaubertänzen einen regeltechnischen Namen gegeben, aber die nachfolgende Tabelle zeigt dir, wie die Tänze üblicherweise in der jeweiligen Musiktradition genannt werden.

Zaubertanz	Hazaqi-Bezeichnung
Tanz der Angriffslust	Korosana
Tanz der Bilder	El Vanidad
Tanz der Erlösung	Zarparda
Tanz der Ermutigung	Pavoneo
Tanz der Liebe	Rahjarra
Tanz der Täuschung	Selinata
Tanz der Träume	Madaya
Tanz der Verwirrung	El Daffar
Tanz des Feuers	Angaranya
Tanz des Handels	Phesoya
Tanz des Blutrauschs	Odionyo
Tanz ohne Ende	Suenyo

Zaubertanz	Rahkisa-Bezeichnung
Tanz der Beweglichkeit	Rastullahs Wind
Tanz der Bilder	Shimjas Rausch
Tanz der Erlösung	Marhibos Hand
Tanz der Ermutigung	Rhondaras Forderung
Tanz der Liebe	Khablas Verlockung
Tanz der Linderung	Perhinas Segen
Tanz der Unantastbarkeit	Tanz für Rastullah
Tanz der Unverletzlichkeit	Rastullahs Schutz
Tanz der Wahrheit	Heschinjas Blick
Tanz der Weisheit	Orhimas Tanz
Tanz des Handels	Rastullahs Weitsicht
Tanz ohne Ende	Nahemas Traum

Zaubertanz	Majuna-Bezeichnung
Tanz der Angriffslust	Kors Stampfen
Tanz der Bilder	Phexens Geschmeide
Tanz der Erlösung	Hesindes Macht
Tanz der Ermutigung	Rondras Mut
Tanz der Heilung	Peraines Liebe
Tanz der Träume	Bishdariels Traum
Tanz der Verwirrung	Entspannung des Geistes
Tanz der Wacht	Praios' Schutz
Tanz des Begehrens	Rahjas Begehren
Tanz des Jagdglücks	Firuns Jagd
Tanz des Jagdpechs	Sieg des Tieres
Tanz ohne Ende	Satinavs Gabe

Zaubertanz	Sharisad-Bezeichnung
Tanz der Bilder	Bilderrausch
Tanz der Erlösung	Yasminas Erlösung
Tanz der Ermutigung	Dschamillas Ermutigung
Tanz der Heilung	Suleikas Begeisterung
Tanz der Liebe	Liebestanz
Tanz der magischen Gemeinschaft	Gemeinschaft der Zauberer
Tanz der Unverletzlichkeit	Kriegstanz
Tanz der Verteidigung	Dimionas Schutz
Tanz der Wahrheit	Hasnabahs Wahrheit
Tanz des Ungehorsams	Karimas Ungehorsam
Tanz ohne Ende	Endloser Tanz



Zaubertänze

Die Tanzmagie ist bislang in Aventurien kaum erforscht, und dass Zaubertänzer überhaupt der Magie mächtig sind, war bis vor ein paar Jahrzehnten kaum einem Gelehrten bekannt. Auch heute gibt es nur wenige Forscher, die sich mit den magischen Tänzen beschäftigen, aber immerhin wird es in akademischen Kreisen nicht mehr als Ammenmärchen abgetan, dass in die Tänze von Sharisad, Rahkisa, Hazaqi und Majuna astrale Kräfte eingewoben werden.

Trotz der langanhaltenden Unkenntnis der Gelehrten ist diese Zauberkunst alt, wobei niemand genau zu sagen vermag, wann genau sie sich entwickelt hat. Legenden nach sollen die ersten Zaubertänzerinnen von den Wüstenvölkern abstammen, die sich heute Novadis nennen. Sie sollen sich aus weiblichen Magiedilettanten entwickelt haben, die ihrer Magie in Form von Tänzen Ausdruck verliehen. Doch es gibt auch Hinweise darauf, dass sich die verschiedenen Stile der Zaubertänzer parallel entwickelt haben könnten, schließlich haben die männlichen Majunas kaum etwas mit den Sharisadim und Rahkisas gemein, die nur Frauen ausbilden. Die Zaubertänze haben sich im Laufe der Jahrhunderte vor allem in den Tulamidenlanden verbreitet. Außerhalb dieser Region scheint es in Aventurien keine weiteren Musiktraditionen von Zaubertänzern zu geben. An den Küsten der fernen Kontinente Uthuria und Myranor soll es jedoch Völker geben, die ebenfalls magische Tänze praktizieren.

Zaubertänze im Detail

- Regeltechnisch gelten Zaubertänze als Ritualzauber und sogenannte magische Handlungen. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für Zaubertänze, wobei die richtige oder falsche Bekleidung hierfür keine Rolle spielt und die Tänze nicht modifiziert werden können.
- Jeder Tanz hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch beim Einsatz von Zaubertänzen.
- Nur ein Held mit der Tradition Zaubertänzer kann Zaubertänze erlernen.
- Die Spielerin der Heldin legt auf die einzelnen Zaubertänze eine Fertigkeitsprobe ab.
- Zunächst muss aber eine Probe auf *Tanzen (je nach Anwendungsgebiet)* abgelegt werden. Dies ist jeweils bei den Tänzen einzeln aufgeführt. Die Probe bestimmt die Zeit, in welcher die Wirkung einsetzt.
- Wenn bei einem Tanz keine andere Vorgabe steht, setzt die Wirkung nach 3–(QS/2) KR oder Minuten ein, je nachdem, ob es ein kurzer oder langer Tanz ist. Wird der Tanz innerhalb dieser Zeit frühzeitig und freiwillig von der Zaubertänzerin beendet, bricht die Zauberwirkung ab und die Tänzerin muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden. Bei Tänzen, die aufrechterhalten werden müssen, muss nach 1 KR bzw. 1 Minute jeweils eine weitere Probe abgelegt werden.
- Ein Zaubertanz dauert 5 Minuten. Wird der Tanz innerhalb dieser Zeit frühzeitig beendet, bricht die Zauberwirkung ab und die Tänzerin muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden.
- Die Wirkung eines Zaubertanzes endet mit der Tanzdarbietung, es sei denn, ein Tanz macht eine andere Vorgabe und wirkt noch längere Zeit nach.
- In der Regel schützt SK nicht gegen die Zaubertänze. Einige Tänze können jedoch nur Zuschauer bis zu einem bestimmten SK-Wert beeinflussen.
- Nur Kulturschaffende können Zuschauer sein und sind von der Wirkung betroffen.
- Die Magie der Tänze erfordert es, dass die Zuschauer die Tänzerin sehen können. Aber auch dann wirkt die Magie nicht, wenn der Zuschauer zu weit entfernt ist. Die Tanzmagie hat eine maximale Reichweite von 20 Schritt Radius, ausgehend von dem Ort, wo der Tanz beginnt. Überschreitet die Zaubertänzerin diese Grenze, bricht die Tanzmagie ab, es sei denn, bei einem Tanz ist explizit genannt, dass sie sich während des Tanzes weiter entfernen darf, oder dass die Wirkung des Tanzes noch nach dem Ende des Tanzes anhält. Zuschauer außerhalb des Radius sind nicht von der Magie betroffen und können den Tanz ohne Beeinflussung anschauen.
- Jede KR muss eine Tänzerin beim Tanzen 1 freie Aktion aufwenden. Wird sie gestört, beispielsweise, weil sie Schaden erleidet, muss sie eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* bestehen, andernfalls wird der Tanz bis zum Ende der nächsten KR unterbrochen. Danach kann die Tänzerin weitermachen und die Wirkung setzt wieder ein. Sie muss keine neue Probe ablegen, aber die verlorene Zeit durch die Unterbrechung wird von der Wirkungsdauer abgezogen.

Das Erlernen von Zaubertänzen anderer Musiktraditionen

Optionale Regel

Möchte beispielsweise eine Rahkisa einen Zaubertanz der Hazaqi-Musiktradition erlernen, sind sowohl die Probe auf Tanzen, als auch die Probe des fremden Zaubertanzes um 2 erschwert. Dies sollte aber nur ausgesprochen selten vorkommen, da die einzelnen Tänze streng von der jeweiligen Musiktradition geschützt werden.

Durch diese Optionalregel wird das Spiel ein wenig komplexer.

Tanz der Angriffslust

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Dieser Tanz sät Zwietracht und Zorn zwischen den Zuschauern. Alle Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, erhalten die Schlechte Eigenschaft Jähzorn, sofern sie sie nicht schon haben. Während der Tanzdarbietung müssen sie eine Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* erschwert um QS/2 bestehen, um nicht einen Streit mit anderen Zuschauern anzufangen. Wer bereits Jähzorn besitzt, dessen Probe sollte zusätzlich noch um 1 erschwert werden. Während dieses Streits muss es nicht zu Handgreiflichkeiten kommen. Über die genauen Auswirkungen entscheidet die Spielleiterin anhand der Situation und der Proben auf *Willenskraft*.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Majuna, Hazaqi
Steigerungsfaktor: C

Tanz der Beweglichkeit

Probe: KL/IN/GE
Wirkung: Die Rahkisa erhält einen Bonus von QS/2 auf GS und Ausweichen.
Die Wirkung hält 1 Stunde nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Rahkisa
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Bilder

Probe: IN/CH/GE
Wirkung: Alle Zuschauer sehen während der Vorstellung der Zaubertänzerin in ihrem Geist eine schnelle Abfolge von Bildern und Farben. Das Gesehene formt sich nach dem Willen der Tänzerin. Damit kann sie zwar keine komplexen Geschichten erzählen, wohl aber eine kleine Szene kreieren. Je mehr QS erzielt wurden, desto deutlicher und beeindruckender sind die Bilder.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Hazaqi, Majuna, Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: A

Tanz der Erlösung

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Durch diesen Zaubertanz kann eine einzige Person unter den Zuschauern bestimmt werden, die von Beherrschungsmagie befreit wird. Dabei kann es sich um folgende Zauber oder magische Handlungen handeln, unter der sie leidet:

- ein Zauber mit dem Merkmal Einfluss
- ein Hexenfluch
- ein Herrschaftsritual.

Die QS des Tanzes muss mindestens den QS der Beherrschungsmagie entsprechen, um sie zu brechen.
Der Tanz muss 30 Minuten getanzt werden. Die Wirkung bleibt nach dem Ende des Tanzes bestehen, auch wenn die Zaubertänzerin den Radius des Tanzes verlässt.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Antimagie
Musiktradition: Majuna, Hazaqi, Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: C

Tanz der Ermutigung

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuschauer werden zuversichtlicher und mutiger. Je nach QS erhalten sie verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d. h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt MU +2 und SK +1.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
QS 1: +1 MU
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 MU
QS 4: +1 ZK
QS 5: +1 MU
QS 6: +1 AT
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 16 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Majuna, Hazaqi, Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: C

Tanz der Heilung

Probe: IN/CH/GE
Wirkung: Bis zu QS/2 von der Zaubertänzerin ausgewählte Zuschauer innerhalb der Reichweite erhalten am Ende des Tanzes 1W6 LeP zurück. Ein Zuhörer kann nur einmal am Tag von dieser Wirkung profitieren.
Die Wirkung bleibt nach dem Ende des Tanzes bestehen, auch wenn die Zaubertänzerin den Radius des Tanzes verlässt.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Majuna, Sharisad
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Liebe

Probe: CH/CH/GE
Wirkung: Alle Zuschauer hegen während des Tanzes große Sympathie für die Zaubertänzerin. Sie kann zusätzlich bis zu QS/2 Personen auswählen, die ihr mit Haut und Haaren verfallen sind. Diese entbrennen in

leidenschaftlicher Zuneigung zur Tänzerin und werden sich ihr auf Wunsch hingeben. Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind für die Ziele des Zaubertanzes um QS/2 erschwert. Betroffen sind nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist. Sie müssen zudem prinzipiell an Spezies und Geschlecht der Tänzerin interessiert sein, was z. B. asketisch lebende Personen ausschließt.

Die Wirkung hält 3 Stunden nach dem Ende des Tanzes an.

Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Hazaqi, Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Linderung

Probe: IN/CH/GE
Wirkung: Bei einer einzigen auserwählten Person unter den Zuschauern wird eine Krankheit oder ein Gift neutralisiert, und der entsprechende Status *Krank* oder *Vergiftet* wird aufgehoben. Ein Zuhörer kann nur einmal am Tag von dieser Wirkung profitieren. Der Tanz heilt Gifte und Krankheiten bis zur Stufe der erreichten QS.

Die Wirkung bleibt nach dem Ende des Tanzes bestehen, auch wenn die Sharisad den Radius des Tanzes verlässt.

Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: Gift- oder Krankheitsstufe x 3 in AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Rahkisa
Steigerungsfaktor: A

Tanz der magischen Gemeinschaft

Probe: KL/CH/GE
Wirkung: Die Sharisad kann bis zu 6 freiwillige magiekundige Zuschauer auswählen. Alle gewählten Magiekundigen können für die nächste Stunde nach dem Ende des Tanzes auf die AsP-Vorräte aller anderen Mitglieder zurückgreifen. Um den Vorrat eines anderen Mitglieds des Bundes nutzen zu können, muss dieses aber zustimmen. Die Sharisad ist von dem Bund ausgenommen.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Sharisad
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Täuschung

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Bis zu 6 Zuschauer der Hazaqi sind leichter zu manipulieren und zu täuschen. Proben auf *Menschenkenntnis* sind für die Zuschauer um 1 erschwert, Proben auf Überreden hingegen um 2 erleichtert. Betroffen sind nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.

Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.

Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Hazaqi
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Träume

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Die Tänzerin kann mit diesem Zaubertanz einen Zuschauer auswählen. Sie spürt sofort, wenn er das nächste Mal schläft und kann bestimmen, was er träumt. Die Tänzerin dringt selbst nicht in den Traum ein und kann dem Träumer nicht schaden. Es ist aber durchaus möglich, ihm Alpträume zu bescheren. Auch schöne Träume sind möglich.

Die Zielperson kann sich nach dem Ende des Tanzes beliebig weit von der Zaubertänzerin entfernen. Dieser Tanz kann auch für einen bereits Schlafenden getanzt werden, der die Tänzerin in diesem Fall natürlich nicht sehen muss. In einem solchen Fall ist der Tanz um 1 erleichtert. Der Traum ist intensiver, je mehr QS erzielt wurden.

Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Majuna, Hazaqi
Steigerungsfaktor: A

Tanz der Unantastbarkeit

Probe: GE/KO/KK
Wirkung: Die Rahkisa verfügt über einem magischen Schutz, der regeltechnisch wie ein Gardianum wirkt. Allerdings ist der Schild nur auf ihren Körper beschränkt und hat eine Schildstärke von QS x 2. Der Schild hält, bis die Schildstärke auf 0 oder darunter gesunken ist, oder 30 Minuten vergangen sind (je nachdem, was zuerst eintritt).

Die Wirkung bleibt nach dem Ende des Tanzes bestehen, auch wenn die Rahkisa den Radius des Tanzes verlässt.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Antimagie
Musiktradition: Rahkisa
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Unverletzbarkeit

Probe: GE/KO/KK
Wirkung: Die Haut der Rahkisa wird mit einem magischen Schutz versehen, der regeltechnisch wie ein Gardianum wirkt, aber TP von Waffen abfängt, statt durch AsP verursachte TP. Allerdings ist der Schild nur auf ihren Körper beschränkt und hat eine Schildstärke von QS x 2. Der Schild hält, bis die Schildstärke

auf 0 oder darunter gesunken ist, oder 30 Minuten vergangen sind (je nachdem, was zuerst eintritt).
Die Wirkung bleibt nach dem Ende des Tanzes bestehen, auch wenn die Rahkisa den Radius des Tanzes verlässt.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Verteidigung

Probe: IN/GE/GE
Wirkung: Die Sharisad kann bis zu 6 ausgewählten Zuschauern einen Bonus von 1 auf alle Verteidigungen geben (sich eingeschlossen).
Die Wirkung hält QS Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Sharisad
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Verwirrung

Probe: KL/IN/GE
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuschauer erhalten QS/2 Stufen *Verwirrung*. Die ausgewählten Zuschauer dürfen sich am Ende des Tanzes beliebig weit von der Zaubertänzerin wegbewegen. Betroffen sind nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Majuna, Hazaqi
Steigerungsfaktor: C

Tanz der Wacht

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Der Majuna kann mit diesem Tanz eine Zone erschaffen, die von Personen mit Seelenkraft 2 oder niedriger nur schwer betreten werden kann. Er bemerkt es zudem sofort, sobald sie dennoch jemand betritt. Die Zone besitzt einen Radius von maximal 20 Schritt (der Ort des Tanzes). Wer sie betreten will, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um QS/2 bestehen. Die Probe ist einmal pro Stunde erlaubt. Sobald ein Kulturschaffender die Zone betritt, nimmt dies der Majuna intuitiv wahr, aber er kann keine näheren Angaben machen, wer oder wie viele Personen die Zone betreten haben.
Die Wirkung hält 12 Stunden nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Majuna
Steigerungsfaktor: B

Tanz der Wahrheit

Probe: IN/CH/GE
Wirkung: Die Tänzerin kann die Gedanken von bis zu QS/2 Zuschauern lesen. Sie kann nur erkennen, was der Verzauberte gerade denkt, nicht jedoch gezielt in seinen Erinnerungen forschen. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um QS/2 entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um QS/2 der Zauberprobe erschwerte Probe auf *Willenskraft* kann er gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Hellsicht
Musiktradition: Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: C

Tanz der Weisheit

Probe: KL/CH/GE
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuschauer werden klüger und scharfsinniger. Je nach QS erhalten sie verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d. h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt KL +2 und SK +1.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
QS 1: +1 KL
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 KL
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 KL
QS 6: +1 PA
Dauer: kurz, aufrechterhaltend
AsP-Kosten: 16 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Rahkisa
Steigerungsfaktor: C

Tanz des Begehrens

Probe: CH/CH/GE
Wirkung: Jeder Zuschauer des Majuna gibt sich während des Tanzes Tagträumen hin, verspürt rahjagefälliges Verlangen und hält Ausschau nach Gleichgesinnten. Proben auf *Betören* sind für die Zuschauer um 1 erleichtert, Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* hingegen um 2 erschwert. Der Tanz muss 15 Minuten getanzt werden. Betroffen sind nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.
Die Wirkung hält QS x 30 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Majuna
Steigerungsfaktor: B

Tanz des Blutrausches

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Bis zu 6 ausgesuchte Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, verfallen für QS x 2 KR in den Status *Blutrausch*. Sie greifen zuerst andere Zuschauer mit diesem Status an, danach jede Person in der Nähe. Die einzige Person, die auf jeden Fall verschont wird, ist die Hazaqi.
Die Wirkung hält an, bis der *Blutrausch* beendet ist.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 16 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Hazaqi
Steigerungsfaktor: D

Tanz des Feuers

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt kann die Hazaqi bis zu QS Feuer entfachen. Sie kann nur Stroh, Gras, Holz, Tuch und ähnlich leicht brennbare Materialien auswählen. Gegenstände und Kleidung, die gerade getragen wird, können von der Wirkung des Tanzes nicht betroffen sein. Das Feuer ist zunächst so groß wie die Flamme einer Kerze und entflammt die umliegenden Materialien mit der Geschwindigkeit, wie dies normales Feuer tun würde.
Dauer: kurz, einmalig
AsP-Kosten: 2 AsP pro Feuer
Merkmal: Elementar
Musiktradition: Hazaqi
Steigerungsfaktor: B

Tanz des Handels

Probe: KL/IN/GE
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Zuschauer erleiden eine Erschwernis oder eine Erleichterung auf *Handel (Feilschen)* von QS/2. Dabei kann die Tänzerin einzelnen ausgewählten Zuschauern beliebig die Erleichterung oder die Erschwernis zuteilen.
Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, und sie hält QS x 3 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Hazaqi, Rahkisa
Steigerungsfaktor: B

Tanz des Jagdglücks

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte freiwillige Zuschauer des Majuna erhalten bei der Jagd eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)*. Die benannten Zuschauer dürfen sich am Ende des Tanzes beliebig weit von dem Majuna wegbewegen.
Die Wirkung hält QS Stunden nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Majuna
Steigerungsfaktor: B

Tanz des Jagdpechs

Probe: CH/GE/KO
Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte Personen erhalten bei der Jagd eine Erschwernis von 2 bei Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)*. Die benannten Zuschauer dürfen sich am Ende des Tanzes beliebig weit von dem Majuna wegbewegen.
Die Wirkung hält QS Stunden nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Majuna
Steigerungsfaktor: A

Tanz des Ungehorsams

Probe: MU/KL/GE
Wirkung: Mittels dieses Zaubertanzes kann die Sharisad kurzfristig ihre Seelenkraft um QS/2 Punkte erhöhen.
Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Musiktradition: Sharisad
Steigerungsfaktor: B

Tanz ohne Ende

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Nachdem die Zaubertänzerin 20 Minuten lang getanzt hat, sind alle Zuschauer mit einer Seelenkraft von 2 oder weniger im Bann des Tanzes gefangen. Die Zuschauer glauben, der Tanz dauere noch QS Stunden an, auch wenn die Tänzerin gar nicht mehr da ist. Während des Banns erhalten sie den Status *Bewegungsunfähig*. Sollte ein gebannter Zuschauer 1 SP oder mehr Schaden erleiden, fällt der Bann von ihm ab.
Dauer: lang, einmalig
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
Musiktradition: Majuna, Hazaqi, Rahkisa, Sharisad
Steigerungsfaktor: D

Zaubertänze in der Übersicht

Zaubertänze	Probe	Dauer	AsP-Kosten	Merkmal	Musiktradition	Steigerungsfaktor
Tanz der Angriffslust	CH/GE/KO	lang, einmalig	12 AsP	Einfluss	Majuna, Hazaqi	C
Tanz der Beweglichkeit	KL/IN/GE	kurz, aufrechterhaltend	8 AsP	Heilung	Rahkisa	B
Tanz der Bilder	IN/CH/GE	lang, einmalig	4 AsP	Einfluss	Hazaqi, Majuna, Rahkisa, Sharisad	A
Tanz der Erlösung	MU/CH/GE	lang, einmalig	10 AsP	Antimagie	Majuna, Hazaqi, Rahkisa, Sharisad	C
Tanz der Ermutigung	MU/IN/GE	kurz, aufrechterhaltend	16 AsP	Heilung	Majuna, Hazaqi, Rahkisa, Sharisad	C
Tanz der Heilung	IN/CH/GE	lang, einmalig	8 AsP	Heilung	Majuna, Sharisad	B
Tanz der Liebe	CH/CH/GE	lang, einmalig	8 AsP	Einfluss	Hazaqi, Rahkisa, Sharisad	B
Tanz der Linderung	IN/CH/GE	lang, einmalig	Gift- oder Krankheitsstufe x 3 in AsP	Heilung	Rahkisa	A
Tanz der magischen Gemeinschaft	KL/CH/GE	lang, einmalig	10 AsP	Einfluss	Sharisad	B
Tanz der Täuschung	MU/IN/GE	lang, einmalig	10 AsP	Einfluss	Hazaqi	B
Tanz der Träume	MU/CH/GE	lang, einmalig	6 AsP	Einfluss	Majuna, Hazaqi	A
Tanz der Unantastbarkeit	GE/KO/KK	kurz, aufrechterhaltend	6 AsP	Antimagie	Rahkisa	B
Tanz der Unverletzbarkeit	GE/KO/KK	kurz, aufrechterhaltend	8 AsP	Heilung	Rahkisa, Sharisad	B
Tanz der Verteidigung	IN/GE/GE	lang, einmalig	8 AsP	Heilung	Sharisad	B
Tanz der Verwirrung	KL/IN/GE	kurz, aufrechterhaltend	10 AsP	Einfluss	Majuna, Hazaqi	C
Tanz der Wacht	MU/IN/GE	lang, einmalig	12 AsP	Einfluss	Majuna	B
Tanz der Wahrheit	IN/CH/GE	kurz, aufrechterhaltend	12 AsP	Hellsicht	Rahkisa, Sharisad	C
Tanz der Weisheit	KL/CH/GE	kurz, aufrechterhaltend	16 AsP	Heilung	Rahkisa	C
Tanz des Begehrens	CH/CH/GE	lang, einmalig	8 AsP	Einfluss	Majuna	B
Tanz des Blutrausches	MU/IN/GE	lang, einmalig	16 AsP	Einfluss	Hazaqi	D
Tanz des Feuers	MU/IN/GE	kurz, einmalig	2 AsP pro Feuer	Elementar	Hazaqi	B
Tanz des Handels	KL/IN/G	lang, einmalig	8 AsP	Einfluss	Hazaqi, Rahkisa	B
Tanz des Jagdglücks	CH/GE/KO	lang, einmalig	6 AsP	Heilung	Majuna	B
Tanz des Jagdpechs	CH/GE/KO	lang, einmalig	8 AsP	Heilung	Majuna	A
Tanz des Ungehorsams	MU/KL/GE	lang, einmalig	8 AsP	Heilung	Sharisad	B
Tanz ohne Ende	MU/CH/GE	lang, einmalig	12 AsP	Einfluss	Majuna, Hazaqi, Rahkisa, Sharisad	D

Zauberkleidung

Die verschiedenen Richtungen der Zaubertänzer nutzen als Traditionsartefakte einen Satz an Kleidung, der zu ihrem Auftritt gehört. Die Zauberkleidung besteht in der Regel aus mehreren Einzelteilen. Zum Feuerpfau-Kleid einer zahorischen Hazaqi oder dem Tanzgewand einer Sharisad gehören häufig noch Schuhe oder ein Schleier. Bestandteile eines solchen Satzes Zauberkleidung können aber z. B. auch Fußkettchen, Westen, Schärpen, Ohrringe, Armbänder und anderer Schmuck sein.

Die Zauberkleidung muss komplett getragen werden. Fehlen Teile, kann sich die Kleidungsmagie nicht entfalten. Jeder Zaubertänzer kann nur über einen Satz Zauberkleidung gleichzeitig verfügen. Beispiele für die typische Zauberkleidung der verschiedenen Musiktraditionen findest du auf Seite **54**.

Verzaubert wird die Zauberkleidung meistens während des Monats Rahja, der Göttin der Leidenschaft und des Tanzes. Die Verzauberung ist leicht durchzuführen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Gewandzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Gewandzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben.

Manche Gewandzauber bauen auf anderen Gewandzaubern auf. Einmal auf einen Satz Zauberkleidung gewirkte Gewandzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Gewandzauber auf einen Satz Zauberkleidung gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Zauberkleidung* jeweils nur ein Gewandzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra erwähnt.

Die Aktivierung von Kleidungsmagie kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Gewandzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Gewandzauber können immer willentlich durch die Tänzerin beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Ein Satz Zauberkleidung kann nur eine bestimmte Menge an Kleidungsmagie aufnehmen, bis sein Fassungsvermögen erschöpft ist. In Zauberkleidung passen 15 Volumenpunkte.

Die Zauberkleidung im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Zauberkleidung aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung der Gewandzauber.

Besitzanspruch

Wirkung: Zieht jemand anderes als die Zaubertänzerin die Zauberkleidung an, so bemerkt dies die Tänzerin telepathisch. Sie weiß aber nicht, wo sich die Kleidung befindet oder wer sie trägt. Die Reichweite dieses Gewandzaubers ist nicht begrenzt, er funktioniert aber nur innerhalb der Dritten Sphäre.

Dieser Gewandzauber ist immer aktiv, und es können gleichzeitig mit ihm auch andere Gewandzauber genutzt werden

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bindung der Zauberkleidung

Wirkung: Die Bindung der Zauberkleidung ist der erste Gewandzauber, der auf Zauberkleidung gewirkt wird. Mit ihm wird ein Satz Kleidung an die Tänzerin gebunden. Fortan gilt er als unzerstörbar, wobei die Flexibilität des Stoffes erhalten bleibt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein Ignifaxius, sowie gezielte Antimagie können ihn zerstören.

> Trotz dieser Fähigkeit bietet die Zauberkleidung keinen RS gegen Feuerangriffe jeglicher Art. Allerdings kann die Zauberkleidung nicht entflammt werden, ihre Trägerin kann also zumindest dadurch auch nicht den Status *Brennend* erhalten.

Die Kleidung gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den Arcanovi mit weiteren Zaubern belegt werden. Eine Zaubertänzerin kann immer nur einen Satz Zauberkleidung besitzen.

Das Binden kostet die Zaubertänzerin einmalig 2 permanente AsP. Die Tänzerin kann sich entscheiden, ihre Verbindung zur Kleidung zu lösen, beispielsweise, um einen neuen Satz Zauberkleidung an sich zu binden. Nach dem Tod der Tänzerin verliert die Kleidung nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

> Soll die Tänzerin bei der Heldenerschaffung die Bindung der Zauberkleidung bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 0 Punkte
Bindungskosten: 2 permanente AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Diebesgewand

Wirkung: Während eines gewöhnlichen oder magischen Tanzes kann die Zaubertänzerin versuchen, einem ausgewählten Zuschauer etwas zu stehlen. Bei der Vergleichsprobe zwischen *Taschendiebstahl* der

Tänzerin und der *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* des Opfers erhält das Opfer eine zusätzliche Erschwernis von 2 zu allen weiteren Modifikatoren. Voraussetzung ist jedoch, dass die Tänzerin sich dem Opfer weit genug annähert, um es zu berühren, und den Gegenstand unauffällig unter ihren Schleiern oder in den Hosentaschen verschwinden lassen kann.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Faszinierende Kleidung

Wirkung: Wenn die Zaubertänzerin einen Tanz vollführt, sind bis zu 6 ausgewählte Zuschauer so gebannt von ihrer Darbietung, dass sie als leicht abgelenkt gelten. Für Proben auf *Sinnesschärfe* erhalten sie eine Erschwernis von 1. Der Tanz darf maximal 15 Minuten andauern. Der Radius der Wirkung liegt bei 8 Schritt.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Fesselnde Gewandung

Wirkung: Wird die Zauberkleidung von jemand anderem als der Zaubertänzerin getragen, kann sie den Träger durch die Zauberkleidung fesseln lassen. Um sich von der Zauberkleidung zu befreien, ist eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden), 1 KR, 7 Versuche*, notwendig. Die Reichweite dieses Gewandzaubers ist nicht begrenzt, er funktioniert aber nur innerhalb der Dritten Sphäre.
Voraussetzungen: Besitzanspruch
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fokus der Begierde

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt sind bis zu 12 von der Zaubertänzerin ausgewählte Personen vom Anblick der Tänzerin (und ihrer Kleidung) gebannt. Die Zuschauer wollen auf sie zugehen, ihr nahe sein oder ihr sogar folgen, da sie die Tänzerin für eine Berühmtheit halten. In der Regel sind die Zuschauer ihr freundlich gesonnen. Falls sie aber ahnen, dass die Tänzerin Ärger machen will, oder sie erklärte Feinde sind, behandeln sie sie entsprechend schlechter. Die Wirkung hält 5 Minuten an, und die verzauberten Personen folgen der Zaubertänzerin, wenn diese sich bewegt, solange sie nicht irgendwie aufgehalten werden. Sie riskieren dabei aber nicht ihr Leben. Von der Wirkung sind nur Personen mit einer SK von 2 oder weniger betroffen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 12 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Gefühlsübernahme

Wirkung: Die Zaubertänzerin kann einer ausgewählten Person in Reichweite von 2 Schritt durch einen Tanz insgesamt 3 Stufen *Furcht*, *Verwirrung* oder *Betäubung* nehmen (beispielsweise 2 Stufen *Furcht* und 1 Stufe *Verwirrung*). Die Tänzerin muss dazu 5 Minuten tanzen, während der die Zustände auf ihre Zauberkleidung übertragen werden. Einen Tag später (d. h. exakt 24 Stunden später) werden diese Zustandsstufen dann auf die Zaubertänzerin übertragen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Gewand der Beeinflussung

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um die Zaubertänzerin sind Proben auf *Willenskraft* um 1 erschwert. Die Wirkung betrifft jedoch nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, und auch die Zaubertänzerin wird nicht beeinträchtig.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gewand der Heilung

Wirkung: Tanzt die Zaubertänzerin mindestens 1 Minute lang, kann sie 1 Stufe eines beliebigen Zustands von sich nehmen. Die Zustände *Belastung* und *Entrückung* können jedoch nicht durch diesen Gewandzauber abgebaut werden.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 6 AsP
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gewand der Täuschung

Wirkung: Die Zaubertänzerin kann nach einem maximal 5-minütigen Tanz für bis zu 1 Stunde die Gestalt eines Zuschauers annehmen. Dieser muss sich während der Darbietung innerhalb eines Radius von 10 Schritt befinden.
Die Tänzerin kann keine andere Spezies wählen, wohl aber ein anderes Geschlecht vortäuschen. Ihre Körpergröße verändert sich jedoch durch diesen Zauber nicht merklich, und auch ihre Stimme bleibt gleich. Die Illusion folgt den üblichen Illusionsregeln (siehe **Regelwerk** Seite **259**).
Voraussetzungen: keine
Volumen: 7 Punkte
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Illusion
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Langer Tanz

Wirkung: Zaubertänze, die mit der Zauberkleidung vorgetragen werden, wirken 50 % länger als üblich.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: halbe AsP-Kosten des Tanzes
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvoller Gewandzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Gewandzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Gewandzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 1 pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkt pro Stufe

Schmutzabweisend

Wirkung: Die Kleidung wird nie schmutzig, nimmt keine fremden Gerüche auf und muss nie gereinigt werden.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 1 Punkt
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schutzgewand I-II

Wirkung: Die Zauberkleidung gewährt 5 Minuten lang einen RS in Höhe der Stufe des Gewandzaubers, wie unter dem Zauberspruch Armatrutz angegeben. Eine Kombination mit anderen übernatürlichen RS-Erhöhungen ist nicht möglich.
Voraussetzungen: Stufe I: keine; Stufe II: Schutzgewand I
Volumen: 4/6 Punkte für Stufe I/II
AsP-Kosten: 4 AsP für Stufe I, 8 AsP für Stufe II
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verführerische Gewandung

Wirkung: Die Zauberkleidung lässt die Tänzerin besonders verführerisch wirken. Bei Vergleichsproben auf *Willenskraft (Betören wiederstehen)* erhalten alle Zuschauer eine Erschwernis von 2. Der Effekt hält 1 Stunde lang an.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 4 AsP
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Zauberkleidung I-V

Wirkung: Das Volumen der Zauberkleidung steigt permanent um 1 Punkt. Diese Gewandmagie kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.
Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Wandelbare Kleidung

Wirkung: Die Zaubertänzerin kann das Gewand leicht in Schnitt und Farbe anpassen. Aus einer roten Weste wird so zwar keine grüne Hose, aber die Weste kann sich in ihrer Form deutlich ändern, kürzer oder länger werden und mit mehr oder weniger Stickereien verziert sein. Bei allen Änderungen hat der Meister das letzte Wort. Die Wirkung hält an, bis die Zaubertänzerin den Gewandzauber willentlich beendet oder bis 12 Stunden vergangen sind. Währenddessen kann kein anderer Gewandzauber aktiviert werden.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Zauberkleidung-Apport

Wirkung: Die Zauberkleidung kann von der Zaubertänzerin zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zur Zaubertänzerin und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Die Zaubertänzerin muss für den Einsatz des Zauberkleidungs-Apports ihre Zauberkleidung nicht sehen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberkleidung in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Besitzanspruch	keine	2 Punkte	keine	Objekt	5 AP
Bindung der Zauberkleidung	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Diebesgewand	keine	3 Punkte	4 AsP	Objekt	8 AP
Faszinierende Kleidung	keine	4 Punkte	4 AsP	Einfluss	15 AP
Fesselnde Gewandung	Besitzanspruch	3 Punkte	4 AsP	Objekt	5 AP
Fokus der Begierde	keine	4 Punkte	12 AsP	Einfluss	20 AP
Gefühlsübernahme	keine	4 Punkte	4 AsP	Heilung	5 AP
Gewand der Beeinflussung	keine	4 Punkte	6 AsP	Einfluss	12 AP
Gewand der Heilung	keine	6 Punkte	6 AsP	Heilung	12 AP
Gewand der Täuschung	keine	7 Punkte	10 AsP	Illusion	20 AP
Langer Tanz	keine	5 Punkte	halbe AsP-Kosten des Tanzes	Einfluss	10 AP
Machtvoller Gewandzauber I-IV	keine	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Schmutzabweisend	keine	1 Punkt	keine	Objekt	5 AP
Schutzgewand I-II	Stufe I: keine; Stufe II: Schutzgewand I	4/6 Punkte für Stufe I/II	4 AsP für Stufe I, 8 AsP für Stufe II	Objekt	12 AP pro Stufe
Verführerische Gewandung	keine	3 Punkte	4 AsP	Einfluss	8 AP
Volumenerweiterung der Zauberkleidung I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP
Wandelbare Kleidung	keine	3 Punkte	8 AsP	Objekt	10 AP
Zauberkleidung-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Tanzgewand	1 Stn	5 StP*	100 S

*Die Strukturpunkte gelten für ein unverzaubertes Tanzgewand.

KAPITEL 2: ERWEITERTE MAGIEREGELN



»Eine gute Ausbildung ist wertvoller als Arkanium, mein Schüler. Was du während deiner Zeit als Lehrling lernst, wirst du ein Leben lang nicht vergessen. Ich kann mich sogar heute noch an die schmerzvollen Lektionen meines Meisters Malador erinnern. Er war der beste Lehrer, den man sich wünschen konnte. Streng war er wohl, aber er meinte es nur gut mit mir. Ich war damals so wie du, ein Träumer und ein Taugenichts. Habe immer lieber aus dem Fenster des Turms geblickt, statt mir seine Lektionen in angewandter Magica combattiva anzuhören. Hätte er mich nicht jedes Mal ermahnt und mir mit dem Tafelstab auf die Finger gehauen, wie hätte ich es je gelernt? Und wie könnte ich dich heute lehren?
Also hör gut zu, Thallian, wenn ich dir etwas über den Limbus erzähle. Solltest du einmal in die Situation geraten, und dich im grauen Nichts der Astralebene wiederfinden, wirst du froh sein, zu wissen, wie du von dort wieder entkommen kannst. Ich hatte dieses Glück nicht, denn erst, als ich mich in späteren Jahren zu einem Zweitstudium in Punin entschloss, erfuhr ich mehr über die Welt zwischen den Sphären. Eine der besten Entscheidungen meines Lebens, will ich meinen! Einmal nämlich wurde ich von einem machtvollen Zauber in den Limbus geschleudert, und nur den Zwölfen und dem besuchten Seminar zur Limbologie ist es zu verdanken, dass ich diesen lebensfeindlichen Ort rechtzeitig verlassen konnte. Stell dir vor, ich hätte mich nicht weitergebildet oder schlimmstenfalls meine Lehre abgebrochen? Was wäre nur aus mir geworden? Und aus dir erst?
Thallian, hast du mir überhaupt zugehört?«
—Magister Alrik Dagabor zu seinem Schüler Thallian, neuzeitlich



Die in diesem Kapitel vorgestellten Regeln ergänzen jene aus dem **Regelwerk**. Ein Abschnitt widmet sich Helden, die ihre Zauberlehre abgebrochen haben. Ein weiterer behandelt, was du beachten musst, wenn du deinen Helden zur Weiterbildung an eine Ausbildungsstätte schicken möchtest, um seine Fähigkeiten zu verbessern.
Darüber hinaus stellen wir die Fokusregel der Gildenprägungen für Magier vor, die deinen Weiß-, Grau- oder Schwarzmagier mit zusätzlichen kleinen Vor- und Nachteilen ausstatten.
Abschließend stellen wir noch eine ergänzende Regel für den Unterricht bei Ausbildungsstätten vor, mit der du die Fähigkeiten deines Zauberers an seinen individuellen Lehrplan anpassen kannst, und zuletzt noch eine Übersicht zu den Zauberstilen.

Übersicht zu den erweiterten Magieregeln

In diesem Kapitel stellen wir dir eine Reihe von Themenkomplexen vor, bei denen es sich um Fokusregeln handelt, und die wir deshalb mit dem entsprechenden Fokussymbol gekennzeichnet haben. Alle Fokusregeln kannst du ignorieren, wenn sie dir zu komplex sind. Sie dienen lediglich der Vertiefung einiger magischer Themen, insbesondere zur Ausbildung sowie dem Unterricht an Ausbildungsstätten.

Ausbildungsstätte
Als Ausbildungsstätte bezeichnen wir sowohl einen privaten Lehrmeister, als auch eine Akademie. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um einen gildenmagischen Lehrmeister oder um eine Hexe, einen Zaubertänzer oder eine Magierakademie handelt.

Abgebrochene Ausbildung

In diesem Abschnitt werden dir Regeln zu einem frühzeitigen Abbruch der Ausbildung eines magisch begabten Abenteurers vorgestellt. Ein Held kann seine Ausbildung während der Lehrjahre aus verschiedenen Gründen abgebrochen haben, weswegen er über andere Fähigkeiten verfügt als jemand, der bis zum Abschluss Lehrling eines Gildenmagiers war. Dabei berücksichtigen wir den Zeitpunkt des Abbruchs der Ausbildung, denn es macht einen großen Unterschied, ob ein Eleve von elf Jahren nicht mehr weiter unterrichtet wird, oder ob es sich um einen Studiosus handelt, der kurz vor seinem Abschluss steht. Diese Regeln sind dabei nicht nur für Gildenmagier, sondern für alle Zauberer gedacht und verwenden dabei ein abstraktes Modell, um allen Traditionen gerecht zu werden.

Weiterbildung

Außerdem erklären wir dir in diesem Kapitel, wie du deinen Helden zu einer Weiterbildung schicken kannst. In Aventurien gibt es zahlreiche Ausbildungsstätten wie Zauberschulen, Magierakademien und persönliche Lehrmeister, bei denen ein Held ein Zweitstudium beginnen kann, um seine Fähigkeiten zu verbessern und zu erweitern.



Unterricht

In diesem Abschnitt stellen wir eine Fokusregel für den Unterricht an Ausbildungsstätten vor. Wenn du magst, kannst du dank ihr die Fähigkeiten deines Helden bei der Heldenerschaffung individueller anpassen. Statt einfach ein Professionspaket zu wählen, das direkt vorgibt, wie gut der Held in einem Talent ist und über welche Zauber er verfügt, geht das Unterrichtssystem stärker auf die jeweilige Ausbildungsstätte ein. Du kannst stattdessen selbst entscheiden, welche Seminare dein Held belegt hat, und welche Sprüche er aus dem Formelschatz einer Akademie erlernt hat. Somit hast du eine ausgezeichnete Hilfestellung, die dir mehr Freiraum bei der Heldenerschaffung gewährt. Gleichzeitig hilft sie aber dabei, den aventurischen Hintergrund der jeweiligen Akademie oder des Lehrmeisters zu berücksichtigen.

Gildenprägung

Durch die Gildenprägung wird der Einfluss der Magiergilden auf Heldenmagier verdeutlicht. Bei Anwendung dieser Fokusregel erhält der Abenteurer mit der Wahl der Gilde einen kleinen Vor- und einen kleinen Nachteil, die sich beide die Waage halten. Die Gildenprägung funktioniert in etwa so, wie die in den Regionalspielhilfen vorgestellten Wesenszüge, die kleine Eigenheiten eines Charakters widerspiegeln. Sie sind kleine Ergänzungen und bereichern das Spiel, da hier auf die aventurische Lehrdoktrin der einzelnen Gilden eingegangen wird.

Zauberwerkstatt

Um einen Zauber mit einem anderen zu kombinieren oder einen gänzlich neuen Zauber zu erschaffen, benötigt es die Regeln der Zauberwerkstatt. Hier wird im Detail vorgestellt, was ein Held tun muss, damit er Zauber verändern kann.
Insbesondere wird hier geschildert, welche Proben ein Held bei den Veränderungen eines Zaubers oder der Kombination zweier unterschiedlicher Sprüche ablegen muss, wie lange er dafür braucht und in welchem Rahmen er entsprechend Zauber modifizieren kann.
Die Zauberwerkstatt ist eine Fokusregel für Spezialisten und langjährige Forscher, stellt sie doch eines der schwierigsten Gebiete der Magie dar.

Zauberstile

Zauberstile sind besondere magische Sonderfertigkeiten, die nur einem Angehörigen einer bestimmten Ausbildungsstätte offenstehen. Sie verleihen einem Zauberer exklusive Fähigkeiten und sind der Grundbaustein, um erweitere Zaubersonderfertigkeiten zu erlernen. Durch Zauberstile spezialisiert sich ein Magier zusätzlich. So ist etwa ein Zauberer aus Al'Anfa mit passender Zauberstilsonderfertigkeit besonders gut darin, einen Schutzbefohlenen vor feindlicher Magie zu schützen, sei es an Land oder auf See.

Abgebrochene Ausbildung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Heldenerschaffung.

Nicht jeder Scholar eines privaten Lehrmeisters, nicht jeder Eleve einer Akademie und nicht jede Scharlatanin oder jeder Zauberbarde haben ihre Ausbildung erfolgreich abgeschlossen. Es gibt viele Gründe, warum ein Zauberer seine angefangene Lehre nicht beenden kann oder will. So mag es sein, dass ein Lehrer verstirbt und niemand anderes den Zögling aufnehmen will, oder der Schüler entscheidet selbst, die Ausbildung nach dem Tod seines Meisters nicht fortzusetzen. Vielleicht gab es Probleme mit Mitschülern oder Lehrmeistern, und der Lehrling hat die Akademie klammheimlich verlassen. Möglicherweise hat aber auch seine Leistung nicht ausgereicht, oder er hat gegen die Regularien der Schule verstoßen und wurde hinausgeworfen.
In diesem Abschnitt werden wir dir erläutern, wie du einen Zauberer mit abgebrochener Ausbildung erstellen kannst, denn er sollte sich in seinem Werteprofil von einem Zauberer mit abgeschlossener Ausbildung unterscheiden.
Grundlegend gilt, dass die Auswahl von Talenten, Zaubern und Sonderfertigkeiten usw. in Absprache mit dem Meister stattfinden sollte.
Die Kosten für die einzelnen Fähigkeiten müssen wie immer bei der Heldenerschaffung ausgerechnet und vom AP-Konto abgezogen werden.

Die drei Ausbildungsphasen

Grundsätzlich musst du festlegen, in welcher Phase der Schüler seine ursprüngliche Ausbildung abgebrochen hat. Wir unterteilen hierbei die Ausbildungszeit in drei Phasen: Frühausbildung, Hauptausbildung und Spätausbildung.
Die Zeitspanne dieser drei Phasen für Schüler der einzelnen magischen Traditionen kann hierbei unterschiedlich lange sein, wir haben die Ausbildungszeit aber bewusst abstrakt in diese drei Phasen unterteilt (zu Beispielen für die Ausbildungszeiten der einzelnen Traditionen siehe entsprechend die Beschreibung der Traditionen).

- Die *Frühausbildung* steht für die ersten Schritte der magischen Ausbildung. In der Regel werden dem Schüler hier weniger magische Grundlagen beigebracht, als vielmehr weltliche Talente und Fähigkeiten. Der Schüler eines Gildenmagiers lernt hier z. B. Lesen und Schreiben, Rechnen und Geschichte. Magie wird theoretisch unterrichtet, und allenfalls ein oder zwei Zauberformeln, die der Zögling bereits zufällig schon einmal gewirkt hatte, werden praktisch geübt.
- In der *Hauptausbildung* wird vor allem unterrichtet, wie ein Schüler den Fluss der magischen Kräfte lenkt und Zauber wirkt. Er erlernt einen Grundstock an Zauberformeln oder magischen Handlungen (Tänze, Melodien usw.) sowie Techniken (Sonderfertigkeiten), die zum Lehrplan der Ausbildungsstätte gehören. Zudem werden weitere typische Talente der Ausbildungsstätte erlernt, etwa alte Sprachen und Schriften, und bestehende Kenntnisse vertieft.
- Die *Spätausbildung* beschäftigt sich noch einmal mit der Vertiefung einzelner Zauber, einer profunden Kenntnis der Magietheorie oder der Glaubensvorstellung der Tradition und zahlreichen Prüfungen durch Lehrmeister oder Lehrpersonal.

Bei den einzelnen Traditionen sind die Ausbildung und ihre Phasen jeweils in Form einer Übersicht aufgelistet (siehe Kapitel **Traditionen** ab Seite **9**).

Falls du mit der entsprechenden Fokusregel spielst: In dieser Phase erlernt der Schüler den Zauberstil der Ausbildungsstätte, siehe Seite **85**.

Magiedilettanten und Ausbildung
Die Regeln für eine abgebrochene Ausbildung gelten für alle magischen Professionen bzw. Traditionen, mit Ausnahme der Magiedilettanten. Diese haben im Grunde keine Ausbildung genossen, sondern sind bereits Zauberer mit nicht begonnener oder abgebrochener Ausbildung. Zwar haben sie eine eigene Tradition, aber sie folgen nicht den hier vorgestellten Regeln.

Abgebrochene Ausbildung und Erfahrungsgrad
Wir haben an dieser Stelle keine Aussage darüber getroffen, welchen Erfahrungsgrad ein Held mit abgebrochener Ausbildung haben sollte. Es kann sein, dass du einen jugendlichen Helden spielen möchtest, der eben gerade beschlossen hat, nicht weiter zu studieren, und den du mit einem niedrigen Erfahrungsgrad erstellen solltest. Du kannst dich aber auch für einen Zauberer entscheiden, dessen Rauswurf von der Akademie bereits ein Jahrzehnt zurückliegt. Dieser wird sich mittlerweile entwickelt haben und, trotz aller Schwierigkeiten in der Vergangenheit, sein Wissen um die Magie erweitert haben. Die AP des höheren Erfahrungsgrads kannst du dann dazu nutzen, um seinen weiteren Werdegang auszugestalten.
Für einen Helden, der erst kurz vor seiner Abschlussprüfung die Ausbildung abgebrochen hat, benötigst du diese Regeln nicht. Er hat bereits alles gelernt, um das typische Werteprofil einer Profession zu erhalten.



Der Zeitpunkt des Abbruchs

Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt ein Zauberer seine Ausbildung abgebrochen hat, wird sich sein Werteprofil von einem vollständig ausgebildeten Abgänger unterscheiden. Nachfolgend sind die einzelnen Zeitpunkte des Abbruchs festgehalten, die du zur Erstellung eines Zauberers mit abgebrochener Ausbildung wählen kannst.

Keine Ausbildung

Sollte der Held überhaupt keine Ausbildung in seiner Tradition genossen haben, also nicht mal die Frühausbildung richtig begonnen haben, so gibt es zwei Möglichkeiten, wie ein solcher Abenteurer erstellt werden kann.

- Entweder ist bei ihm das magische Erbe so verkümmert, dass er nicht zaubern kann. In diesem Fall kannst du einfach einen profanen Helden erstellen, der nur einen exotischen Hintergrund hat. Er kann nicht auf Magie zurückgreifen. Der Funke von Madas Gabe ist einfach zu schwach bei ihm ausgeprägt oder entwickelt.
- Es kann sich bei ihm auch um einen Magiedilettanten (siehe Seite **31**) handeln. Vielleicht ist aus ihm ein intuitiver Zauberer geworden oder er schlägt sich als Meistertalentierter durchs Leben. Erstelle den Helden einfach nach den üblichen Regeln für Magiedilettanten.

Abbruch während der Frühausbildung

Wenn ein Held die Frühausbildung begonnen hat und diese abbricht, sollte der Spieler einen intuitiven Zauberer (siehe Seite **31**) erstellen. Deutlich seltener wird aus einer abgebrochenen Ausbildung ein Meistertalentierter hervorgehen, aber auch das ist prinzipiell möglich. So ist beispielsweise eine begabte Tänzerin vorstellbar, die ihre Lehrzeit als Sharisad früh wieder beendet hat und ihre Zuschauer seither mit ihrem Meistertalent unterhält.

Nur für **intuitive Zauberer** gelten folgende Einschränkungen:

- Bis zu zwei Zauber des intuitiven Zauberers sollten typische Zauber sein, die an der Ausbildungsstätte unterrichtet werden.
- Hat der Held eine Tradition abgebrochen, die nicht über Zauber, sondern nur über magische Handlungen verfügt, kann er dennoch als intuitiver Zauberer erstellt werden. Er sollte hierbei bis zu zwei Zauber auswählen, die Ähnlichkeiten mit passenden magischen Handlungen haben, die von der Ausbildungsstätte gelehrt werden.

> Typische Zauber oder magische Handlungen sind jene, die im Wertekasten der Profession angegeben sind.

Für **intuitive Zauberer und Meistertalentierte** gelten folgende Einschränkungen:

- Bei Professionen, für die bestimmte Talente sehr wichtig waren (z. B. *Tanzen* bei Zaubertänzern, *Singen/Musizieren* bei Zauberbarden und *Gaukeleien* bei Scharlatanen), sollte auch der Held mit der abgebrochenen Ausbildung mindestens einen FW von 2 darin besitzen (siehe Tabelle **Wichtige Talente bei Abbruch** auf Seite **71**).
- In den meisten Fällen sollte der Held zudem die Sprache und die Schrift, die für die Ausbildungsstätte prägend sind, erlernt haben.

Abbruch während der Hauptausbildung

Bricht ein Held seine Lehre erst in der Hauptausbildung ab, hat er eine deutlich größere Prägung durch seine bisherige Ausbildung erfahren als bei einem Abbruch in der Frühausbildung.

- In diesem Fall solltest du deinen Helden mit der Tradition der Profession ausstatten, von der er unterrichtet wird (beispielsweise Tradition Gildenmagier, Zauberbarden oder Scharlatane).
- Wähle die Hälfte der typischen Zauber aus, die an seiner Ausbildungsstätte gelehrt werden. Darin sollte der Held mindestens den halben FW aufweisen, der im Professionspaket angegeben ist. Gleiches gilt für magische Handlungen.
- Die restlichen Zauber, über die der Held verfügen kann, können frei gewählt werden. Diese müssen nicht den Zaubersprüchen der Ausbildungsstätte entsprechen, aber du musst die Regeln für die

maximale Anzahl der Zauber und für Fremdzauber bei der Heldenerschaffung berücksichtigen (siehe **Regelwerk** Seite **39**).

- Bei Traditionen, in denen der Held statt Zaubern magische Handlungen erlernt, gelten die Aussagen zu den Zaubern analog. So kann beispielsweise ein Zauberbarde mit abgebrochener Ausbildung Zaubermelodien beherrschen, allerdings nur die Hälfte der typischen, im Professionspaket aufgeführten, und mindestens auf dem halben FW, der bei der Profession vorgeschlagen wird.
- Bei Professionen, für die bestimmte Talente sehr wichtig waren (z. B. *Tanzen* bei Zaubertänzern, *Singen/Musizieren* bei Zauberbarden oder *Gaukeleien* bei Scharlatanen), sollte auch der Held mit der abgebrochenen Ausbildung mindestens einen FW von 3 darin besitzen (siehe Tabelle **Wichtige Talente bei Abbruch** auf Seite **71**).
- Sonderfertigkeiten, die zur Tradition/Profession passen, können erworben werden.
- In den meisten Fällen sollte der Held zudem die Sprache und die Schrift, die für die Ausbildungsstätte prägend sind, erlernt haben. Der Held kann auch mehr als nur eine Sprache/Schrift auswählen, die typisch für die Ausbildungsstätte ist.

Abbruch während der Spätausbildung

Während der Spätausbildung ist der Held schon fast ein vollwertiges Mitglied seiner Tradition.

- Bricht der Held während der Spätausbildung ab, so sollte er die unterrichtete Tradition als Sonderfertigkeit erhalten (beispielsweise die Tradition Gildenmagier).
- Wähle alle typischen Zauber aus, die an seiner Ausbildungsstätte gelehrt werden. In diesem Fall sollte der Held bei der Hälfte der Zauber den vollen FW aufweisen, der bei dem Professionspaket angegeben ist, beim Rest den halben FW. Gleiches gilt für magische Handlungen.
- Der Rest der Zauber, über die der Held verfügen kann, können frei gewählt werden. Diese müssen nicht den Zaubersprüchen der Ausbildungsstätte entsprechen, aber du musst die Regeln für die maximale Anzahl der Zauber und für Fremdzauber bei der Heldenerschaffung berücksichtigen (siehe **Regelwerk** Seite **39**).
- Bei Traditionen, in denen der Held statt Zauber magische Handlungen beherrschen müsste, gelten die Aussagen zu den Zaubern analog. So kann beispielsweise ein Zauberbarde auch alle Zaubermelodien beherrschen, allerdings mindestens die Hälfte davon auf dem halben FW, der bei der Profession vorgeschlagen wird. Die restlichen Zaubermelodien sollte er mit dem vollen im Professionspaket genannten FW beherrschen.
- Bei Professionen, für die bestimmte Talente sehr wichtig waren (z. B. *Tanzen* bei Zaubertänzern, *Singen/Musizieren* bei Zauberbarden oder *Gaukeleien* bei Scharlatanen), sollte auch der Held mit der abgebrochenen Ausbildung mindestens einen FW von 4 darin aufweisen.
- Sonderfertigkeiten, die zur Tradition/Profession passen, können allesamt erworben werden. Spielst du mit den Fokusregeln zu Zauberstilen, solltest du auch die entsprechende Zauberstilsonderfertigkeit der Ausbildungsstätte für deinen Helden erwerben.
- Der Held sollte zudem auch die Sprache und die Schrift erlernt haben, in der an der Ausbildungsstätte unterrichtet wird. Der Held kann auch mehr als nur eine Sprache/Schrift auswählen, die typisch für die Ausbildungsstätte ist.

Wichtige Talente bei Abbruch

Tradition	Talent
Zauberbarden	Musizieren und/oder Singen
Zaubertänzer	Tanzen
Gildenmagier	Magiekunde
Scharlatane	Gaukeleien

Sonstige Einschränkungen abgebrochener Ausbildungen

Beachte, dass eine abgebrochene Ausbildung noch weitere Einschränkungen nach sich ziehen kann.

- Der Held verfügt vermutlich noch nicht über ein Traditionsartefakt, da dies in der Regel erst in der Spätausbildung angefertigt wird, vor oder kurz nach Abschluss der Ausbildung. Dies hängt aber von der Hintergrundgeschichte des Helden ab. Der Spieler kann in Absprache mit dem Meister vereinbaren, dass der Held bereits ein Traditionsartefakt hat. Allerdings kann der Zugang zu Sonderfertigkeiten für das Artefakt schwierig sein, da kaum ein anderer Angehöriger der Tradition jemanden mit abgebrochener Ausbildung unterstützt.
- Mitglieder der gleichen Tradition bringen dem Helden aufgrund seiner abgebrochenen Ausbildung eventuell keine weiteren Zauber / magischen Handlungen bei. Schlimmstenfalls strafen sie ihn sogar mit Vorurteilen oder Misstrauen.



Dies führt bei Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis*, *Verkleiden* und *Willenskraft*) gegenüber anderen Angehörigen der Tradition zu einer Erschwernis von 1.

- Der Held hat möglicherweise weniger Rechte, z. B. genießt er keinen Schutz durch seine Gilde oder hat kein Akademie- oder Gildensiegel, um sich auszuweisen. Er wird als Gildenmagier keinen Bonus auf seinen sozialen Stand erhalten, so wie es für Magier üblich ist, und verfügt über einen eine Stufe niedrigeren sozialen Stand (siehe **Regelwerk** Seite **338**).

Beispiel: Louisa möchte eine Gildenmagierin aus Fasar spielen, allerdings eine, die als Jugendliche dem Druck ihres Lehrmeisters nicht standhielt und von der Akademie floh. Sie entscheidet sich deshalb, eine Magierin zu spielen, die während der Hauptausbildung ihr Studium abgebrochen hat. Als Erfahrungsgrad wählt Louisa Durchschnittlich, *da sie eine vergleichsweise junge Magierin spielen möchte. Sie nimmt die Tradition Gildenmagier, wählt die Hälfte der typischen Zauber der Fasarer Akademie und gibt ihnen mindestens den halben FW, der bei der Profession steht. Sie berechnet entsprechend den AP-Wert, den sie von ihrem AP-Konto abzieht. Zudem wählt sie noch passende Sprachen und Schriften wie Tulamidya und deren Zeichen. Anschließend verteilt sie ihre restlichen Abenteuerpunkte, steigert noch einige der typischen Zauber der Akademie und aktiviert weitere, hält sich aber an alle Regeln der Heldenerschaffung bezüglich der maximalen Zauber und Fremdzauberanzahl und der maximalen Fertigkeitswerte.*

Weiterbildung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Erfahrung und Lernmethoden.

Gerade Gildenmagier sind durch das Akademiewesen geprägt, und so schreiben sich nicht wenige im späteren Verlauf ihrer Karriere für ein Zweitstudium ein. Dies hat nicht nur den Vorteil, dass man dadurch seinen Spruchkanon erweitern kann. Auch tiefere Einsichten in die Magie erhält der wissbegierige Abenteurer auf diesem Wege, und wenn ihr mit der entsprechenden Fokusregel spielt, kann er mittels der Sonderfertigkeit Zauberstil-Kombination (siehe Seite **96**) einen weiteren Zauberstil erlernen.

Aber nicht nur Magier bilden sich weiter, auch andere Traditionen können Ausbildungsstätten aufsuchen und so ihr Wissen vertiefen.

Äußerst selten ist hingegen der Austausch zwischen zwei unterschiedlichen Traditionen. Auch dies kann jedoch im Rahmen einer Weiterbildung geschehen, setzt aber das nachträgliche Erlernen der Sonderfertigkeit der neuen Tradition voraus.

Voraussetzungen der Weiterbildung

Um eine weitere Ausbildung zu genießen, muss der Held zunächst einige Voraussetzungen erfüllen.

- Falls das Professionspaket der Ausbildungsstätte, in der sich der Held weiterbilden möchte, irgendwelche Voraussetzungen hat, muss er diese erfüllen.
- Der Held muss alle notwendigen AP besitzen, um die gewünschten Steigerungen vorzunehmen.
- Der Held muss mindestens den Erfahrungsgrad Kompetent aufweisen bzw. über mindestens 1.200 AP verfügen.
- Die Ausbildungsdauer dauert so lange, wie üblicherweise die Phase der Spätausbildung, vorausgesetzt, Held und Ausbildungsstätte haben die



gleiche Tradition. Handelt es sich um eine Ausbildungsstätte mit anderer Tradition, muss die Ausbildungszeit ab der Hauptausbildung berücksichtigt und die neue Sonderfertigkeit der Tradition mittels AP gekauft werden.

- Bricht der Held eine Weiterbildung vor dem Ende der Ausbildungszeit ab, muss der Meister entscheiden, welche Steigungsmöglichkeiten er hat und welche Sonderfertigkeiten er bis dahin erlernen konnte.

Vorteile der Weiterbildung

Die Weiterbildung ist im Grunde genommen eine größere AP-Investition, um Talente und Zauber zu steigern oder neu zu erlernen, aber auch, um sich neue Sonderfertigkeiten anzueignen.

- Der Held kann am Ende der Weiterbildung alle typischen Zauber / magischen Handlungen und typischen Talente des Professionspakets der Ausbildungsstätte bis zum vollen FW erlernen oder anheben. Die AP-Kosten für die Steigerungen muss er aus seinem für die Weiterbildung angesammelten Vorrat bestreiten. Gibt die Profession beispielsweise das Talent *Magiekunde* 8 vor, und der Held hat nur *Magiekunde* 6, investiert er AP, um das Talent auf einen Wert von 8 anzuheben.
- Eine Steigerung über dieses Maß hinaus ist nur in Absprache mit dem Meister möglich. Hierbei sollten sich Spieler und Meister an den gesammelten AP des Helden orientieren. Als Faustregel gilt: Ab 1.200/1.400/1.700/2.100 AP (AP-Menge ergibt sich durch Erfahrungsgrad + angesammelte AP) kann man die Grenze des FW des Professionspaketes um +2/+4/+6/+8 übersteigen. Es gelten weiterhin die Regeln für die Begrenzung von Fertigkeiten (siehe **Regelwerk** Seite **39**).
- Ein Held kann Sonderfertigkeiten wie Tradition und Merkmal während der Weiterbildung erlernen. Auch hier gilt, dass er die nötigen AP ausgeben muss, um diese Sonderfertigkeit zu erhalten.
- Spielst du mit der Fokusregel der Zauberstile und hast die SF Zauberstil-Kombination, kann dein Held außerdem eine weitere Zauberstilsonderfertigkeit und dazu passende erweiterte Zaubersonderfertigkeiten erwerben.
- Verwendest du die Fokusregel des Unterrichts, kann der Held auch Zauber aus dem Standardzauberpaket und dem Wahlzauberpaket wählen (siehe Seite **75**), sofern er an der passenden Ausbildungsstätte studiert. Maximal kann er diese Zauber auf einen FW von 8 für Zauber des Standardpakets bzw. 4 für Wahlzauber steigern.

Nur eine Weiterbildung?
Weiterbildungen in diesem Umfang sind nicht nur innerweltlich zeitaufwendig, sie sollten für Zauberer eher die Ausnahme sein. Personen mit fremder Tradition wird ohnehin nur äußerst selten erlaubt, eine Weiterbildung an der Ausbildungsstätte einer anderen Tradition zu beginnen. Bei Magiern ist es sogar fast ausschließlich möglich, Akademien und Lehrmeister der eigenen Gilde um eine Weiterbildung zu bitten, ein sogenanntes Zweitstudium.
Mehr als eine Weiterbildung solltest du als Meister daher nur in absoluten Ausnahmefällen zulassen. Viele Lehrmeister erwarten bei einer Weiterbildung in einer neuen Tradition, dass die alte Tradition komplett aufgegeben wird und der Zauberer einen weltanschaulichen Wandel hinter sich hat. Kaum eine Hexe würde sich beispielsweise an einer Magierakademie weiterbilden, und wenn doch, wird sie sich wohl von ihrer hexischen Art des Zauberns distanziert haben. Es mag aber auch hier Ausnahmen geben, etwa Magier, die sich in Akademien wie Gerasim oder Lowangen mit der elfischen Tradition beschäftigen, oder Scharlatane, die in Zorgan versuchen, der Gildenmagie nahezukommen. Auch bei einer veränderten Weltanschauung kann der Held die SF seiner ursprünglichen Tradition noch nutzen.

Unterricht

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Heldenerschaffung.

Nicht jeder Held gleicht zwingend dem anderen, auch wenn beide von derselben Akademie stammen oder einen gemeinsamen Lehrmeister hatten. Es kann gut sein, dass sich eine Magierin während ihres Noviziums für ein anderes Seminar entschieden hat, als einer ihrer Mitschüler. Auch wenn sie viele Gemeinsamkeiten in der Ausbildung durchlebt haben, weichen durch diese Wahl doch ihre erlernten Fähigkeiten etwas voneinander ab.
Um dies regeltechnisch darzustellen, kannst du deinen Helden mit den ihm zur Verfügung stehenden Abenteuerpunkten beliebig verändern, selbst wenn du ein Professionspaket wählst. In der Regel wirst du bei der Heldenerschaffung noch AP übrigbehalten, und in den meisten Fällen wurden nur 7 Zauber durch das Paket festgelegt, sodass du noch weitere aktivieren und steigern kannst.
Die meisten Ausbildungsstätten verfügen über einen größeren Formelschatz, der an die Schüler weitergegeben werden kann, und dieser Abschnitt soll es dir leichter machen zu variieren. So kannst du bei der Heldenerschaffung passend zum Hintergrund auf die verschiedenen Lehrpläne der Akademien oder des Lehrmeisters eingehen.



Wir haben an dieser Stelle nur die Wahlzauber der vorgestellten Ausbildungsstätten für Gildenmagier angegeben. In weiteren Regelerweiterungsbänden sind auch neue Wahlzauber für andere Professionen enthalten.

Unterrichtspläne

Du kannst nach den folgenden Punkten Änderungen am Lehrplan deines Helden vornehmen und so regeltechnisch darstellen, dass er bestimmte Kurse oder Seminare belegt oder sich in ein besonderes Wissensgebiet eingelesen hat, dafür jedoch andere Themen vernachlässigen musste. Oder du wählst stattdessen einen der Pfade oder Zweige der Ausbildungsstätte. Der AP-Wert, der bei dem Pfad / Zweig angegeben ist, ersetzt den AP-Wert des Professionspakets, und du kannst alle dort angegebenen Änderungen für deinen Helden übernehmen (genauso wie bei einer Variante einer Profession, siehe **Regelwerk** Seite **128**).

Abstrakte Lehrpläne

- Alle Magier können aus dem *Standardzauberpaket* (siehe Seite **75**) einen Zauber wählen und einen beliebigen Zauber aus dem Professionspaket dagegen eintauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Magier können auch Zauber aus dem *Wahlzauberpaket* (siehe ab Seite **75**) der jeweiligen Akademie mit Zaubern aus ihrem Professionspaket tauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Talente, die im Professionspaket angegeben sind, kannst du leicht modifizieren. Jedes Talent kann einen Bonus von bis zu +2 erhalten, dafür solltest du aber einen entsprechenden Malus in gleicher Höhe auf andere Talente und Zauber verteilen. Kampftechniken gelten in diesem System als Talente. Du musst dabei immer auf den Höchstwert nach Erfahrungsgrad achten, denn auch durch die Regeln des Unterrichts darfst du dennoch nicht den maximalen Wert bei der Heldenerschaffung übertreffen. Eine Fertigkeit kann nur einmal einen Bonus oder Malus erhalten. Die AP-Kosten dieser Verschiebung müssen am Ende mit den Kosten der Profession verrechnet werden.

Hierbei ist zu beachten, dass nicht alle Verschiebungen von Zaubern und Talenten gleich viele AP kosten, sondern die Änderungen jeweils neu berechnet werden müssen.

Leitlinie

Die Anzahl der Austauschmöglichkeiten von Zaubern ist für einen Gildenmagier durch die *Leitlinie* der Ausbildungsstätte begrenzt. Einige Ausbildungsstätten sind aufgeschlossen gegenüber Neuem, andere hingegen sind sehr traditionsverhaftet und halten an einem starren Lehrplan mit wenig Wahlmöglichkeiten fest, oder lassen diese gar nicht erst zu.

Es gibt sechs Leitlinien-Kategorien: erzkonservativ, traditionell, bodenständig, aufgeschlossen, tolerant und freigeistig. Die Leitlinie gibt jeweils vor, wie viele Zauber des Professionspakets maximal ausgetauscht werden dürfen. Solltest du ein fertiges Paket wählen, aber weniger Zauber austauschen wollen, so beachte, dass du die entsprechenden AP-Werte herausrechnen musst.

Auf die Veränderungen bei Talenten hat die Leitlinie keinen Einfluss.

Leitlinien und Zauberänderungen

Leitlinie	Zauberänderungen
erzkonservativ	0
traditionell	1
bodenständig	2
aufgeschlossen	3
tolerant	4
freigeistig	5

Zauberprofil
Optionale Regel

Um den Formelschatz der Ausbildungsstätte regeltechnisch abzubilden, sollte dein Zauberer nach der Heldenerschaffung ausschließlich über Zauber verfügen, die durch das Professionspaket, die Wahlzauber und das Standardpaket abgedeckt sind. Diese Zauber werden dort typischerweise an die Schüler weitergegeben.
Diese Optionalregel macht das Spiel etwas komplexer.

Standardzauberpaket für Gildenmagier

Das folgende Paket an Zaubern wird an allen Ausbildungsstätten für Gildenmagier gelehrt, sofern dies bei der jeweiligen Beschreibung nicht explizit anders vermerkt ist. Sollte der gewählte Zauber nicht in der eigenen Tradition vorliegen, kann er nur als Fremdzauber erlernt werden. Je nach Ausbildungsstätte kann ein Zauber aber auch in unterschiedlichen Traditionen vorliegen. Ist dies der Fall, dann darf der Spieler frei wählen, in welcher Tradition sein Held den Fremdzauber erlernen soll.

Aeolito, Analys, Armatrutz, Attributo (Klugheit), Attributo (Körperkraft), Auris Illusionis, Balsam, Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Claudibus, Corpofesso, Cryptographo, Disruptivo, Duplicatus, Eisenrost, Elementarer Diener, Flim Flam, Foramen, Fulminictus, Gardianum, Horriphobus, Ignifaxius, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Manifesto, Manus Miracula, Menetekel, Motoricus, Objectovoco, Oculus Illusionis, Odem, Paralysis, Penetrizzel, Physiostabilis, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Salander, Sapefacta, Sensibar, Silentium, Somnigravis, Transversalis, Visibili

Wahlpakete für Gildenmagier

Im folgenden Abschnitt erhältst du eine Übersicht über die Wahlzauber und die eingeschränkten Zauber der verschiedenen Akademien und Lehrmeister.
Wahlzauber sind Zauber, die zwar nicht zum Standardpaket der Zauberformeln gehören, an der Ausbildungsstätte aber bevorzugt gelehrt werden. Diese können durch die Regel der Unterrichtspläne mit den Zaubern des Professionspakets getauscht werden.
Eingeschränkte Zauber können bei der Heldenerschaffung nicht gewählt werden, da sie an der Ausbildungsstätte nicht gelehrt werden. An dieser Stelle gibt es manchmal einen Eintrag, dass alle Zauber eines Merkmals oder einer Tradition darunterfallen. Alternativ kann es auch sein, dass nur 1 zusätzlicher Zauber eines bestimmten Merkmals bei der Heldenerschaffung aktiviert werden sollte, da dieses Merkmal an der Akademie kaum unterrichtet wird. Außerdem gibt es die Anmerkung, dass bei manchen Ausbildungsstätten borbaradianische Formeln nicht gewählt werden können. Zauber, die borbaradianische Formeln darstellen, sind extra als solche benannt (Borbaradianische Formeln werden in nachfolgenden Bänden vorgestellt).
Zudem haben wir noch einige *Unterrichtspakete* erstellt, die unter Berücksichtigung der Unterrichtsregeln als Variante für die Profession direkt gewählt werden können. Die Kosten dieser Pakete sind bereits mit denen der Profession verrechnet. Wird eine solche Variante gewählt, müssen also lediglich die hier genannten AP-Kosten aufgebracht werden. Unter *Zauberänderungen* sind alle Zauber aufgeführt, die Zauber des Professionspaketes ersetzen. Unter *Fertigkeiten (+)* sind Talente und Zauber aufgelistet, die einen Bonus auf den FW des Professionspaketes erhalten, bei *Fertigkeiten (-)* solche, die einen Abzug erhalten. Beachte, dass sich unter den Wahlzaubern auch Fremdzauber, also Zauber einer anderen Tradition befinden können.

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Leitlinie: tolerant
Wahlzauberpaket: Ecliptifactus, Einflussbann, Erinnerung verlasse dich, Höllenpein, Ignorantia, Imperavi, Magischer Raub, Memorabia, Paralysis, Schwarzer Schrecken, Sensibar, Widerwille
Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Pfad der harten Hand (343 AP)
Zauberänderungen: Höllenpein 4 statt Odem 4, Imperavi 4 statt Somnigravis (Elfen) 4, Memorabia 6 statt Bannbaladin 6, Magischer Raub 4 statt Corpofesso 4
Fertigkeiten (+): Betören 4 statt 3, Menschenkenntnis 6 statt 5, Willenskraft 7 statt 5
Fertigkeiten (-): Körperbeherrschung 0 statt 2, Stangenwaffen 6 statt 8

Pfad der weichen Hand (329 AP)
Zauberänderungen: Einflussbann 4 statt Corpofesso 4, Erinnerung verlasse dich 4 statt Odem 4, Magischer Raub 4 statt Somnigravis (Elfen) 4, Widerwille 6 statt Horriphobus 6
Fertigkeiten (+): Betören 5 statt 3, Menschenkenntnis 6 statt 5, Willenskraft 6 statt 5
Fertigkeiten (-): Körperbeherrschung 0 statt 2, Stangenwaffen 6 statt 8

Akademie der Hohen Magie zu Punin

Leitlinie: bodenständig
Wahlzauberpaket: Adlerauge, Adlerschwinge, Arcanovi, Axxeleratus, Band und Fessel, Dämonenbann, Debilitatio, Desintegratus, Dschinnenruf, Erinnerung verlasse dich, Exposami, Gedankenbilder, Harmlose Gestalt, Ignisphaero, Ignorantia, Invercano, Magischer Raub, Meister der Elemente, Memorabia, Nihilogravo, Nuntiovolo, Objectobscuro, Oculus Astralis, Tiergedanken, Widerwille
Eingeschränkte Zauber: Höllenpein

Invocatoren-Zweig (326 AP)
Zauberänderungen: Elementarer Diener 7 statt Oculus Astralis 7, Invocatio Minor 4 statt Xenographus 4
Fertigkeiten (+): Sphärenkunde 8 statt 6
Fertigkeiten (-): Magiekunde 6 statt 8

Observatoren-Zweig (330 AP)
Zauberänderungen: Adlerauge 4 statt Invocatio Minima 4, Memorans 4 statt Xenographus 4, Manus Miracula 4 statt Manifesto 4
Fertigkeiten (+): Sinnesschärfe 4 statt 2
Fertigkeiten (-): Tierkunde 2 statt 4

Akademie der Verformungen zu Lowangen

Leitlinie: aufgeschlossen
Wahlzauberpaket: Adlerschwinge, Attributo (Körperkraft), Falkenauge, Haselbusch, Movimento, Objectobscuro, Wasseratem
Eingeschränkte Zauber: folgende Zauber werden nicht unterrichtet: Schwarz und Rot, Transmutare, Chimaeroform

Heilkunst-Zweig (316 AP)
Zauberänderungen: Attributo (Körperkraft) 5 statt Armatrutz 5, Balsam 6 statt Corpofesso 6, Wasseratem 4 statt Visibili (Elfen) 4
Fertigkeiten (+): Heilkunde Wunden 5 statt 4
Fertigkeiten (-): Stangenwaffen 7 statt 8

Verwandlungs-Zweig (321 AP)
Zauberänderungen: Adlerschwinge 6 statt Corpofesso 6, Attributo (Körperkraft) 5 statt Armatrutz 5, Wasseratem 4 statt Bannbaladin 4
Fertigkeiten (+): Geographie 5 statt 4
Fertigkeiten (-): Heilkunde Wunden 3 statt 4

Akademie Schwert und Stab zu Gareth

Leitlinie: erzkonservativ
Wahlzauberpaket: keine
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber; folgende Zauber werden nicht unterrichtet: Ängste lindern, Bannbaladin, Delicioso, Einfluss bannen, Horriphobus, Imperavi, Impersona, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Schleier, Schwarz und Rot, Skelettarius, Somnigravis

Schwert-Zweig (325 AP)
Zauberänderungen: keine
Fertigkeiten (+): Schwerter 11 statt 10
Fertigkeiten (-): Magiekunde 4 statt 5

Stab-Zweig (324 AP)
Zauberänderungen: keine
Fertigkeiten (+): Stangenwaffen 11 statt 10
Fertigkeiten (-): Körperbeherrschung 2 statt 3

Alrik Dagabor

Leitlinie: traditionell
Wahlzauberpaket: –
Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Weg des Kämpfers (258 AP)
Zauberänderungen: Ignifaxius 4 statt Flim Flam 4
Fertigkeiten (+): Kriegskunst 2 statt 0, Stangenwaffen 11 statt 10
Fertigkeiten (-): Etikette 1 statt 2, Paralysis 4 statt 6

Weg des Reisenden (255 AP)
Zauberänderungen: Foramen 6 statt Paralysis 6
Fertigkeiten (+): Geographie 5 statt 4, Orientierung 4 statt 3, Wildnisleben 2 statt 0
Fertigkeiten (-): Penetrizzel 3 statt 4, Sphärenkunde 1 statt 3, Stangenwaffen 9 statt 10

Demirion Ophenos

Leitlinie: bodenständig
Wahlzauberpaket: Dämonenbann, Ecliptifactus, Herzschlag ruhe
Eingeschränkte Zauber: keine

Weg der Niederhöllen (328 AP)
Zauberänderungen: Ecliptifactus 4 statt Band und Fessel 4, Herzschlag ruhe 4 statt Skelettarius 4
Fertigkeiten (+): Einschüchtern 5 statt 4, Sphärenkunde 7 statt 6
Fertigkeiten (-): Pflanzenkunde 2 statt 4

Weg ohne Gnade (322 AP)
Zauberänderungen: Dämonenbann 4 statt Imperavi 4, Herzschlag ruhe 6 statt Invocatio Minor 6
Fertigkeiten (+): Einschüchtern 5 statt 4, Heilkunde Wunden 1 statt 0
Fertigkeiten (-): Pflanzenkunde 2 statt 4

Halle der Antimagie zu Kuslik

Leitlinie: traditionell
Wahlzauberpaket: Adlerauge, Heilungsbann, Invercano
Eingeschränkte Zauber: zusätzlich nur 1 Zauber des Merkmals Objekt, keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, borbaradianischen Zauber; folgende Zauber werden nicht unterrichtet: Accuratum, Adamantium, Aeolito, Arcanovi, Caldofrigo, Dunkelheit, Fortifex, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Objectofixo, Silentium, Skelettarius, Unberührt von Satinav

Defensor-Zweig (327 AP)
Zauberänderungen: Invercano 5 statt Disruptivo 5
Fertigkeiten (+): Magiekunde 6 statt 7, Menschenkenntnis 4 statt 3, Sphärenkunde 6 statt 5

Fertigkeiten (–): Betören 1 statt 0, Pflanzenkunde 0 statt 1, Tierkunde 0 statt 1

Contemplator-Zweig (318 AP)
Zauberänderungen: Adlerauge 5 statt Disruptivo 5
Fertigkeiten (+): Etikette 7 statt 6, Rechtskunde 4 statt 2, Tanzen 2 statt 1, Überreden 3 statt 2
Fertigkeiten (–): Pflanzenkunde 0 statt 1, Sphärenkunde 3 statt 5, Tierkunde 0 statt 1

Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa

Leitlinie: aufgeschlossen
Wahlzauberpaket: Armatrutz, Blick in die Gedanken, Desintegratus, Fortifex, Fulminictus, Gardianum, Ignisphaero, Incendio, Invocatio Minor, Klarum Purum, Lunge des Leviatan, Schwarzer Schrecken
Eingeschränkte Zauber: Caldofrigo, Heptagramma, Skelettarius

Leibmagier-Zweig (335 AP)
Zauberänderungen: Blick in die Gedanken 4 statt Invocatio Minima 4, Gardianum 7 statt Horriphobus 7, Desintegratus 4 statt Odem 4
Fertigkeiten (+): Etikette 5 statt 4, Tanzen 4 statt 2, Verkleiden 3 statt 2
Fertigkeiten (–): Alchimie 3 statt 5, Pflanzenkunde 2 statt 3, Tierkunde 1 statt 2

Seekrieg-Zweig (330 AP)
Zauberänderungen: Fortifex 4 statt Abvenenum 4, Schwarzer Schrecken 6 statt Horriphobus 6, Desintegratus 4 statt Odem 4
Fertigkeiten (+): Boote & Schiffe 2 statt 0, Geographie 4 statt 2, Schwimmen 2 statt 0
Fertigkeiten (–): Menschenkenntnis 2 statt 4, Tanzen 0 statt 2, Verkleiden 0 statt 2

Hesindius Lichtblick

Leitlinie: bodenständig
Wahlzauberpaket: Ablativum, Abvenenum, Aufwecken, Dämonenbann
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber

Weg der Bekämpfung des Bösen (293 AP)
Zauberänderungen: Ablativum 4 statt Gardianum 4, Blitz dich find 4 statt Motoricus 4
Fertigkeiten (+): Selbstbeherrschung 5 statt 4, Stangenwaffen 9 statt 8
Fertigkeiten (–): Heilkunde Seele 2 statt 3, Magiekunde 4 statt 5

Weg der Unterstützung des Guten (264 AP)
Zauberänderungen: Aufwecken 6 statt Somnigravis (Elfen) 6, Physiostabilis 4 statt Armatrutz 5
Fertigkeiten (+): Heilkunde Wunden 4 statt 3, Pflanzenkunde 4 statt 3
Fertigkeiten (–): Magiekunde 4 statt 5, Rechnen 4 statt 5

Khelbara ay Baburia

Leitlinie: aufgeschlossen
Wahlzauberpaket: Ängste lindern, Aufwecken, Corpofesso, Eigene Ängste, Heilungsbann, Hellsichtbann, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Klarum Purum, Satuarias Herrlichkeit, Schwarzer Schrecken
Eingeschränkte Zauber: zusätzlich nur 1 Zauber des Merkmals Elementar; keine Zauber, die TP oder SP bei Kulturschaffenden verursachen

Weg der Heilerin (360 AP)
Zauberänderungen: Corpofesso 6 statt Horriphobus 6, Klarum Purum 5 statt Schmerzen lindern 5, Lunge des



Leviatan 4 statt Invocatio Minima 4
Fertigkeiten (+): Heilkunde Gift 5 statt 4, Heilkunde Krankheiten 6 statt 5, Heilkunde Wunden 7 statt 6
Fertigkeiten (-): Fesseln 0 statt 2, Visibili 4 statt 5

Weg der Verführerin (361 AP)
Zauberänderungen: Corpofesso 6 statt Horriphobus 6, Satuarias Herrlichkeit 5 statt Schmerzen lindern 5, Transversalis 4 statt Invocatio Minima 4
Fertigkeiten (+): Betören 5 statt 3, Fesseln 3 statt 2, Überreden 3 statt 2, Verkleiden 5 statt 4
Fertigkeiten (-): Heilkunde Krankheiten 4 statt 5, Horriphobus 4 statt 5, Leidensbund 4 statt 5, Selbstbeherrschung 3 statt 5

Schule der Austreibung zu Perricum

Leitlinie: bodenständig
Wahlzauberpaket: Dämonenbann, Einflussbann, Eigene Ängste, Erinnerung Verlasse Dich, Höllenpein, Karnifilo, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Invercano, Memorabia, Schwarzer Schrecken
Eingeschränkte Zauber: keine

Exorzisten-Zweig (331 AP)
Zauberänderungen: Dämonenbann 5 statt Illusionsbann 5, Memorabia 4 statt Ängste lindern 4
Fertigkeiten (+): Selbstbeherrschung 6 statt 4, Sphärenkunde 6 statt 5
Fertigkeiten (-): Bekehren & Überzeugen 2 statt 4, Heilkunde Seele 3 statt 4

Seelenheiler-Zweig (320 AP)
Zauberänderungen: Erinnerung verlasse dich 7 statt Pentagramma 7, Memorabia 5 statt Heptagramma 5
Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 5 statt 4, Heilkunde Seele 6 statt 4
Fertigkeiten (-): Raufen 8 statt 10, Sphärenkunde 4 statt 5

Schule der Hellsicht zu Thorwal

Leitlinie: tolerant
Wahlzauberpaket: Exposami, Gedankenbilder, Gefunden, Magischer Raub, Projektimago, Tiergedanken
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Philosophen-Zweig (343 AP)
Zauberänderungen: Exposami 4 statt Penetrizzel 4, Gedankenbilder 4 statt Balsam 4, Magischer Raub 5 statt Adlerauge 5, Projektimago 4 statt Xenographus 4
Fertigkeiten (+): Geschichtswissen 5 statt 3, Götter & Kulte 4 statt 2, Sagen & Legenden 4 statt 3, Sternkunde 4 statt 3
Fertigkeiten (-): Klettern 0 statt 2, Körperbeherrschung 1 statt 2, Selbstbeherrschung 1 statt 2, Wildnisleben 0 statt 2

Reisender-Zweig (339 AP)
Zauberänderungen: Gedankenbilder 5 statt Oculus Astralis 5, Magischer Raub 4 statt Penetrizzel 4, Tiergedanken 4 statt Odem 4, Xenographus 5 statt Sensibar 5
Fertigkeiten (+): Boote & Schiffe 2 statt 1, Geographie 6 statt 5, Körperbeherrschung 3 statt 2, Schwimmen 3 statt 2
Fertigkeiten (-): Magiekunde 4 statt 5, Menschenkenntnis 2 statt 4, Selbstbeherrschung 1 statt 2

Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

Leitlinie: aufgeschlossen
Wahlzauberpaket: Corpofrigo, Invercano, Karnifilo, Memorans, Objectobscuro, Physiostabilis, Schwarz und Rot
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber

Selbstverwandler-Zweig (358 AP)
Zauberänderungen: Fischflosse 5 statt Verwandlungsbann 5, Physiostabilis 5 statt Pentagramma 5, Wolfsgestalt 7 statt Paralysis 7
Fertigkeiten (+): Körperbeherrschung 4 statt 2
Fertigkeiten (-): Heilkunde Gift 2 statt 4

Fremdverwandler-Zweig (345 AP)
Zauberänderungen: Corpofrigo 5 statt Axxeleratus 5, Karnifilo 4 statt Einflussbann 4, Physiostabilis 5 statt Pentagramma 5
Fertigkeiten (+): Körperbeherrschung 4 statt 2
Fertigkeiten (-): Heilkunde Gift 2 statt 4

Schule des Direkten Weges zu Gerasim

Leitlinie: freigeistig
Wahlzauberpaket: Aeolito, Band und Fessel, Blitz dich find, Blick in die Gedanken, Chamaelioni, Gedankenbilder, Haselbusch, Nebelwand, Objectobscuro, Ruhe Körper, Solidirid, Spurlos, Tiergedanken, Telekinesebann
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber

Menschlicher Zweig (305 AP)
Zauberänderungen: Aeolito 5 statt Wirbelform 5, Ruhe Körper 5 statt Motoricus 5, Ruhe Körper 6 statt Verwandlungsbann 6, Spurlos 6 statt Attributo (Klugheit) 6, Telekinesebann 6 statt Balsam 6
Fertigkeiten (+): Klettern 3 statt 1, Körperbeherrschung 4 statt 5
Fertigkeiten (-): Attributo (Klugheit) 4 statt 6, Verbergen 1 statt 2

Elfischer Zweig (304 AP)
Zauberänderungen: Band und Fessel 6 statt Verwandlungsbann 6, Chamaelioni 4 statt Transversalis 4, Gedankenbilder 6 statt Attributo (Klugheit) 6, Haselbusch 5 statt Wirbelform 5, Spurlos 5 statt Motoricus 5
Fertigkeiten (+): Pflanzenkunde 5 statt 4, Tierkunde 5 statt 4, Wildnisleben 4 statt 3
Fertigkeiten (-): Menschenkenntnis 2 statt 4, Rechtskunde 0 statt 1

Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Leitlinie: aufgeschlossen
Wahlzauberpaket: Chamaelioni, Harmlose Gestalt, Ignorantia, Impersona, Projektimago
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber

Gaukler-Zweig (242 AP)
Zauberänderungen: Harmlose Gestalt (Hexen) 5 statt Visibili (Elfen) 5, Ignorantia 5 statt Duplicatus 5, Impersona 6 statt Illusionsbann 6
Fertigkeiten (+): Brett- & Glücksspiel 3 statt 2, Gaukeleien 4 statt 3, Zechen 3 statt 1
Fertigkeiten (-): Geschichtswissen 1 statt 2, Magiekunde 2 statt 4, Reiten 1 statt 2

Hofkünstler-Zweig (257 AP)
Zauberänderungen: Chamaelioni 6 statt Illusionsbann 6, Impersona 5 statt Visibili (Elfen) 5, Projektimago 4 statt Manus Illusionis 4
Fertigkeiten (+): Betören 3 statt 2, Etikette 6 statt 4, Rechtskunde 4 statt 3
Fertigkeiten (-): Gaukeleien 2 statt 3, Pflanzenkunde 1 statt 2, Zierkunde 0 statt 2

Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Leitlinie: bodenständig
Wahlzauberpaket: Ängste lindern, Gedankenbilder, Hellsichtbann, Movimento, Ruhe Körper, Tiergedanken
Eingeschränkte Zauber: zusätzlich nur 1 Zauber des Merkmals Elementar und nur 1 Zauber des Merkmals Illusion, keine Zauber des Merkmals Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianische Zauber

Heiler-Zweig (307 AP)
Zauberänderungen: Hellsichtbann 4 statt Bannbaladin 4, Ruhe Körper 5 statt Blick aufs Wesen (Elfen) 5
Fertigkeiten (+): Alchimie 5 statt 3, Heilkunde Gift 5 statt 3, Heilkunde Krankheiten 5 statt 4, Heilkunde Wunden 6 statt 4, Pflanzenkunde 5 statt 4
Fertigkeiten (-): Corpofesso 2 statt 4, Körperbeherrschung 0 statt 2, Lebensmittelbearbeitung 1 statt 2, Sagen & Legenden 2 statt 3, Stangenwaffen 6 statt 8

Verständigungs-Zweig (293 AP)
Zauberänderungen: Gedankenbilder 4 statt Attributo (Körperkraft) 4, Hellsichtbann 5 statt Klarum Purum 5
Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 4 statt 3, Heilkunde Seele 5 statt 3, Überreden 2 statt 0
Fertigkeiten (-): Heilkunde Wunden 3 statt 4, Pflanzenkunde 2 statt 4, Tierkunde 2 statt 4

Töchter Niobaras

Leitlinie: bodenständig
Wahlzauberpaket: Adlerauge, Ängste lindern, Dämonenbann, Ignorantia, Menetekel, Ruhe Körper, Unberührt von Satinav
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber

Weg der Geheimnisse (342 AP)
Zauberänderungen: Adlerauge 6 statt Odem 6, Ignorantia 4 statt Widerwille 4
Fertigkeiten (+): Magiekunde 6 statt 4, Geschichtswissen 7 statt 6, Sternkunde 8 statt 7
Fertigkeiten (-): Betören 0 statt 2, Menschenkenntnis 2 statt 4

Weg der Offenbarung (339 AP)
Zauberänderungen: Adlerauge 4 statt Widerwille 4, Ängste lindern 4 statt Memorans 4
Fertigkeiten (+): Gassenwissen 3 statt 2, Heilkunde Seele 4 statt 3, Menschenkenntnis 6 statt 5
Fertigkeiten (-): Sphärenkunde 2 statt 4, Stangenwaffen 6 statt 8

Vadif sal Karim

Leitlinie: traditionell
Wahlzauberpaket: Archofaxius, Archosphaero, Elementarbann, Orcanosphaero, Verwandlungsbann, Wolfstatze
Eingeschränkte Zauber: keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine borbaradianischen Zauber

Weg des Wüstenzauberers (352 AP)
Zauberänderungen: Archofaxius 4 statt Aeolito 4
Fertigkeiten (+): Sphärenkunde 6 statt 4, Wildnisleben 5 statt 4
Fertigkeiten (-): Dolche 7 statt 8, Heilkunde Wunden 2 statt 4

Weg des Tieres (355 AP)
Zauberänderungen: Wolfstatze 4 statt Aeolito 4
Fertigkeiten (+): Tierkunde 7 statt 5
Fertigkeiten (-): Menschenkenntnis 2 statt 4

Gildenprägung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Sonderfertigkeit (Gildenmagier).

> Sollte dir die Regel für Gildenprägung zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Um die Eigenheiten der aventurischen Magiergilden regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Gildenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Magiezunft charakterisieren.

- Gildenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine passende Gildenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wechselt ein Held die Gilde, bekommt er automatisch die neue Gildenprägung, verliert aber die alte.

Gildenprägungen der Magiergilden

Graue Gilde

Die graue Gilde ist die größte der drei Magiergilden, jedoch folgen ihre Mitglieder sehr unterschiedlichen Lebenswegen und Weltanschauungen. Gemeinsam sind ihnen nur der unermüdliche Forscherdrang und die stete Suche nach Erkenntnis. Zudem stehen sie allen Formen der Magie offen gegenüber, wenn sie auch einen verantwortungsvollen Umgang mit den eigenen Kräften lehren.

Wissbegierig: Das Verstehen und Durchdringen magischer Phänomene ist von besonderer Wichtigkeit für die meisten Graumagier. Der Held bekommt bei Zaubern, die der magischen Analyse dienen (beispielsweise ODEM und ANALYS) oder einen Blick auf die Astralwelt erlauben (OCULUS ASTRALIS), bei Gelingen +1 FP.

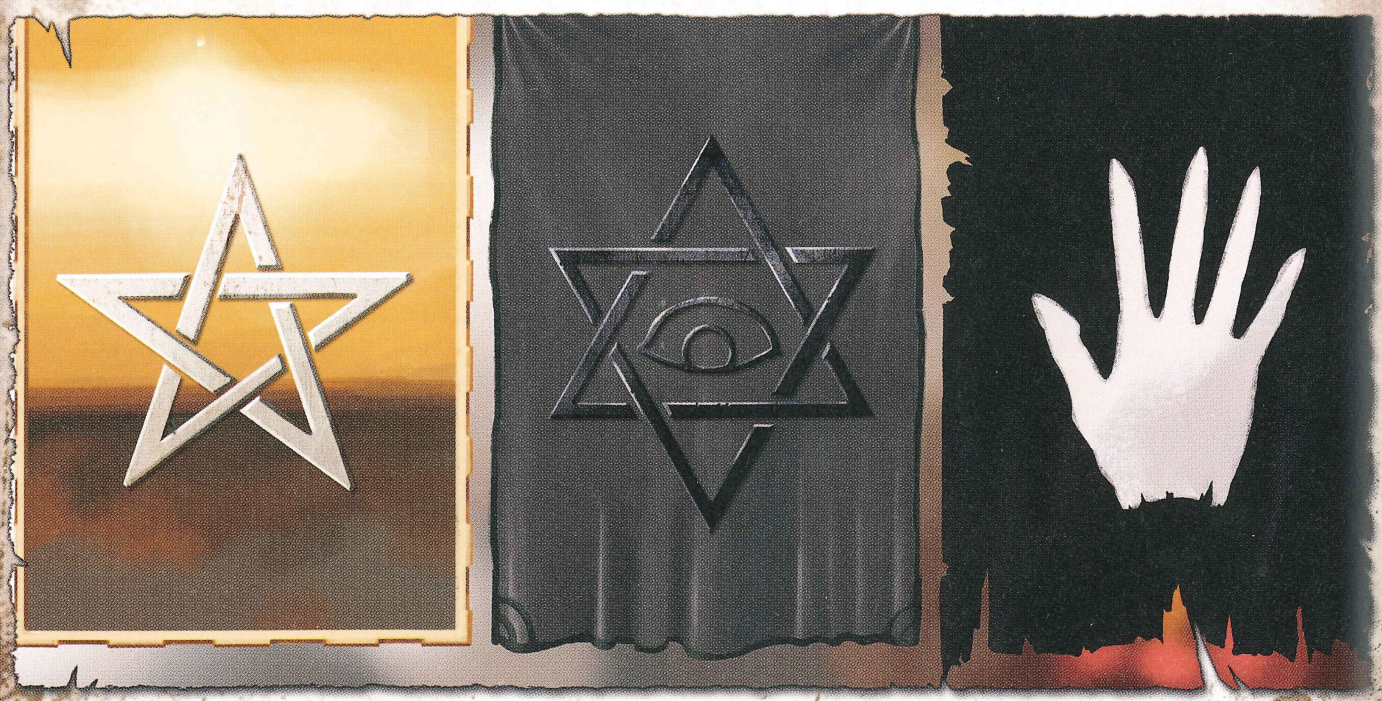
Verkopft: Graumagier gelten stärker noch als Schwarz- und Weißmagier als etwas versponnen und weltfremd. Auch wenn dies nicht bei allen zutrifft, so erleiden Graumagier bei Proben auf *Etikette* und *Überreden* gegenüber Nichtmagiern eine Erschwernis von 1 bei Teilproben auf IN. Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Magiern gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

Voraussetzungen: Der Held wurde an einer Akademie oder von einem privaten Lehrmeister der Grauen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an.

Schwarze Gilde

Die Furcht des Volkes vor Schwarzmagiern ist in vielen Fällen berechtigt, finden sich unter ihnen doch zahlreiche Dämonologen, Nekromanten und Beherrscher. Daneben sind jedoch viele Zauberer anzutreffen, die lediglich exzentrisch sind, fragwürdigen Philosophien folgen oder sich keinen Einschränkungen bei Forschung und Lehre unterwerfen wollen. Feste Strukturen existieren innerhalb der Gilde kaum, stattdessen legen ihre Mitglieder Wert auf ein hohes Maß an Individualität, wobei vor allem Eigennutz und Machtgewinn im Vordergrund stehen.

Vorsichtig: Schwarzmagier beschäftigen sich häufig mit den gefährlichsten Spielarten ihrer Kunst und sind daher geübt darin, konzentriert und vorsichtig zu agieren. Unterläuft einem Schwarzmagier ein Patzer beim Zaubern, darf der Spieler den Wurf auf eine entsprechende Patzertabelle wiederholen (beispielsweise **Regelwerk** Seite **258** oder **264**), wenn ihm das Ergebnis nicht zusagt. Das zweite Ergebnis ist bindend.



Zwielichtig: Schwarzmagier gelten in den Augen vieler Aventurier als zwielichtige Gesellen. Deshalb entfällt bei Schwarzmagiern der Bonus beim sozialen Stand für Magier (siehe **Regelwerk** Seite **338**). Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Magiern gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.
Voraussetzungen: Der Held wurde an einer Akademie oder von einem privaten Lehrmeister der Schwarzen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an.

Weiße Gilde
Die Weiße Gilde ist streng organisiert, und den Gesetzen zuwider handelnde Mitglieder werden rasch zur Rechenschaft gezogen. Weißmagier gehen daher oft deutlich bewusster und zurückhaltender mit ihren astralen Kräften um als andere Zauberer. Sie sehen Magie als verantwortungsvolle, nur schwer zu meisternde Kunst an und greifen nur dann auf sie zurück, wenn es notwendig ist, oder um mit ihr als schändlich erachtete Zauberei zu bekämpfen. Dementsprechend verfügen sie häufig über eine ausgeprägte Abneigung gegenüber fremden Zaubertraditionen, wie beispielsweise Druiden und Hexen, aber auch gegenüber anderen Magiern, etwa wenn sie der schwarzen Gilde angehören.
Ehrbar: Weißmagier gelten unter den Zauberkundigen Aventuriens als besonders wahrheitsliebend und ehrbar. Man vertraut ihnen in größerem Maße und stellt ihr Wort nur selten in Frage. Vor einem Gericht gilt ihr sozialer Stand als um 1 höher, wenn sie als Weißmagier zu erkennen sind (siehe **Regelwerk** Seite **338**).
Hochnäsig: Auch wenn einzelne Mitglieder weltoffen und freundlich sein mögen, sagt man den Magiern der Weißen Gilde nach, dass sie sehr traditionelle Ansichten hegen und oft hochnäsig gegenüber Untergebenen sind. Gegenüber Personen mit niedrigerem sozialen Stand erhalten Weißmagier eine zusätzliche Erschwernis von 1 auf Überreden (siehe **Regelwerk** Seite **338**). Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Magiern gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.
Voraussetzungen: Der Held wurde an einer Akademie oder von einem privaten Lehrmeister der Weißen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an.

Gildenlose
Es gibt zahlreiche private Lehrmeister, die sich keiner der drei Gemeinschaften verbunden fühlen und auch einige Akademien gehören keiner Gilde an. Zudem kommt es immer wieder vor, dass angehende Magier ihre Abschlussprüfungen nicht bestehen und keine Aufnahme finden. Manch ein Zauberer wird aufgrund begangener Verfehlungen ausgeschlossen.
In all diesen Fällen gelten die Magier als gildenlos. Dadurch sind sie zwar frei in ihrem Handeln, genießen aber nicht den rechtlichen Schutz des Gildenwesens und sind besonders im Mittel- und Horasreich zahlreichen Einschränkungen unterworfen.
Gildenlose Magier verfügen über keine Gildenprägung.
Voraussetzungen: Der Held wurde an einer gildenlosen Akademie oder von einem gildenlosen privaten Lehrmeister unterrichtet, er hat seine Ausbildung abgebrochen, oder er wurde von der Gilde ausgeschlossen.

Zauberwerkstatt

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Aventurische Zauberformeln.

Aventurischen Magiewirkern steht eine schier unüberschaubare Anzahl von Zaubern zur Verfügung. Von einem einfachen Erhellen der Umgebung über das Niederstrecken von Gegnern mit unsichtbarer Kraft bis hin zur Meisterschaft über das Wetter gibt es kaum etwas, das nicht auf magischem Wege herbeigeführt werden könnte. Eine derartige Vielfalt war jedoch nicht immer vorhanden. Vielmehr ist sie das Ergebnis von Jahrtausende umspannender Forschung. Lange bevor Menschen den Kontinent beherrschten, ersannen Elfen, Echsen, Trolle und viele weitere Völker Zauber, um Magie in geordnete Bahnen zu lenken. Besonders die Magier haben sich hier seit jeher hervorgetan, und viele Zauber des heutzutage bekannten Sprüchekanons sind der harten Arbeit jener zu verdanken, die ihr Leben der Wissenschaft widmeten. Während sich die meisten der heute lebenden Zauberer anderen Aufgaben widmen, finden sich auch unter ihnen immer wieder Einzelne, die sich dem Erforschen und Entwickeln von neuen Formen der Zauberei verschrieben haben. Vor allem unter den Gildenmagiern gilt es als erstrebenswert, sich durch die Wiederentdeckung einer alten Formel oder sogar mit einem gänzlich neuen Spruch einen Namen zu machen. Allein in den letzten 30 Jahren konnten auf diesem Weg zahlreiche neue Formeln entwickelt werden, die mittlerweile kaum noch aus den Lehrplänen wegzudenken sind.
Dennoch darf der enorme Aufwand eines solchen Unterfangens nicht unterschätzt werden, bedarf es doch vieler Wochen, wenn nicht gar Monate oder Jahre, um selbst kleine Anpassungen vorzunehmen. Auch sind viele bekannte Zauber bereits auf Effektivität und Effizienz ausgerichtet und in der Praxis erprobt und bewährt. Ganz so berechenbar, wie viele Gildenmagier die Magie begreifen wollen, ist sie zudem nicht immer. Allzu große Veränderungen bergen daher schnell auch Gefahren, und so mancher Zauberer, der zu unbedacht mit astralen Kräften experimentierte, hat diese Erkenntnis teuer mit Ruf, Verstand oder gar seinem Leben bezahlt.
Soll dennoch der Versuch unternommen werden, Zauberformeln nachhaltig zu verändern, kannst du auf die folgenden Regeln zurückgreifen.



Grundlegend muss der Meister seine Zustimmung für die Änderungen durch die Zauberwerkstatt geben.

Voraussetzungen

Die Betätigung in der Zauberwerkstatt benötigt stets einen bereits beherrschten Zauber, der als Grundlage der Forschung dient. Gänzlich neue magische Effekte zu erschaffen ist zwar nicht unmöglich, aber das Wissen darum ist im Laufe der Zeit verlorengegangen. Einzig Freizauberer und Verhüllte Meister der Magie sollen dazu noch in der Lage sein. Helden steht daher nur der lange und mühsame Weg der schrittweisen Weiterentwicklung offen. Dementsprechend verwendet jede neue Formel zunächst einmal die gleichen Regeln wie der zugrundeliegende Zauber und wird lediglich mit den unten vorgestellten Modifikationen ausgestattet. Bevor sich der eifrige Forscher ans Werk machen kann, muss er jedoch erst einmal eine Reihe an Voraussetzungen erfüllen:

- Der Erschaffer muss die Sonderfertigkeit Matrixkontrolle (siehe Seite **94**) besitzen.
- Der Erschaffer muss die zum Grundlagenzauber gehörige Merkmalskenntnis besitzen.
- Das Talent *Magiekunde (Rituale* oder *Zaubersprüche)* muss einen FW von mindestens 16 aufweisen.
- Der Grundlagenzauber muss einen FW von mindestens 16 aufweisen und in der eigenen Tradition beherrscht werden.
- Spielst du mit den Fokusregeln für Zaubererweiterungen, gilt: Durch die Zauberwerkstatt werden die bisherigen Zaubererweiterungen nicht übernommen. Das bedeutet, dass Zaubererweiterungen für eine neue Formel erst wieder mühsam erschaffen werden müssen. Dies ist ein äußerst langwieriger Prozess, und die aventurischen Forscher haben bislang dabei keine nennenswerten Ergebnisse erzielt.

Durchführung

Die Erschaffung eines neuen Zaubers ist ein langwieriger wie komplizierter Vorgang und wird als *komplexe Sammelprobe* abgehandelt. Im Falle der Zauberwerkstatt bedeutet dies, dass pro Intervall jeweils eine Probe auf *Magiekunde (Rituale* oder *Zaubersprüche)* sowie eine Probe auf den anzupassenden Zauber abgelegt werden muss. Bei der Zauberprobe handelt es sich um einen rein theoretischen Vorgang, es müssen also keine AsP aufgewendet werden. Gewürfelt werden beide Proben am Ende jedes Intervalls. Jedoch zählt nur die niedrigste QS der beiden Proben zum Gesamtergebnis, die bessere QS wird ignoriert.

Werden auf diesem Weg 10 QS angesammelt, ist die komplexe Sammelprobe gelungen.

Die QS werden nicht für die beiden Fertigkeiten getrennt angesammelt. Ist also eine QS von 4 bei der *Magiekunde* und eine von 2 bei dem Zauber herausgekommen, zählt für dieses Intervall nur die QS von 2.

Gelingt die Probe vor Ablauf des letzten Intervalls nicht, ist das Vorhaben gescheitert und es muss von vorne begonnen werden. Wird zumindest ein Zwischenergebnis erreicht, also eine QS von 6 angesammelt, muss der Zauberer zwar von vorne beginnen, jedoch sind alle künftigen Proben zur Erschaffung des gleichen Zaubers um 1 erleichtert. Dieser Bonus gilt natürlich nur, wenn noch einmal exakt der gleiche Zauber erschaffen werden soll. Außerdem führen mehrfach erreichte Teilerfolge nicht zu einer Erhöhung der Erleichterung.

Wurde der Zauber erfolgreich kreiert, kann er vom Erschaffer normal aktiviert werden (siehe **Regelwerk** Seite **351**) und steht ihm daraufhin mit einem FW von 0 zur Verfügung.

Die Länge jedes Intervalls hängt von dem Steigerungsfaktor des Zaubers ab. Je komplexer er ist, desto mehr Zeit wird dafür benötigt, seine einzelnen Komponenten in ausreichendem Maße zu durchdringen.

Die angegebenen Tage müssen dabei nicht zusammenhängend mit Forschungen zugebracht werden. Vielmehr können beliebig viele Pausen eingelegt werden. Ein Tag wird jedoch nur dann angerechnet, wenn mindestens acht Stunden in einer ruhigen Umgebung gearbeitet wurde.

Probenintervalle

Steigerungsschwierigkeit	Intervall
Zaubertrick	4 Tage
A-Zauber	8 Tage
B-Zauber	16 Tage
C-Zauber	32 Tage
D-Zauber	64 Tage

Zur Erschaffung eines neuen Zaubers stehen mehrere Intervalle zur Verfügung, jedoch ist ihre Anzahl begrenzt. Abhängig vom Ausmaß der vorgenommenen Anpassungen, können jeweils maximal 3, 5 oder 7 Proben durchgeführt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist jeweils bei den einzelnen Modifikationen angegeben.

Anzahl der erlaubten Proben

Schwierigkeitsgrad	Anzahl
schwer	3
durchschnittlich	5
leicht	7

Erschwert sind die Proben durch alle Umstände, die zum Zeitpunkt des Würfelns zum Tragen kommen (z. B. Zustände). Zudem sind sowohl die Probe auf *Magiekunde (Rituale* oder *Zaubersprüche)* als auch die Probe auf den Zauber um einen festgelegten Wert erschwert, der sich von den AsP-Kosten des Zaubers ableitet. Je mächtiger die zu modifizierende Magie ist, desto schwieriger ist es, sie in die gewünschten Bahnen zu lenken. Sind die Kosten eines Zaubers variabel, wie etwa bei aufrechterhaltenden Zaubern oder Kosten nach Gewicht, werden die Minimalkosten herangezogen. Sind diese nicht klar einer der Kostenstufe zuzuordnen, wir die nächsthöhere Stufe herangezogen.

Probenerschwernis

AsP-Kosten	Erschwernis
bis 4 AsP	–1
bis 8 AsP	–2
bis 16 AsP	–3
bis 32 AsP	–4
bis 64 AsP	–5
bis 128 AsP	–6
bis 256 AsP	–7

Je nachdem, über welches Handwerkszeug ein Held verfügt, kann die Probe nochmals modifiziert sein. Ein einfaches Zauberlabor kostet 10.000 Silbertaler und wiegt 200 Stein, eine gut ausgestattete Zauberwerkstatt kostet 50.000 Silbertaler und wiegt mindestens 1.500 Stein.

Zauberwerkstatt

Werkstatt	Modifikator
keine Werkstatt	–2
Zauberlabor	+/–0
Zauberwerkstatt	+1

Modifikationen

Dem Erschaffer eines neuen Zaubers stehen verschiedene Wege offen, eine Formel zu modifizieren, sei es die Erhöhung ihrer Reichweite, die Senkung ihrer Kosten oder die Überführung in eine andere Tradition. Dennoch sind die Möglichkeiten begrenzt, so kann etwa keine Änderung des Merkmals oder der Zielkategorie vorgenommen werden. Derartige Anpassungen stehen ebenso wie die Erschaffung gänzlich neuer Magiearten nur wenigen Meistern ihres Fachs offen. Zudem bringen viele Modifikationen Nachteile mit sich, da eine Verbesserung an einer Stelle stets zulasten eines anderen Aspekts geht. Soll etwa die Durchschlagskraft eines Kampfzaubers erhöht werden, geht dies beispielswiese mit einer verringerten Reichweite, der Erhöhung deKosten oder des Steigerungsfaktors einher. Genaueres ist bei den einzelnen Modifikationen angegeben, vielfach kann der Erschaffer sogar zwischen mehreren Nachteilen wählen.

Sowohl bei den erwünschten Vorteilen als auch bei den damit verbundenen Nachteilen kann es jedoch niemals zu Verschiebungen kommen, die über das übliche Maximum hinausgehen oder das Minimum unterschreiten. So kann ein Zauber beispielsweise niemals weniger als 1 AsP oder mehr als 256 AsP kosten, ebenso muss sein Steigerungsfaktor stets zwischen A und D liegen. Dem zuwiderlaufende Modifikationen können nicht durchgeführt werden. Auch ist es nicht möglich, mehr als eine Anpassung gleichzeitig vorzunehmen.

Sollen weitere durchgeführt werden, sind mehrere Durchläufe notwendig. Da der neue Zauber zunächst nur mit einem FW von 0 beherrscht wird, muss der Erschaffer ihn natürlich erst auf einen Wert von 16 bringen, bevor er ihn erneut modifizieren kann. Mehrfachmodifikationen durch die gleiche Person sind daher äußerst selten und geschehen meist über mehrere Generationen hinweg. Die möglichen Modifikationen sind im Folgenden vorgestellt.

Eine Übersicht zu den Zaubermodifikationen findest du im **Regelwerk** auf Seite **256**. Hier kannst du sehen, in welchen Stufen ein Spruch verändert werden kann und wie sich dies auf Kosten, Reichweite usw. auswirkt.

Kosmetische Anpassung

Schwierigkeitsgrad: leicht

Die einfachste aller Modifikationen umfasst simple Anpassungen optischer oder akustischer Natur. Auf diesem Wege kann beispielsweise die gesprochene Formel eines HORRIPHOBUS den eigenen Wünschen entsprechend gestaltet werden.

Dabei können allerdings keine spielrelevanten Aspekte geändert werden, beispielsweise ist es nicht möglich, eine eigentlich laut auszusprechende Formel nur noch zu flüstern oder einen IGNIFAXIUS in schwarzem Feuer erstrahlen zu lassen.

Änderung der Probe
Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich
Einige Zauberer verfügen über einen besonders niedrigen Wert in einer bestimmten Eigenschaft und sind daher eingeschränkt in der Nutzung mancher Zauber. Das Problem lässt sich mithilfe der Zauberwerkstatt umgehen, erlaubt sie es doch, eine der drei Teilproben eines Zaubers durch eine beliebige andere ersetzen. So kann der Erschaffer etwa aus einer Probe auf MU/IN/CH eine Probe auf KL/IN/CH machen. Dadurch darf es jedoch nicht zu einer Doppelung von Eigenschaften in der Probe kommen, im genannten Beispiel wäre es also nicht möglich, MU/MU/CH zu wählen.

Erhöhung der Wirkungsdauer
Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich
Empfindet ein Zauberer die Wirkungsdauer einer Formel als zu kurz, kann er sie mithilfe dieser Modifikation verdreifachen. Handelt es sich dabei um einen Zauber, der eine Bezahlung pro Zeiteinheit vorsieht, wird die Länge der Zeiteinheit verdreifacht. Statt 1 AsP pro 5 Minuten zu zahlen, müssten also nur noch 1 AsP pro 15 Minuten aufgebracht werden. Die Erhöhung der Wirkungsdauer geht mit einer Erhöhung der AsP-Kosten um eine Stufe einher.

Verkürzung der Zauberdauer
Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich
Manche Zauber eigenen sich nicht für den Einsatz in hektischen Situationen, da es zu lange dauert, sie zu wirken. Gelöst werden kann dieses Problem, indem die Zauberdauer um eine Stufe gesenkt wird.
Der Nachteil eines solchen Schritts ist, dass sich nach Wahl des Erschaffers entweder die Kosten des Zaubers um eine Stufe erhöhen oder der Steigerungsfaktor um einen Schritt steigt.

Ritualisierung
Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich
Mithilfe dieser Modifikation kann ein Zauberspruch in ein Ritual umgewandelt werden. Dadurch wandelt sich die Zauberdauer in die entsprechende Ritualdauer in der nächsten Spalte um, wie der folgenden Tabelle zu entnehmen ist.
Der Vorteil einer solchen Anpassung ist, dass sich auch die Zeiteinheit der Wirkungsdauer erhöht. Beträgt diese normalerweise 5 Minuten, wird sie also auf 5 Tage geändert. Die genaue Übertragung ist in der folgenden Tabelle abzulesen.
Nach der erfolgreichen Übertragung gelten alle übrigen Regeln für Rituale, etwa Modifikatoren für die Ritualprobe (siehe **Regelwerk** Seite **260**). Zauber der Wirkungsdauer sofort oder permanent können nicht ritualisiert werden.

Zauberdauerveränderung der Ritualisierung

Zauber	Ritual
1 Aktion	5 Minuten
2 Aktionen	30 Minuten
4 Aktionen	2 Stunden
8 Aktionen	8 Stunden
16 Aktionen	16 Stunden
32 Aktionen	32 Stunden

Wirkungsdauerveränderung der Ritualisierung

Zauber	Ritual
Sekunden	Minuten
Kampfrunden	Stunden
Minuten	Tage

Vergrößerung der Reichweite
Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich
Zwar verfügen viele Formeln über eine sinnvolle Reichweite, doch kommt ein Zauberer immer wieder in die missliche Lage, ein paar Schritt zu weit entfernt zu stehen. Praktischerweise erlaubt es diese Modifikation, die Reichweite eines Zaubers um eine Stufe anzuheben und ihn damit auf größere Entfernung hinweg wirken zu können. Unglücklicherweise kommt es dadurch jedoch nach Wahl des Erschaffers entweder zu einer Erhöhung der Kosten oder des Steigerungsfaktors um eine Stufe.



Vergrößerung des Wirkungsbereichs
Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich
Verfügt ein Zauber über einen Wirkungsbereich, kann dieser in der Zauberwerkstatt vergrößert werden. Dadurch kommt es zu einer Erhöhung des Radius um einen Faktor (von x 2 auf x 3, von x 3 auf x 4 usw.). Beträgt er beispielsweise beim Grundlagenzauber QS x 3 Schritt, vergrößert er sich durch die Modifikation auf QS x 4 Schritt. Die Anpassung kann nur dann vorgenommen werden, wenn der Radius von der QS abhängt. Nachteil der Modifikation ist die Erhöhung der Kosten um eine Stufe.

Senkung der Kosten
Schwierigkeitsgrad: schwer
Jeder Zauberer gerät früher oder später an die Grenzen seiner astralen Kräfte und ist nicht mehr dazu in der Lage, bis zur nächsten Ruhephase weitere Magie zu wirken. Dieser Zeitpunkt lässt sich allerdings herauszögern, indem man die Kosten einzelner Zauber verringert. Entscheidet sich ein Erschaffer für einen solchen Schritt, sinken die AsP-Kosten des jeweiligen Zaubers um eine Stufe. Im Gegenzug steigen jedoch die Zauberdauer und der Steigerungsfaktor um eine Stufe.

Traditionsüberführung
Schwierigkeitsgrad: schwer
Es ist nicht leicht, sich die magischen Geheimnisse fremder Völker oder okkulter Gruppen anzueignen, zu ungewohnt sind oft die vorgefundenen astralen Muster. Selbst wenn es gelingt, bleiben oft Schwierigkeiten bei der Anwendung des Erlernten bestehen. Relativ häufig kommt es daher zu dem Versuch, Zauber anderer Traditionen in die eigene zu überführen, sei es für die eigene Nutzung oder zur Weitergabe an Zöglinge und Eleven. Um eine solche Anpassung vornehmen zu können, ist es ausnahmsweise nicht nötig, den Grundlagenzauber in eigener Tradition zu beherrschen. Dafür ist die einzige mögliche Veränderung beim neu erschaffenen Zauber, dass seine Tradition jener des Erschaffers entspricht.

Zauberstile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex allgemeine magische Sonderfertigkeiten.

Durch die Zauberstile kann ein Zauberer erweiterte Zaubersonderfertigkeiten erlernen, die geheimes Wissen der einzelnen Institutionen, wie Akademien und private Lehrmeister, umfassen.
Bei der Heldenerschaffung kann ein Spieler den Stil der Akademie oder des privaten Lehrmeisters für seinen Helden wählen. Kein Zauberer muss einen Zauberstil erlernen. Es gibt dazu keine Verpflichtung, allerdings hat man dadurch viele Vorteile.

> Falls du zusätzlich mit der Fokusregel der Gildenprägung spielen möchtest: Gildenmagier können sowohl über einen Gildenstil als auch über einen Zauberstil verfügen.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Alle Zauberstile sind durch eine Zauberstilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine allgemeine magische Sonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen und kostet Abenteuerpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Zauberstilsonderfertigkeit verschafft dem Helden einen anderen Vorteil.

Allerdings gibt es auch einige Unterschiede zu den allgemeinen magischen Sonderfertigkeiten:

- Jeder Held kann nur über eine einzige Zauberstilsonderfertigkeit verfügen. Es ist nicht erlaubt, dass ein Held zwei oder mehr Zauberstilsonderfertigkeiten erwirbt, es sei denn, er verfügt über die SF Zauberstil-Kombination, die es ihm erlaubt, zwei Zauberstilsonderfertigkeiten zu kombinieren (siehe Seite **96**).
- Wer eine Zauberstilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Zauberstil zugehörige erweiterte Zaubersonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Zaubersonderfertigkeiten können nur dann erlernt werden, wenn man bereits die passende Zauberstilsonderfertigkeit besitzt.
- Zauberstilsonderfertigkeiten können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise an einer passenden Magierakademie oder bei einem privaten Lehrmeister.

Die Beschreibungen der einzelnen Zauberstilsonderfertigkeiten findest du unter den magischen Sonderfertigkeiten ab Seite **97**.

> Es dauert mehrere Jahre, bis ein Zauberer den Stil so verinnerlicht hat, dass er die entsprechende Zauberstilsonderfertigkeit erlernen kann.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten ohne Zauberstile

Optionale Regel

Wenn du nicht mit der Fokusregel der Zauberstile spielen möchtest, dann behandle sie und die erweiterten Zaubersonderfertigkeiten einfach wie ganz normale Crunch-Elemente bzw. allgemeine magische Sonderfertigkeiten, die jeder Zauberer aktivieren kann. Dein Held muss dann nicht viele Jahre an einer Ausbildungsstätte studieren, um sie zu erwerben.

Die starke Spezialisierung und Lernbeschränkungen entfallen, und so kannst du deinen Helden nach Belieben ausstatten. Diese Optionalregel macht das Spiel weniger komplex.

Zauberstilarten

Die nachfolgende Beschreibung von Zauberstilen umfasst die in diesem Band vorgestellten Magierakademien und privaten Lehrmeister. Die Beschreibung der passenden Zauberstilsonderfertigkeit und ihre regeltechnischen Auswirkungen findest du ab Seite **97**.

Gildenlose Magierstile

Qabaloth der Töchter Niobaras

In Aranien existieren seit dem Verbot von Magierakademien vor etwa 500 Jahren geheime Magierzirkel, sogenannte Qabalya, die sich noch stark an die Große Magiergilde vor deren Zerstörung anlehnen. Eine der größten Gruppen der Qabalya sind die Töchter Niobaras, eine Gruppe von ausschließlich weiblichen Mitgliedern. Sie versuchen, im Verborgenen den Willen der bedeutenden Sternkundlerin Niobara von Anchopal zu erfüllen. Sie sind belesene Astrologinnen und versierte Hellsichtzauberinnen. Wie alle Qabalya gehören sie keiner der drei Gilden an, denn für sie sind die heutigen Gildenmagier nur ein müder Abklatsch der Großen Magiergilde.

Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Die gildenlose Akademie hat sich der Heilung und der Verständigung mit anderen Völkern verschrieben. Die Donnerbacher Magier haben einen exzellenten Ruf, auch wenn sie keine großen Forscher sind, sondern eher praktischen Nutzen aus ihren Fähigkeiten ziehen. Durch ihre Aufgeschlossenheit gegenüber dem Elfenvolk sind sie Kenner von deren Magie. Als Heilmagier geschätzt und verehrt, haben sich die Magier aus Donnerbach der Gewaltlosigkeit verschrieben. Kaum ein anderer Zauberkundiger ist zudem so versiert in der Verständigungsmagie: Die entsprechenden Zaubersprüche der Donnerbacher reichen weiter und wirken länger als die anderer Zauberer.

Scholar der Khelbara ay Baburia

Vor einigen Jahren war Aranien in das götterfürchtige Mhaharanyat Aranien und das dämonenverehrenden Moghulat Oron gespalten. In Oron wurden Magier an der Akademie der Schmerzen ausgebildet, einer Heilerschule, die Experimente an Sklaven durchführte und wo der Glaube an Belkelel eine Pflicht war. Khelbara ay Baburia ist eine Abgängerin der Schule, die sich von den damaligen Lehren abgewandt hat, und nun als Heilerin in Elburum im Verborgenen Patienten versorgt und eine Handvoll Schüler ausbildet. Ihre Lehre umfasst die alte urtulamidische Heilkunst, kombiniert mit den Lehren Tsas und einigen nützlichen Aspekten aus der Schule der Schmerzen. Obwohl sie gerne Teil der Schwarzen oder Grauen Gilde werden würde, hat bislang keine Gilde ihr Zugeständnisse gemacht, sodass sie und ihre Schüler weiterhin als Gildenlose gelten.

Scholar des Alrik Dagabor

Wenn ein kleines Kind seine Eltern fragt, wie ein Magier aussieht, dann stehen die Chancen gut, dass sie Magister Alrik Dagabor beschreiben. Dagabor war früher ein reisender Abenteurer und unterrichtet nun im Kosch von seinem Zuhause aus Privatschüler. Er lehrt Zauberei, die er sowohl für den Alltag als auch für Abenteuerreisen nützlich findet. Die Ausbildung bei Dagabor kann man nur klassisch nennen, auch wenn seine Bibliothek nicht die größte ist und theoretisches Wissen praktischer Anwendung weicht. Er ist mittlerweile keiner Gilde mehr angehörig und überlässt es dem Schüler, sich eine auszuwählen – oder es bleiben zu lassen.

Scholar des Vadif sal Karim

Der in der Oase Al'Rifat lebende novadische Wüstenzauberer Vadif sal Karim ist ein Meister der Elemente Luft und Erz. Er versteht es, die beiden gegensätzlichen Elemente zu beherrschen. Seine Kräfte nutzt er zum Schutz der Oasenbewohner vor Sandstürmen, oder wenn jemand seine Hilfe braucht. Auch seine wenigen Schüler werden in diesen Tugenden ausgebildet, schließlich sind Magier unter den Novadis selten und begehrt – auch wenn einige Auslegungen der 99 Gesetze dazu raten, die Magie ganz zu meiden. Wie nicht anders zu erwarten, gehören Vadif und seine Schüler keiner Gilde an, da ihre Sichtweise der Welt zwischen den Tugenden der Weißen Gilde und der Ausgeglichenheit der Grauen schwankt.

Graumagierstile

Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim

Gerasim gehört nominell der Grauen Gilde an, doch ob es sich bei Gerasim überhaupt um eine echte Akademie handelt, ist fraglich. Unterrichtet werden die Bewegungsmagier im Freien und teilweise von Elfen. So verwundert es nicht, dass man dem elfischen Sprüchekanon aufgeschlossen gegenübersteht.

Allerdings sollte niemand den Fehler machen und die Gerasimer Magier deswegen unterschätzen. Sie sind begabt in Telekinese und Bewegungsmagie wie kaum ein anderer Zauberer auf dem Kontinent. Sie sind zudem in der Lage, ihre Zauber spontan zu verändern. Falls sie die Geste oder Formel weglassen müssen, um einen Zauber zu wirken, ist dies für sie kein Hinderungsgrund.

Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik
Eine altehrwürdige Akademie ist die Halle der Antimagie zu Kuslik. An dieser Schule der Großen Grauen Gilde des Geistes werden Antimagier ausgebildet, die prädestiniert für Leibwächter- und Schutzaufgaben sind. Hier wird gelehrt, wie man andere Menschen am besten vor feindlicher Magie schützt. Ein Kusliker verliert nicht so leicht die Konzentration, selbst wenn er abgelenkt wird. Schließlich kann dies leicht den Tod bedeuten.

Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen
Eine weltoffene Einstellung hat die Akademie der Verformungen zu Lowangen gegenüber Spielarten der Magie, die nicht gildenmagischen Ursprungs sind. Die Schule der Grauen Gilde verfügt nicht nur über das Spezialgebiet der Verwandlung – sowohl der eigenen, wie auch der von anderen Wesen –, sondern ist auch für ihre Heilkunst bekannt. Im Spruchkanon der Lowanger finden sich hexische, druidische und elfische Sprüche gleichberechtigt neben gildenmagischen Formeln.

Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin
Punin ist die angesehenste Magierakademie des ganzen Kontinents. Hier ist der Sitz der gildenmagischen Forschung, der Theoretiker und Stubenhocker. Es gibt kaum einen Zauber, den die Puniner nicht zumindest schon mal gehört haben. Das Zentrum der Grauen Gilde unterrichtet vor allem Analyse- und Hellsichtmagie, aber grundsätzlich kann man hier Zauberformeln aus fast allen Merkmalskategorien vorfinden. Den Puninern sagt man allerdings große Weltfremdheit nach, da sie sich nicht aus ihrem Elfenbeinturm heraustrauen.



Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda
In Sinoda werden die Geheimnisse der Verwandlungsmagie unterrichtet. Die Schule der Grauen Gilde bringt ihren Schülern dabei vor allem die Selbstverwandlung bei, oder wie man große Kreaturen mühelos verzaubern kann. Außerdem haben sie eine Technik entwickelt, mit der sie am Leib getragene Ausrüstung bei einer Selbstverwandlung mit einbeziehen können, sodass diese nicht verloren geht.

Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal
Die Hellsichtschule in Thorwal unterrichtet eine Mischung aus thorwalschen Traditionen, aufgeklärter Gildenmagie und liberalen Einstellungen zu anderen magischen Traditionen. Neben Khunchom gilt Thorwal als eine der besten Adressen, um magische Artefakte analysieren zu lassen. Aber nicht nur Hellsichtmagie wird unterrichtet, sondern auch Zauberei, die einem Abgänger auf großer Abenteuerfahrt nützlich sein kann.

Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
Die Zorganer Zauberschule ist die bisher einzige Araniens. Hier werden Hofillusionisten und scharlatanische Zauberer in der Kunst der Illusionsmagie unterwiesen. Auch wenn die Zorganer Magier von ihren Kollegen meistens belächelt werden, weil man sie nicht für echte Magier hält, muss man ihnen zugestehen, dass sie begabte Illusionisten sind. Ihre Illusionen sind täuschend echt, halten oft länger als die der Konkurrenz, und die Zorganer können im Notfall einen Kampfzauber sprechen, selbst wenn es nicht ihr Spezialgebiet ist. Die Zauberschule gehört der Grauen Gilde an, obwohl Gildenpolitik zunehmend eine geringere Rolle spielt und die Magier sich vor allem gerne als Hofkünstler anwerben lassen.

Schwarzmagierstile

Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa
Die Akademie von Al'Anfa gehört nicht nur der Schwarzen Gilde an, sondern ist ein Teil der berühmten Universität der Stadt. Außer der Nekromantie, die in Al'Anfa ein todeswürdiges Vergehen darstellt, können die Schüler hier jede Spielart der Magie erforschen. Spezialisiert hat sich die die Halle der Erleuchtung auf den Seekrieg und Leibwächterdienste. Die mächtigen Granden der Stadt leisten sich nur zu gerne einen Magier von der Akademie als Leibwächter, und auf den Seglern und Galeeren der Armada sind Seekriegsmagier ein Garant für die Sicherheit des Schiffs. Gerade auf dem Wasser sind al'anfanische Magier dieser Akademie in ihrem Element. Zu ihrem eigenen Schutz lernen sie auch Techniken, um sich gegen Beherrschungs- und Hellsichtmagie zu schützen.

Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
Fasar gilt als einer der Hochburgen der schwarzen Magier. In der ältesten Menschenstadt Aventuriens haben die Beherrschungsmagier aus der Al'Achami einen Ruf, der jeden Fasarer Bürger in Ehrfurcht erstarren lässt. Die Fasarer Magier sind begnadete Beherrscher, die zwar nicht alle dem Bild des bösen Magiers entsprechen, aber oftmals ihre Kräfte einsetzen, um sich ihr Leben zu erleichtern oder andere Vorteile zu genießen. Sogar einen starken Willen können die Magier der Zauberschule durchdringen, und sich selbst schützen sie vor der gleichen Gefahr durch besondere Techniken der Geisteskontrolle.

Scholar des Demirion Ophenos
Ophenos kann als klassischer südländischer Schwarzmagier gelten. Er besitzt einen großen Forschungsdrang, der sich vor allem auf die Dämonologie und andere Spielarten der schwarzen Magie konzentriert. Seinen Schülern gibt er diesen Wissensdurst weiter und bildet sie zu großartigen Beschwörern und Dämonologen aus. Dem Mitglied der Bruderschaft der Wissenden liegt es fern, grausam und bösartig zu sein, nur weil er ein Schwarzmagier ist. Er rät seinen Schülern dennoch, den Nimbus des finsteren Magiers nach ihrer Ausbildung beizubehalten.

Weißmagierstile

Scholar der Akademie Schwert & Stab zu Gareth
Die ehemals in der Stadt Beilunk ansässige Akademie Schwert & Stab ist eine mittelreichische Akademie der Weißen Gilde, die die besten Kampfmagier des Kontinents ausbildet. Die Beilunker, wie die Abgänger immer noch gerne genannt werden, sind bewandert in jeglicher Form von Magie, die im Kampf oder in der Schlacht nützlich ist. Die Ausbildung ist körperlich hart, und nur Magier, die sich vor nichts und niemanden fürchten, sind bereit, ihren Abschluss an der Schule zu machen. Auf dem Schlachtfeld sind sie häufig die Ersten, die zaubern, denn sie können Flammenstrahlen und Feuerbälle weiter wirken bzw. werfen als jeder andere Magier.

Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum
Die Perricumer Magier sind dafür bekannt, dass sie sich als Antimagier, Exorzisten und Seelenheilkundler hervorgetan haben. Und so sieht auch ihr Lehrplan aus. Antimagie nimmt vor allem bei der Bekämpfung von Besessenheitsdämonen und Geistern einen großen Platz im Unterricht ein. Dennoch verstehen sich die recht liberalen Perricumer Magier auch auf andere Spielarten der Magie, vor allem auf die Beeinflussung des Geistes und der Hellsicht, um Patienten, die an geistigen Krankheiten leiden, zu helfen.

Scholar des Hesindius Lichtblick
Der Horasier Hesindius Lichtblick ist ein beliebter privater Lehrmeister in Kuslik. Er hat sich ganz den Lehren der weißen Magie verschrieben und berät Hilfesuchende mit Wort und Tat. Seine Schüler wählt er in erster Linie durch ihre vortrefflichen Charakterzüge aus und erst in zweiter Linie durch ihr magisches Potenzial. Hesindius Lehre umfasst die magische Heilkunst, die Vertreibung von bösen Wesen wie Geistern und Dämonen und weitere weiße Magie, die den Menschen nützlich und hilfreich ist. Sogar Tiere zählt er zu seinen Freunden, sodass seine Schüler lernen, wie man Zauber am besten auf Tiere anwendet. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich Hesindius der Weißen Gilde verschrieben, und alle seine Schüler werden dazu gedrängt, dem Bund des Weißen Pentagramms beizutreten.

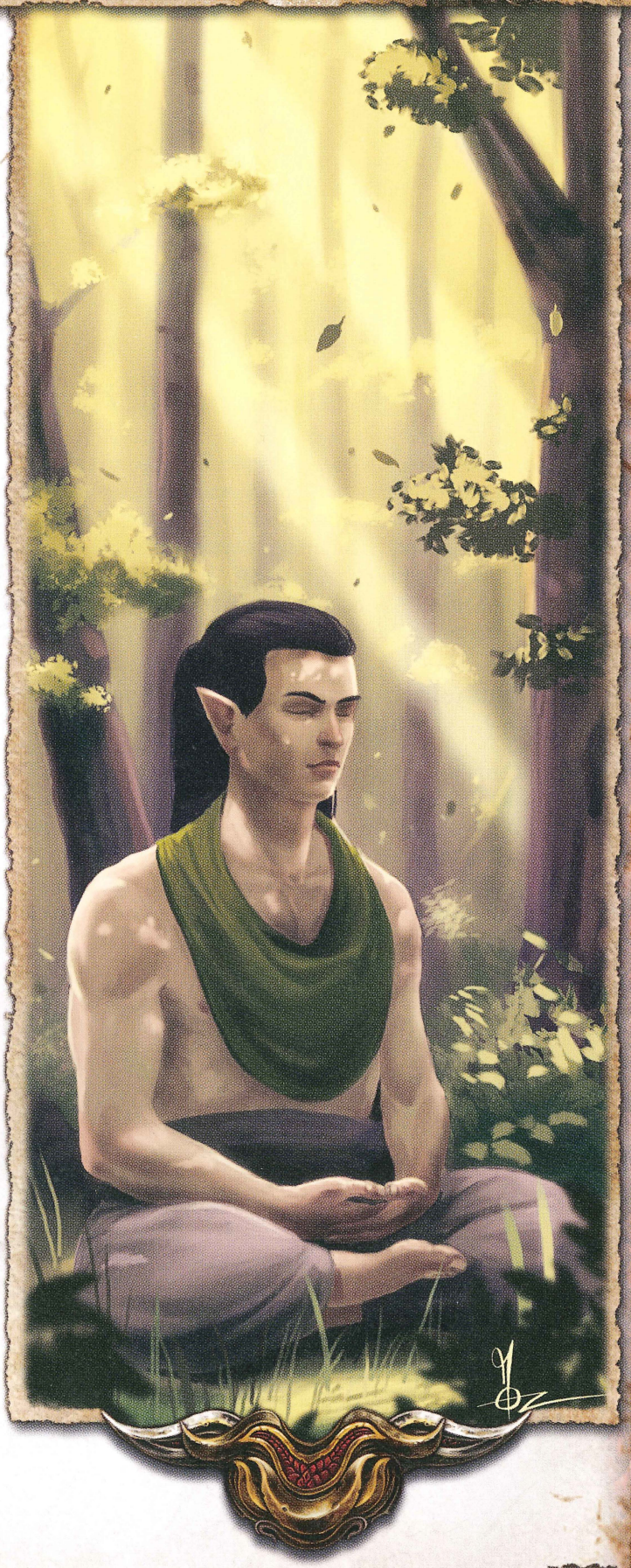


KAPITEL 3: MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

»Der Laie glaubt, wenn er die Namen aller Zauberformeln kennen würde, wüsste er schon alles über Magie. Ich bin mir sogar sicher, dass einige Puniner Magier, mit ihrer Logik und der klaren Struktur, die sie in der Magie sehen, ähnlich denken. Selbst wenn ich einige Ansätze als richtig betrachte, so ist Magie mehr als nur Berechenbarkeit. Sie ist eine Kraft, die kein Mensch bis ins letzte Detail zu begreifen vermag. Gildenmagier, Druiden und Hexen kennen unzählige Rituale und Techniken, mit denen man die Kraft Madas formen kann, damit sie das tut, was man will. Wir können sie in Bahnen lenken, sie erforschen, aber ganz verstehen werden wir sie wohl nie.

Nicht alles können wir mit Wissenschaft erklären. Magie ist Magie, sie widersetzt sich den Gesetzen der Götter und steht mit diesen chaotischen Eigenschaften womöglich der Siebten Sphäre näher, als wir es uns ausmalen wollen. Und doch haben wir eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie wir sie unter Kontrolle bringen können, jeder Zauberer auf seine Art und Weise. Wir sollten uns aber davor hüten, die gildenmagischen Methoden als die einzig wahren zu betrachten. Diesen Weitblick sollte eigentlich auch ein Puniner Absolvent haben.«

— Notizsammlung der Khelbara ay Baburia, Heil- und Schwarzmagierin aus Aranien, 1038 BF



An dieser Stelle möchten wir dir nun magische Sonderfertigkeiten vorstellen. Die Sonderfertigkeiten unterteilen sich in drei Klassen. Zunächst findest du allgemeine magische Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jeder Zauberer erlernen kann.

Die zweite Art stellen Zauberstilsonderfertigkeiten dar. Sie können nur über bestimmte Lehrmeister oder Akademien erlernt werden, und ein Held braucht üblicherweise mehrere Jahre, bis er sie beherrscht. Sie sind speziell für Magier und andere Meister der Magie gedacht.

Der letzte Typ von Sonderfertigkeit nennt sich erweiterte Zaubersonderfertigkeit. Diese Fertigkeiten können nur dann erworben werden, wenn ein Held bereits die passende Zauberstilsonderfertigkeit besitzt.

Auf den nächsten Seiten sind zahlreiche neue Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ab Seite **284** ergänzen.



Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Die allgemeinen magischen Sonderfertigkeiten kann jeder Zauberer erlernen, der die Voraussetzungen erfüllt. Die exklusiven Zauberstilsonderfertigkeiten können nur nach langem Studium von Magiern erlernt werden. Die zugehörigen erweiterten Zaubersonderfertigkeiten schlussendlich können nur erlernt werden, wenn man den entsprechenden Zauberstil beherrscht.

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Am Anfang des Abschnitts stellen wir dir neue allgemeine magische Sonderfertigkeiten vor. Sie können grundsätzlich von jedem Zauberer, der die Voraussetzungen erfüllt und die Kosten des AP-Werts bezahlt, erworben werden. Sie stellen allgemeine Grundlagen für Zauberer aus verschiedenen Traditionen dar und sind nicht spezifisch an einen bestimmten Zauberstil gebunden.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Zauberstilsonderfertigkeiten sind ebenfalls magische Sonderfertigkeiten, allerdings hat nicht jeder Zauberer darauf Zugriff. Um eine solche Sonderfertigkeit zu erhalten, muss man nicht nur den AP-Wert bezahlen und die Voraussetzung erfüllen, sondern sich auch umfassender mit dem jeweiligen Zauberstil befasst haben. Dies bedeutet, dass der Held mehrere Jahre Ausbildung durchlaufen haben muss (siehe Seite **69**).

Wer über eine Zauberstilsonderfertigkeit verfügt, kann anschließend die zugehörigen erweiterten Zaubersonderfertigkeiten erlernen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Bei den erweiterten Zaubersonderfertigkeiten handelt es sich um Sonderfertigkeiten, mit denen du deinen Helden nur ausstatten kannst, wenn er über eine passende Zauberstilsonderfertigkeit verfügt. Sie sind Spezialwissen bestimmter Institutionen und stehen nur demjenigen offen, der als Grundlage den Zauberstil beherrscht, der diese erweiterten Zaubersonderfertigkeiten unterstützt. Alle anderen Zauberer können diese Sonderfertigkeiten nicht erwerben.

> Wenn du nicht mit den Fokusregeln zu Zauberstilen spielst, kannst du dir den Zauberstil auch ohne längere Ausbildungszeit zulegen. Er ist dann ein einfaches Crunch-Element, das du benutzen kannst.

Muss jeder Zauberer einen Zauberstil haben?
Nicht alle Zauberer verfügen über einen Zauberstil und die entsprechenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten. Zwar sind Zauberstile bei Gildenmagiern sehr verbreitet, aber nicht jeder Abgänger einer Akademie beherrscht auch den passenden Zauberstil, und nicht jede Adepta eines privaten Lehrmeisters hat dessen Technik erlernt. Zauberstile sind eine Fokusregel, deshalb musst du nicht damit spielen und kannst sie auch ignorieren. Eine optionale Regel zu diesem Themenkomplex findest du auf Seite **86**.

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Abgeschwächter Zauber

Gelegentlich kann es sinnvoll sein, nicht seine ganze Kraft in einen Zauber zu legen. Dies mag der Fall sein, wenn man seinen Gegner lediglich verletzen und nicht gleich töten will, oder um eine kürzere Wirkungsdauer zu erzielen.

Regel: Der Held kann nach dem Ablegen einer Zauberprobe QS zurückbehalten und muss nicht alle erzielten QS einsetzen. Hat er beispielsweise 3 QS erreicht, kann er sich auch dafür entscheiden, dass der Zauber nur mit einer QS von 2 oder 1 wirken soll.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Adaption (Zauber)

Das Adaptieren von Zaubern ermöglicht es einem Zauberkundigen, fremde Zauber leichter zu wirken.

Regel: Der Zauberer hat sich an einen Fremdzauber so gewöhnt, dass dessen Wirken nur noch um 1 statt um 2 erschwert ist. Maximal können zwei Zauber mit dieser Sonderfertigkeit ausgestattet werden. Für jeden Zauber muss die Sonderfertig einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, FW des adaptierten Zaubers 10+

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Zauber: 5/10/15/20 Abenteuerpunkte

Alchimieverstärkung

Manche Alchimisten unter den Zauberkundigen haben gelernt, ihre magischen Kräfte noch stärker in ein Elixier einzubinden, als dies üblicherweise möglich ist. So entstehen deutlich potentere Tränke durch den Einsatz von Magie.

Regel: Der Held kann bis zu 12 AsP (statt 8) beim Brauen in ein Elixier fließen lassen, um eine Erleichterung von bis zu 3 (statt 2) bei *Alchimie (Elixiere)* zu erzielen (siehe **Regelwerk** Seite **271**).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Alchimie 12

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Astrale Meditation

Eine der bekanntesten Techniken erfahrener Zauberer ist die Astrale Meditation. Durch sie kann ein Zauberkundiger seine Lebenskraft in astrale Energie umwandeln.

Regel: Der Zauberer ist durch die Astrale Meditation in der Lage, LeP im Verhältnis 1 zu 1 in AsP umzuwandeln. Er muss sich dazu in stiller Umgebung aufhalten (z. B. in einem abgeschiedenen Waldstück oder einem ruhigen Zimmer), eine mindestens 5 Minuten andauernde Meditation durchführen und eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* bestehen. Er kann maximal QS x 3 LeP in AsP umwandeln. Allerdings verliert er am Ende der Meditation zusätzlich 1W3 LeP – egal ob die Meditation erfolgreich war oder nicht.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Aurapanzer

Ein Aurapanzer vermag eine Person vor feindlicher Schadensmagie zu schützen.

Regel: Besitzer der Sonderfertigkeit können ihre SK als Rüstungsschutz gegen Zauber einsetzen, die Trefferpunkte verursachen oder LeP abziehen. Der Schutz wirkt nur gegen Zauber der Wirkungsdauer *sofort* und



Diese Sonderfertigkeit wirkt nur gegen einige Zauber, nicht jedoch gegen magische Angriffe von Wesen.

nicht gegen Zauber mit dem Merkmal Elementar. Auch wirkt er nur gegen direkte Auswirkungen von Zaubern, also etwa nicht gegen den Schaden eines auf die Person fallenden Baums, der mittels Magie gefällt wurde. Angerechnet wird nur der SK-Basiswert ohne weitere Boni.

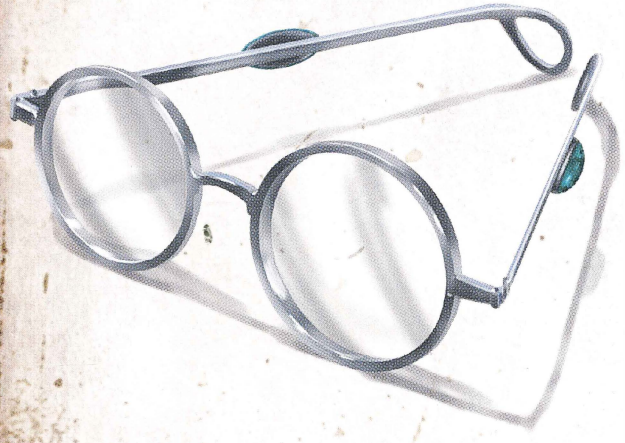
Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Eisen- und Stahlverzauberung

Schon immer haben sich Zauberer und Alchimisten dafür interessiert, Eisen und Stahl leichter als üblich verzaubern zu können. Einige wenige Meister der Artefaktherstellung haben zumindest eine Möglichkeit entdeckt, wie sie die magiehemmende Wirkung der Metalle zumindest teilweise umgehen können.
Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann ein Zauberer leichter Eisen und Stahl für Zwecke der Verzauberung nutzen. Erschwernisse durch die beiden Materialien sinken bei der Artefaktherstellung von 2 auf 1 (siehe **Regelwerk** Seite **268**). Diese Regelung gilt nicht für die Verzauberung von Traditionsartefakten.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Arcanovi 14, Magiekunde 10, Metallbearbeitung 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Entschwörung (Dämonen)

Im Laufe der Zeit kann eine Exorzistin lernen, wie man machtvollere Dämonen mittels Magie bannt.
Regel: Durch diese SF kann die Heldin mittels Pentagramma auch gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern verbannen.
Voraussetzungen: MU 13, Kenntnis des Pentagramma
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Entschwörung (Elementare)

Mit dieser Sonderfertigkeit verfügt ein Held über tieferes Wissen zur Vertreibung von Dschinnen als die meisten anderen Antimagier.
Regel: Durch diese SF kann der Held mittels Hexagramma auch Dschinne verbannen.
Voraussetzungen: MU 13, Kenntnis des Hexagramma
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Entschwörung (Geister)

Die Bannung von stärkeren Totengeistern erfordert deutlich mehr Erfahrung von einer Exorzistin als die Bannung einer einfachen gefesselten Seele.
Regel: Durch diese SF kann die Heldin mittels Heptagramma auch mittlere Geister verbannen.
Voraussetzungen: MU 13, Kenntnis des Heptagramma
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Exorzist I-III

Ein Exorzist hat sich darauf spezialisiert, beschwörbare Wesen auszuschalten.
Regel: Bei Stufe I muss sich der Held zwischen den Typusarten Dämonen, Elementare oder Geister entscheiden. Alle Zauber mit dem Merkmal Antimagie sind gegen das gewählte Wesen um 1 erleichtert.
Bei Stufe II sind alle drei Typusarten inbegriffen, und Zauber mit dem Merkmal Antimagie sind gegen sie um 1 erleichtert.
Bei Stufe III sind alle drei Typusarten inbegriffen. Alle Zauber gegen diese Wesen sind um 1 erleichtert, nicht nur jene mit dem Merkmal Antimagie.
Bei allen Stufen gilt dies jeweils auch für Zauber gegen Wesen, die Besitz von einem Lebewesen oder Objekt ergriffen haben.
Voraussetzung: alle: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Exorzist I; Stufe III: Exorzist II
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Extrem starke Zaubertricks

Einige Zauberer Aventuriens verstehen sich darauf, besonders starke Zaubertricks zu wirken. Diese sehen nicht nur beeindruckender aus, sondern können auch nur schwerer durch Antimagie aufgehoben werden.
Regel: Zaubertricks gelten als mit 3 QS bestanden.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Starke Zaubertricks
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fernzaubern

Zaubersprüche unterliegen einer Begrenzung der Reichweite, doch gibt es Zauberkundige, die ihre Technik so verfeinert haben, dass sie auch über diese Grenzen hinaus Magie wirken können.

Regel: Die Reichweite eines Zauberspruchs kann um weitere 50 % vergrößert werden, wenn die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen eingesetzt wird. Fernzaubern muss vor dem Wirken des Zauberspruchs angekündigt werden. Als Grundlage der veränderten Reichweite gilt die Reichweite des Zauberspruchs nach der Zaubermodifikation Reichweite erhöhen. Reicht ein Zauberspruch mit erhöhter Reichweite beispielsweise 16 Schritt, so kann er mit Fernzaubern bis auf 24 Schritt gewirkt werden. Der Zauberspruch kostet allerdings auch 50 % mehr AsP. Diese SF kann nur für Zaubersprüche, nicht aber für Rituale genutzt werden.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, KL 15, Leiteigenschaft der Tradition 13
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gedankenschutz

Zauberer können ihre Gedanken mit den richtigen Übungen besser gegen Beherrschungs- und Hellsichtmagie abschirmen. Dafür müssen sie allerdings große Konzentration aufbringen und es erschöpft sie mit der Zeit.
Regel: Solange der Held sich entsprechend darauf konzentriert, ist seine Seelenkraft gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Hellsicht um 1 verbessert. Zum Aktivieren ist eine freie Aktion notwendig. Durch die nötige Konzentration sind für den Helden währenddessen jedoch alle weiteren Proben um 1 erschwert. Der Gedankenschutz kann so lange aufrechterhalten werden, wie es dem Helden gelingt, sich zu konzentrieren. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen. Auch wenn er schläft, den Status *Bewusstlos* erhält oder er die Konzentrationsphase freiwillig abbricht, endet der Gedankenschutz. Nach Ende der Wirkungsdauer erhält der Held aufgrund der Anstrengung eine Stufe *Betäubung*.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Improvisationszauberei (Formel)

Einige Zauberer improvisieren gerne ihre Zaubersprüche und versuchen, den Zauber ohne die passende Formel zu wirken. Normalerweise sorgt dies dafür, dass der Zauber schwieriger zu wirken ist, aber ein Zauberkundiger mit genug Improvisationstalent kann diese Einschränkung teilweise umgehen.
Regel: Der Held kann die gesprochene Formel eines Zaubers weglassen und erleidet dafür nur eine Erschwernis von 1 (siehe **Regelwerk** Seite **256**).
Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Improvisationszauberei (Gesten)

Einige Zauberer improvisieren gerne ihre Zaubersprüche und lassen die Zaubergesten aus. Normalerweise sorgt dies dafür, dass der Zauber schwieriger zu wirken ist, aber ein Zauberkundiger mit genug Improvisationstalent kann diese Einschränkung teilweise umgehen.
Regel: Der Held kann die Geste eines Zaubers weglassen und erleidet dafür nur eine Erschwernis von 1 (siehe Regelwerk Seite 256).
Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Improvisiertes Ritual

Nicht immer herrschen optimale Bedingungen bei Ritualen. Ein Zauberer kann jedoch mit der nötigen Erfahrung über einige widrige Umstände hinwegsehen.
Regel: Ein Zauberer kann die Erschwernis von 3 für den falschen Ritualplatz abmildern. Der Abzug beträgt stattdessen nur noch 2 (siehe **Regelwerk** Seite **260**).
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kleine Kraftkontrolle

Um den Verlust von Astralkraft bei gescheiterten Zaubern zu minimieren, kann ein Zauberkundiger verschiedene Techniken erlernen. Durch die Kleine Kraftkontrolle kann man zwar nicht die Verausgabung durch gelungene Zauberer verhindern, aber zumindest den Abfluss der Energie bei misslungenen Sprüchen verringern.
Regel: Bei einem misslungenen Zauber verliert der Held (nach der Halbierung der AsP-Kosten) 1 AsP weniger als üblich. Die Kosten können dadurch nicht unter 1 AsP sinken.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Konzentrationsstärke

Ablenkungen sind beim Wirken von Magie mehr als nur hinderlich und können schnell dafür sorgen, dass ein Zauber misslingt. Wer aber verschiedene Techniken beherrscht, um seine Konzentration zu bewahren, der wird durch Störungen weniger beeinflusst.
Regel: Wird der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Zaubern gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* durch diese Sonderfertigkeit um 1 erleichtert.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kraftkontrolle

Eine der größten Beschränkungen für einen Magieanwender stellt sein begrenzter Vorrat an astraler Kraft dar. Mit der richtigen Technik ist es allerdings möglich, gelungene Zauber besonders kraftsparend zu zaubern.

Regel: Wirkt der Held erfolgreich einen Zauber, sinken dessen Gesamtkosten um 1 AsP. Die Kosten können dadurch nicht unter 1 AsP sinken.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Kleine Kraftkontrolle, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Lieblingszauber

Manch ein Zauberkundiger studiert einen Zauber aus Neigung so ausgiebig, dass er darin ein besonderes Talent entwickelt.

Regel: Der Held kann einen einzigen Zauber zu seinem Lieblingszauber erklären. Dieser Zauber hat bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Diese SF kann ein Zauberer nur einmal für einen einzigen Zauber erwerben.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Lieblingszauber bisher nicht vorhanden

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Zauber: 3/6/9/12 Abenteuerpunkte

Machtvolle Entschwörung (Dämonen)

Nur eine erfahrene Exorzistin ist in der Lage, gehörnte Dämonen mit 6 oder mehr Hörnern zu verbannen.

Regel: Durch diese SF kann die Heldin mittels Pentagramma auch gehörnte Dämonen mit 6 oder mehr Hörnern verbannen.

Voraussetzungen: MU 15, Entschwörung (Dämonen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvolle Entschwörung (Elementare)

Kaum ein Entschwörer vermag es, einen Elementaren Meister zu vertreiben. Dennoch gibt es einige wenige Kenner dieser Sonderfertigkeit, die dazu in der Lage sind.

Regel: Durch diese SF kann der Held mittels Hexagramma auch Elementare Meister verbannen.

Voraussetzungen: MU 15, Entschwörung (Elementare)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvolle Entschwörung (Geister)

Besonders machtvolle Geister lassen sich nur durch einen machtvollen und wissenden Entschwörer vertreiben.

Regel: Durch diese SF kann die Heldin mittels Heptagramma auch hohe Geister verbannen.

Voraussetzungen: MU 15, Entschwörung (Geister)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Magische Regeneration I-II

Durch spezielle Techniken, Konzentrationsübungen oder Einstimmung auf die Kraftströme der Umgebung sind einige Zauberer dazu in der Lage, ihre astralen Kräfte schneller wieder aufzufrischen.

Regel: Durch diese SF regeneriert der Held bei jeder Regenerationsphase 1 AsP pro Stufe der SF zusätzlich. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Vorteil Verbesserte Regeneration (Astralenergie).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Stufe I: Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Magische Regeneration I

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Matrixkontrolle



Nur Eingeweihte verfügen über einen ausreichend tiefen Einblick in die Grundstrukturen der Magie, um Zauber von Grund auf ihren eigenen Wünschen anzupassen.

Regel: Kennern dieser Sonderfertigkeit steht es offen, Zauber im Rahmen der Zauberwerkstatt (siehe Seite **81**) zu modifizieren.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Meisterliche Regeneration

Mit Hilfe einer bestimmten Technik kann der Fluss der Astralkräfte durch den Körper so reguliert werden, dass der Anwender in der Regel mehr Kraft während des Schlafs zurückgewinnt.

Regel: Während der Regenerationsphase kann sich der Zauberer entscheiden, statt dem W6 einen festen Wert von 4 in die Berechnung der AsP-Regeneration einzubeziehen (zuzüglich aller weiteren Modifikatoren; die 4 ersetzt einfach nur den W6). Sollte der Würfel bei der Regeneration gegebenenfalls kein W6 sein, so wird immer das durchschnittliche Würfelergebnis genommen und bis zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet (bei einem W3 beispielsweise also eine 2).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meistertrick I-III

Manch ein Zauberkundiger studiert einen Zaubertrick aus Neigung so ausgiebig, dass er darin ein besonderes Talent entwickelt.

Regel: Ein einziger ausgewählter Zaubertrick erhält pro Stufe der SF +1 QS. Dabei wird meist der Zaubertrick ausgewählt, der eine besondere Verbreitung bei Akademie oder Lehrmeister aufweist. Dies ist aber nicht zwingend.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Stufe I: keine weiteren Voraussetzungen; Stufe II: Meistertrick I; Stufe III: Meistertrick II

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte pro Stufe



Parallelzauberei

Einige Zauberer belegen sich selbst oder ihre Gefährten gerne mit zahlreichen gleichzeitig wirkenden Zaubern, um etwa die eigene Kampfkraft zu stärken. Damit verbunden ist jedoch normalerweise eine immer größer werdende Schwierigkeit, weitere Magie zu wirken. Kenner der Parallelzauberei können dieses Problem umgehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse durch aufrechterhaltene Zauber um 1 (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Routinierte Zauberwiederholung

Fehlschläge beim Zaubern irritieren den Spruchwirker oft so stark, dass eine Wiederholung des Zaubers schwerfällt. Wer sich jedoch eine gewisse Routine erarbeitet hat, kann mit solchen Fehlschlägen besser umgehen.

Regel: Mit Hilfe dieser SF kann ein Zauberer die Erschwernis von 1 durch Wiederholungsproben bei Zaubern ignorieren. Misslingt der Spruch erneut, kann der Held wie üblich weitere Wiederholungsproben ablegen, die dann aber erschwert sind, beginnend bei einer Erschwernis von 1 (siehe **Regelwerk** Seite **25**).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Vielfache Ladung

Üblicherweise können Artefakte nur bis zu 7 Ladungen enthalten. Meister der Artefaktmagie haben aber erkannt, wie sie diese Grenze überwinden können.

Regel: Ein Zauberer kann Artefakte mit bis zu 9 Ladungen herstellen (siehe **Regelwerk** Seite **267**).

Voraussetzungen: Arcanovi 14, Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zauber abbrechen

Nicht immer ist es gut, wenn ein Zauber zu lange wirkt. Einige Zauberkundige haben deshalb die Fähigkeit entwickelt, die Wirkungsdauer ihrer Sprüche früher aufzuheben.

Regel: Der Zauberer kann jeden seiner gewirkten Zauber zu einem beliebigen Zeitpunkt der Wirkungsdauer beenden. Er muss also nicht bis zum Ende der Wirkungsdauer warten, ehe die Auswirkungen enden. Um einen seiner Zauber abzubrechen, muss der Held 1 freie Aktion aufwenden.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zauber bereithalten

Diese mächtige Fähigkeit erlaubt das kurzzeitige Bereithalten eines bereits gewirkten Zauberspruchs. Es ist für den Zauberkundigen sehr schwer, diese Fähigkeit einzusetzen. Nur einen kurzen Moment lang kann er die magische Energie zurückhalten, aber dadurch kann er sich gegebenenfalls einen Vorteil verschaffen.

Regel: Der Held kann die Wirkung eines Zauberspruchs kurz unterdrücken, um sie erst einige Augenblicke später zu entfesseln. Der Spieler muss beim Würfeln der Zauberprobe ankündigen, dass er den Spruch bereithalten will. Gelingt sie, würfelt er zusätzlich eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)*. Gelingt diese, so kann sein Held den Zauber bis zu QS Minuten bereithalten. Auch ein willentlich früheres Auslösen des bereitgehaltenen Spruchs ist möglich. Der Zauberspruch kostet so eine Kostenkategorie mehr als üblich. Das Ziel des Zaubers muss beim Ablegen der Probe und während des Auslösens in Reichweite sein. Zwischendurch darf es sich beliebig weit entfernen. Am Ende der Wirkungsdauer muss der Zauberer eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen.

Diese ist um die Anzahl der unterdrückten Minuten erschwert. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Während des Bereithaltens kann der Zauberer keinen anderen Zauber wirken.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 17, Sonderfertigkeit Zauber unterbrechen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zauber bündeln I-II

Die legendären Pfeile des Lichts sind gefürchtet bei vielen Schurken Aventuriens, denn die Ordensmagier können ihre Zauberkraft bündeln. Doch nicht nur sie sind in der Lage, die Kraft verschiedener Zauberkundiger zu vereinen, um so einen stärkeren Effekt zu erzielen.

Regel: Bis zu Stufe der SF +1 Zauberer der gleichen Tradition können ihre Kräfte für einen Zauber vereinigen, wenn sie sich berühren. Alle Beteiligten müssen den Spruch beherrschen, einer von ihnen dazu die SF Zauber bündeln. Der Zauberer mit dem höchsten FW des Zaubers ist der Ausrichter des Vereinigungszaubers. Seine QS fließen voll in den Zauber ein. Alle anderen können QS/2 aus ihrer Probe beisteuern. Maximal können so 6 QS erzielt werden. Die AsP-Kosten kann der Ausrichter beliebig auf die Mitglieder der Gruppe aufteilen. Danach muss jeder Zauberer, der teilgenommen hat, eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um 2 ablegen, bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Für jeden Zauberer neben dem Ausrichter, der bei dem Vereinigungszauber ebenfalls die SF Zauber bündeln besitzt, ist die Probe auf Selbstbeherrschung um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: Stufe I/II: 15/30 Abenteuerpunkte

Zauber unterbrechen

Eine ausgesprochen nützliche Fähigkeit ist das Unterbrechen eines Zauberspruchs. Dadurch kann ein Zauberkundiger beispielsweise einen Gegner in Sicherheit wiegen.

Regel: Der Held kann einen Zauberspruch in seiner Wirkung einmalig unterbrechen und zu einem anderen Zeitpunkt wieder aktivieren. Die Unterbrechung kostet ihn 1 freie Aktion. Die zweite Aktivierung muss innerhalb der nächsten 5 Minuten stattfinden und kostet 1 Aktion. Die Wirkung setzt dann wieder ein und die restliche Wirkungsdauer läuft ab.

Wird die Wirkung länger als 5 Minuten unterbrochen, endet die Zauberwirkung.

Zaubersprüche mit der Wirkungsdauer *sofort* und Rituale können nicht unterbrochen werden. Man kann einen Zauberspruch nur einmal unterbrechen, anschließend ist dies nicht mehr möglich.

Das Ziel des Zaubers darf während der Unterbrechung außerhalb der Reichweite des Zaubers sein. Nach der Unterbrechung wirkt der Zauber wieder an der gleichen Stelle oder auf das gleiche Ziel.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Zauber abbrechen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zauberstil-Kombination

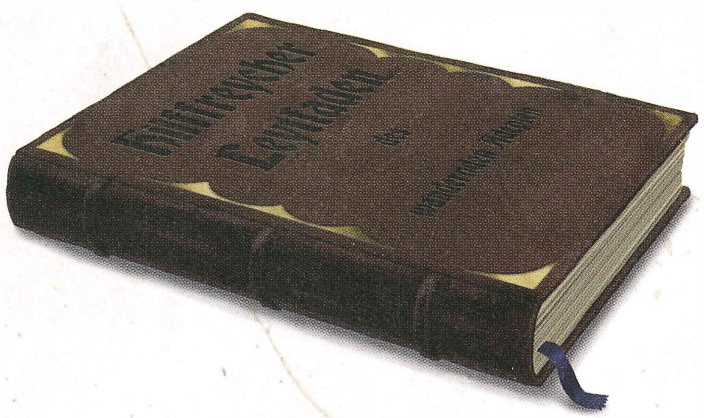


Nur selten kommt es vor, dass Zauberer über zwei Stile verfügen. Dies kann dennoch eintreten, beispielsweise, weil ein Magier ein Zweitstudium abgeschlossen hat oder sich bei einem privaten Lehrmeister weiterbildet.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Abenteurer über insgesamt zwei Zauberstile verfügen.

Voraussetzungen: ein Zauberstil; Voraussetzungen für den zweiten Zauberstil müssen erfüllt sein

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte



Zauberstilsonderfertigkeiten

Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

In der ältesten Menschenstadt Aventuriens wird eine traditionsbewusste Ausbildung gepflegt. Insbesondere die Freiheit der Gedanken und der Wissenschaft steht dabei im Vordergrund. Autoritäten werden stets hinterfragt, moralische Bedenken sind selten vorhanden und insbesondere Forschung und Lehre sollten keinen Einschränkungen unterworfen sein. Die Folge ist ein an Arroganz grenzendes Selbstbewusstsein, ebenso jedoch die Fähigkeit, fast schon mühelos in den Geist einer Person einzudringen.

Regel: Abgänger der Akademie werden gezielt dazu ausgebildet, die Verteidigungen des Geistes zu überwinden. Sie können daher bei Zaubern des Merkmals Einfluss 1 Punkt der SK des Ziels ignorieren. Dies gilt jedoch nur gegenüber Zielen, deren SK 2 oder niedriger ist.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erweiterter Gedankenschutz, Geistzauberer, Vollkommener Beherrscher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin

An der wohl angesehensten Magierakademie des Kontinents genießen die Schüler eine hervorragende Ausbildung in magischer Theorie, wobei ihnen nicht nur ein einzelnes Spezialgebiet vermittelt wird, sondern das gesamte Spektrum der Zauberei. Dieser Fokus auf magische Belange führt jedoch dazu, dass Puniner Abgänger in weltlichen Angelegenheiten deutlich weniger versiert sind.

Regel: Vertreter des Puniner Zauberstils sind in jeder Spielart der Magie versiert. Sie erhalten bei einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Außerdem bekommen sie eine neue Einsatzmöglichkeit des Talents *Magiekunde*. Sie können vor jedem Zauber eine Probe auf *Magiekunde* ablegen. Bei Gelingen sparen sie 1 AsP, jeder Zauber muss aber mindestens 1 AsP kosten. Bei aufrechterhaltenen Zaubern spart der Anwender 1 AsP bei den Aktivierungskosten des Zaubers. Die Zauberdauer steigt dafür um 4–(QS/2) zusätzliche Aktionen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Artefaktanalytiker, Kundiger Sphärologe, Matrixzauberei

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen

Die Lowanger Akademie zeichnet sich durch eine besondere Offenheit gegenüber anderen Zaubertraditionen aus. Neben den üblichen gildenmagischen Formeln werden auch zahlreiche Sprüche von Druiden, Elfen und sogar Hexen gelehrt.

Regel: Die Offenheit gegenüber anderen Traditionen erlaubt es, bestimmte Fremdzauber mit geringeren Schwierigkeiten anzuwenden. Wird z. B. ein Zauber aus der Tradition der Elfen gewirkt, ist dieser nur um 1 statt um 2 erschwert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Elfenfreund, Mitverwandlung, Unübertroffener Verwandler

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth

Bereits seit der Gründung durch Kaiser Raul unterstützt die Akademie das Mittelreich, im Kampf gegen dämonische Mächte wie auch gegen weltliche Gegner. Um diesem Zweck gerecht zu werden, ist die Ausbildung äußerst rigide und zeichnet sich durch Abhärtung, Disziplin und Gehorsam aus. Körperliche Ertüchtigung und Übungskämpfe sind ebenso fester Bestandteil des Lehrplans wie nächtliche Alarmübungen.

Regel: Abgänger der Akademie fürchten sich dank ihres militärischen Drills vor kaum etwas. Durch die Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erworben. Sobald ein Held eine Stufe *Furcht* erleidet, darf sein Spieler eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen. Gelingt sie, so kann sein Held pro QS eine Stufe *Furcht* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Furcht* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erhält der Held zu den noch vorhandenen Stufen *Furcht* zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

> Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn die Furcht aus einem Nachteil wie Angst vor ... stammt.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Destruktor, Eiserne Konzentrationsstärke, Kriegszauberer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Merkmalsbann
Mit Zaubern der Klasse Merkmalsbann sind alle Zauber gemeint, deren Name sich aus einem Merkmal und dem Begriff „Bann“ zusammensetzt, also beispielsweise EINFLUSSBANN, HELLSICHTBANN, TELEKINESEBANN usw.

Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik

In der angesehenen Kusliker Akademie werden einige der besten Hof- und Leibmagier des Kontinents ausgebildet. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Vermittlung von Zauberei, die andere Personen zu beschützen vermag, und dem Aufheben von Magie.

Regel: Kusliker Schüler werden vornehmlich darauf vorbereitet, gegnerische Magie zu bannen. Setzen sie einen Zauber der Klasse Merkmalsbann ein, erhalten sie bei einer gelungenen Probe +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Erfahrener Antimagier, Erweiterter Gedankenschutz

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 AP

Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa

An der Universität kann man zahlreiche Wissensgebiete studieren. In Anbetracht des exorbitant teuren Studiums folgen die meisten Schüler jedoch einem recht strikten Lehrplan, um anschließend als Leibmagier für ihren reichen Mäzen oder als Seekriegsmagier in der Schwarzen Armada dienen zu können. Welchen Karriereweg sie auch einschlagen, in beiden Fällen hat der Schutz ihres Dienstherrn höchste Priorität, worauf sie in der Ausbildung bestens vorbereitet werden.

Regel: Magier aus Al'Anfa können Zauber mit dem Merkmal Antimagie, die gleichzeitig auch die Reichweite selbst aufweisen (beispielsweise den Ablativum oder den Gardianum), automatisch mit der Reichweite Berührung wirken. Dies kostet sie 4 AsP mehr als üblich.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Aufladung, Destruktor, Erweiterter Gedankenschutz

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar der Khelbara ay Baburia

Khelbara ay Baburia ist eine Schülerin der mittlerweile untergegangenen Schule der Schmerzen zu Elburum. Sie lehrt urtulamidische Heilkunst, die sie mit den Erkenntnissen aus ihrem eigenen Studium kombiniert, was sich als effizient, aber oft auch als schmerzhaft erweisen hat.

Regel: Schülerinnen der Khelbara ay Baburia können Heilzauber kostensparender erzwingen, allerdings löst dies beim Ziel Schmerzen aus. Alle Zauber mit dem Merkmal Heilung können mit der Zaubermodifikation Erzwingen ausgeführt werden, ohne dass die AsP-Kosten um 1 Stufe steigen. Dafür erleidet das Opfer 1 Stufe *Schmerz* bis zum Ende der Zauberdauer.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Selbstkontrolle, Urtulamidische Heilmagie

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum

Die Akademie arbeitet eng mit der Boronkirche zusammen und hat sich neben der Antimagie auch der Pflege geistig Verwirrter verschrieben. Ein Teil der Ausbildung ist daher der Seelenheilkunde gewidmet, doch auch auf Austreibung übernatürlicher Wesenheiten wird viel Wert gelegt, gehen doch Wahnsinn und geistige Instabilität nicht selten auf den Einfluss solcher Kräfte zurück.

Regel: Setzen Perricumer Magier einen Zauber der Klasse Wesensbann ein, erhalten sie bei einer gelungenen Probe +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Zudem sind Proben auf *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* um 1 erleichtert, wenn es darum geht, Wissen über dieses Wesen in Erinnerung zu rufen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Austreibung, Erfahrener Antimagier, Selbstkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Wesensbann
Mit Zaubern der Klasse Wesensbann sind alle Zauber gemeint, deren Name auf „Gramma“ endet, also beispielsweise PENTAGRAMMA, HEPTAGRAMMA, HEXAGRAMMA usw.

Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Die Thorwaler Hellsichtakademie steht in dem Ruf, selbst für eine Schule der grauen Gilde äußerst liberal zu sein. Dennoch bemühen sich die Lehrkräfte, die philosophische Theorie mit einem praxisorientierten Unterricht zu vereinen, weshalb Abgänger für alle Eventualitäten des Abenteuerlebens gewappnet und nur schwer durcheinander zu bringen sind.

Regel: Anwender des Stils sind nicht leicht aus der Fassung zu bringen. Durch die Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erworben. Sobald der Held eine Stufe *Verwirrung* erleidet, darf sein Spieler eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen. Gelingt sie, so kann der Held pro QS eine Stufe *Verwirrung* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Verwirrung* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erhält der Held zusätzlich zu den vorhandenen Stufen *Verwirrung* zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Artefaktanalytiker, Harmoniezauberei, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

In Sinoda ausgebildete Schüler sind besonders gut darin, sich selbst zu verwandeln. Sie können entsprechend auch Verwandlungszauber, die auf sie selbst wirken, leichter verändern.

Regel: Anwender des Stils sind besonders geschult darin, sich selbst zu verwandeln. Alle Zauber mit dem Merkmal Verwandlung und der Reichweite selbst können eine zusätzliche Modifikation erhalten, auch wenn der Zauberer einen dafür zu geringen FW in dem Zauber aufweist.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Mitverwandlung, Selbstverzauberer, Unübertroffener Verwandler

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim

Der Unterrichtet in Gerasim findet nicht in Form von Vorträgen nach festen Lehrplänen statt, sondern er besteht aus offenen Diskussionsrunden, in denen viel Wert auf Verantwortung und eigenständiges Denken gelegt wird. Wenig überraschend zeichnen sich die Abgänger daher besonders durch ihre Weltoffenheit aus, und sie sind neuen Ideen gegenüber stets aufgeschlossen.

Regel: Anwender des Gerasimer Stils sind es gewohnt, auf formelle Hilfsmittel zu verzichten. Die Erschwernis für das Auslassen von Formel und/oder Geste (siehe **Regelwerk** Seite **257**) sinkt daher nach Einrechnen aller Abzüge um 1. Lassen sie eines von beiden weg, beträgt die Erschwernis somit nur noch 1. Das Auslassen von beiden reduziert die Erschwernis auf 3.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Brillanter Telekinetiker, Elfenfreund, Harmoniezauberei

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Die einzige Magierakademie Araniens hat sich der Illusionsmagie verschrieben und bildet ihre Schüler dafür aus, die Reichen und Mächtigen zu amüsieren. Dank des regem Austauschs mit reisenden Bühnenzauberern fallen Abgängern die Zauber der Scharlatane genauso leicht wie reguläre Magierformeln.

Regel: Zorganer Magiern fällt es leichter, sich der scharlatanischen Magie zu bedienen. Werden Zauber aus der Tradition Scharlatane gewirkt, entfällt die sonst übliche Erschwernis von 2 für Fremdzauber (siehe **Regelwerk** Seite **257**). Die Zauber gelten aber nicht als in die Tradition der Gildenmagier überführt (siehe Seite **85**) oder adaptiert (siehe Seite **91**).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Hervorragender Illusionist, Illusionäre Undurchschaubarkeit, Langanhaltende Illusion

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Töchter Niobaras

Die aranische Geheimgesellschaft bildet Frauen zu hervorragende Sternkundlerinnen und Hellseherinnen aus und steht ganz in der Tradition der Niobara von Anchopal, der bekanntesten Astrologin Aventuriens. Gewissenhaft erforschen sie die Prophezeiungen der großen Sternkundlerin und arbeiten im Verborgenen daran, den Willen Niobaras zu ergründen und zu erfüllen. Dabei verstehen sie es aber durchaus auch, den Einfluss der Gestirne für ihre Zauberei zu nutzen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit lernt eine Scholarin eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Sternkunde*. Eine Tochter Niobaras kann während der Nachtstunden, wenn sie einen freien Blick auf den Himmel hat und die Sterne sehen kann, eine Probe auf *Sternkunde (Astrologie)* ablegen. Dies kostet sie 15 Minuten Zeit. Gelingt ihr die Probe, darf sie bis zum Sonnenuntergang des nächsten Tages insgesamt QS Modifikationen zusätzlich ausführen. Sie benötigt also nicht den entsprechenden FW in einem Zauber, um eine Modifikation durchzuführen. Bei jedem Zauber darf sie jedoch nur einmal eine solche zusätzliche Modifikation nutzen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Meisterliches Aura Verbergen, Qabalya-Magie, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar des Alrik Dagabor

Als ehemaliger Abenteurer ist Meister Alrik stets bemüht, seine Schüler bestens auf die Herausforderungen des Lebens vorzubereiten, ohne sich dabei auf ein einzelnes Spezialgebiet zu beschränken. Wenn Eile geboten ist, können sie beherzt und schnell eingreifen.

Regel: Alrik Dagabor lehrt seinen Schüler das besonders rasche Wirken von Magie, da das Abenteuerleben manchmal schnelles Handeln erfordert. Dies erlaubt es, die Modifikation Zauberdauer senken ohne eine Erschwernis von 1 durchzuführen, allerdings sinkt bei diesem Einsatz der FW in dem Zauberspruch um 2. Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Aufladung, Machtvolle Verbotene Pforten, Selbstkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar des Demirion Ophenos

Nekromantie und Dämonenbeschwörung sind die Eckpfeiler einer Ausbildung bei Demirion Ophenos. „Wo genug Wille ist, ist auch ein Weg", lehrt er seine Schüler und zieht sie zu seinen Helfern und Agenten heran, die oftmals auch noch nach ihrem Abschluss Aufträge für ihn erledigen.

Regel: Wenn ein Kenner dieser Sonderfertigkeit die Zaubermodifikation Erzwingen einsetzt, so erhält er bei Gelingen des Zaubers +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Machtvolle Verbotene Pforten, Überragender Dämonologe

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar des Hesindius Lichtblick

Die Ausbildung bei Hesindius Lichtblick vermittelt den Schülern, dass es ein großes Maß an Vorbereitung und innerer Ruhe braucht, um Großes zu vollbringen. Seine Zöglinge lassen sich daher oft besonders viel Zeit beim Zaubern, wodurch sich die Wirkung ihrer Sprüche verstärkt.

Regel: Lässt sich ein Schüler des Hesindius Lichtblicks beim Wirken von Magie Zeit, so wird seine Magie machtvoller. Setzt er die Zaubermodifikation Zauberdauer erhöhen ein, so erhält er bei Gelingen des Zaubers +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Austreibung, Matrixzauberei, Tierflüsterer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

In der Ausbildung wird viel Wert auf ein harmonisches Miteinander gelegt und rein theoretisches Wissen tritt sehr stark in den Hintergrund. Zudem ist man anderen Traditionen gegenüber äußerst aufgeschlossen und orientiert sich zu weiten Teilen am elfischen Magieverständnis. Insbesondere die Heilmagie ist ein Schwerpunkt der Lehre, und so können Donnerbacher ihren Patienten meist mehr Kraft wiedergeben als andere Heilzauberer.

Regel: Die Donnerbacher sind Spezialisten der klassischen Heilmagie. Für jeweils 5 volle LeP, die ein Zauber mit dem Merkmal Heilung wiedergibt, bekommt das Ziel des Zaubers 1 LeP zusätzlich zurück.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Elfenfreund, Verständigungszauberer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar des Vadif sal Karim

Vadif ist einer der wenigen Magier, denen es gelungen ist, die gegensätzlichen Elemente der Luft und des Erzes zu meistern. Auch wenn es ihm nur wenige seiner Schüler gleichtun können, bildet er sich doch zu hervorragenden Elementaristen aus. Der Fokus liegt dabei weniger auf der traditionellen tulamidischen Beschwörung von Wesenheiten, sondern vielmehr auf der Manipulation der Umwelt.

Regel: Zaubersprüche des Merkmals Elementar erhalten bei Gelingen +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Harmoniezauberei, Matrixzauberei, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Artefaktanalytiker

Manch ein Hellsichtzauberer hat sich auf die Entschlüsselung von Artefakten konzentriert und eine Technik erlernt, mit der er die magische Aura eines Zauberobjekts besser sehen kann.

Regel: Wird ein Objekt mittels Analys untersucht, sind Proben auf den Zauberspruch und auf das Talent *Magiekunde (Artefakte)* zum Zweck der magischen Analyse um 1 erleichtert.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Aufladung

Zauber der Reichweite Berührung sind in hektischen Situationen nur schwer zu wirken, jedoch lässt sich das Problem mithilfe dieser Sonderfertigkeit umgehen.

Regel: Ein Zauber der Reichweite Berührung kann bis zu 5 Kampfrunden lang im Körper des Anwenders gespeichert werden. Das Ziel muss während der Zauberdauer nicht berührt werden. Die Auslösung erfolgt stattdessen, sobald ein zulässiges Ziel mit den Händen berührt wird. Soll dies im Kampf geschehen, muss dem Zauberer eine unverteidigte Raufen-AT +2 gelingen. Alternativ kann er hierzu auch die Kampftechnik seines Traditionsartefakts einsetzen (ebenfalls +2 auf AT).

Der Zauber wird auch dann ausgelöst, wenn die Berührung der Hände von einem zulässigen Ziel ausgeht, kann also auch gegen den Willen des Zauberers geschehen.

Erfolgt keine Berührung innerhalb von 5 Kampfrunden, verpufft der Zauber wirkungslos. Es ist einem Zauberer nicht möglich, mehr als einen Zauber gleichzeitig in sich aufzunehmen.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Austreibung

Wer Dämonen, Geister oder andere unliebsame Wesen austreiben will, der muss Techniken beherrschen, um diese leichter zu bannen und sie an den Ort zurück zu schicken, wo sie hingehören.

Regel: Setzen Zauberer einen Zauber der Klasse Wesensbann ein, erhalten sie bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Wesensbann
Mit Zaubern der Klasse Wesensbann sind alle Zauber gemeint, deren Name auf „Gramma“ endet, also beispielsweise PENTAGRAMMA, HEPTAGRAMMA, HEXAGRAMMA usw.

Bewanderter Heilzauberer

Besitzer dieser Sonderfertigkeit sind darin geschult, Heilzauber äußerst effektiv anzuwenden.

Regel: Zauber des Merkmals Heilung erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Brillanter Telekinetiker

Der Zauberer ist in speziellem Maße dazu befähigt, Zauber der Telekinese zu weben.

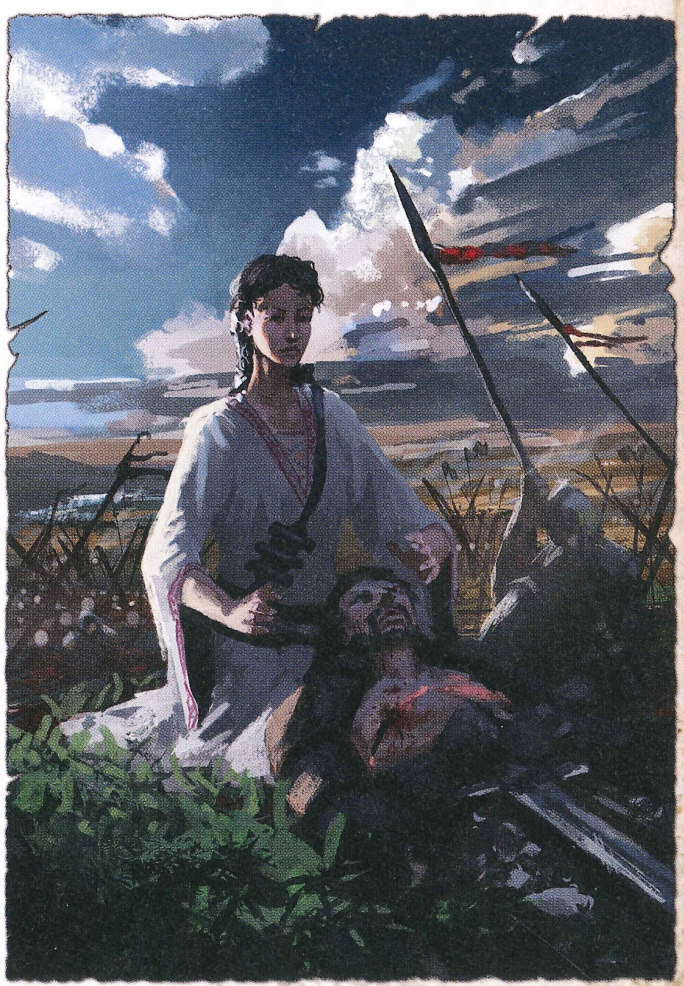
Regel: Zauber des Merkmals Telekinese erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Destruktor

Kampf- und Zerstörungsmagie ist bei auf Forschung und Theorie spezialisierten Zauberern oft wenig angesehen, doch ihr Nutzen ist unbestreitbar. Ein erfahrener Zauberer vermag es sogar, noch größeren Schaden anzurichten.



Regel: Jeder Zauber, der einen Verlust von LeP oder Strukturpunkten herbeiführt, zieht einmalig 2 LeP oder 10 Strukturpunkte mehr ab. Der Effekt tritt sowohl bei angerichteten TP als auch bei SP ein. Dies gilt jedoch nur, wenn der Zauber auch ohne die Sonderfertigkeit mindestens 5 Trefferpunkte anrichtet bzw. 5 LeP oder Strukturpunkte abzieht.
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Eiserne Konzentrationsstärke

Kaum etwas mag dem Zauberer noch seinen Fokus zu rauben, und selbst im tiefsten Kampfgetümmel ist er noch dazu in der Lage, problemlos Zauber zu wirken.
Regel: Wie bei der Sonderfertigkeit Konzentrationsstärke sind Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erleichtert, wenn der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Zaubern gestört wird. Besitzt er diese verstärkte Variante, steigt die Erleichterung jedoch um 2 weitere Punkte auf insgesamt 3.
Voraussetzung: Sonderfertigkeit Konzentrationsstärke, passender Zauberstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Elfenfreund

Einige nichtelfische Zauberer sind der Tradition der Elfen so nahe gekommen, dass deren Formelschatz ohne größere Schwierigkeiten in den eigenen aufgenommen werden kann.
Regel: Zauber aus der Tradition Elfen erleiden nicht wie üblich eine Erschwernis von 1 als Fremdzauber. Zudem kann eine einzelne Modifikation durchgeführt werden.
Die Zauber gelten aber nicht als in die Tradition der Gildenmagier überführt (siehe Seite **85**) oder adaptiert (siehe Seite **91**).
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erfahrener Antimagier

Der Zauberer ist ein vorzüglicher Antimagier, der auch der stärksten Magie etwas entgegensetzen kann.
Regel: Zauber des Merkmals Antimagie erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Erweiterter Gedankenschutz

Mithilfe schierer Konzentration vermag es der Zauberer, seinen Geist gegen feindliche Magie zu stählen.
Regel: Wie bei der Sonderfertigkeit Gedankenschutz ist die Seelenkraft gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss oder Hellsicht verbessert. Verfügt der Held über diese erweiterte Sonderfertigkeit, erhöht sich der Wert jedoch um 1 weiteren Punkt, also um insgesamt 2. Auch hierbei sind während der dafür nötigen Konzentrationsphase alle weiteren Proben um 1 erschwert. Ebenso hält der Gedankenschutz nur solange an, wie der Held sich konzentrieren kann. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen. Auch wenn er schläft, den Status *Bewusstlos* erhält oder er die Konzentrationsphase freiwillig abbricht, endet der Gedankenschutz. Nach Ende der Wirkungsdauer erhält der Held aufgrund der Anstrengung eine Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Sonderfertigkeit Magischer Gedankenschutz, passender Zauberstil
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Geistzauberer

Die mächtigsten Beherrscher haben Techniken entwickelt, mit denen sie ihre Einflusszauber länger wirken lassen können.
Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann vor dem Wirken eines Zaubers mit dem Merkmal Einfluss entscheiden, ob der Zauber eine 50 % größere Wirkungsdauer haben soll. Allerdings kostet der Zauber dann auch 50 % mehr AsP.
Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zaubers um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer dauert dafür doppelt so lange.
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Harmoniezauberei

Manche Zauberer verfügen über ein harmonisches Verständnis der Magie, das es ihnen erlaubt, die astralen Fäden deutlich kreativer zu verweben.
Regel: Dem Helden ist es möglich, bei der Modifikation Zauberdauer erhöhen nicht nur eine Erleichterung von 1, sondern eine von 2 zu bekommen. Allerdings erhöht sich die Zauberdauer dadurch auch um 2 Stufen.
Am Ende aller sonstigen Berechnungen erhöhen sich die Kosten des Zauberspruchs um 50 %. Diese Sonderfertigkeit kann nur bei Zaubersprüchen, nicht aber bei Ritualen eingesetzt werden.
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Hervorragender Illusionist

Besitzer der Sonderfertigkeit sind Meister der Illusion und können andere Personen täuschen wie kaum ein Zweiter.
Regel: Zauber des Merkmals Illusion erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Illusionäre Undurchschaubarkeit

Die besten Illusionisten weben ihre Illusionszauber mit solcher Kunstfertigkeit, dass sie kaum als Sinnestäuschungen zu erkennen sind.

Regel: Besitzt der Zauberer diese Sonderfertigkeit, sind seine Sprüche mit dem Merkmal Illusion schwerer zu durchschauen. Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, um seine Illusionen zu als solche zu erkennen, ist zusätzlich um 1 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite **259**).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kriegszauberer

Kampfzauberer benötigen oftmals eine größere Reichweite, um auch auf dem Schlachtfeld effektiv zu sein.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Elementar oder Verwandlung, die Schaden in Form von TP oder SP verursachen, haben automatisch eine um 1 Stufe höhere Reichweite (sofern Modifikationen erlaubt sind). Dafür ist auch die Zauberdauer um 1 Stufe erhöht.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kundiger Sphärologe

Der Zauberer verfügt über eine einzigartige Begabung auf dem Gebiet der Sphärenzauberei.

Regel: Zauber des Merkmals Sphären erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Langanhaltende Illusion

Kompetente Illusionszauberer verfügen über die Möglichkeit, ihre Trugbilder länger wirken zu lassen als andere Zauberer.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann vor dem Wirken eines Zaubers mit dem Merkmal Illusion entscheiden, ob der Zauber eine 50 % größere Wirkungsdauer hat. Allerdings kosten diese Zauber auch 50 % mehr AsP. Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zaubers um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer dauert dafür doppelt so lange.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle Verbotene Pforten

Einige wenige Zauberer sind so sicher darin, die Verbotenen Pforten zu öffnen, um mit ihrer Lebenskraft zu zaubern, dass ihnen fast keine Missgeschicke mehr widerfahren.

Regel: Wer die Verbotenen Pforten nutzt, dessen Probe auf *Selbstbeherrschung* ist um 1 erleichtert. Es müssen außerdem kein AsP aufgewendet werden, um die Verbotenen Pforten zu aktivieren.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Verbotene Pforten, passender Zauberstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Matrixzauberei

Für weniger spontane Zauberer kann es Vorteile bringen, sich nur auf die starre Grundmatrix eines Zaubers zu konzentrieren.

Regel: Wenn ein Zauber nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Zauberer beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte



Meisterliches Auraverbergen

Einige Zauberer sind so darauf bedacht, nicht als Zauberkundige entlarvt zu werden, dass sie Techniken entwickelt haben, um ihre magische Aura noch besser zu verbergen.

Regel: Das Meisterliche Auraverbergen funktioniert wie die Sonderfertigkeit Aura verbergen, mit folgenden Ausnahmen: Während der Held die Sonderfertigkeit aktiviert hat, kann er zaubern und Zauber aufrechterhalten. Beim Ausschalten der Aura steht ihm eine Probe auf *Willenskraft* zu, bei deren Gelingen er keine Stufe *Verwirrung* erleidet.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Aura verbergen, passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Mit erwandlung

Möchte sich ein Zauberer in ein anderes Wesen verwandeln, muss er im Normalfall auf seine Kleidung verzichten und steht nach seiner Rückverwandlung nackt dar. Dank dieser Sonderfertigkeit ist es möglich, zumindest ein leichtes Gewand und Ausrüstung in die Verwandlung miteinzubeziehen.

Regel: Wenn der Zauberer es wünscht, kann er bei der Selbstverwandlung bis zu 10 Stein Ausrüstung mitverwandeln. Verwandelt werden kann dabei nur Material wie Holz, Wolle oder Leder, nicht aber Stein oder Metall. Wird der Zauberer in seiner neuen Form verletzt und nicht geheilt, weist die Ausrüstung bei der Rückverwandlung ein gewisses Maß an Beschädigung nach Maßgabe des Meisters auf.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Qabalya-Magie

Die Magie der Qabalya-Sekten ist oftmals für andere Zauberer schwierig zu enträtseln und zu bannen.

Regel: Zauber von Anwendern dieser Sonderfertigkeit verfügen gegenüber Zaubern des Merkmals Antimagie eine um 1 höhere QS (bis zu einem Maximum von 6).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Selbstkontrolle

Wer sich mit dem menschlichen Geist auskennt, kann sich selbst auch besser wappnen, wenn Zauber den eigenen Geist beeinflussen sollen.

Regel: Ist der Zauberer von einem Zauber des Merkmals Einfluss betroffen, der Zustandsstufen von *Betäubung*, *Furcht*, *Schmerz* oder *Verwirrung* verursacht, so kann er mit einer Verteidigung eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Gelingt die Probe, kann er die Wirkung des Zaubers für QS/2 KR unterdrücken. Die Wirkung des Zaubers setzt wieder ein, sobald der Zauberer in der letzten KR Unterdrückung laut Initiativeergebnis an der Reihe ist. Die KR, in der er die Probe auf *Willenskraft* ablegt, zählt dabei als 1. KR der Unterdrückung. Da die Probe auf *Willenskraft* als Verteidigung eingesetzt wird, ist diese möglicherweise erschwert, und ihr Einsatz erschwert auch weitere Verteidigungen wie üblich (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Selbstverzauberer

Unter den Verwandlungszauberern gibt es einige, die sich auf die Selbstverwandlung spezialisiert haben und denen es gelingt, eine deutlich längere Zeit verwandelt zu bleiben als üblich.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann vor dem Wirken eines Zaubers mit dem Merkmal Verwandlung mit der Reichweite *selbst* entscheiden, ob der Zauber eine 50% größere Wirkungsdauer haben soll. Allerdings kosten diese Zauber auch 50% mehr AsP. Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zaubers um 50% erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer dauert dafür doppelt so lange.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Tierflüsterer

Einige Zauberkundige pflegen eine besonders enge Verbindung mit ihren tierischen Begleitern, während andere darauf spezialisiert sind, die Kreaturen der Wildnis zu bekämpfen oder einzufangen. Ihnen allen fällt es aufgrund ihrer Kenntnisse leichter, Tiere zu verzaubern.

Regel: Wirkt der Held einen Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Hellsicht auf Tiere, sind seine Proben um 1 erleichtert. Dieser Bonus gilt nur bei Tieren und wenn der Zauber direkt auf sie gewirkt wird. Flächenzauber sind jedoch ausgeschlossen.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Überragender Dämonologe

Diese besonders in den Schattenlanden verbreitete Sonderfertigkeit erlaubt es einem Zauberer, dämonisches Wirken mit spielerischer Leichtigkeit in die Welt zu rufen.

Regel: Zauber des Merkmals Dämonisch erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Die Fertigkeitsprobe ist damit wie andere Verteidigungen beispielsweise um 0, 3, 6 usw. erschwert.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass der Zauberer nach der Rückverwandlung weniger LeP verloren hat, weil er dickere Kleidung trug.



Unübertroffener Verwandler

Dank dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer Lebewesen mit Leichtigkeit verwandeln.

Regel: Zauber des Merkmals Verwandlung erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Urtulamidische Heilmagie

Nur noch sehr wenige Heilzauberer verstehen sich darauf, die Magie mit der klassischen urtulamidischen Heilkunst zu kombinieren und so den Körper des Patienten vollumfänglich zu kräftigen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit erfordert materielle Komponenten wie Salben, Schröpfgläser und Akupunkturnadeln pro Behandlung im Wert von 3 Silbertalern. Zauber, die dem Ziel direkt Lebensenergie zurückgeben (etwa der Balsam Salabunde), haben eine verdoppelte Zauberdauer (nach Einberechnung aller Modifikatoren). Dafür heilen sie zusätzlich 1 Stufe *Schmerz*, 1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Paralyse*.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verständigungszauberer

Ein Verständigungszauberer hat ein größeres Gespür dafür entwickelt, in die Gedanken anderer Wesen einzudringen und mit ihnen zu kommunizieren.

Regel: Zauber des Merkmals Hellsicht, mit denen der Held in die Gedanken- und Gefühlswelt von andere Wesen eindringen kann (z. B. Blick in die Gedanken) oder die zur telepathischen Kommunikation dienen, haben eine um 1 Stufe höhere Reichweite. Die Wirkungsdauer ist zudem um 50 % verlängert. Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zaubers um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer dauert dafür doppelt so lange.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Vollendeter Elementarist

Der Zauberer ist ein Ausnahmetalent auf dem Gebiet des Elementarismus.

Regel: Zauber des Merkmals Elementar erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Vollkommener Beherrscher

Kaum ein Geist existiert, der sich einer Beherrschung durch den Zauberer widersetzen kann.
Regel: Zauber des Merkmals Einfluss erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Vortrefflicher Hellseher

Vortreffliche Hellseher können mit ihrer Zauberkraft in beinahe jeden beliebigen Geist eindringen, und kaum ein Phänomen bleibt ihnen verschlossen.
Regel: Zauber des Merkmals Hellsicht erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Abgeschwächter Zauber	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	5 AP
Adaption (Zauber)	Vorteil Zauberer, FW des adaptierten Zaubers 10+	A-/B-/C-/D-Zauber: 5/10/15/20 AP
Alchimieverstärkung	Vorteil Zauberer, Alchimie 12	10 AP
Astrale Meditation	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	15 AP
Aurapanzer	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	12 AP
Aura verbergen*	MU 13, IN 13	20 AP
Eisen- und Stahlverzauberung	Vorteil Zauberer, Arcanovi 14, Magiekunde 10, Metallbearbeitung 8	10 AP
Entschwörung (Dämonen)	Vorteil Zauberer, MU 13, Kenntnis des Pentagramma	5 AP
Entschwörung (Elementare)	Vorteil Zauberer, MU 13, Kenntnis des Hexagramma	5 AP
Entschwörung (Geister)	Vorteil Zauberer, MU 13, Kenntnis des Heptagramma	5 AP
Exorzist I-III	alle: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Exorzist I; Stufe III: Exorzist II	10 AP pro Stufe
Extrem starke Zaubertricks	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Starke Zaubertricks	3 AP
Fernzaubern	Vorteil Zauberer, KL 15, Leiteigenschaft der Tradition 13	15 AP
Gedankenschutz	Vorteil Zauberer, MU 13, Leiteige schaft der Tradition 13	10 AP
Improvisationszauberei (Gesten)	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	10 AP
Improvisationszauberei (Formel)	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP
Improvisiertes Ritual	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	AP-Wert: 5 AP
Kleine Kraftkontrolle	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Konzentrationsstärke	Vorteil Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	8 AP
Kraftkontrolle	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Kleine Kraftkontrolle, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Lieblingszauber	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Lieblingszauber bisher nicht vorhanden	A-/B-/C-/D-Zauber: 3/6/9/12 AP
Machtvolle Entschwörung (Dämonen)	Vorteil Zauberer, MU 15, Entschwörung (Dämonen)	10 AP

Machtvolle Entschwörung (Elementare)	Vorteil Zauberer, MU 15, Entschwörung (Elementare)	10 AP
Machtvolle Entschwörung (Geister)	Vorteil Zauberer, MU 15, Entschwörung (Geister)	10 AP
Magische Regeneration I-II	Vorteil Zauberer, Stufe I: Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Magische Regeneration I	12 AP pro Stufe
Matrixkontrolle	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Meisterliche Regeneration	Vorteil Zauberer	10 AP
Meistertrick I-III	Vorteil Zauberer, Stufe I: keine weiteren Voraussetzungen; Stufe II: Meistertrick I; Stufe III: Meistertrick II	1 AP pro Stufe
Merkmalskenntnis*	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber des Merkmals auf 10	10 AP für die erste, 20 AP für die zweite, 40 AP für die dritte
Parallelzauberei	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP
Routinierte Zauberwiederholung	Vorteil Zauberer, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Starke Zaubertricks*	Vorteil Zauberer	2 AP
Verbotene Pforten*	MU 12	10 AP
Vielfache Ladung	Arcanovi 14, Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8	12 AP
Zauber abbrechen	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	12 AP
Zauber bereithalten	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 17, Sonderfertigkeit Zauber unterbrechen	20 AP
Zauber bündeln I-II	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	Stufe I/II: 15/30 AP
Zauber unterbrechen	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Zauber abbrechen	20 AP
Zauberstil-Kombination	ein Zauberstil; Voraussetzungen für den zweiten Zauberstil müssen erfüllt sein	50 AP

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite **284** zu finden.

Zauberstilsonderfertigkeiten

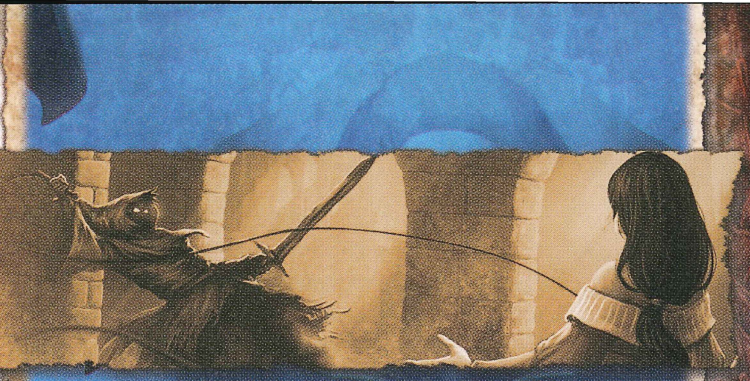
Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	25 AP
Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin	Sonderfertigkeit Tradition (Gil enmagier)	20 AP
Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Khelbara ay Baburia	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Töchter Niobaras	Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier)	10 AP

Scholar des Alrik Dagabor	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Demirion Ophenos	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Hesindius Lichtblick	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Vadif sal Karim	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Artefaktanalytiker	passender Zauberstil	15 AP
Aufladung	passender Zauberstil	10 AP
Austreibung	passender Zauberstil	5 AP
Bewanderter Heilzauberer	passender Zauberstil	25 AP
Brillanter Telekinetiker	passender Zauberstil	25 AP
Destruktor	passender Zauberstil	15 AP
Eiserne Konzentrationsstärke	Sonderfertigkeit Konzentrationsstärke, passender Zauberstil	8 AP
Elfenfreund	passender Zauberstil	15 AP
Erfahrener Antimagier	passender Zauberstil	25 AP
Erweiterter Gedankenschutz	Sonderfertigkeit Magischer Gedankenschutz, passender Zauberstil	12 AP
Geistzauberer	passender Zauberstil	10 AP
Harmoniezauberei	passender Zauberstil	20 AP
Hervorragender Illusionist	passender Zauberstil	25 AP
Illusionäre Undurchschaubarkeit	passender Zauberstil	20 AP
Kriegszauberer	passender Zauberstil	20 AP
Kundiger Sphärologe	passender Zauberstil	25 AP
Langanhaltende Illusion	passender Zauberstil	15 AP
Machtvolle Verbotene Pforten	Sonderfertigkeit Verbotene Pforten, passender Zauberstil	8 AP
Matrixzauberei	passender Zauberstil	25 AP
Meisterliches Auraverbergen	Sonderfertigkeit Aura verbergen, passender Zauberstil	10 AP
Mitverwandlung	passender Zauberstil	10 AP
Qabalya-Magie	passender Zauberstil	15 AP
Selbstkontrolle	passender Zauberstil	20 AP
Selbstverzauberer	passender Zauberstil	10 AP
Tierflüsterer	passender Zauberstil	8 AP
Überragender Dämonologe	passender Zauberstil	25 AP
Unübertroffener Verwandler	passender Zauberstil	25 AP
Urtulamidische Heilmagie	passender Zauberstil	15 AP
Verständigungszauberer	passender Zauberstil	10 AP
Vollendeter Elementarist	passender Zauberstil	25 AP
Vollkommener Beherrscher	passender Zauberstil	25 AP
Vortrefflicher Hellseher	passender Zauberstil	25 AP

KAPITEL 4: ZAUBER



»Worte sind mächtig. Hast du etwa noch nie von der Magie der Namen gehört? Alben sollen Namen besitzen, die den Wissenden in ihre Seele blicken lassen können, und wer den Namen eines Kobolds kennt, hat Macht über ihn und kann ihn rufen.
Ich wollte mich aber gar nicht so sehr auf die Namensmagie festlegen, sondern mich vielmehr mit der klassischen Zauberei beschäftigen: den Zauberformeln. Sie sind das klassische Handwerkszeug unserer Zunft. Wir konzentrieren uns, weben das Muster und sprechen die Formel aus. So wie wir, tun uns dies auch die Scharlatane nach, und in gewissem Maße auch die Hexen und Druiden, ganz sicher aber die Alben, bei denen das gesprochene Wort eher einer Melodie gleicht.
Doch sollte es uns zu denken geben, dass nicht jeder Gildenmagier das gleiche Wort sprechen muss – und dennoch nicht jedes beliebige sprechen darf. Wir nutzen für unsere Zauber, trotz unserer thorwalschen Vorfahren wohlgemerkt, fast immer die bosparanischen Formeln. Gewiss, sie besitzen die größte Verbreitung, und man benutzt sie schon eine halbe Ewigkeit, aber man muss nicht immer das Bosparano bemühen. Einige Thorwaler und vor allem die Olporter benutzen das Thorwalsche, manchmal sogar das Saga-Thorwalsch. Viele Tulamiden bevorzugen ihre eigene Sprache oder das Ur-Tulamidya. Erinnert sich noch jemand an die Phase vor einigen Jahrzehnten, als die Magier der alten Schule ihre Formeln reimten? Alle diese Varianten funktionieren, was meine Theorie erhärtet, dass man Zauberformeln jeder beliebigen Sprache unterwerfen kann.«
—Bericht einer Studie über die aventurische Formelsammlung, Adepta minor Halwarda Gurlifsdottir, 1036 BF



Mit den zahlreichen neuen Professionen, die wir dir in diesem Band vorstellen, sind auch neue Zauberformeln verbunden. Immerhin werden an der Akademie von Al'Anfa ganz andere Zauber gelehrt, als Magister Dagabor sie seinen Schülern beibringt. Wir haben dir deshalb eine große, ergänzende Auswahl an Zaubern vorgestellt, mit denen du alle vorgestellten Professionen für das Spiel ausstatten kannst.
Zudem haben wir noch eine neue Fokusregel für Zaubererweiterungen vorgesehen, damit du die Zauber deines Helden noch stärker verändern und anpassen kannst. Für die Zauber des **Regelwerks** liefern wir dir hier ebenfalls die passenden Zaubererweiterungen.
Weitere Zauber, insbesondere jene für Hexen, Elfen und Druiden, stellen wir dir in einem nachfolgenden Erweiterungsband vor, in dem auch diese Traditionen im Detail beschrieben werden.

Übersicht zu den Zaubern

Grundlegend gibt es drei Arten von Zaubern: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Während Zaubersprüche ganz gewöhnliche Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Ritualen um besonders lange Zauber, die aber im Grunde genauso funktionieren wie Zaubersprüche. Zaubertricks hingegen sind kleine Zauberspielereien, die jeder Zauberer erlernen kann und deren Wirkung minimal ist.

Zaubertricks

Die in diesem Band vorgestellten neuen Zaubertricks ergänzen jene aus dem **Regelwerk** auf Seite **286**. Sie funktionieren nach den gleichen Regeln. Unter Anmerkungen findest du einen Eintrag, bei welcher Tradition dieser Trick üblicherweise vorkommt. Aber auch Helden anderer Traditionen können den Zaubertrick erwerben, es sei denn, es steht explizit dabei, dass nur eine bestimmte Tradition darüber verfügen kann. Wir haben zusätzlich noch angegeben, für welche Akademie oder welchen privaten Lehrmeister ein Zaubertrick besonders typisch ist. Aber, wie schon angemerkt, dass bedeutet keinesfalls, dass nicht auch ein Magier mit anderem Hintergrund, oder gar ein Zauberer anderer Tradition, diesen Zaubertrick erlernen kann – es ist nur nicht so typisch für andere Zauberkundige.

Zaubertricks und Erleichterung

Kein Zaubertrick sollte Großes bewegen oder allzu starke regeltechnische Auswirkungen haben, denn schließlich sind Zaubertricks extrem kostengünstige Zauber, die vor allem zur Bereicherung der Atmosphäre am Spieltisch gedacht sind. Der Meister kann aber in besonders passenden Situationen eine Erleichterung von 1 auf eine Teilprobe eines Talents gewähren (beispielsweise bei einer Probe auf *Betören (Aufhübschen)*, wenn der Zaubertrick Schminken angewendet wurde).



Zaubertricks in Regeln

Zaubertricks gelten als Spruchzauber, die mit einer QS von 1 gewirkt werden. Ihr Wirken kostet jeweils 1 AsP, die Zauberdauer beträgt 1 Aktion. Eine Probe zum Wirken ist nicht nötig. Jeder Zaubertrick kostet 1 Abenteuerpunkt und wird wie eine Sonderfertigkeit erworben. Zaubertricks können nicht modifiziert werden.

Zaubersprüche & Rituale

Diese beiden Kategorien von Zaubern funktionieren sehr ähnlich, ihr größter Unterschied ist die Zauberdauer, dazu kommen andere Modifikatoren und leicht andere Modifikationen. So kann man bei Ritualen beispielswiese weder Gesten noch Formel weglassen, da Rituale nicht so flexibel wie Zaubersprüche sind. Bei einigen Zaubern ist zudem angegeben, dass bestimmte Modifikationen nicht durchgeführt werden können.

Probe: die Eigenschaften, auf die die Fertigkeitsprobe abgelegt wird
Wirkung: die Wirkung des Zaubers
Zauber-/Ritualdauer: Wie lange braucht ein Held, bis die Wirkung des Zaubers eintritt?
AsP-Kosten: die AsP-Kosten des Zaubers, ggf. mit Trennung von Aktivierungskosten des Zaubers und den Folgekosten pro Zeiteinheit
Reichweite: die Reichweite des Zaubers
Wirkungsdauer: Wie lange wirkt der Spruch?
Zielkategorie: Auf was wirkt der Spruch?
Merkmal: das Merkmal des Spruchs
Verbreitung: Welcher Tradition ist dieser Spruch zugehörig?
Steigerungsfaktor: der Steigerungsfaktor

Zauber und Modifikatoren

Da Zauber grundsätzlich Fertigkeiten sind, gelten auch alle Regeln für Fertigkeiten und Fertigkeitsproben für sie. Dies schließt auch etwaige Erschwernisse oder Erleichterungen mit ein, die der Meister durch bestimmte Situationen vergeben kann. Ist er der Meinung, die Situation ist für den Zauberer mit Leichtigkeit zu bewältigen, kann er eine Erleichterung vergeben. In einer Situation, in der es extrem schwierig sein kann, einen Zauber zu wirken, sind Erschwernisse angebracht.

Wirkungsdauer, Zauber aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Zauber werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Zaubernden kontinuierlich mit AsP gespeist werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Daher werden die Kosten solcher Zauber mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung des Zaubers, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, die der Zauber aufrechterhalten werden soll. Der Zaubernde kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere AsP investieren will, um den Zauber weiterhin aufrechtzuerhalten. Tut er dies nicht, endet die Zauberwirkung.

Da das Aufrechterhalten von Zaubern etwas Konzentration des Zaubernden erfordert, sind alle weiteren Proben auf Zauber/Rituale oder Liturgien/Zeremonien um 1 pro aufrechterhaltenem Zauber und Liturgie erschwert.

Beim Aktivieren des Zaubers müssen zugleich die Kosten für die erste Zeiteinheit abgezogen werden. Misslingt die Zauberprobe, werden zur Berechnung des AsP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Einige Zauber erfordern zudem die ganze Wirkungsdauer über die volle Konzentration des Zaubernden, da der Zauber durch seinen Willen gelenkt werden muss. Ein sich so konzentrierender Zaubernder ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

Da einige aufrechterhaltene Zauber und Liturgien eine Erleichterung von 1 auf Talente bringen können, wäre eine gleichzeitige Erschwernis auf Talente kein Vorteil mehr. Deshalb sind Talente explizit ausgenommen.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben, welcher Tradition der Spruch angehört. Der Verweis „allgemein“ bedeutet, dass dieser Zauber von allen Traditionen als Teil der eigenen Zauberertradition behandelt wird. Zaubertricks stehen grundsätzlich allen magischen Traditionen offen, es sei denn, dies ist explizit ausgeschlossen.

Zaubererweiterungen



Bei Zauberweiterungen handelt es sich um erweiterte Möglichkeiten, wie man einen Zauberspruch oder ein Ritual einsetzen kann.

- Zunächst muss ein Zauberer den Zauber beherrschen und einen FW aufweisen, der bei der Zaubererweiterung angegeben ist. Bei den hier vorgestellten Zaubererweiterungen ist dies ein FW von 8, 12 oder 16.
- Hat der Held diesen Wert, so kann er den angegebenen AP-Wert ausgeben, um die Zaubererweiterung zu lernen. Hintergrundtechnisch hat der Zauberer die Erweiterung z. B. aus einem Buch erlernt, oder er konnte sie aufgrund seiner praktischen Erfahrung mit dem Zauber ableiten.
- Um manche Zaubererweiterung zu erlernen, muss der Held zunächst eine andere beherrschen. Ist dies der Fall, ist der Name der vorausgesetzten Zaubererweiterung unter *Voraussetzung* jeweils angegeben. Fehlt diese Angabe, besteht keine Notwendigkeit, eine Zaubererweiterung mit kleinem FW zu erlernen, um eine Erweiterung mit größerem FW zu aktivieren. Der Held kann somit auch Erweiterungen auslassen.
- Zusätzliche AsP-Kosten sind bei den Zaubererweiterungen jeweils angegeben. Steht dort keine Angabe, so kostet sie die üblichen AsP-Kosten des Zaubers.
- Bei Zaubern, die gegen SK oder ZK gehen und die mehrere Ziele treffen, gilt eine Erschwernis in Höhe der höchsten SK oder ZK der Ziele.
- Eine Zaubererweiterung muss vor dem Wirken des Zaubers angekündigt werden, da sie einige Details des Zaubers verändern kann. Ansonsten wird eine ganz normale Probe auf den FW abgelegt, den der Zauberer in dem Zauber besitzt. Sofern nicht Änderungen bei der Erweiterung angegeben sind, stimmen die übrigen Regeldetails mit dem Grundzauber überein.
- Ein Held kann keine Zaubererweiterungen eines Fremdzaubers erlernen.
- Zaubererweiterungen, die nur höhere Stufen der gleichen Erweiterung sind, lassen sich nicht kombinieren (beispielsweise die Gute-Illusion-Erweiterungen; Gute Illusion I + III ergibt nicht eine Erschwernis von 4, es zählt Stufe I oder Stufe III).

Zaubertricks

Aranische Rasur

Körperhaare werden durch diesen Zaubertrick entfernt. Der Zauberer kann festlegen, dass bestimmte Körperstellen nicht enthaart werden (beispielsweise, damit Augenbrauen oder ein Bart nicht entfernt werden).
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier (Khelbara ay Baburia)

Beruhigung

Ein schreiender Patient wird für kurze Zeit still, seine Angst verschwindet in dieser Zeit aber nicht. Das Ziel muss vorher den Status *Fixiert* erlitten haben, damit der Zaubertrick funktioniert.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Anmerkung: Gildenmagier (Perricum)

Blütenduft

In einem Radius von 16 Schritt um den Magier verströmt die Umgebung einen angenehmen Geruch nach Blüten und Waldesgrün.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Elfen, Gildenmagier (Gerasim)

Ehrfürchtiges Verhalten

Ein Diener, Bauer oder eine andere, gegenüber dem Zauberer mit Ehrfurcht erfüllte Person weicht ihm sich verneigend aus. Personen, auf die dies nicht zutrifft, sind von dem Zaubertrick nicht betroffen.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Fasar Beherrschung)

Feenfüße

Einem maximal 1 Stein wiegenden Objekt wachsen ein oder mehrere Paar kurze Beine, die es auf Befehl des Zauberers umhertragen.
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: keine

Grußworte

Mit diesem Zaubertrick kann der Zauberer telepathisch jemandem einige Grußworte übermitteln.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Elfen, Gildenmagier (Donnerbach)

Guten Morgen

Das Ziel des Zaubertricks erwidert freundlich den Gruß des Zauberers. Der Trick funktioniert nur bei Personen, die dem Zauberer zumindest neutral gegenüber eingestellt sind.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Hesindius Lichtblick)

Haarpracht

Der Zauberer kann die Farbe seines Haupthaars nach Belieben bestimmen. Gleiches gilt für die Länge, solange sie 1 Schritt nicht überschreitet. Schneidet der Zauberer die durch den Zaubertrick gewachsenen Haare ab, lösen sich diese sofort auf. Nachwachsende Haare sind von der Veränderung nicht betroffen.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Hexen

Heller Stern

Der Zauberer zeigt auf einen Stern oder ein Sternzeichen am Himmel, der daraufhin kurz für den Zauberer und das Ziel aufleuchtet.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Gildenmagier (Töchter Niobaras)

Hintergrundmusik

In einem Radius von 16 Schritt um den Zauberer ist eine angenehme, zum Ort passende, Hintergrundmusik zu hören. Das Stück kann der Zauberer selbst bestimmten, es muss aber zum Ambiente passen.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Zorgan), Zauberbarden

Insektenbann

Die Zauberin wird nicht von einfachen Insekten wie Fliegen oder Mücken belästigt. Der Zaubertrick schützt nicht vor Moskitos oder anderen Insekten, die bei Helden Schaden verursachen, Krankheiten übertragen oder ihnen gefährlich werden können. Die Insekten müssen der Größenkategorie winzig angehören.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Hexen, Gildenmagier (Sinoda)

Luftstoß

Ein kleiner Lufthauch bläst Kerzen und ähnlich große Flammen innerhalb eines Radius von 8 Schritt um den Zauberer aus.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (kleine Flammen)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Elfen, Gildenmagier

Nagellack

Durch diesen Trick kann der Zauberer beliebig viele seiner Finger- oder Fußnägel in einer beliebigen Farbe lackieren.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier (Al'Anfa), Hexen

Ordentlich

Dieser Zaubertrick sorgt dafür, dass die Kleidung einer Person ordentlich sitzt.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Objekte (Kleidung)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Halle der Antimagie zu Kuslik)

Rohrstock

Dieser Zaubertrick sorgt dafür, dass jemand einen kleinen Schlag auf die Finger abbekommt, ganz so, als ob ihn jemand mit einem Rohrstock geschlagen hat. Schaden erleidet das Ziel dadurch nicht.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Akademie Schwert & Stab zu Gareth)

Sandfigur

Eine Handvoll Sand beginnt sich zu einer ca. 10 Halbfinger großen Figur zu formen, die nach dem Willen des Zauberers kleine Tricks zur Unterhaltung aufführt. Die Sandfigur muss in einem Radius von 10 Halbfingern verbleiben.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Objekte (Sand)
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Vadif)

Schminken

Durch diesen Zaubertrick tragen Schminkutensilien die Schminke so wie gewünscht auf, ohne dass der Zauberer seine Hände benutzen muss. Das Ziel muss in einem ruhigen Zustand verharren, bis der Schminkvorgang vollendet ist.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer

Selbstarchivierung

Ein aus einer Bibliothek geliehenes Buch fliegt wieder dorthin, woher es der Zauberer aus dem Regal entnommen hat. Dieser Zaubertrick funktioniert nur bei Büchern, die der Zauberer selbst ausgeliehen und aus der Bibliothek entnommen hat.
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Bücher)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Gildenmagier (Lowangen Verwandlung)

Tätowierung

Auf dem Körper des Verzauberten entsteht eine maximal 10 Halbfinger auf 10 Halbfinger große Tätowierung nach Wunsch des Zauberers. Bei den Tätowierungen muss es sich um einfache Runen oder einfache Muster handeln.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier

Unheimliches Lachen

Das Lachen des Zauberers hört sich bedrohlich und unheimlich an. Weitere regeltechnische Auswirkungen hat das Lachen jedoch nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Demirion Ophenos), Hexen

Wasserhöhe

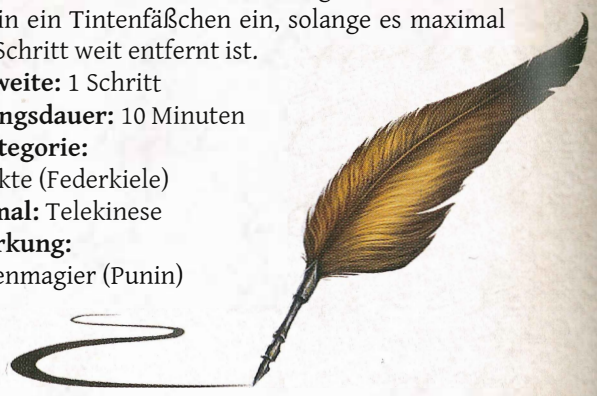
Der Zauberer kann sagen, ob ein Gewässer vor ihm tiefer ist, als er selbst groß ist.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Gildenmagier (Thorwaler)

Weisheit des Leytfadens

Die Hörer innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt Radius um den Zauberer vernehmen eine Stimme, die ihnen eine Passage aus einem Zauberbuch vorliest. Der Text muss dem Zaubernden bekannt sein. Die Passage kann er selbst auswählen, sie muss aber innerhalb von 10 Sekunden vorlesbar sein. Nur die Personen, die die Passage hören sollen, hören sie auch, alle übrigen bekommen von der Belehrung nichts mit.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: max. 10 Sekunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Alrik Dagabor)

Zauberfeder

Dieser Trick verzaubert einen Federkiel, sodass dieser alles wortgetreu auf einem bereitgelegten Papier oder in ein Buch notiert, was der Zauberer sagt. Der Federkiel kann die Seiten des Buches umschlagen und taucht sich selbst in ein Tintenfäßchen ein, solange es maximal einen Schritt weit entfernt ist.
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie:
Objekte (Federkiele)
Merkmal: Telekinese
Anmerkung:
Gildenmagier (Punin)



Zaubersprüche

Ablativum

Der Ablativum erschafft eine Barriere, die passierende Magie abschwächt oder sogar gänzlich neutralisiert.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Spruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die sich mit ihm bewegt und darin Befindliches vor Zaubern schützt. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Die Kuppel verfügt über einen Radius von 3 Schritt und eine Schildstärke in Höhe von QS x 3. Wird ein freundlicher oder feindlicher Zauber gegen ein unter der Kuppel befindliches Ziel gerichtet, vermindert die Schildstärke dessen QS. Sinkt diese dadurch auf 0, tritt kein Effekt ein. Die Schildstärke wird jedoch im Rahmen dieses Prozesses verbraucht (–1 QS je aufgehaltener QS), und der Ablativum endet vorzeitig, sobald seine QS unter 1 fällt.
Sollte ein Flächenzauber, beispielsweise der Ignisphaero, teilweise den Schild des Ablativum berühren, wird die Schildstärke um die QS des Flächenzaubers vermindert. Wirkt ein Zauber über mehrere KR, so wird die Schildstärke jede KR um die QS vermindert.
Sollte ein Zauber mehr QS aufweisen als der Ablativum, dringt der Zauber mit den überzähligen QS durch den Schild. Die gesamten QS des Zaubers werden aber wie üblich von der Schildstärke abgezogen.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:
- *Stärkerer Schild* (FW 8, 4 AP): Die Schildstärke beträgt QS x 4.
- *Großer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP, die jedoch nicht die Schildstärke erhöhen.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 12 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Schildstärke beträgt nur QS x 2. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Abvenenum

Der Zauber erlaubt den Genuss einer Mahlzeit, ohne sich vor einer Vergiftung fürchten zu müssen. Besonders

beliebt ist er bei Leibmagiern südlicher Potentaten, die jederzeit mit einem Anschlag auf das Leben ihres Herrn rechnen müssen.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Bis zu 5 Stein an Getränken und Speisen werden von allen Giften und Krankheitskeimen befreit, deren Stufe die QS nicht übersteigt. Ist bereits jemand durch die Speisen oder Getränke vergiftet worden, wirkt der Abvenenum bei ihm nicht mehr.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Ausnahme* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann entscheiden, dass Alkohol und andere Rauschmittel nicht neutralisiert werden. Er kann die einzelnen Substanzen benennen, die nicht herausgefiltert werden sollen.
- *Größerer Umfang* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann größere Mengen an Getränken und Speisen verzaubern. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP pro weiteren angefangenen 5 Stein.
- *Tadelloser Vorkoster* (FW 16, 3 AP): Für jeweils 4 zusätzliche AsP kann die QS bei einer gelungenen Probe um 1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von QS 6).

Adlerschwinge

Mit Hilfe des Spruchs kann sich der Zauberer in ein Fluglebewesen verwandeln und sich in die Lüfte erheben.
Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein Fluglebewesen seiner Wahl, das jedoch maximal die Größenkategorie klein aufweisen darf. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilsmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten.
Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst, nicht seine Kleidung oder Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.*
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C
Zaubererweiterungen:
- *Mittlere Tiere* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann sich auch in Fluglebewesen der Größenkategorie mittel verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 5 AsP.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Große Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann sich auch in Fluglebewesen der Größenkategorie groß verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mittlere Tiere*.

* Ob ein Tier als Land-, Flug oder ein Wasserlebewesen zählt, entscheidet der Meister. Grenzfälle können beispielswiese Fischotter, Flughunde oder Alligatoren darstellen.

Aeolito

Der Aeolito erzeugt einen Windstoß, der einen Gegner umzuwehen vermag und ihn durch herumfliegende Objekte und die pure Kraft des Windes verletzt.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Aeolito erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel je nach QS Schaden und den Status *Liegend* verursacht.
QS 1: 1W6 TP
QS 2: 1W6+2 TP
QS 3: 1W6+2 TP, *Liegend*
QS 4: 1W6+4 TP, *Liegend*, 1 Schritt zurückgeworfen
QS 5: 1W6+6 TP, *Liegend*, 2 Schritt zurückgeworfen
QS 6: 1W6+6 TP, *Liegend*, 3 Schritt zurückgeworfen
Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Schaden, erhalten aber nicht den Status *Liegend*. Objekte mit bis zu 100 Stein Gewicht werden bei hohen QS aber sehr wohl weggedrückt oder umgestoßen.
- *Weites Zurückwerfen* (FW 12, 4 AP): Die Distanz beim Zurückwerfen wird verdoppelt.
- *Erz-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Erz können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Alpgestalt

Das Opfer des Spruchs sieht in dem Zauberer eine furchterregende Gestalt aus seinen schlimmsten Alpträumen.
Probe: MU/CH/GE (modifiziert um SK)
Wirkung: Den Verzauberten befällt Angst und er erhält eine Stufe des Zustands *Furcht*.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauber kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra.
- *Acht Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.

Altisonus

Prediger, Scharlatane und Befehlshaber benötigen eine laute wie weitklingende Stimme. Ist ihnen eine solche nicht gegeben, kann man mit dem Altisonus nachhelfen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Die Stimme des Zauberers wird deutlich lauter und beeindruckender und vermag jede andere in einem Raum zu übertönen. Die Reichweite seiner Stimme verdoppelt sich.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Noch weiter* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite der Stimme reicht viermal so weit wie normal. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Die durchschnittliche Reichweite einer menschlichen Stimme beträgt 50 Schritt, wobei hierbei kaum noch etwas zu verstehen ist. Einzelne Laute sind bis zu 200 Schritt weit zu hören.

- *Donnerstimme* (FW 16, 3 AP): In einem Radius von 10 Schritt um den Sprecher empfinden Lebewesen die Lautstärke als derart unangenehm, dass sämtliche Fertigkeitsproben für sie um 1 erschwert sind, solange der Zauberer spricht.

Angst auslösen

Der Spruch versetzt die gesamte Umgebung des Zauberers in Furcht und lässt die meisten Wesen Hals über Kopf vor ihm fliehen.
Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Alle Kulturschaffenden in einem Radius von QS x 2 Schritt um den Zauberer werden von panischer Angst vor ihm erfüllt. Solange sie sich im Wirkungsradius aufhalten, erleiden sie 2 Stufen des Zustands *Furcht*. Die Opfer müssen den Zauberer nicht sehen, damit der Spruch seine Wirkung entfaltet. Ist ihre SK aber höher als die QS des Zaubers, sind sie von den Auswirkungen nicht betroffen.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 2 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Die Zielkategorie umfasst Lebewesen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- *Größerer Radius* (FW 16, 9 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.

Ängste lindern

Hexen verfügen über einen Zauberspruch, der einer Person ihre Ängste nimmt. Damit können sie zwar echte Phobien nicht dauerhaft heilen, aber kurzzeitig kann jemand so wieder seinen Mut zurückerlangen.
Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von *Furcht* augenblicklich abgebaut werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten jeweils die Auswirkungen der höchsten QS.
QS 1: 1 Stufe *Furcht*
QS 2: 1 Stufe *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 3: 2 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 4: 3 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 5: 4 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, +2 MU für 1 Minute
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Der Zauber hat die Reichweite 2 Schritt.
- *Verteilte Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Senkung der Zustandsstufe *Furcht* kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers bestimmt werden müssen. Kann die Hexe z. B. 3 Stufen *Furcht* senken, darf sie drei Zielen je 1 Stufe nehmen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe. Die MU-Steigerung entfällt dafür komplett.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann auf bis zu 2 Ziele gleichzeitig gesprochen werden. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.



Archofaxius

Dieser Zauber lässt einen Erzstrahl aus den Fingern des Zauberers fahren, der seinem Gegner schadet.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Erzstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.
Das getroffene Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Erzstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Erzstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Belastung*, der erst nach 5 Minuten wieder endet.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel 1 Stufe *Belastung* erleidet, sondern es erleidet diese bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Archosphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Erzball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.
Probe: MU/KL/KO
Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Erzball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Erzball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Erzball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können getroffen werden, wenn der Erzball explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Erzball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. Trifft der Erzball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Belastung*, der erst nach 5 Minuten wieder endet.

Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Erzschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Belastung* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius der Explosion beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Aromatis Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine Illusion, die den Geruchs- und Geschmackssinn beeinflusst.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Mit diesem Illusionszauber lassen sich beliebige Gerüche und Geschmäcker erzeugen, die jedoch niemals so intensiv sein können, dass sie bei betroffenen Personen Übelkeit hervorrufen könnten. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone (Radius 3 x 3 Schritt)
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Attributo (Charisma)

Der Zauber macht das Ziel zu einer deutlich sympathischeren Person.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel charismatischer und ansprechender. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt CH +2 und SK +1.

QS 1: +1 CH
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 CH
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 CH
QS 6: +1 SK

Die Verbesserung der CH und SK verändern keine abgeleiteten Werte.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die SK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Attributo (Fingerfertigkeit)

Der Zauber erlaubt es dem Ziel, seine Hände gelenkiger und schneller zu bewegen als zuvor.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel flinker und geschickter. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt FF +2 und FK +1.

QS 1: +1 FF
QS 2: +1 FK
QS 3: +1 FF
QS 4: +1 FK
QS 5: +1 FF
QS 6: +1 FK

Die Verbesserungen der FF und des FK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der FF erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich den FW.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die SK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Attributo (Klugheit)

Der Zauber verbessert das Vermögen des Ziels, rational und analytisch zu denken.
Probe: KL/KL/IN
Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel klüger und vernünftiger. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KL +2 und SK +1.

Die Verbesserungen der KL und SK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KL erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die SK.

QS 1: +1 KL
QS 2: +1 SK
QS 3: +1 KL
QS 4: +1 SK
QS 5: +1 KL
QS 6: +1 SK
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die SK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Attributo (Körperkraft)

Der Zauber verschafft dem Ziel eine überlegene Stärke.
Probe: KL/IN/KK
Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel stärker und zäher. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KK +2 und ZK +1.

Die Verbesserungen der KK und ZK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KK erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die ZK. Eine verbesserte KK kann allerdings z. B. zu mehr TP durch das Überschreiten der Schadensschwelle führen (siehe **Regelwerk** Seite 235).

QS 1: +1 KK
QS 2: +1 ZK
QS 3: +1 KK
QS 4: +1 ZK
QS 5: +1 KK
QS 6: +1 ZK
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die SK steigt hingegen gar nicht, dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Aufwecken

Der Spruch bietet die Möglichkeit, einen zuvor niedergeschlagenen Streiter zurück in den Kampf zu holen oder eine schlafende Person unauffällig aufzuwecken.
Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Ein schlafendes Ziel erwacht sofort aus seinen Träumen, und auch der Status *Bewusstlos* wird durch diesen Zauber aufgehoben. Das Ziel leidet aber danach für 6 – QS KR an 1 Stufe *Verwirrung*.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig wecken. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig wecken. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Massenerwachen* (FW 16, 3 AP): Beliebig viele Ziele erwachen durch den Zauber. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.



Auge des Limbus

Der Zauber erschafft einen tosenden Mahlstrom, der alles und jeden in den Limbus reißt.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel in den angrenzenden Limbus. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen werden in den Limbus gezogen, und auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten wird man 2 Schritt näher zum Zentrum gesogen. Sucht man Halt an einem befestigten Gegenstand, ist die *Kraftakt*-Probe um 1 erleichtert.

Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Sog wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt.

Wer sich im Radius des Sogs befindet, kann sich nicht normal von dem Zentrum wegbewegen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer:
QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Aus dem Limbus* (FW 8, 4 AP): Der Zauber kann auch im Limbus gewirkt werden, sodass man stattdessen aus dem Limbus in die Dritte Sphäre gesogen wird.
- *Stärkerer Sog* (FW 12, 8 AP): Die Proben auf *Kraftakt* sind durch den stärkeren Sog zusätzlich um 1 erschwert.
- *Größerer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zaubers wird verdoppelt.

Der Limbus – unendliche, todbringende Weiten

Der Limbus ist eine lebensfeindliche, von grauem Wabern erfüllte Zwischenwelt, welche die Sphären voneinander trennt. Es ist ein Ort, der alle Lebewesen innerhalb von einigen Stunden tötet und aus dem es kaum eine Möglichkeit zur Flucht gibt. Tore in fremde Globulen und Welten, Limbuswirbel und -anomalien oder missliebige Wesen aus anderen Sphären sind nur einige der Gefahren, die hier drohen. Ohne Magie ist eine Orientierung in der Zwischenwelt so gut wie unmöglich und ein Entkommen noch viel weniger.

Aureolus

Der Aureolus lässt einen Gegenstand in goldenem Glanz erstrahlen.
Probe: IN/CH/FF
Wirkung: Das Objekt wird von einem Glanz überzogen, der es wertvoller und prachtvoller erscheinen lässt. Der Glanz stellt jedoch keine Lichtquelle dar. Maximal kann eine Fläche von einem Rechtschritt überzogen werden. Proben auf *Handel (Feilschen)*, um das verzauberte Objekt zu verkaufen, sind um QS/2 Punkte erleichtert. Dem Käufer steht nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* zu. Gelingt die Probe, erkennt er, dass er betrogen wurde. Bei Misslingen empfindet er den Handel vielleicht als schlechtes Geschäft, aber nicht als Betrug. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Auris Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine akustische Illusion.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Gehörsinnes möglich. Es lassen sich Geräusche beliebiger Art erzeugen, die von allen Wesen in Hörreichweite wahrgenommen werden können. Die Lautstärke kann frei gewählt werden, vermag jedoch niemals ein Maß anzunehmen, das Schmerzen oder gar Schaden verursacht. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone (Radius von 5 x 5 Schritt)
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Band und Fessel

Der Zauber macht es einem Wesen unmöglich, einen vom Zauberer bestimmten Bereich zu verlassen. Er eignet sich besonders gut dafür, Gefangene an der Flucht zu hindern.
Probe: KL/CH/KK (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel ist während der Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, sich weiter als 7 Schritt von dem Ort zu entfernen, an dem es sich am Ende der Zauberdauer aufhält. Wird es mit Gewalt herausgedrängt, erhält es solange 1 Stufe des Zustands *Schmerz* pro KR, bis es wieder in den Wirkungsbereich zurückkehrt.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Elfen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zwei Personen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber betrifft bis zu 2 Personen gleichzeitig. Für die zweite Person entstehen nach der ersten entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Vier Personen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber betrifft bis zu 4 Personen gleichzeitig. Pro weiterer Person nach der ersten entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Personen*.
- *Acht Personen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber betrifft bis zu 8 Personen gleichzeitig. Pro weiterer Person nach der ersten entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Personen*.

Blick aufs Wesen

Der Zauber erlaubt es, die Fähigkeiten seines Gegenübers einzuschätzen. Eingesetzt wird er besonders oft

beim Kennenlernen. Aber auch vor Auseinandersetzungen, seien sie geistiger oder körperlicher Natur, ist der Spruch äußerst nützlich.
Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Dem Zauberer werden die Werte des Ziels offenbart. Er kann pro erreichter QS eine Kategorie auswählen, die für ihn offengelegt wird: Körperliche Eigenschaften, LE und ZK, Kampftechniken, Körperliche Vor- und Nachteile, Körperliche Sonderfertigkeiten, Kampfsonderfertigkeiten, aktuell vorhandene Zustände und Status, Körpertalente.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Geistige Eigenschaften* (FW 8, 1 AP): Als weitere Kategorien stehen Geistige Eigenschaften, AE und SK, Zauber, Geistige Vor- und Nachteile, Geistige Sonderfertigkeiten und Magische Sonderfertigkeiten sowie Wissenstalente zur Auswahl.
- *Zwei Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig einschätzen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Vier Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig einschätzen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.

Blindheit

Der Spruch raubt seinem Opfer das Augenlicht, was vor allem im Kampf einen großen Nachteil darstellt.
Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel verliert schlagartig die Fähigkeit, seine Umgebung optisch wahrzunehmen, und es erhält dadurch den Status *Blind*.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Sehschwierigkeiten* (FW 12, 6 AP): Das Ziel hat auch noch QS Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer des Zaubers Sehschwierigkeiten. Alle Proben, die Augenlicht erfordern, sind um 1 erschwert.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Chamaelioni

Der Chamaelioni tarnt den Zauberer vor unerwünschten Blicken. Er wird von Jägern ebenso eingesetzt wie von Einbrechern und Dieben.
Probe: IN/CH/GE
Wirkung: Steht der Zauberer still, verschmelzen Körper und Kleidung optisch mit der Umgebung (jedoch nicht Rüstungen*, Waffen oder andere Ausrüstung). Eine Entdeckung ist nur dann möglich, wenn eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken, Suchen* oder *Wahrnehmen)* erschwert um QS gegen *Verbergen* gelingt. Sobald er sich bewegt, verfällt die Tarnung. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Elfen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

* Regeltechnisch betrifft diese Einschränkung alle Kleidungsstücke oder Rüstungen ab RS 1.

Zaubererweiterungen:
- *Ausrüstung tarnen* (FW 8, 2 AP): Auch Waffen bis zur Reichweite mittel, Rüstungen und Ausrüstungsstücke, die am Körper getragen werden, sind von der Tarnwirkung eingeschlossen.
- *Unsichtbarer Jäger* (FW 12, 4 AP): Selbst bei Bewegung, also auch im Kampf, wirkt die Tarnung noch. Im Kampf sorgt dies für Erschwernisse von 2 auf AT gegen das Ziel.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Claudibus

Der Claudibus ist eine bekannte Zauberformel, die dazu eingesetzt wird, Schlösser magisch zu verschließen und zu sichern.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Durch diesen Zauberspruch verschließen sich Schlösser automatisch. Es ist zudem deutlich schwerer, sie ohne den passenden Schlüssel wieder zu öffnen. Pro QS sind Proben auf *Schlösserknacken (Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser)* und *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* gegen das Schloss um 1 erschwert.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 30 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Schlösser)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 2 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 8 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf 24 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Corpofrigo

Der Corpofrigo erzeugt ein Herabsinken der Körpertemperatur des Opfers und verursacht dadurch erheblichen Schaden und steife Muskeln.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Corpofrigo erzeugt je nach QS Schaden und Stufen von *Paralyse*.
QS 1: 1W6 TP
QS 2: 1W6+2 TP
QS 3: 1W6+2 TP, 1 Stufe *Paralyse*
QS 4: 1W6+4 TP, 1 Stufe *Paralyse*
QS 5: 1W6+6 TP, 1 Stufe *Paralyse*
QS 6: 1W6+6 TP, 2 Stufen *Paralyse*
Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, und der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Schaden, erhalten aber keine Zustandsstufen *Paralyse*.
- *Fixiert* (FW 12, 4 AP): Das Ziel erleidet bis zum Ende der nächsten KR den Status *Fixiert*.
- *Humus-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Humus können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

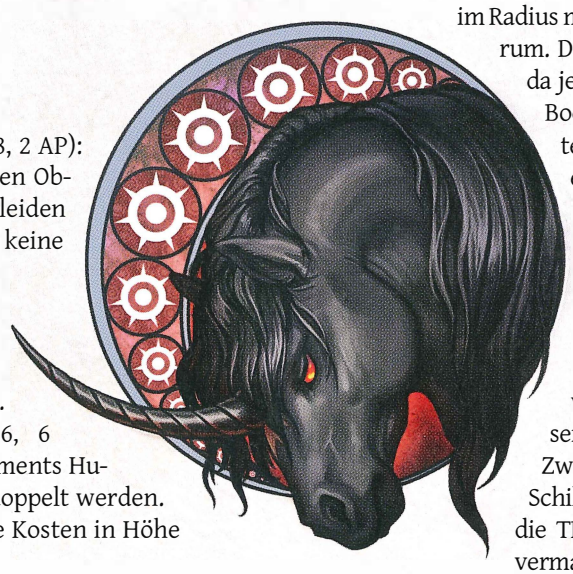
Dämonenbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Dämonenzauber vorzugehen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Dämonisch wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des Dämonenbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Dämonenbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Dämonenschild

Der Zauber schützt den Anwender vor dämonischen Attacken und erfreut sich seit der Rückkehr Borbarads großer Beliebtheit.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Spruch erschafft eine unsichtbare, 3 Schritt im Radius messende Kuppel um den Magier herum. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Dämonen können in sie eindringen, aber alle ihre Angriffe (und somit die TP) werden innerhalb des Radius von der Magie der Kuppel absorbiert. Dämonen werden teilweise halbmateriell und schlagen durch ihre Gegner hindurch oder ihre Angriffe werden von der Kuppel aufgesaugt wie Wasser von einem Schwamm. Zu diesem Zweck verfügt die Kuppel über eine Schildstärke in Höhe von AsP + (QS x 3), die TP in gleicher Höhe zu absorbieren vermag.



Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen und der Zauber endet.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Schutzhaut* (FW 8, 2 AP): Die Schildstärke beträgt AsP + (QS x 4), aber nur der Zauberer selbst ist von der Schutzwirkung betroffen.
- *Großer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP, die jedoch nicht die Schildstärke erhöhen.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Schildstärke beträgt nur QS x 2. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Debilitatio

Der Debilitatio schwächt Dämonen und Elementarwesen in der Umgebung des Zauberers.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Spruch erschafft eine unbewegliche kugelförmige Zone, die darin befindlichen Dämonen und Elementaren eine Erschwernis in Höhe der QS/2 auf alle Proben einbringt. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Geisterzone* (FW 8, 2 AP): Der Zauber wirkt auch gegen Geister.
- *Feenzone* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt auch gegen Feenwesen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Geisterzone*.
- *Durchdringung* (FW 16, 6 AP): Die betroffenen Wesen erhalten pro KR in der Zone 1 SP.

Desintegratus

Mittels Desintegratus kann ein Objekt beschädigt oder sogar zerstört werden.
Probe: KL/CH/KK
Wirkung: Das verzauberte Objekt verliert QS x 10 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfällt das Objekt zu Staub.
Um Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zauberer so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz hat. Bei Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen muss 1 QS erzielt werden, bei andere Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Erzielte QS gegen Waffen summieren sich auf.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Profane Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Höhere Zerstörungskraft 1* (FW 8, 2 AP): Der Schaden steigt auf QS x 20 Strukturpunkte.
- *Höhere Zerstörungskraft 2* (FW 12, 4 AP): Der Schaden steigt auf QS x 30 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Zerstörungskraft 1*.
- *Ausgeweitete Zerstörung* (FW 16, 6 AP): Auch kleinere Gegenstände in bis zu 2 Schritt Abstand vom eigentlichen Ziel erleiden Schaden, z. B. Stühle in der Nähe eines betroffenen Tisches, nicht aber einzelne Steine einer Mauer. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Zerstörungskraft 2*.



Dunkelheit

Diese Magie erzeugt einen Bereich voller Dunkelheit. Nur der Zauberer selbst kann sehen, als wäre sie nicht vorhanden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Um den Zaubernden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 2 in Schritt. Pro QS verschlechtern sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe. Weder natürliche noch übernatürliche Lichtquellen können diese Dunkelheit erhellen.

Für den Zaubernden werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubernde muss vor dem Wirken des Zaubers entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Angsteinflößende Dunkelheit* (FW 12, 4 AP): Die Dunkelheit ist so furchteinflößend, dass alle Lebewesen in der Zone eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen müssen, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erleiden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Ecliptifactus

Diese Formel belebt auf dämonische Weise den Schatten des Zaubernden. Er nimmt feste Form an und kämpft an der Seite des Zauberers.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Spruch belebt und kämpft für ihn. Er kann sich dabei maximal 13 Schritt von seinem Meister entfernen. Mit dem Ecliptifactus kann man stets nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach dem Ende der Wirkungsdauer kann der Zauber erneut gewirkt werden.

Der Schatten besitzt die unten aufgeführten Werte und erhält zusätzliche Boni je nach erreichter QS. Diese sind nicht kumulativ.

Schatten
MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
AW 7 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 8
Angriff*: AT 13 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** mittel
RS/BE 2/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7
Größenkategorie: mittel
Typus: übernatürliches Wesen, humanoid
Kampfverhalten: Der Schatten folgt dem Zauberer und verteidigt ihn, so gut er kann. Wenn sein Meister nicht angegriffen wird, greift er auch von sich aus potentielle Feinde an. Er führt jedoch keine Befehle des Zaubernden aus. Der Schatten wird sich immer in einem Radius von 13 Schritten um den Zauberer herum aufhalten. Wird er aus diesem Bereich hinausgedrängt, versucht er, den Radius wieder zu erreichen.
Flucht: Der Schatten flieht nie.
*) Unabhängig von der geführten Waffe des Schattens gelten die hier angegebenen Werte.

QS 1: keine Änderungen
QS 2: +1 AT, +5 LeP, +1 SK
QS 3: +1 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +5 LeP, +1 SK, Finte I
QS 4: +2 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +1 SK, Finte I
QS 5: +2 AT, +2 PA, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +2 SK, Finte I
QS 6: +3 AT, +2 PA, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LeP, +2 SK, Finte I+II*

Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal Antimagie nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis sich der Schatten regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Ecliptifactus entsprechend auch nicht anwenden.

Ein fehlender Schatten wird in vielen Kulturen, besonders in zwölfgöttergläubigen Ländern, als ein Stigma betrachtet. Nicht selten wird es sogar als Anzeichen gewertet, dass man es mit einem Dämonenbündler oder einem Geweihten des Namenlosen zu tun hat. Der Held erhält für die Zeit ohne Schatten den Nachteil Stigma (siehe **Regelwerk** Seite **178**).

Zauberdauer: 2 Aktionen

* Die SF Finte II kann der Schatten einsetzen, auch wenn er die Voraussetzungen dazu nicht erfüllt.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Weite Entfernung* (FW 8, 3 AP): Der Schatten kann sich bis zu 20 Schritt weit entfernen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt
- *Verbesserter Schatten* (FW 16, 9 AP): Alle Eigenschaften des Schattens steigen um 1.

Einflussbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Einflusszauber vorzugehen.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Einfluss wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des Einflussbanns. Es ist nicht möglich, den Bann auf die Auswirkungen eines Zaubers anzuwenden, dessen Wirkungsdauer bereits abgelaufen ist oder sofortiger Natur war. Ebenso können keine Zauber mit der Wirkungsdauer permanent gebannt werden. Handelt es sich um einen Zauber der Zielkategorie Zone, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Eisenrost

Der Zauber lässt ein metallenes Objekt schlagartig verrosten, was es spröde und zerbrechlich macht.
Probe: KL/CH/GE
Wirkung: Metallene Gegenstände verlieren 20 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfrisst der Rost das Objekt so stark, dass es nicht mehr verwendbar ist.
Um metallene Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zauberer so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz hat. Bei metallenen Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen muss 1 QS erzielt werden, bei andere Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Erzielte QS gegen Waffen summieren sich auf.
Zauberdauer: 4 Aktionen (kann nicht modifiziert werden)
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Profane Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Metallgegenstände* (FW 8, 3 AP): Der Zauber richtet bei Metallgegenständen, nicht aber Waffen und Rüstungen, zusätzlich QS x 10 Strukturpunkte Schaden an.
- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 12, 6 AP): Die Zauberdauer des Zaubers darf doch modifiziert werden.
- *Ausgeweitete Zerstörung* (FW 16, 9 AP): Auch weitere metallene Objekte in bis zu 2 Schritt Abstand vom eigentlichen Ziel sind betroffen.

Elementarbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Elementarzauber vorzugehen.
Probe: IN/CH/KO
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Elementar wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher als die QS des Elementarbanns ist. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Elementarbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.

- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Elfenstimme

Der Spruch lässt ein Lebewesen Töne nach Belieben des Zauberers vernehmen.
Probe: IN/CH/KO
Wirkung: Das Ziel vernimmt in seinem Geist vom Zauberer gewählte akustische Signale, beispielsweise gesprochene Worte oder eine Melodie. Dem Empfänger ist bewusst, dass es sich nicht um natürliche Geräusche handelt. Zudem kann er auf diesem Wege nicht unfreiwillig abgelenkt werden. Das Ziel des Zaubers und der Zaubernde können sich nach Ende der Zauberdauer auch beliebig weit voneinander fortbewegen. Wichtig ist nur, dass der Zaubernde weiterhin Sichtkontakt zur Zielperson halten kann.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A
Zaubererweiterungen:
- *Kurze Rücksprache* (FW 8, 1 AP): Das Ziel kann in Gedanken eine kurze Rückantwort an den Zauberer senden, z. B. ein kurzes Ja oder Nein.
- *Mehr Personen* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu QS Personen verzaubern. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Kurze Rücksprache*.
- *Kommunikationsverbindung* (FW 16, 3 AP): Alle Ziele können in Gedanken mit dem Zauberer kommunizieren, aber nicht untereinander. Es entstehen einmalig zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Personen*.



Erinnerung verlasse dich

Der Spruch raubt einem Wesen kurzzeitig die Erinnerung an die letzten Geschehnisse.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um die SK)
Wirkung: Der Zauber unterdrückt alle persönlichen Erinnerungen des Opfers an die letzten QS Minuten. Für die Wirkungsdauer kann es sich an diesen Zeitraum weder erinnern noch Proben auf entsprechend erlangtes Wissen ablegen. Seine Reflexe sind davon jedoch ebenso wenig betroffen wie zuvor erlangtes Wissen und Fähigkeiten, weshalb auf diese uneingeschränkt geprobt werden darf. Allerdings ist das Ziel in den ersten 5 KR etwas desorientiert und erleidet bis zum Ende der 5. KR eine Stufe *Verwirrung*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS Tage. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS Wochen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Exposami

Dieser Hellsichtzauber kann Lebewesen in der näheren Umgebung orten. Auch wenn jemand sich versteckt hält, kann er mit Hilfe des Zauberspruchs aufgespürt werden.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Zauberer kann die Anwesenheit von Lebewesen innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs spüren. Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind, können durch den Zauberspruch nicht ausgemacht werden. Der Zauberer kann erkennen, um was für einen Typus von Lebewesen es sich handelt (siehe **Regelwerk** Seite **355**).
Ihre Auren nimmt der Zauberer als grünlich leuchtende Flecken wahr. Auch wenn ein Lebewesen verborgen ist, z. B. in einem Busch, kann dessen Aura gesehen werden.
Die Elemente Erz und Eis halten die Wirkung des Spruches jedoch auf. Hinter einer Mauer aus Stein oder in einem geschlossenen Iglu kann der Zauberer also keine Lebewesen erkennen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: QS x 20 Schritt
Wirkungsdauer: 10 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen (außer Pflanzen, Pilze und Wesen, die kleiner als eine Ratte sind)
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Druiden, Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Durch Erz* (FW 8, 1 AP): Der Zauber wirkt auch durch Erz bis zu einer maximalen Dicke von 1 Schritt hindurch.
- *Durch Eis* (FW 12, 2 AP): Der Zauber wirkt auch durch Eis bis zu einer maximalen Dicke von 1 Schritt hindurch. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Durch Erz*.
- *Spezielles Lebewesen* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann eine spezielle Art von Lebewesen benennen und mittels des Zaubers suchen (z. B. Hunde, Menschen, Pferde).

Favilludo

Der Spruch erschafft einen prächtigen Funkenregen, der eine Person oder einen Gegenstand umspielt. Für viele Bühnenzauberer stellt er den ersten erlernten Zauber dar, ist er doch leicht zu wirken, einfach zu meistern und schindet viel Eindruck.

Probe: IN/FF/CH

Wirkung: Das Ziel des Zaubers wird von einem Schwarm tanzender Funken umgeben. Ihre Farbe kann dabei beliebig gewählt werden. Alle Angriffe gegen den Zauberer sind um 1 erschwert. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Kerzenschein* (FW 8, 1 AP): Der Schein ist so hell wie eine Kerze, sodass der Zauberer als Lichtquelle zählt.
- *Heiße Aura* (FW 12, 2 AP): Der Schein verursacht bei Gegnern, die Nahkampfangriffe gegen den Verzauberten richten, bei 1 auf 1W6 jeweils 1 SP.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Fischflosse

Mit diesem Spruch kann sich der Zauberer in ein Wasserlebewesen verwandeln und ist im Wasser ganz in seinem Element.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein Wasserlebewesen seiner Wahl, das jedoch maximal die Größenkategorie klein aufweisen darf.
Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilsmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten.
Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst, nicht seine Kleidung oder Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.

Ob ein Tier als Land-, Flug- oder ein Wasserlebewesen zählt, entscheidet der Meister. Grenzfälle können beispielswiese Fischotter, Flughunde oder Alligatoren darstellen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mittlere Tiere* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann sich auch in Wasserlebewesen der Größenkategorie mittel verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 5 AsP.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Große Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann sich auch in Wasserlebewesen der Größenkategorie groß verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mittlere Tiere*.

Foramen

Der Foramen dient dazu, Schlösser zu öffnen oder zumindest demjenigen, der das Schloss knacken will, dieses Vorhaben zu erleichtern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch öffnen sich einfache Schlösser automatisch, bei komplizierten Schlössern wird es leichter, sie zu öffnen. Pro QS werden Proben auf *Schlösserknacken (Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser)* und *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* gegen das Schloss um 1 erleichtert. Sollte der Gesamtmodifikator zum Knacken eines Schlosses dadurch zu einer Erleichterung werden, springt das Schloss augenblicklich auf.
Die Erleichterung gilt binnen der Wirkungsdauer sowohl für den Zauberer als auch für andere Personen.

Beispiel: Ein Schloss hat eine Erschwernis von 2. Durch den Foramen erzielt der Held eine QS von 3. Diese wird mit der Erschwernis von 2 verrechnet, sodass eine Erleichterung von 1 entsteht. Dadurch springt das Schloss automatisch auf. Bei einer QS von weniger als 3 hätte es nicht für eine Erleichterung ausgereicht und das Schloss wäre zu geblieben, aber leichter zu knacken gewesen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte (Schlösser)
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Wiederverschließbar* (FW 8, 3 AP): Wenn es nicht beschädigt wurde, verschließt sich das Schloss nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder von selbst.
- *Fallengespür* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann spüren, ob ein Schloss durch eine Falle gesichert ist. Er kann die Falle aber nicht durch den Zauber entschärfen.
- *Die Priesterkaiser kommen!* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann alle Schlösser innerhalb der Wirkungsdauer öffnen oder Proben wie bei der Zauberwirkung beschrieben erleichtern. Dazu muss er die Schlösser berühren und pro Schloss 1 AsP zusätzlich zahlen.

Fortifex

Der Zauberspruch erzeugt eine unbewegliche, leicht flimmernde Wand, die den Zauberer und seine Gefährten schützt.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Durch den Fortifex entsteht eine durchscheinende, allerdings leicht flimmernde (und damit sichtbare) Wand, die für physische Objekte undurchdringlich ist. Die Wand kann beispielsweise Pfeile, Bolzen, einen Ignifaxius oder Lebewesen aufhalten. Sie schützt nicht vor Hitze, Kälte, Licht, körperlosen Wesen oder Zaubern und Liturgien, die keine physische Komponente aufweisen. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen. Von dort aus wirkt gradlinig eine Barriere, die QS x 2 Schritt lang ist. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt. Eine Tiefe besitzt die Wand nicht. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen.

Die Barriere verläuft stets gerade und kann nicht auf Wunsch des Zauberers abbiegen oder um Ecken wirken. Sie bewegt sich mit, wenn der Untergrund, auf dem die Barriere errichtet wurde, sich fortbewegt (beispielsweise, wenn die Barriere auf die Reling eines fahrenden Schiffes gezaubert wurde).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 30 Kampfrunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zylinder*.

Gedankenbilder

Der Spruch lässt ein Lebewesen Bilder nach Belieben des Zauberers sehen.
Probe: IN/CH/KO
Wirkung: Das Ziel vernimmt in seinem Geist vom Zauberer gewählte Bilder, beispielsweise dessen Sinneseindrücke, eine Warnung vor drohender Gefahr oder den Plan für ein gemeinsames Vorgehen. Dem Empfänger ist bewusst, dass ihm diese Bilder eingegeben werden. Zudem kann er auf diesem Wege nicht unfreiwillig abgelenkt werden.
Das Ziel des Zaubers und der Zaubernde können sich nach Ende der Zauberdauer auch beliebig weit voneinander fortbewegen. Wichtig ist nur, dass der Zaubernde weiterhin Sichtkontakt zur Zielperson halten kann.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Kurze Rücksprache* (FW 8, 1 AP): Das Ziel kann in Gedanken eine kurze Rückantwort in Form eines Bildes an den Zauberer senden.
- *Mehr Personen* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu QS Personen verzaubern. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Kurze Rücksprache*.
- *Kommunikationsverbindung* (FW 16, 3 AP): Alle Ziele können in Gedanken mit dem Zauberer Bilder austauschen, aber nicht untereinander. Es entstehen einmalig zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Personen*.

Gefunden

Der Spruch dient dem Auffinden verloren gegangener Objekte und ist daher vor allem bei vergesslichen oder chaotischen Zauberern beliebt.
Probe: KL/IN/GE
Wirkung: Der Zauberer kann die Richtung bestimmen, in der sich ein Objekt befindet. Er muss dieses insgesamt mindestens einen Monat lang bei sich getragen haben oder über eine magische Verbindung zu ihm verfügen.

Ist das Objekt weiter als QS x 3 Schritt von ihm entfernt, scheitert der Zauber.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Höhere Reichweite 1* (FW 8, 1 AP): Das gesuchte Objekt darf bis zu QS x 5 Schritt entfernt sein.
- *Höhere Reichweite 2* (FW 12, 2 AP): Das gesuchte Objekt darf bis zu QS x 10 Schritt entfernt sein. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Reichweite 1*.
- *Höhere Reichweite 3* (FW 16, 3 AP): Das gesuchte Objekt darf bis zu QS x 50 Schritt entfernt sein. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere Reichweite 2*.

Haselbusch

Der Spruch lässt nicht nur Blumen blühen und Bäume in die Höhe schießen, man kann diese auch hervorragend als Kletterhilfen nutzen.
Probe: IN/CH/FF
Wirkung: Der Zauber regt das Wachstum von Pflanzen an. Der Zauberer muss eine Pflanze oder Pflanzensamen an dem Objekt, das er erklettern will, ablegen und warten. Am Ende der Zauberdauer wächst die Pflanze pro KR 1 Schritt (bis maximal QS x 3 Schritt) hoch und erleichtert *Klettern*-Proben an der ausgewählten Stelle um QS/2 Punkte.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 2 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Tag
Zielkategorie: Pflanze
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Formwuchs* (FW 8, 2 AP): Die Pflanze kann während des Wachsens im Rahmen ihrer Möglichkeiten eine vom Zauberer vorgegebene Form annehmen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer hält 1 Woche an.
- *Viel längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer hält 1 Monat an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer*.

Heilungsbann

Der Spruch erlaubt es, Heilzauber zu unterbinden.
Probe: KL/CH/FF
Wirkung: Ein Zauber mit dem Merkmal Heilung wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des Heilungsbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmalige Heilung). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche wirkt er nicht. Wird der Heilungsbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Hellsichtbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Hellsichtzauber vorzugehen.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Hellsicht wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des Hellsichtbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Hellsichtbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Heptagramma

Der Heptagramma kommt zum Einsatz, wenn man Geister austreiben will.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein niederer Geist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenes als auch um ein freies Geisterwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Geister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird der Geist in das Heptagramm gezogen und wechselt in eines der Totenreiche über. Anschließend kann er nicht mehr eigenständig in der Dritten Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort



Zielkategorie: Beseelte, Geister

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Zauberdauer ist modifizierbar.
- *Zwei Geister* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann gegen zwei Geister gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Geister zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Drei Geister* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann gegen drei Geister gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Geister zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP pro Geist nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Geister*.

Herzschlag ruhe

Wird ein Wesen Opfer des Spruchs, hört sein Herz auf zu schlagen. Der Zauber eignet sich also hervorragend, um ein Ziel ohne profan auffindbare Spuren umzubringen.

Probe: MU/CH/KK (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Herzschlag des Ziels wird ausgesetzt, wodurch es jede Kampfrunde 1W3 LeP verliert. Mit Hilfe einer Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um die QS oder auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* erschwert um QS/2 kann die Wirkung des Zaubers gestoppt werden. Eine Probe zählt als Aktion. Die *Heilkunde Wunden*-Probe kann sowohl das Opfer des Zaubers selbst als auch eine dritte Person einsetzen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Schmerz* (FW 8, 3 AP): Der Zauber richtet pro KR 1W3+1 SP an.
- *Noch größerer Schmerz* (FW 12, 6 AP): Der Zauber richtet pro KR 1W3+2 SP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größerer Schmerz*.
- *Noch viel größerer Schmerz* (FW 16, 9 AP): Der Zauber richtet pro KR 1W3+3 SP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größerer Schmerz*.

Hexagramma

Mit dem Hexagramma kann ein Zauberer Elementare austreiben.

Probe: MU/KL/CH

Ihre Heimatsphäre ist durch die Elemente eng mit der Dritten Sphäre verbunden. Anders als Dämonen und Geister können Elementarwesen daher nicht dauerhaft aus ihr verbannt werden.

Wirkung: Ein Elementargeist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenen als auch um einen freien Elementargeist handeln. Ebenso ist es möglich, Elementargeister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird er in das Hexagramm gezogen und wechselt in die Sphäre der Elemente über. Er kann jedoch nach Ablauf von 24 Stunden in die Dritte Sphäre zurückkehren.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist modifizierbar.
- *Zwei Elementare* (FW 12, 6 AP): Der Zauber kann gegen zwei Elementare gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Elementare zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- *Drei Elementare* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann gegen drei Elementare gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Elementare zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Elementar nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Elementare*.

Höllenpein

Durch diesen Zauber wird der Geist des Ziels mit Schmerz durchflutet. Er gilt in manchen Kreisen als formidabler Ersatz für körperliche Folter.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schmerzen, die sich oft in Krämpfen manifestieren. Der Höllenpein ersetzt bei Folterungen das Talent *Einschüchtern (Folter)*. Das Opfer muss eine Vergleichsprobe mit *Selbstbeherrschung (Folter widerstehen)* gegen den Zauber bestehen, die um die Schmerzstufe des Spruchs erschwert ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren).

Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte Raufen-AT +2 oder eine AT +2 mit dem Traditionsartefakt notwendig.

QS 1: keine zusätzliche Wirkung
QS 2: 1 Stufe *Schmerz*, 0 SP
QS 3: 1 Stufe *Schmerz*, 2 SP
QS 4: 2 Stufen *Schmerz*, 2 SP
QS 5: 2 Stufen *Schmerz*, 4 SP
QS 6: 3 Stufen *Schmerz*, 4 SP
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Geistige Umnachtung* (FW 8, 2 AP): Nach dem Ende der Wirkungsdauer erhält das Ziel 1 Stufe *Verwirrung*.
- *Krämpfe* (FW 12, 4 AP): Nach dem Ende der Wirkungsdauer erhält das Ziel 1 Stufe *Betäubung*.
- *Längere Berührungszeit* (FW 16, 6 AP): Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.

Ignisphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Feuerball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO
Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer, der Magier muss keine zusätzliche Aktion dafür aufwenden. Der Feuerball explodiert, wenn er auf sein Ziel oder ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) Trefferpunkte und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat

• Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu, da sie selbst ganz andere Probleme bei einem explodierenden Feuerball haben. Ausgenommen von dieser Regelung sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Feuer immun sind.

der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Trifft der Feuerball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 angezündet. Handelt es sich dabei um Kleidung, erhält der Träger den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Ignisphaero und Brennend
Durch die ungeheure Hitze und das elementare Feuer eines IGNISPHAERO können Lebewesen den Status *Brennend* erleiden, auch wenn Menschen und andere Lebewesen üblicherweise nicht in Flammen aufgehen.

Zaubererweiterungen:
- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele den Status *Brennend* erleiden. Sie erleiden den Status automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Explosionsradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Ignorantia

Der Ignorantia ermöglicht es, sich gänzlich der Aufmerksamkeit eines Wesens zu entziehen.
Probe: IN/CH/GE (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel ignoriert den Zauberer und seine Handlungen. Dadurch kann dieser unbemerkt an seinem Opfer vorbeilaufen oder vor seinen Augen einen Diebstahl begehen. Interagiert der Zaubernde während der Wirkungsdauer mit dem Opfer oder greift er dieses an, endet der Zauber sofort. Achtet das Ziel explizit auf eine Sache, etwa eine Tür oder einen Gegenstand, bemerkt es alle diesbezüglichen Veränderungen, jedoch ohne die Quelle der Veränderung ausmachen zu können. So bemerkt es z. B. das Öffnen oder Schließen einer bewachten Tür, vermag aber nicht zu sagen, wer genau dafür verantwortlich war.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Höhere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 5 Minuten.
- *Jemand anderen benennen* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann die Wirkung des Spruchs auf jemand anderen übertragen, statt selbst Nutznießer zu sein. Diese andere Person muss er beim Wirken des Zaubers berühren.

Illusionsbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Illusionszauber vorzugehen.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Illusion wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des Illusionsbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Illusionsbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Imperavi

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen.
Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:
- *Ohne Berührung* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt auf 1 Schritt Reichweite.
- *Mehr Befehle* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann dem Opfer QS/2 Befehle geben.
- *Ohne Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann entscheiden, ob das Opfer sich an sein Handeln unter Einfluss des Zaubers erinnern kann oder nicht. Es ist dabei möglich, dass er ihm seine Erinnerung ganz oder teilweise nimmt.

Impersona

Mit Hilfe des Impersona vermag sich der Zauberer das Antlitz einer anderen Person zu verschaffen.
Probe: IN/CH/FF
Wirkung: Der Zauberer kann sein Gesicht als ein beliebiges anderes erscheinen lassen. Soll es sich dabei um das Gesicht einer speziellen Person handeln, muss der Zauberer diese gut kennen oder während der Zauberdauer sehen können. Körper, Stimme und Kleidung sind nicht vom Zauber betroffen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Incendio

Der Incendio entzündet ein Lebewesen.
Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Incendio lässt das ausgewählte Lebewesen in Flammen aufgehen.
QS 1: 1W6 TP
QS 2: 1W6+2 TP
QS 3: 1W6+2 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche
QS 4: 1W6+4 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche
QS 5: 1W6+6 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche
QS 6: 1W6+6 TP, *Brennend* auf großer Fläche
Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Schaden ohne den Status *Brennend* zu erhalten. Entflammbare Gegenstände können aber Feuer fangen.
- *Erhöhter Schaden* (FW 12, 4 AP): Der Zauber verursacht zum üblichen Schaden +1 TP.
- *Wasser-Zerstörer* (FW 16, 6 AP): Gegen Ziele des Elements Wasser können die TP verdoppelt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Invercano

Der Invercano erlaubt es dem Anwender, einen feindlichen Zauber auf seinen Gegner zurückzuwerfen.
Probe: MU/IN/FF
Wirkung: Wird der Zauberer Ziel eines Angriffszaubers, kann er diesen mittels Raufen oder seinem Traditionsartefakt auf seinen Gegner zurückwerfen. Hierzu ist eine Parade erforderlich, die um 4 Punkte erschwert ist. Gelingt diese, wird der Zauber auf den Anwender zurückgeworfen und erreicht sein neues Ziel zu Beginn der nächsten Kampfrunde.
Als Angriffszauber gelten alle Zauber, die TP oder SP verursachen und bei denen mindestens 1 Würfel

geworfen wird. Zauber mit Zonenwirkung können nicht zurückgeworfen werden. Weisen das ursprüngliche und das neue Ziel eine unterschiedliche SK bzw. ZK auf, wird dies ignoriert. Auch die Reichweite spielt für das Zurückwerfen des Zaubers keine Rolle.
Jedes Mal, wenn ein Zauber durch einen Invercano zurückgeworfen wird, sinkt seine QS um 1. Sinkt die QS dadurch auf 0, löst sich der Zauber auf.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfrunden
Zielkategorie: selbst
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C



Zaubererweiterungen:
- *Verbesserte Reaktion 1* (FW 8, 3 AP): Die Parade, um den Zauber zurückzuwerfen, ist nur um 2 erschwert.
- *Verbesserte Reaktion 2* (FW 12, 6 AP): Die Parade, um den Zauber zurückzuwerfen, ist nicht erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verbesserte Reaktion 1*.
- *Zurückspiegeln auf einen Dritten* (FW 16, 9 AP): Mittels einer zusätzlich um 4 erschwerten PA kann der Zauber auch auf eine dritte Person zurückgeworfen werden. Diese darf maximal so weit entfernt sein, wie der Zauberer, der den Angriffszauber gewirkt hat und muss unter dieselbe Zielkategorie fallen.

Karnifilo

Der Spruch verwandelt ein Wesen in eine wütende Kampfmaschine, die selbst ihre eigenen Gefährten angreift.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Blutrausch*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status *Blutrausch*)
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Wüterich* (FW 8, 2 AP): Die Boni auf AT und TP steigen zusätzlich um +1.
- *Vorhersehbares Ende* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann zu Beginn des Zaubers festlegen, dass der *Blutrausch* früher endet, als die QS ergeben.
- *Nur bestimmte Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann Ziele ausschließen, die der Verzauberte nicht angreift.

Klarum Purum

Mit diesem Zauberspruch können Gifte neutralisiert werden.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Zauberspruch hebt die Wirkung eines Giftes auf. Die Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt der Zauber nicht und gilt als misslungen.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Ausnahme* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann entscheiden, dass Alkohol und andere Rauschmittel nicht

neutralisiert werden. Er kann einzelne Substanzen benennen, die nicht herausgefiltert werden sollen.

- *Tadelloser Entgifter* (FW 12, 4 AP): Für jeweils 4 zusätzliche AsP kann die QS bei einer gelungenen Probe um 1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von QS 6).
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Kusch

Dieser leicht zu erlernende Spruch ermöglicht es, sich wilde Tiere vom Leib zu halten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das verzauberte Tier wird von Angst vor dem Zauberer erfüllt. Die genauen Auswirkungen hängen von der QS ab:

QS 1: 1 Stufe *Furcht*, aber nur für 2 KR
QS 2: 1 Stufe *Furcht*
QS 3: 2 Stufen *Furcht*
QS 4: 3 Stufen *Furcht*
QS 5: 4 Stufen *Furcht*
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 1 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Werden z. B. insgesamt 3 Stufen *Furcht* verursacht, darf der Zauberer drei Zielen je 1 Stufe zuweisen oder er entscheidet sich, einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufzubürden.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.

Last des Alters

Der Spruch lässt sein Opfer schlagartig altern und wird vor allem als Rache oder zur Bestrafung eingesetzt.

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Ziel altert körperlich stark und wird zu einem Greis. Es wird jedoch nicht an Altersschwäche sterben und erhält am Ende der Wirkungsdauer sein ursprüngliches Alter zurück. Alle körperlichen Handlungen des Opfers sind aufgrund akuter Altersschwäche um QS/2 erschwert (z. B. Körpertalente, Handwerkstalente). Dies umfasst auch Kampfhandlungen und somit AT, PA, AW und FK. Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte Raufen-AT +2 oder eine AT +2 mit dem Traditionsartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt QS x 5 Minuten.
- *Längere Berührungszeit* (FW 16, 6 AP): Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Berührungszeit*.

Lunge des Leviatan

Der Spruch erlaubt es dem Zauberer, bei einem Sprint seine Kraftreserven so einzuteilen, dass er dabei nicht so leicht außer Puste gerät. Besonders Verfolgungsjagden gehen so deutlich leichter von der Hand, weil man nicht so schnell außer Atem gerät wie der Gegner.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer sprinten, ohne dass ihn dies erschöpft. Sein FW in *Körperbeherrschung (Laufen)* wird für die Wirkungsdauer verdoppelt. Bei Verfolgungsjagden gilt diese Verdopplung jedoch vor der Einberechnung der effektiven GS.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Andere Tätigkeiten* (FW 12, 2 AP): Die Wirkung gilt auch für andere Fertigkeitsproben bei Verfolgungsjagden, z. B. *Schwimmen*, *Klettern* oder *Boote & Schiffe*, etwa wenn gerudert werden soll.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.

Manus Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine haptische Illusion und täuscht damit den Tastsinn des Opfers.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Tastsinnes möglich. Die Illusion muss dabei auf eine bereits vorhandene Oberfläche gelegt werden, da sie lediglich die Art des Fühlens ändert, jedoch nicht etwas Fassbares aus dem Nichts zu erschaffen vermag. Nur die Oberfläche fühlt sich anders an, nicht jedoch das gesamte Objekt. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone (max. 3 x 3 Schritt)
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Memorans

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer ein Ereignis so gut in Erinnerung behalten, dass er es während der Wirkungsdauer ohne Fehler jederzeit wiedergeben kann.
Probe: KL/KL/IN
Wirkung: Durch den Zauberspruch kann sich der Zauberer alles einprägen, was er in den nächsten QS x 5 Minuten wahrnimmt, ganz so, als ob er ein fotografisches Gedächtnis besitzen würde. Diese außergewöhnliche Merkfähigkeit umfasst aber nicht nur optische Eindrücke, sondern alle Sinne des Zauberers. So kann er sich z. B. auch an ein Gespräch, gelesene Seiten oder Gerüche erinnern.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Merk dir mehr* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann sich Eindrücke für QS x 15 Minuten einprägen.
- *Merk dir noch mehr* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann sich Wahrnehmungen für QS x 1 Stunde einprägen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Merk dir mehr*.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 5 Jahre.

Menetekel

Will ein Illusionist einen Schriftzug erscheinen lassen, muss er dafür keinen komplizierten Zauber weben. Er kann stattdessen auf diesen sehr einfachen Spruch zurückgreifen.
Probe: KL/CH/FF
Wirkung: Der Zauber ermöglicht es, illusionäre Schriftzüge erscheinen zu lassen. Alles, was der Zauberer sagt, erscheint an einer imaginären Wand von bis zu



10 Rechtschritt Fläche, die sich beliebig in Breite und Länge ausformen kann. Die Buchstaben können in beliebiger Größe und Anzahl dargestellt werden, gelten aber nicht als Sichthindernis. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Nuntiovolo

Diese einfache dämonische Beschwörung erschafft eine Botenkreatur, die Nachrichten über große Entfernungen transportieren kann.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer beschwört eine Rauchgestalt in Form eines Vogels oder einer Fledermaus herauf, die ein maximal 250 Gramm wiegendes Objekt an einen vom Zauberer bestimmten Ort bringen kann. Die Entfernung zum Zielort darf höchstens 20 Meilen + 10 Meilen pro 1 AsP betragen. Sobald die Maximalentfernung überschritten wird, löst sich die Gestalt auf und lässt den Gegenstand fallen.
Die Kreatur bewegt sich mit einer GS von 10 fort, ohne dabei vom Wetter beeinflusst zu werden. Sie besitzt eine LE in Höhe der QS und verfügt über keinen Verteidigungswert, allerdings ist sie von profanen Waffen nicht zu verletzen.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Grundreichweite* (FW 8, 2 AP): Die Grundreichweite der Kreatur beträgt 50 statt 20 Meilen.
- *Höhere Flugreichweite* (FW 12, 4 AP): Die Kreatur kann pro investiertem 1 AsP 25 Meilen statt 10 zurücklegen.
- *Schnelle Kreatur* (FW 16, 6 AP): Die Kreatur besitzt eine GS von 20 statt von 10.



Objectobscuro

Der Zauber erlaubt es, einen Gegenstand unsichtbar zu machen. Dadurch kann er deutlich leichter versteckt oder geschmuggelt werden.

Probe: KL/FF/KO

Wirkung: Das Zielobjekt wird innerhalb von 20 – (QS x 3) Kampfrunden unsichtbar. Während dieser Zeit wird es immer durchscheinender, bis es schließlich nicht mehr zu sehen ist. Objekte und Personen in oder hinter dem Objekt bleiben weiterhin sichtbar. Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Stein wiegen.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Wirkung hält pro investierten 4 AsP 30 Minuten an.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Unsichtbarer Inhalt* (FW 16, 6 AP): Auch Inhalte des verzauberten Gegenstands mit einem Gewicht bis 10 Stein werden unsichtbar.

Objectofixo

Soll ein Gegenstand kurzzeitig vor Diebstahl oder anderweitiger Entfernung geschützt werden, schafft dieser Zauber Abhilfe, indem er das Objekt kaum verrückbar am Boden befestigt.
Probe: MU/KL/KK
Wirkung: Das Zielobjekt wird am Boden befestigt und kann nur mit einer um die QS x 2 erschwerten Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Stemmen & Heben, Ziehen & Zerren)* davon getrennt werden. Ist dies einmal gelungen, endet der Zauber vorzeitig.
Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Stein wiegen. Bei dem Boden kann es sich auch um andere waagerechte Flächen wie z. B. Tische oder Schiffsplanken handeln. Der gewählte Untergrund ist nicht dagegen gefeit, bewegt zu werden, wodurch eine Befestigung an Sand, lockerer Erde oder kleinen Möbelstücken meist nur wenig Sinn ergibt. Wird das Objekt während der Wirkungsdauer zerstört, haften stattdessen seine Trümmerstücke sowie der eventuell vorhandene Inhalt am Boden. In diesem Fall muss nur für eines der Stücke eine Probe auf *Kraftakt* gelingen, um den Zauber für alle Teile vorzeitig enden zu lassen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A
Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Höheres Gewicht* (FW 12, 2 AP): Das Objekt darf bis zu 25 Stein wiegen.
- *Wände und Decken* (FW 16, 3 AP): Das Objekt kann auch an Wänden oder Decken fixiert werden.

Objektbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Objektzauber vorzugehen.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Objekt wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher als die QS des Objektbanns ist. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht.
Wird der Objektbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Oculus Astralis

Dieser Spruch ermöglicht dem Zauberer die Sicht auf das astrale Gefüge seiner Umgebung.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Die normale Sicht des Zauberers wird um eine astrale Wahrnehmung ergänzt. Sie ist nicht detailreich genug, um magische Analysen vorzunehmen, der Zauberer kann jedoch mittels magischer Unsichtbarkeit verborgene Dinge oder Personen erkennen. Auch die Orientierung an magisch durchdrungenen Orten, beispielsweise dem Limbus, ist dank dieser Astralsicht erleichtert oder überhaupt erst möglich.
Während er diese Sicht einsetzt, erleidet der Zauberer einen Modifikator von –2 auf alle Talentproben.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Orcanofaxius

Dieser Zauber lässt einen Luftstrahl aus den Fingern des Zauberers fahren, der seinem Gegner schadet.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Luftstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.
Das getroffene Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Luftstrahl zählt als Fernkampfangriff

mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Luftstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel wird zudem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhält den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Größenkategorie und Liegend
Wesen mit der Größenkategorie groß erleiden bei einem ORCANOFAXIUS nur bei 1-2 auf W6 den Status *Liegend*.

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel den Status *Liegend* erleidet, sondern es erleidet diesen bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Orcanosphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Sturmball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Sturmball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden.

Der Sturmball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Sturmball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Sturmball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt.

Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu, da sie selbst ganz andere Probleme bei einem explodierenden Sturmball haben. Ausgenommen von dieser Regelung sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Luftschaden immun sind.

Trifft der Sturmball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele werden außerdem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhalten den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: D

Größenkategorie und Liegend
Wesen mit der Größenkategorie groß erleiden bei einem ORCANOSPHAERO nur bei 1-2 auf W6 den Status *Liegend*.

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele den Status *Liegend* erleiden. Sie erleiden den Status automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist um zusätzlich 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Explosionsradius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

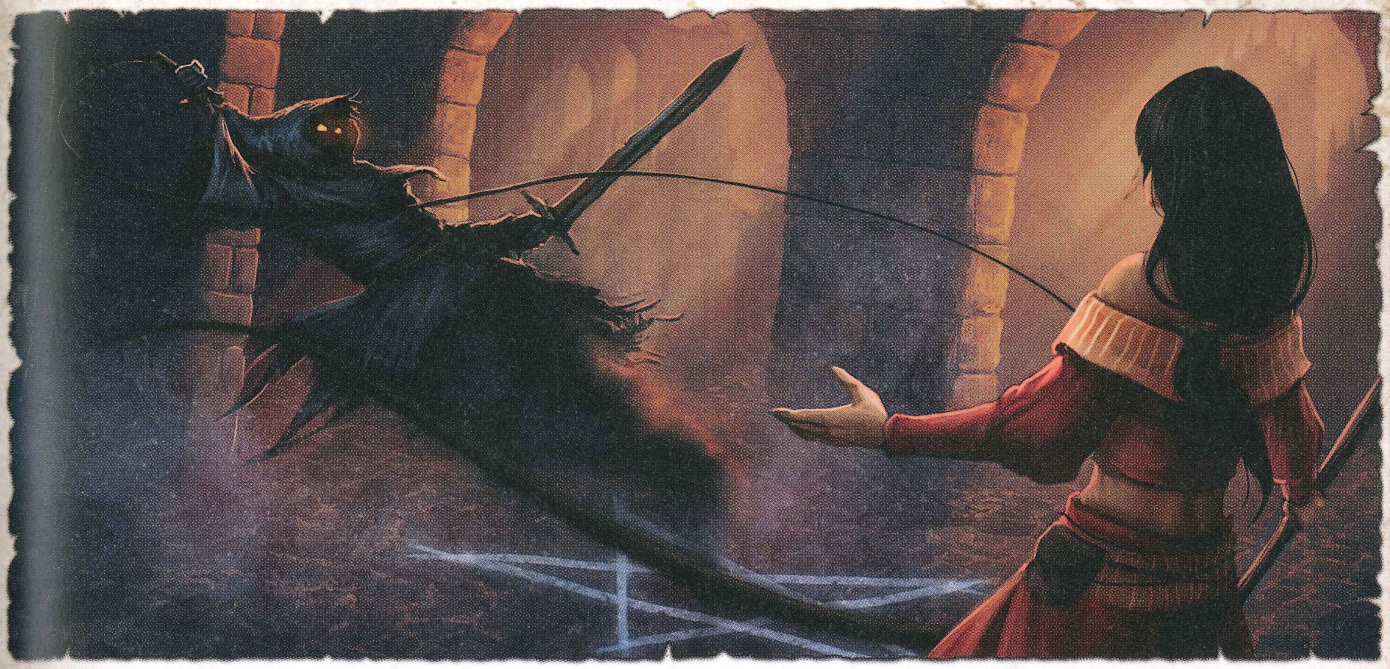
Pentagramma

Der Zauber wird dafür verwendet, Dämonen auszutreiben und zurück in die Niederhöllen zu schicken.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein niederer Dämon wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0).

Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenen als auch um einen freien Dämon handeln. Ebenso ist



es möglich, Dämonen zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.
Bei der Bannung wird der Dämon in das Pentagramm gezogen und wird zurück in die Siebte Sphäre gezwungen.
Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Zauberdauer ist modifizierbar.
- *Zwei Dämonen* (FW 12, 6 AP): Der Zauber kann gegen zwei Dämonen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Dämonen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Dämon nach dem ersten.
- *Drei Dämonen* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann gegen drei Dämonen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Dämonen zsaummen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP pro Dämon nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Dämonen.*

Physiostabilis

Der Spruch schützt den Körper vor schädlichen Verwandlungen, Giften und Krankheiten.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Widerstandskraft gegen körperliche Beeinflussungen gestärkt. Die Zähigkeit des Verzauberten verbessert sich um QS/2.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Steigerung der Zähigkeit kann auf mehrere Ziele verteilt werden. Diese müssen vor Wirken des Zaubers benannt werden. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Zähigkeit erhöhen, kann er drei Zielen 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Zähigkeit steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Dafür dauert der Zauber nur 2 Aktionen. Das Wirken dieser Erweiterung ist um 2 erschwert.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Plumbumbarum

Der Spruch lähmt Kampfeswillen und -kraft des Ziels, wodurch es kaum noch dazu in der Lage ist, eine Waffe zu schwingen.
Probe: MU/CH/GE (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erleidet einen Abzug in Höhe der QS des Zaubers auf seine AT.
Zauberdauer: 2 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)



Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Senkung der Parade* (FW 8, 2 AP): Zusätzlich zur AT sinkt auch die PA des Ziels um QS/2.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Projectimago

Der Spruch erschafft ein illusionäres Abbild des Zauberers und projiziert dieses an einen anderen Ort.
Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Zauberer projiziert ein optisches Ebenbild seiner selbst an einen gewünschten Ort (inklusive Kleidung und Gegenständen, die er am Körper trägt). Für die dortigen Beobachter sieht es so aus, als stünde eine reale Person vor ihnen, die alle Handlungen vollzieht, die der Zauberer durch Bewegung vorgibt. Dreht er sich also im Kreis und springt in die Luft, wird die Projektion das Gleiche tun. Der Ort der Erscheinung darf maximal 5 Meilen + 1 Meile pro vom Zauberer zusätzlich freiwillig investierten AsP entfernt sein, und dieser muss ihn schon einmal aufgesucht haben oder ihn sehen können. Eine Übertragung der Sinne findet nicht statt, der Zauberer kann also im Normalfall nur vermuten, wie die Reaktionen am Zielort ausfallen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro zusätzlicher Meile
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Reflectimago

Der Reflectimago erschafft eine spiegelnde Fläche, die nicht nur eitlen Zauberern einen Blick auf das eigene Antlitz erlaubt, sondern klug eingesetzt die Möglichkeit bietet, unbemerkt um Ecken zu schauen.
Probe: KL/CH/FF
Wirkung: Der Zauberer überzieht die glatte Fläche eines Objekts mit einer maximal 2 Rechtschritt messenden spiegelnden Oberfläche. Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen echten Spiegel, sondern eine Illusion, man kann das Objekt also nicht dazu verwenden, um z. B. Sonnenstrahlen zu bündeln oder jemanden zu blenden. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259.**

Basilisken oder andere Wesen, für die es schädlich ist, das eigene Spiegelbild zu sehen, können das Spiegelbild des Reflectimago ohne Schwierigkeiten betrachten, da es nur eine Illusion und kein echter Spiegel ist.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 1 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Regeneratio

Unter der Wirkung dieses mächtigen Heilzaubers schließen sich geschlagene Wunden bereits nach kurzer Zeit wieder. Ein Gegner mit solch magisch verstärkter Regeneration ist daher nur schwer zu bezwingen.
Probe: IN/CH/KO
Wirkung: Der Zauberer regeneriert jede Kampfrunde LeP in Höhe der QS/2. Maximal kann der Zauberspruch FW Kampfrunden aufrechterhalten werden.
Zauberdauer: 4 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:
- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 4 AP): Die Zauberdauer ist modifizierbar.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 8 AP): Die Reichweite umfasst Berührung, sodass der Zauber auch auf andere gelegt werden kann.
- *Reichweite 8 Schritt* (FW 16, 12 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt und der Zauber kann auch auf andere gelegt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Reichweite Berührung*.

Sapefacta

Der unter eitlen Zauberern beliebte Zauber reinigt Körper und Kleidung von Schmutz.
Probe: KL/CH/FF
Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt um den Zauberer werden Lebewesen und ihre am Körper getragene Kleidung von jeglichem Schmutz befreit. Dies kann durch Verschmutzung verursachte Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten, beispielsweise bei *Etikette (Benehmen)* oder *Betören (Aufhübschen)*, nach Meisterentscheid reduzieren. Tätowierungen und ähnliche permanente Veränderungen sind nicht von der Zauberwirkung betroffen.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gerüche* (FW 8, 1 AP) Auch Gerüche werden entfernt.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 12, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Größerer Radius* (FW 16, 3 AP): Der Wirkungsradius beträgt QS x 2 Schritt.

Schmerzen lindern

Der Zauber nimmt einem Wesen seine Schmerzen.
Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von *Schmerz* augenblicklich abgebaut werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten jeweils die Auswirkungen der höchsten QS.
QS 1: 1 Stufe *Schmerz*
QS 2: 1 Stufe *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 3: 2 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 4: 3 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 5: 4 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute
QS 6: 4 Stufen *Schmerz*, +2 KO für 1 Minute
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Der Zauber hat die Reichweite 2 Schritt.
- *Verteilte Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Senkung der Zustandsstufe *Schmerz* kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers bestimmt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Schmerz* senken, darf er drei Zielen je 1 Stufe nehmen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe. Die KO-Steigerung entfällt dafür komplett.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann auf bis zu 2 Ziele gleichzeitig gesprochen werden. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.



Schwarz und Rot

Der Spruch schwächt langsam aber stetig die Lebenskraft des Opfers. Er wird gern bei Attentaten oder auch als elaborierte Foltermethode eingesetzt.
Probe: MU/CH/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Das Ziel verliert am Ende jeder Stunde LeP in Höhe der QS.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 8 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C
Zaubererweiterungen:
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Die Zielkategorie des Zaubers ist Lebewesen.
- *Schwächung* (FW 12, 6 AP): Am Ende jeder Stunde sinken zusätzlich zum Schaden alle körperlichen Eigenschaften um 1 (bis zu einem Minimum von 6). Sie regenerieren sich augenblicklich am Ende der Wirkungsdauer.
- *Todesfluch* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann zusätzlich beliebig viele seiner LeP opfern, um am Ende der ersten Stunde in dieser Höhe SP beim Ziel zu verursachen.

Schwarzer Schrecken

Der relativ schwache aber dafür äußerst flexible Furchtzauber erlaubt es, Angst vor der Farbe Schwarz zu erzeugen.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel erhält 1 Stufe des Zustands *Furcht*, wenn es während der Wirkungsdauer etwas Schwarzes sieht. Dunkelheit zählt hierbei nicht als Schwarz.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Andere Farbe* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann eine andere Farbe als Schwarz wählen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Große Angst* (FW 16, 3 AP): Das Opfer erleidet 2 Stufen *Furcht*.

Sensibar

Durch diesen Zauberspruch kann der Held die Gefühle seines Gegenübers spüren und so Rückschlüsse auf dessen Gemütslage ziehen.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Zaubernde kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Dabei kann er jedoch nur die Gefühle selbst erkennen, nicht jedoch deren Grund oder Ursprung. Proben auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen* oder *Motivation erkennen)* sind für den Zauberer gegenüber dem Opfer des Sensibar um die QS erleichtert.
Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Er kann aber nicht zweifelsfrei sagen, wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu 3 Punkte erschwert werden.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute
Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Kampfhandlung vorhersehen* (FW 8, 2 AP): Im Kampf kann der Zauberer Handlungen des verzauberten Gegners vorausahnen. Die Verteidigung des Zauberers ist gegen diesen Gegner um 1 erhöht. Dabei gelten 5 Sekunden der Wirkungsdauer als 1 KR.
- *Unbemerkt* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um das Eindringen mittels Magie zu bemerken, ist für das Opfer um QS x 2 erschwert.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Skelettarius

Diese einfachste Form der Nekromantie erfüllt eine Leiche kurzzeitig mit untotem Leben, um sie für den Kampf einzusetzen.

Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenkategorie mittel.
Die Erschaffung funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Beschwörung. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann wie Dämonen und Elementare verbessert werden (siehe **Regelwerk** Seite **263**). Es ist zu den gleichen Diensten wie Dämonen und Untote in der Lage.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfrunden
Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.



Skelett
MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 11 **FF** 8 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13
LeP 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6
AW 6 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 8
Waffenlos: AT 10 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz
Langschwert: AT 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** mittel
Kurzbogen: FK 10 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80
Leichte Armbrust: FK 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6
RW 10/50/80
RS/BE 0/0 oder je nach Rüstung
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 4 (20/11/13), Körperbeherrschung 2 (11/11/11), Kraftakt 4 (11/13/13), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4 (10/10/10), Verbergen 4 (20/10/11), Einschüchtern 6 (20/10/11), Willenskraft – (gelingt automatisch)
Größenkategorie: mittel
Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid
Erschaffungsschwierigkeit: 0
Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung
Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.
Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt".
Sonderregeln:
Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).
Empfindlich gegen Hiebwaffen und Zweihandhiebwaffen: Hiebwaffen und Zweihandhiebwaffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).
Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.
Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).
Skelettart: Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.
Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Kasten Vom Wesen der Untoten).

Vom Wesen der Untoten
Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite **34**).
- Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Solidirid

Der Spruch erschafft eine schimmernde Brücke, die eine Überquerung klaffender Abgründe und reißender Ströme ermöglicht.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Von den Füßen des Zauberers ausgehend erscheint eine Brücke aus mattem Licht. Ihre maximale Länge beträgt QS x 5 Schritt, die maximale Breite 1 Schritt. Sie ist entweder waagerecht oder leicht gewölbt, muss aber an keiner Stelle den Boden berühren. Wird sie auf ihrer gesamten Fläche mit einem höheren Gewicht als 500 Stein belastet, bricht sie zusammen und der Zauber endet vorzeitig. Das Gleiche geschieht, wenn sie mit Waffengewalt zerstört wird, wobei sie insgesamt 50 Strukturpunkte aufweist.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Strukturpunkte* (FW 8, 3 AP): Die Strukturpunkte betragen 100 statt 50.
- *Höheres Gewicht* (FW 12, 6 AP): Die Brücke trägt ein Gewicht von bis zu 1.000 Stein.
- *Längere Brücke* (FW 16, 9 AP): Die Brücke verfügt über eine Länge von QS x 10 Schritt.

Taubheit

Opfer des Spruchs vernehmen keinen Laut mehr und müssen sich auf ihre übrigen Sinne verlassen.
Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel kann nichts mehr hören und erhält dadurch den Status *Taub*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Hörschwierigkeiten* (FW 12, 4 AP): Das Ziel hat auch noch QS Stunden nach Ende der Wirkungsdauer Hörschwierigkeiten. Alle Proben, die das Gehör erfordern, sind um 1 erschwert.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.

Telekinesebann

Dieser Spruch erlaubt es, gegen Bewegungszauber vorzugehen.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Telekinese wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des Bewegungsbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Telekinesebann gegen einen Zauber der

Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Tiergedanken

Der Spruch erlaubt es, in die Gedanken und Erinnerungen eines Tieres zu blicken.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Zaubernde kann in den Gedanken und Erinnerungen eines Tieres lesen. Dabei erhält er Zugriff auf Erinnerungen, die maximal QS Tage zurückliegen dürfen. Je nach Intelligenz, Erinnerungsvermögen und Lebenswandel des Tieres wird er z. B. bei einem Goldfisch nur wenig erfahren, bei einem Affen hingegen verhältnismäßig viel. Um die Gedankenwelt des Tieres zu verstehen, ist eine Probe auf *Tierkunde* erforderlich. Der Meister kann je nach erreichter QS der *Tierkunde*-Probe detaillierter berichten, was der Zaubernde gesehen und richtig interpretiert hat.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 2 AsP pro 30 Sekunden
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Erleichterte Verteidigung* (FW 8, 1 AP): Verteidigungen gegen das Ziel des Zaubers sind um QS/2 erleichtert.
- *Höhere Reichweite* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite des Zaubers beträgt 16 Schritt.
- *Mehr Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann QS Ziele der gleichen Art verzaubern, also z. B. mehrere Wölfe eines Rudels innerhalb der Reichweite.

Verwandlungsbann

Der Spruch erlaubt es dem Zaubernden, gegen Verwandlungszauber vorzugehen.



Probe: KL/CH/FF
Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Verwandlung wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des Verwandlungsbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Verwandlungsbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.
Zaubererweiterungen:
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Vogelzwitschern

Mit Hilfe des Zaubers können Geräusche abgewandelt werden. Oft wird dieser Effekt genutzt, um eine andere Person der Lächerlichkeit preiszugeben oder eigene Auftritte dramatischer zu gestalten.
Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Innerhalb von QS x 2 Schritt um sich herum kann der Zauberer jedes beliebige Geräusch durch ein anderes ersetzen. Die Lautstärke bleibt dabei jedoch unverändert. Eine Stimme kann so etwa deutlich höher oder das Auftreten mit dem Fuß wie leiser Donner oder Fanfarenschall klingen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite **259**.

> Durch diesen Zauberspruch wird das Aufsagen eines Zauberspruchs oder einer Liturgie nicht beeinfluss. Es entsteht also keine Erschwernis durch das Weglassen der Formel oder des Gebets.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist zusätzlich um 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Wolfstatze

Der Zauberer kann sich mit Hilfe des Spruchs in ein Landlebewesen verwandeln.
Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein Landtier seiner Wahl, das jedoch weder fliegen, noch im Wasser leben darf (also keine Vögel, Fische usw.) und maximal die Größenkategorie klein aufweist. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilsmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten.
Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst, nicht seine Kleidung oder Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Ob ein Tier als Land-, Flug- oder ein Wasserlebewesen zählt, entscheidet der Meister. Grenzfälle können beispielswiese Fischotter, Flughunde oder Alligatoren darstellen.



Zaubererweiterungen:
- *Mittlere Tiere* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann sich auch in Landtiere der Größenkategorie mittel verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 5 AsP.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Große Tiere* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann sich auch in Landtiere der Größenkategorie groß verwandeln. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 6 AsP. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mittlere Tiere*.

Accuratum



Dem Zauberer ist es mit Hilfe des Rituals möglich, seine Kleidung jedem Anlass entsprechend abzuwandeln.
Probe: KL/CH/FF
Wirkung: Ein Satz Kleidung wird nach Wünschen des Zauberers abgeändert. Dies betrifft Schnitt und Farbe, nicht jedoch Menge und Art des Materials. Auf diesem Wege sind sowohl das simple Flicken zerrissener Hosen wie auch die Umwandlung eines Stoffballens oder einer schlichten Kutte in eine deutlich prächtigere Robe möglich. Die Kleidung kann nach Meisterentscheid Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten ausgleichen, beispielsweise bei *Etikette (Benehmen)* oder *Betören (Aufhübschen)*.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:
- *Gaukelei-Vorteil* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer bekommt durch zum Anlass passende Kleidung eine Erleichterung von 1 auf *Gaukeleien*.
- *Etikette-Vorteil* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer bekommt durch zum Anlass passende Kleidung eine Erleichterung von 1 auf *Etikette*. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gaukelei-Vorteil*.
- *Gassenwissen-Vorteil* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer bekommt durch zum Anlass passende Kleidung eine Erleichterung von 1 auf *Gassenwissen*. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Etikette-Vorteil*.

Caldofrigo

Mit dem Caldofrigo ist es möglich, die Temperatur eines Objekts zu ändern. Dadurch kann ein Zauberer einen Gegenstand extrem heiß werden lassen oder seine Temperatur sogar bis unter den Gefrierpunkt absenken.
Probe: IN/CH/KO
Wirkung: Mittels Caldofrigo kann die Temperatur eines maximal truhengroßen Objekts verändert werden. Es kann abgekühlt oder erwärmt werden und zwar in einem Spielraum von +/–100 Grad Celsius der Ausgangstemperatur. Der Zauberer muss hierzu die gewünschte Gradzahl festlegen und kann nicht beliebig während der Wirkungsdauer die Temperatur ändern. Sollte ein Held mit einem Gegenstand in Berührung kommen, der extrem heiß ist (oder kalt; dabei einfach analog dieselben Regeln verwenden), gelten die Regeln für *brennende* Personen (siehe **Regelwerk** Seite **341**).
Nach dem Ende der Wirkungsdauer nimmt das Objekt wieder seine ursprüngliche Temperatur an. Durch große Temperaturänderungen entsteht bei den meisten Objekten ein Schaden von 1W6 Strukturpunkten. Ab wann dies der Fall ist, entscheidet der Meister.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten
Zielkategorie: Objekt (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Höhere/Niedrigere Temperatur 1* (FW 8, 2 AP): Die Temperatur kann um bis zu 200 Grad verändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 2W6 Strukturpunkte.
- *Höhere/Niedrigere Temperatur 2* (FW 12, 4 AP): Die Temperatur kann um bis zu 500 Grad verändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 3W6 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere/Niedrigere Temperatur 1*.
- *Höhere/Niedrigere Temperatur 3* (FW 16, 6 AP): Die Temperatur kann um bis zu 1.000 Grad geändert werden. Der Schaden für Gegenstände steigt auf 4W6 Strukturpunkte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Höhere/Niedrigere Temperatur*.

Hagelschlag und Sturmgebrüll

Das Ritual erlaubt es dem Zauberer, innerhalb eines kleinen Bereiches das Wetter zu kontrollieren.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Der Zauberer erschafft um sich herum eine Zone von QS x 50 Schritt Radius, innerhalb der er Bewölkung, Niederschlag und Windgeschwindigkeit um insgesamt QS Stufen senken oder anheben kann. Mit einer QS von 5 ist es beispielsweise möglich, die Windgeschwindigkeit um 2 Stufen zu verändern und den Niederschlag um 3. Bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt fällt der Niederschlag als Schnee oder Hagel zu Boden. Die Stufe des Niederschlags darf die Stufe der Bewölkung nicht überschreiten.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: D

Bewölkung

Stufe	Bewölkung
Stufe 1	klar
Stufe 2	wolkig
Stufe 3	bedeckt
Stufe 4	verhangen, Sichtstufe sinkt um 1

Niederschlag

Stufe	Niederschlag
Stufe 1	kein Niederschlag
Stufe 2	Nieselregen
Stufe 3	Dauerregen
Stufe 4	Wolkenbruch

Windgeschwindigkeit

Stufe	Windgeschwindigkeit
Stufe 1	Windstille
Stufe 2	Brise
Stufe 3	Sturm
Stufe 4	Orkan, jede KR 1 Aktion aufwenden und Probe auf *Kraftakt* (*Drücken und Verbiegen*) bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- *Größerer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Wirkungsradius beträgt QS x 100 Schritt.
- *Höhere Reichweite* (FW 16, 12 AP): Die Reichweite beträgt 512 Schritt, ist aber nicht mehr modifizierbar.

Hartes schmelze

Der Zauber erlaubt es, Objekte aufzuweichen und ihnen anschließend eine beliebige Form zu geben.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Das Ritual raubt einem Objekt seine Festigkeit und macht einen harten Gegenstand weich und formbar. Dies erlaubt sowohl künstlerische Gestaltungen, ermöglicht aber auch das Erschaffen von Löchern oder das Abtrennen einzelner Teile.
Der Zauberer kann z. B. Türen wie Knetmasse zusammenrollen oder ein Schloss aus der Tür entfernen. Dabei ist zu beachten, dass der Meister entscheidet, welche Gegenstände miteinander verbunden sind. Ein Schloss gehört zu einer Tür, eine Tür aber nicht zu einer Wand. Der Zauber ist kein Ersatz für Handwerkstalente, man kann damit beispielsweise nicht Metall verformen, um eine scharfe Schwertklinge zu erhalten. Am Ende der Wirkungsdauer wird der Gegenstand augenblicklich wieder hart.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten
Zielkategorie: Objekt (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Größere Objekte 1* (FW 8, 2 AP): Objekte bis zur Größe einer Tür können verformt werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Größere Objekte 2* (FW 16, 6 AP): Objekte bis zur Größe eines Burgtors können verformt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte 1*.

Leidensbund

Der Leidensbund erlaubt es einem Zauberer, sich für eine andere Person aufzuopfern, indem er dessen Verletzungen auf seinen eigenen Körper überträgt.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Der Zauberer kann den erlittenen LeP-Verlust von einer anderen Person auf sich selbst übertragen. Dadurch werden die Wunden des Ziels geheilt und entstehen dafür beim Zaubernden. Maximal können auf diesem Wege QS x 3 verlorene LeP übertragen



werden, wobei sich der Zauberer auch für weniger entscheiden kann. Auch ist keine Übertragung möglich, die beim Zauberer zu einem LeP-Stand führen würde, der bei 0 oder darunter liegt. Die Wirkung des Zaubers setzt erst nach Ende der Ritualdauer ein, es ist daher mit diesem Ritual nicht möglich, Sterbende von der Schwelle des Todes zu retten.

Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Krankheitsübertragung* (FW 8, 1 AP): Anstelle der verlorenen LeP kann eine Krankheit auf den Zauberer übertragen werden. Die Krankheitsstufe darf maximal QS Punkte betragen.
- *Giftübertragung* (FW 12, 2 AP): Anstelle der verlorenen LeP kann ein Gift auf den Zauberer übertragen werden. Die Giftstufe darf maximal QS Punkte betragen.
- *Freiwilliger* (FW 16, 3 AP): Die verlorenen LeP können statt auf den Zauberer auf einen Freiwilligen übertragen werden.

Magischer Raub

Astralenergie ist kostbar und mancher Magieanwender knausert mit seiner Kraft. Der Magische Raub ermöglicht es, auf den Vorrat anderer Wesen zurückzugreifen und somit den eigenen zu schonen.

Probe: MU/KL/KO (modifiziert um SK)
Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer auf die AsP des Ziels zugreifen. Das Opfer kann sich nach Ende der Zauberdauer beliebig weit vom Zauberer entfernt haben. Die Verbindung endet nur dann automatisch, wenn das Opfer sich nicht mehr in der gleichen Sphäre wie der Zauberer aufhält.
Wirkt der Zauberer Magie, während die Verbindung besteht, werden die benötigten AsP auf seinen Wunsch hin aus dem Vorrat des Opfers verbraucht. Sind alle AsP des Opfers aufgebraucht, muss der Zauberer alle weiteren Kosten selbst aufbringen. Der Verbrauch von pAsP kann jedoch nicht auf das Ziel übertragen werden. Maximal kann durch den Zauber 1 Ziel beraubt werden.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Sofortraub* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer entzieht dem Opfer zum Ende der Ritualdauer sofort AsP und fügt sie seinem eigenen Vorrat hinzu. Er kann bis zu QS x 4 AsP rauben, dabei jedoch seinen eigenen Maximalwert nicht überschreiten.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Zwei Opfer* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Opfer gleichzeitig mit dem Zauber belegen.

Memorabia Falsifir

Mit diesem Ritual kann der Zauberer Geschehenes einfach aus dem Gedächtnis einer Person löschen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Zauberer entfernt Erinnerungen aus dem Gedächtnis des Ziels. Dabei kann er jedoch keine bestimmte Erinnerung festlegen, sondern lediglich einen Zeitraum von maximal QS x 3 Tagen ab einem von ihm gewünschten Anfangszeitpunkt.
Ritualdauer: 2 Stunden
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Ohne Erinnerung* (FW 8, 3 AP): Das Opfer kann sich an den Moment der Verzauberung nicht erinnern.
- *Phasen* (FW 12, 6 AP): Der gelöschte Zeitraum muss nicht zusammenhängend sein, sondern darf auf bis zu drei Phasen aufgeteilt werden.
- *Andere Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Das Opfer erhält eine andere Erinnerung an den gelöschten Zeitraum, deren Qualität abhängig von den QS ist.

Movimento

Der Spruch erlaubt es dem Zauberer, sich fast mühelos stundenlang im Dauerlauf fortzubewegen.

Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann sich der Zauberer beliebig lange im Dauerlauf fortbewegen, ohne dass ihn dies erschöpft. Die Reisestrecke erhöht sich um QS x 10 % für eine Tagesleistung Fußmarsch (siehe **Strategische Bewegung** im **Regelwerk** auf Seite **248**).
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 8 Stunden (Wirkungsdauer nicht modifizierbar)
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A
Zaubererweiterungen:

- *Mehr Ziele* (FW 8, 1 AP): Durch eine Berührung können bis zu QS weitere Ziele von der Wirkung des Zaubers profitieren. Jedes weitere Ziel kostet zusätzlich 2 AsP.
- *Geänderte Zielkategorie 1* (FW 12, 2 AP): Als Ziel des Zaubers dürfen auch Lebewesen der Größenkategorie winzig, klein und mittel gewählt werden.
- *Geänderte Zielkategorie 2* (FW 16, 3 AP): Als Ziel des Zaubers dürfen auch Lebewesen der Größenkategorie winzig, klein, mittel und groß gewählt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Geänderte Zielkategorie 1*.

Durch die Zaubererweiterungen Geänderte Zielkategorie 1 kann somit ein tierischer Begleiter bis zur Größenkategorie mittel verzaubert werden, bei Stufe 2 ist sogar das Pferd des Helden mit inbegriffen.

Ruhe Körper

Das Ritual ermöglicht einen ruhigen und besonders erholsamen Schlaf.
Probe: KL/CH/KO
Wirkung: Die während der nächsten Regenerationsphase zurückgewonnenen LeP erhöhen sich um die doppelte QS. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Der Zauber kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind modifizierbar.
- *Kurze Regenerationsphase* (FW 12, 4 AP): Unter der Wirkung des Zaubers dauert eine Regenerationsphase nur 4 Stunden statt der üblichen 6.
- *Längerfristige Wirkung* (FW 16, 6 AP): Bei der übernächsten Regenerationsphase nach dem Zauber bekommt das Ziel QS LeP dazu. Die ursprüngliche Zauberwirkung kommt ebenfalls zum Tragen.

Unberührt von Satinav

Wird ein Gegenstand mit dem Ritual belegt, kann ihm der Zahn der Zeit nichts anhaben.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Ein maximal 5 Stein wiegendes Objekt ist während der Wirkungsdauer vor Verfall geschützt. Die Zeit kann ihm nichts anhaben und es wird also weder verrotten, verrosten noch verfallen. Dies gilt auch in widrigen Umgebungen, etwa überdurchschnittlich feuchten oder heißen Gegenden. Vor gewaltsamen Einflüssen wie Waffenschaden, Feuer oder Säure bietet die Verzauberung jedoch keinen Schutz.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung



Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Zeit
Verbreitung: Kristallomanten
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Höheres Gewicht* (FW 8, 2 AP): Das Gewicht darf bis zu 10 Stein betragen.
- *Längere Wirkungsdauer* 1 (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 3 Monate.
- *Längere Wirkungsdauer* 2 (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 3 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer* 1.

Widerwille

Dieses Ritual ermöglicht es, ein Objekt gänzlich der Aufmerksamkeit eines Wesens zu entziehen.
Probe: IN/CH/GE
Wirkung: Personen mit SK 2 oder schlechter ignorieren ein vom Zauberer bestimmtes Objekt, selbst wenn es sich direkt vor ihnen befindet. Kommt es zu einer Interaktion mit dem Opfer, etwa wenn dieses mit einem bislang ignorierten Schwert angegriffen wird, endet die Wirkung jedoch. Ein einfaches Berühren oder Ertasten reicht hierfür aber nicht aus. Der Zauberer selbst nimmt das Objekt immer wahr, auch wenn der Zauber wirkt.
Es können lediglich kleinere Gegenstände bis zur Größe einer Zweihandwaffe oder eines Seils verzaubert werden, nicht jedoch Truhen, Türen oder gar ganze Gebäude.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Nicht alle* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann beliebig viele Leute benennen, die nicht von der Wirkung betroffen sind.
- *Größere Objekte* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann auch Objekte bis zur Größe einer Tür verzaubern.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Wirbelform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Luft nach Belieben zu formen.
Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Luft zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist. Auf diesem Weg kann eine Zone erschaffen werden, in der ein Sturm nicht wütet, aber auch die Formung von Rauch und Dampf ist möglich. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll die Luft in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Größerer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Xenographus

Das Ritual ermöglicht das Entziffern von Texten, auch wenn diese in einer dem Zauberer unbekannten Sprache verfasst wurden.
Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Liest der Zauberer einen Text, erhält er ein Gefühl für die Bedeutung des Niedergelegten, selbst wenn er die Schrift oder Sprache nicht beherrscht. Damit ist es ihm möglich, jeden Text zu verstehen, jedoch lediglich auf dem Niveau einer Person, die die entsprechende Sprache auf Stufe II beherrscht.
Die Wirkung umfasst lediglich das geschriebene Wort, nicht jedoch das gesprochene. Ebenso bietet das Ritual keine Hilfestellung bei Schwierigkeiten, die nicht sprachlicher Natur sind, etwa wenn der Text verschlüsselt, in Rätseln verfasst, unleserlich oder unzusammenhängend geschrieben wurde. Das Erlernen einer Sprache oder einer Schrift ist auf diesem Wege nicht möglich, da lediglich die Gesamtbedeutung eines Textes erfasst werden kann, nicht jedoch die Bedeutung einzelner Elemente.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- *Besseres Sprachverständnis* (FW 16, 3 AP): Man kann den Text so verstehen, wie eine Person, welche die Sprache auf Stufe III beherrscht.

Zaubererweiterungen (Zaubersprüche des Regelwerks)

Adlerauge

Zaubererweiterungen:

- *Einzelsinn schärfen* (FW 8, 2 AP): Nur ein Einzelsinn (Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn) ist vom Zauber betroffen. Der Zauberer erhält auf entsprechende Proben einen Bonus von QS +4 auf *Sinnesschärfe* (statt nur +3). Alle anderen Sinne werden nicht verbessert.
- *Spurensuchen* (FW 12, 4 AP): Bei Proben auf *Fährtensuchen* erhält das Ziel eine Erleichterung von 1.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Analys Arkanstruktur

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Gegenstände* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Gegenstände gleichzeitig analysieren.
- *Drei Gegenstände* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 3 Gegenstände gleichzeitig analysieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Gegenstände*.
- *Vier Gegenstände* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Gegenstände gleichzeitig analysieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Drei Gegenstände*.

Armatrutz

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 3 AP): Ein Objekt von maximal der Größe eines durchschnittlichen Hauses erhält RS, der vor Strukturschaden schützt.
- *Harte Schale* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann auch einen RS von 4 verleihen. Die Kosten dafür betragen 32 AsP (nicht modifizierbar).
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 9 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie (von 4 auf 8, von 8 auf 16 usw.).

Axxeleratus

Zaubererweiterungen:

- *Schneller* (FW 8, 2 AP): Die GS erhöht sich auf GS x 3. Wann immer der Verzauberte sich mit mehr als GS x 2 fortbewegt, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* abgelegt werden. Bei Misslingen stürzt er (wie Sturz aus 2 Schritt Höhe, siehe **Regelwerk** Seite **340**).
- *Noch schneller* (FW 12, 4 AP): Die GS erhöht sich auf GS x 4. Wann immer der Verzauberte sich mit mehr als GS x 2 fortbewegt, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* erschwert um 2 abgelegt werden. Bei Misslingen stürzt er (wie Sturz aus 3 Schritt Höhe). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Schneller*.
- *Noch viel schneller* (FW 16, 6 AP): Die GS erhöht sich auf GS x 5. Wann immer der Verzauberte sich mit mehr als GS x 2 fortbewegt, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* erschwert um 4 abgelegt werden Bei Misslingen stürzt er (wie Sturz aus 4 Schritt Höhe). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch schneller*.



Balsam Salabunde

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Ziele* (FW 8, 2 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig heilen. Die AsP-Kosten müssen entsprechend für jedes Ziel einzeln entrichtet werden.
- *Vier Ziele* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig heilen. Die AsP-Kosten müssen entsprechend für jedes Ziel einzeln entrichtet werden.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.

Bannbaladin

Zaubererweiterungen:

- *Gelungene Beeinflussung 1* (FW 8, 2 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erleichtert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Gelungene Beeinflussung 2* (FW 12, 4 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.
- *Gelungene Beeinflussung 3* (FW 16, 6 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

Blick in die Gedanken

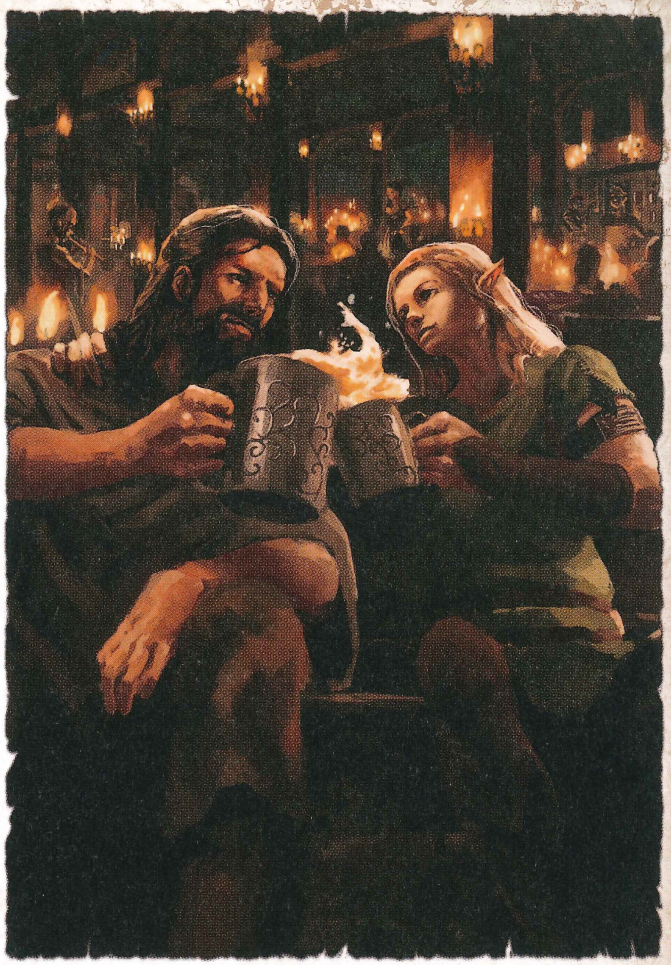
Zaubererweiterungen:

- *Kampfhandlung vorhersehen* (FW 8, 3 AP): Im Kampf kann der Zauberer Handlungen des verzauberten Gegners vorausahnen. Die Verteidigung des Zauberers ist gegen diesen Gegner um 1 erhöht. Dabei gelten 5 Sekunden der Wirkungsdauer als 1 KR.
- *Unbemerkt* (FW 12, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um ein Eindringen in die Gedanken zu bemerken, ist um QS x 2 erschwert.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 9 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Blitz dich find

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- *Acht Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.



Corpofesso

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 3 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Schmerz* verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 3 KR.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 8 AsP extra.

Disruptivo

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Unbeeindruckter Zauberwirker* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer selbst erleidet beim Zaubern innerhalb der von ihm erschaffenen Zone nur die halbe Erschwernis.



Duplicatus

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 3 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 9 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Falkenauge

Zaubererweiterungen:

- *Aufteilung* (FW 8, 2 AP): Die QS können auf 2 Personen aufgeteilt werden. Beide Personen müssen berührt werden.
- *Langanhaltend* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Minuten.
- *Zweiter Schuss* (FW 16, 6 AP): Ein zweiter Schuss auf das gleiche Ziel ist um QS/2 erleichtert, solange er noch innerhalb der Wirkungsdauer erfolgt.

Flim Flam

Zaubererweiterungen:

- *Lichtregulation* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann die Flim Flam-Kugel innerhalb der Wirkungsdauer nach Belieben heller oder dunkler werden lassen (bis zu einem Maximum der erzielten QS).
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 2 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Verankern* (FW 16, 3 AP): Der Flim Flam kann an einer anderen Person verankert werden, sodass sich das Licht in bis zu 8 Schritt Entfernung zu dieser Person mitbewegt. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Fulminictus

Zaubererweiterungen:

- *Verteilter Schaden 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer wählt 2 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf beide Ziele verteilt werden.
- *Verteilter Schaden 2* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer wählt 3 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig zwischen den Zielen verteilt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Verteilter Schaden 1*.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Gardianum

Zaubererweiterungen:

- *Stärkerer Schild* (FW 8, 2 AP): Die Schildstärke beträgt AsP + (QS x 4).
- *Großer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius der Kuppel beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Schildstärke beträgt jedoch nur AsP + (QS x 2). Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Große Gier

Zaubererweiterungen:

- *Gelungene Beeinflussung 1* (FW 8, 2 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer

eine Probe auf *Willenskraft* erleichtert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

- *Gelungene Beeinflussung 2* (FW 12, 4 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gelungene Beeinflussung 1*.
- *Gelungene Beeinflussung 3* (FW 16, 6 AP): Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gelungene Beeinflussung 2*.

Harmlose Gestalt

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Hexengalle

Zaubererweiterungen:

- *Zerstäuber* (FW 8, 2 AP): Eine Verteidigung gegen den Spuckangriff ist um 2 erschwert.
- *Höhere Spuckreichweite* (FW 12, 4 AP): Die Spuckreichweite beträgt 6 Schritt.
- *Nachwirkung* (FW 16, 6 AP): Am Ende der nachfolgenden KR erleidet das Opfer eines erfolgreichen Hexengallen-Angriffs noch einmal 1W3 + QS/2 TP.

Hexenkrallen

Zaubererweiterungen:

- *Ein- und ausfahrbare Krallen* (FW 8, 1 AP): Die Hexe kann die Krallen aus- oder einfahren. Dies erfordert jeweils 1 freie Aktion.
- *Kletterhilfe* (FW 12, 2 AP): Die Krallen erleichtern Probe auf *Klettern* zusätzlich um QS/2.
- *Scharfe Krallen* (FW 16, 3 AP): Die Krallen richten 1W6+4 TP an.

Horriphobus

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Furcht* verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 4 Minuten.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Ignifaxius

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel den Status *Brennend* erleidet, sondern es erleidet diesen bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.





- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Ignifaxius und Brennend
Durch die ungeheure Hitze und das elementare Feuer eines IGNIFAXIUS können Lebewesen den Status *Brennend* erleiden, auch wenn Menschen und andere Lebewesen üblicherweise nicht in Flammen aufgehen

Invocatio Minima

Zaubererweiterungen:
- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge der dämonischen Essenz steigt auf 0,1 l pro QS.
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge der dämonischen Essenz steigt auf 0,2 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge*.
- *Noch viel größere Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge der dämonischen Essenz steigt auf 0,4 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge*.

Katzenaugen

Zaubererweiterungen:
- *Längere Aufrechterhaltung* (FW 8, 1 AP): Pro 1 AsP kann der Spruch 1 Stunde aufrechterhalten werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Mehrere Lebewesen* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann auch auf Lebewesen gewirkt werden, sogar auf mehrere gleichzeitig bis zur Anzahl der QS. Pro Lebewesen nach dem ersten entstehen zusätzliche Kosten von 1 AsP.

Krötensprung

Zaubererweiterungen:
- *Weiter und höher 1* (FW 8, 1 AP): Die Weite des Sprungs steigt auf QS +5, die Höhe bis auf QS +1 Schritt.
- *Weiter und höher 2* (FW 12, 2 AP): Die Weite des Sprungs steigt auf QS +7, die Höhe bis auf QS +3 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Weiter und höher 1*.
- *Krötenflink* (FW 16, 3 AP): Der Verzauberte kann QS KR lang beliebig viele Sprünge ausführen. Pro KR kann ein Sprung durchgeführt werden.

Manifesto

Zaubererweiterungen:
- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,1 l pro QS.
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,2 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge*.
- *Noch viel größere Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,4 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge*.

Manus Miracula

Zaubererweiterungen:
- *Mehr Gewicht* (FW 8, 1 AP): Der Zauber kann ein Gewicht von maximal 3 Stein bewegen.
- *Bessere Werte* (FW 12, 2 AP): Die körperlichen Eigenschaften verbessern sich auf QS + 9.
- *Noch bessere Werte* (FW 16, 3 AP): Die körperlichen Eigenschaften verbessern sich auf QS + 11. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Bessere Werte*.

Motoricus

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Gewicht* (FW 8, 2 AP): Pro 10 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden.
- *Noch mehr Gewicht* (FW 12, 4 AP): Pro 15 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht*.
- *Mehrere Objekte* (FW 16, 6 AP): Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden, deren Gesamtgewicht aber nicht über dem zulässigen Maximum liegen darf.

Nebelwand

Zaubererweiterungen:

- *Wandernder Nebel* (FW 8, 3 AP): Die Nebelwolke kann sich mit GS 4 nach dem Willen des Zauberers fortbewegen und dabei auch ihre Form ändern.
- *Lange Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Dichter Nebel* (FW 16, 9 AP): Der Nebel ist so dicht, dass er als ein Sichtmodifikator Stufe 3 zählt.

Oculus Illusionis

Zaubererweiterungen:

- *Gute Illusion 1* (FW 8, 2 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 1 erschwert.
- *Gute Illusion 2* (FW 12, 4 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 2 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 1*.
- *Gute Illusion 3* (FW 16, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe, um die Illusion zu durchschauen, ist um zusätzlich 3 erschwert. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Gute Illusion 2*.

Odem Arcanum

Zaubererweiterungen:

- *Zwei Gegenstände* (FW 8, 1 AP): Der Zauberer kann den Spruch auf bis zu zwei Gegenstände gleichzeitig wirken.
- *Kegelsicht* (FW 12, 2 AP): Der Zauber wirkt für 1 KR lang innerhalb des Sichtfelds des Zauberers bis maximal 8 Schritt Entfernung auf alle in diesem befindlichen Objekte und Wesen. Das Sichtfeld des Zauberers ist nicht veränderlich, erlaubt ist also nur der Blick in eine Richtung. Da er sich nicht auf eine spezielle Sache konzentrieren kann, werden die erreichten QS vor Konsultieren der Tabelle halbiert. Diese Art der magischen Wahrnehmung zählt als ungerichtete magische Wahrnehmung.
- *Rundumsicht* (FW 16, 3 AP): Für 1 KR erhält der Held eine Rundumsicht, die 8 Schritt weit reicht. Er kann sich auf der Stelle drehen, aber sich nicht anderweitig bewegen. Bei Gelingen des Zaubers erhält er automatisch nur 1 QS, kann aber damit alle Gegenstände in Blickreichweite erfassen. Diese Art der magischen Wahrnehmung zählt als ungerichtete magische Wahrnehmung.

Paralysis

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Paralyse* verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen, oder



einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 3 Minuten.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Penetrizzel

Zaubererweiterungen:
- *Sehen und Hören* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann nicht nur durch das Objekt sehen, sondern auch hindurch hören.
- *Helligkeit* (FW 12, 4 AP): Sollte die Sicht hinter das Objekt mangels Beleuchtung eingeschränkt sein, so kann der Zauberer QS/2 Stufen durch natürliche Dunkelheit verursachte Sichtmodifikatoren ignorieren.
- *Durch Wände hindurchzaubern* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann auch hinter dem Objekt / der Wand befindliche Ziele verzaubern, solange er sie sieht. Die Probe für den Zauber, der durch das Hindernis wirken soll, ist dabei aber um 1 erschwert.

Psychostabilis

Zaubererweiterungen:
- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Steigerung der Seelenkraft kann auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Punkte Seelenkraft erhöhen, darf er drei Zielen 1 Punkt geben, oder einem Ziel 2 Punkte und einem anderen 1 Punkt.
- *Schnellsteigerung* (FW 12, 4 AP): Die Seelenkraft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Dafür dauert der Zauber nur 2 Aktionen. Das Wirken dieser Erweiterung ist um 2 Punkte erschwert.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Radau

Zaubererweiterungen:
- *Weitgefasster Radau* (FW 8, 2 AP): Der Besen wütet bis zu 32 Schritt weit.
- *Stärkerer Besen* (FW 12, 4 AP): Der Besen erhält einen Bonus von +2 INI und +1 TP.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Respondami

Zaubererweiterungen:
- *Mehr Fragen* (FW 8, 2 AP): Das Ziel muss QS + 2 Fragen wahrheitsgemäß beantworten.
- *Antworten mit Zahlen* (FW 12, 4 AP): Das Ziel kann auch Fragen beantworten, deren Antwort Zahlen darstellen („Wie viele Gäste waren auf der Feier gestern anwesend?“ „42!“)
- *Wann-Fragen beantworten* (FW 16, 6 AP): Das Ziel kann auch Fragen zu Zeiten beantworten („Wann ist die Kaiserin nach Gareth aufgebrochen?“ „Vor drei Tagen.“).

Salander

Zaubererweiterungen:
- *Gleichwertig* (FW 8, 3 AP): Der Zauber kann genutzt werden, um das Ziel in ein Wesen der gleichen Größe zu verwandeln (z. B. einen Menschen in ein Reh oder einen Raben in eine Taube).
- *Geistige Fähigkeiten* (FW 12, 6 AP): Das Ziel behält während der Verwandlung seine vollständigen geistigen Fähigkeiten und kann sich nach der Rückverwandlung an alles erinnern.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Sanftmut

Zaubererweiterungen:
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Erhöhte Reichweite* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.





Satuarias Herrlichkeit

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite ist Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 4 Stunden.
- *Wahre Schönheit* (FW 16, 6 AP): Alle Lebewesen erleiden gegen den Verzauberten eine Erschwernis von 1 auf alle AT und FK sowie alle Zauber und Liturgien, die ihm Schaden verursachen würden, da sie nur ungern gegen ihn kämpfen.

Silentium

Zaubererweiterungen:

- *Andere Kosten* (FW 8, 2 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 4 AsP pro 30 Minuten.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber hat die Reichweite Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Somnigravis

Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Betäubung* verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen, oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 4 Minuten.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.

Spinnenlauf

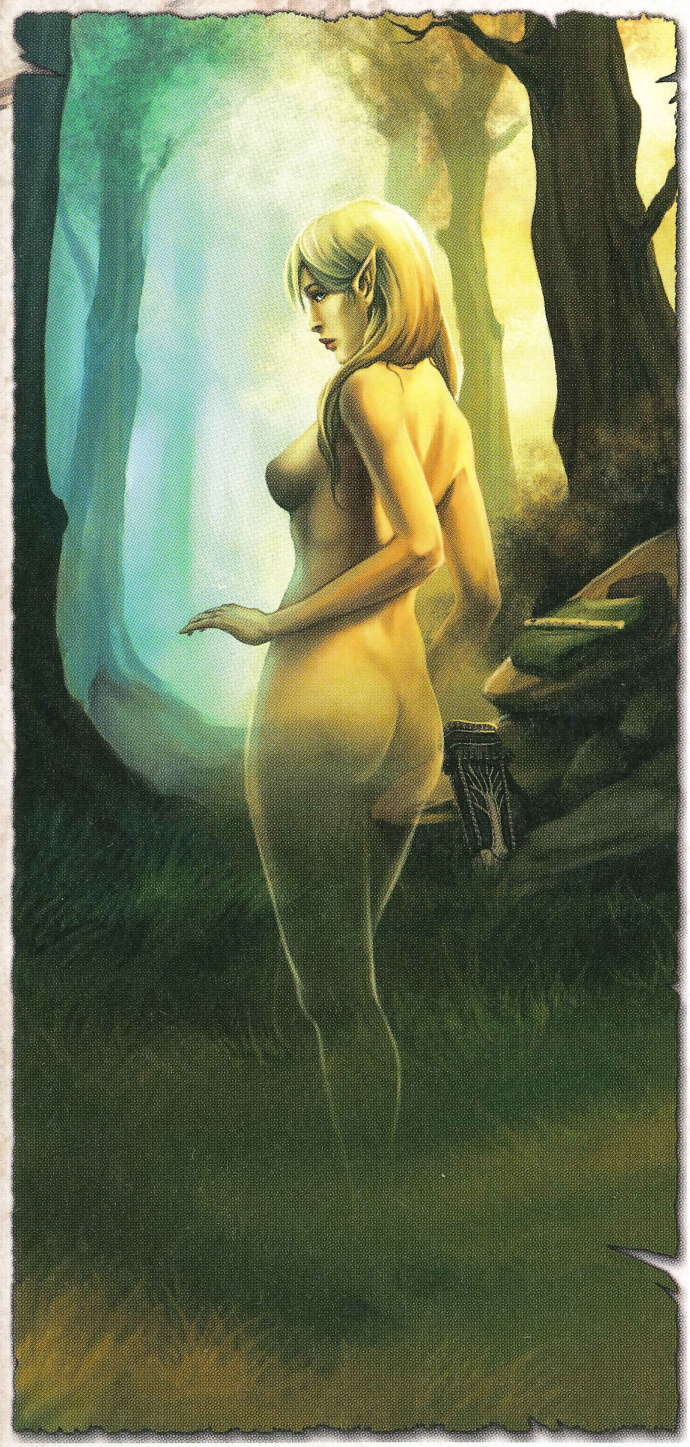
Zaubererweiterungen:

- *Wirkt durch Kleidung* (FW 8, 1 AP): Der Zauber entfaltet seine Wirkung auch durch getragene Handschuhe und Schuhwerk.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite ist Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 3 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.

Spurlos

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite ist Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Andere Kosten* (FW 12, 4 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 2 AsP pro 30 Minuten.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.



Transversalis

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Gewicht* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS x 10 Stein an Gegenständen mitnehmen.
- *Größere Teleportationsmöglichkeit* (FW 12, 6 AP): Die Teleportation reicht bis zu QS x 10 Meilen weit und kostet 1 AsP pro 3 Meilen.
- *Transport* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann einen zweiten Kulturschaffenden seiner Größenkategorie oder einer kleineren mitteleportieren. Das zulässige Maximalgewicht für Ausrüstung gilt jedoch unverändert – und zwar für beide Teilnehmer zusammen. Die Grundkosten betragen 16 AsP.

Visibili

Zaubererweiterungen:

- *Andere Kosten* (FW 8, 2 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 8 AsP für 30 Minuten.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Unsichtbare Kleidung* (FW 16, 6 AP): Auch die Kleidung des Zauberers wird unsichtbar. Dies gilt nicht für Waffen, Rüstungen (alles, was einen RS von 1 oder mehr aufweist) und größere Gegenstände.

Wasseratem

Zaubererweiterungen:

- *Andere Kosten* (FW 8, 2 AP): Die AsP-Kosten, um den Zauber aufrechtzuerhalten, betragen 4 AsP pro 30 Minuten.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Sprechen des Zaubers festgelegt werden.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann weitere QS Ziele berühren, die unter Wasser atmen können. Nach dem Wirken des Zauberspruchs muss er sie nicht mehr berühren. Sie können sich dann unabhängig von ihm wegbewegen. Die Grundkosten steigen auf 8 AsP.

Zaubererweiterungen (Rituale des Regelwerks)

Arcanovi

Zaubererweiterungen:

- *Geringere Ritualdauer* (FW 8, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.
- *Weniger Erschwernis 1* (FW 12, 8 AP): Die Erschwernisse bei zusätzlichen Aufladungen bei Zauberspeicher-Artfakten sinken beim Arcanovi um 1 (bis zu einem Minimum von 0).
- *Weniger Erschwernis 2* (FW 16, 12 AP): Die Erschwernisse bei zusätzlichen Aufladungen bei Zauberspeicher-Artfakten sinken beim Arcanovi und den auf dem Artefakt gespeicherten Zauber um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Weniger Erschwernis 1*

Dschinnenruf

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Elementarer Diener

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Invocatio Maior

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Invocatio Minor

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Zauberklinge Geisterspeer

Zaubererweiterungen:

- *Verkürzte Ritualdauer* (FW 8, 3 AP): Die Ritualdauer beträgt 4 Stunden.



- *Trägerwahl* (FW 12, 6 AP): Die Waffe gilt nur dann als magisch, wenn sie von Personen geführt wird, die der Zauberer bestimmt hat.
- *Hass auf ...* (FW 16, 9 AP): Gegen eine bestimmte Art von Wesen richtet die Waffe +1 TP an. Der Typus des Wesens muss vor der Verzauberung ausgewählt werden (Dämonen, Untote, Menschen usw.). Die Kosten des Rituals steigen dadurch um 4 AsP.

Die Zaubererweiterung kann nicht mehrfach oder für unterschiedliche Wesen auf ein Artefakt gelegt werden.

Zauber in der Übersicht

Zaubertrick	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Anmerkung
Aranische Rasur	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Khelbara ay Baburia)
Beruhigung	Berührung	1 Stunde	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier (Perricum)
Blütenduft	selbst	1 Minute	Kulturschaffende	Illusion	Elfen, Gildenmagier (Gerasim)
Ehrfürchtiges Verhalten	8 Schritt	30 Sekunden	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Fasar Beherrschung)
Feenfüße	16 Schritt	5 Minuten	Objekte	Telekinese	keine
Grußworte	8 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Elfen, Gildenmagier (Donnerbach)
Guten Morgen	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Hesindius Lichtblick)
Haarpracht	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen
Heller Stern	8 Schritt	5 Sekunden	Kulturschaffende	Hellsicht	Gildenmagier (Töchter Niobaras)
Hintergrundmusik	selbst	5 Minuten	Zone	Illusion	Gildenmagier (Zorgan), Zauberbarden
Insektenbann	selbst	6 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen, Gildenmagier (Sinoda)
Luftstoß	selbst	sofort	Objekte (kleine Flammen)	Telekinese	Elfen, Gildenmagier
Nagellack	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Al'Anfa), Hexen
Ordentlich	selbst	6 Stunden	Objekte (Kleidung)	Telekinese	Gildenmagier (Halle der Antimagie zu Kuslik)
Rohrstock	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Gildenmagier (Akademie Schwert & Stab zu Gareth)
Sandfigur	1 Schritt	1 Minute	Objekte (Sand)	Elementar	Gildenmagier (Vadif)
Schminken	selbst	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Gildenmagier, Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer
Selbstarchivierung	16 Schritt	sofort	Objekte (Bücher)	Telekinese	Gildenmagier (Lowangen Verwandlung)
Tätowierung	Berührung	1 Stunde	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier
Unheimliches Lachen	selbst	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Demirion Ophenos), Hexen
Wasserhöhe	4 Schritt	sofort	Zone	Hellsicht	Gildenmagier (Thorwaler)
Weisheit des Leytfadens	selbst	max. 10 Sekunden	Kulturschaffende	Illusion	Gildenmagier (Alrik Dagabor)
Zauberfeder	1 Schritt	10 Minuten	Objekte (Federkiele)	Telekinese	Gildenmagier (Punin)

Zauberspruch	Probe	Zauber-dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungs-faktor
Ablativum	MU/KL/CH	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	Antimagie	Gildenmagier	D
Abvenenum	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekte	Objekt	Druiden, Elfen, Gildenmagier	A
Adlerschwinge	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein	C
Aeolito	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Elementar	allgemein	B
Alpgestalt	MU/CH/GE (modifiziert um SK	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS Kampfrunden	Lebewesen	Einfluss	Druiden, Hexen, Scharlatane	A
Altisonus	MU/CH/KO	4 Aktionen	4 AsP	selbst	QS x 5 Minuten	Wesen	Heilung	Scharlatane	A
Angst auslösen	MU/CH/GE	4 Aktionen	16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 2 KR	Kulturschaffende	Dämonisch	Gildenmagier	C
Ängste lindern	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	B
Archofaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden	C
Archosphaero	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Druiden	D
Aromatis Illusionis	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone (Radius 3 x 3 Schritt)	Illusion	Scharlatane	A
Attributo (Charisma)	KL/IN/CH	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Scharlatane	B
Attributo (Fingerfertigkeit)	KL/IN/FF	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Scharlatane	B

Attributo (Klugheit)	KL/KL/IN	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Druiden, Gildenmagier	B
Attributo (Körperkraft)	KL/IN/KK	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier, Scharlatane	B
Aufwecken	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Heilung	Elfen, Gildenmagier, Hexen	A
Auge des Limbus	MU/IN/KK	16 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	QS Kampfrunden	Zone	Sphären	Gildenmagier, Kristallomanten	D
Aureolus	IN/CH/FF	4 Aktionen	2 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Objekte	Illusion	Scharlatane	A
Auris Illusionis	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone (Radius von 5 x 5 Schritt)	Illusion	Gildenmagier, Scharlatane	B
Band und Fessel	KL/CH/KK (modifiziert um SK)	16 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 2 Stunden	Lebewesen	Einfluss	Druiden, Elfen, Hexen	B
Blick aufs Wesen	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	sofort	Wesen	Hellsicht	Elfen, Scharlatane	A
Blindheit	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	16 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen, Scharlatane	C
Chamaelioni	IN/CH/GE	2 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Illusion	Elfen, Scharlatane	B
Claudibus	KL/IN/FF	2 Aktionen	4 AsP	Berührung	30 Minuten	Objekte (Schlösser)	Objekt	Gildenmagier, Hexen, Scharlatane	B
Corpofrigo	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Elementar	Gildenmagier	B

Dämonenbann	MU/CH/KO	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	B
Dämonenschild	MU/KL/CH	1 Aktion	mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	Antimagie	Gildenmagier	B
Debilitatio	MU/KL/CH	2 Aktionen	16 AsP	selbst	QS x 3 Kampfrunden	Zone	Sphären	Gildenmagier	B
Desintegratus	KL/CH/KK	8 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	sofort	Profane Objekte	Objekt	Gildenmagier	B
Dunkelheit	MU/KL/CH	8 Aktionen	16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Elementar	Druiden, Gildenmagier, Scharlatane	B
Ecliptifactus	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde (Kosten nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Dämonisch	Gildenmagier	C
Einflussbann	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane	B
Eisenrost	KL/CH/GE	4 Aktionen (kann nicht modifiziert werden)	8 AsP	4 Schritt	sofort	Profane Objekte	Objekt	Gildenmagier, Hexen	C
Elementarbann	IN/CH/KO	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Druiden	B
Elfenstimme	IN/CH/KO	2 Aktionen	4 AsP	4 Schritt	QS x 3 Kampfrunden	Lebewesen	Einfluss	Elfen	A
Erinnerung verlasse dich	MU/IN/CH (modifiziert um die SK)	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier	B
Exposami	KL/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP	QS x 20 Schritt	10 Kampfrunden	Lebewesen (außer Pflanzen, Pilze und Wesen, die kleiner als eine Ratte sind)	Hellsicht	Druiden, Elfen	A

Favilludo	IN/FF/CH	1 Aktion	4 AsP	selbst	QS Kampfrunden	Kulturschaffende	Elementar	Scharlatane	A
Fischflosse	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein	C
Foramen	KL/IN/FF	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	5 Minuten	Objekte (Schlösser)	Objekt	Gildenmagier, Hexen, Scharlatane	C
Fortifex	MU/IN/KO	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	30 Kampfrunden	Zone	Telekinese	Gildenmagier, Scharlatane	B
Gedankenbilder	IN/CH/KO	2 Aktionen	4 AsP	4 Schritt	QS x 3 Kampfrunden	Lebewesen	Einfluss	Elfen	A
Gefunden	KL/IN/GE	8 Aktionen	2 AsP	selbst	sofort	Objekte	Hellsicht	Hexen, Scharlatane	A
Haselbusch	IN/CH/FF	16 Aktionen	4 AsP	2 Schritt	1 Tag	Pflanze	Elementar	Elfen	B
Heilungsbann	KL/CH/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	B
Hellsichtbann	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane	B
Heptagramma	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)	8 AsP	8 Schritt	sofort	Beseelte, Geister	Antimagie	allgemein	B
Herzschlag ruhe	MU/CH/KK (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	16 AsP	Berührung	QS x 3 Kampfrunden	Lebewesen	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	C
Hexagramma	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)	16 asP	8 Schritt	sofort	Elementare	Antimagie	Druiden	C

Höllenpein	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	5 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B
Ignisphaero	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Gildenmagier	D
Ignorantia	IN/CH/GE (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	16 Schritt	QS Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Scharlatane	B
Illusionsbann	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Scharlatane	B
Imperavi	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	16 Aktionen	16 AsP	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier	C
Impersona	IN/CH/FF	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Illusion	Scharlatane	B
Incendio	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Elementar	Gildenmagier, Scharlatane	B
Invercano	MU/IN/FF	2 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 2 Kampfrunden	selbst	Antimagie	Gildenmagier	C
Karnifilo	MU/IN/CH (modifiziert um SK	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status Blutrausch)	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier	B
Klarum Purum	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	sofort	Lebewesen	Heilung	allgemein	B
Kusch	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere	Einfluss	Druiden, Scharlatane	A
Last des Alters	IN/CH/KO (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	C
Lunge des Leviatan	MU/IN/KO	2 Aktionen	4 AsP	selbst	QS Kampfrunden	Lebewesen	Heilung	Elfen, Gildenmagier	A

Manus Illusionis	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone (max. 3 x 3 Schritt)	Illusion	Gildenmagier, Scharlatane	A
Memorans	KL/KL/IN	4 Aktionen	4 AsP	selbst	1 Jahr	Kulturschaffende	Verwandlung	Druiden, Gildenmagier, Scharlatane	A
Menetekel	KL/CH/FF	4 Aktionen	2 AsP	8 Schritt	QS x 30 Minuten	Zone	Illusion	Gildenmagier, Scharlatane	A
Nuntiovolo	MU/KL/CH	8 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	B
Objectobscuro	KL/FF/KO	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Objekte	Objekt	Scharlatane	B
Objectofixo	MU/KL/KK	2 Aktionen	4 AsP	Berührung	QS Minuten	Objekte	Objekt	Scharlatane	A
Objektbann	KL/IN/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier	B
Oculus Astralis	KL/IN/CH	2 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Wesen	Hellsicht	allgemein	B
Orcanofaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden, Gildenmagier	C
Orcanosphaero	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Druiden	D
Pentagramma	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)	16 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonen	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	C
Physiostabilis	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Heilung	Gildenmagier	B
Plumbumbarum	MU/CH/GE (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	5 Kampfrunden	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier, Scharlatane	B

Projectimago	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Illusion	Scharlatane	B
Reflectimago	KL/CH/FF	4 Aktionen	2 AsP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Objekte	Illusion	Scharlatane	A
Regeneratio	IN/CH/KO	4 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Heilung	Elfen	D
Sapefacta	KL/CH/FF	4 Aktionen	4 AsP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Scharlatane	A
Schmerzen lindern	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Elfen, Gildenmagier	B
Schwarz und Rot	MU/CH/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	16 AsP	Berührung	8 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier, Hexen	C
Schwarzer Schrecken	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	A
Sensibar	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute	4 Schritt	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Hellsicht	allgemein	B
Skelettarius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 2 Kampfrunden	Kulturschaffende (Verstorbene)	Dämonisch	Gildenmagier	B
Solidirid	MU/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Zone	Telekinese	Elfen	C
Taubheit	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Scharlatane	B
Telekinesebann	KL/IN/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Scharlatane	B
Tiergedanken	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 2 AsP pro 30 Sekunden	4 Schritt	aufrechterhaltend	Tiere	Hellsicht	Elfen, Hexen	A
Verwandlungsbann	KL/CH/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	B
Vogelzwitschern	MU/IN/GE	2 Aktionen	4 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Zone	Illusion	Scharlatane	A
Wolfstatze	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein	C

Ritual	Probe	Ritual-dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungs-faktor
Accuratum	KL/CH/FF	5 Minuten	4 AsP	Berührung	QS x 3 Stunden	Objekte	Objekt	Scharlatane	A
Caldofrigo	IN/CH/KO	5 Minuten	4 AsP	4 Schritt	QS x 2 Minuten	Objekt (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)	Elementar	Druiden, Gildenmagier	B
Hagelschlag und Sturmgebrüll	MU/CH/KO	5 Minuten	32 AsP	selbst	QS Stunden	Zone	Elementar	Druiden	D
Hartes schmelze	MU/IN/KO	30 Minuten	2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)	4 Schritt	QS x 2 Minuten	Objekt (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)	Elementar	Gildenmagier	B
Leidensbund	MU/IN/KO	5 Minuten	4 AsP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier	A
Magischer Raub	MU/KL/KO (modifiziert um SK)	30 Minuten	4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier	C
Memorabia Falsifir	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Stunden	8 AsP	Berührung	1 Jahr	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	C
Movimento	MU/IN/KO	5 Minuten	4 AsP	selbst	8 Stunden (Wirkungsdauer nicht modifizierbar)	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	A
Ruhe Körper	KL/CH/KO	5 Minuten	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Heilung	Elfen, Gildenmagier	B
Unberührt von Satinav	KL/IN/FF	30 Minuten	16 AsP	Berührung	QS x 3 Wochen	Objekte	Zeit	Kristallomanten	B
Widerwille	IN/CH/GE	30 Minuten	8 AsP	16 Schritt	QS Stunden	Objekte	Einfluss	Gildenmagier, Scharlatane	B
Wirbelform	KL/FF/KK	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	allgemein	B
Xenographus	MU/KL/IN	5 Minuten	8 AsP	selbst	QS x 5 Minuten	Lebewesen	Hellsicht	Gildenmagier, Scharlatane	A

Zaubersprüche nach Tradition

Allgemein
- Adlerschwinge
- Aeolito
- Analys Arkanstruktur
- Armatrutz
- Balsam Salabunde
- Bannbaladin
- Blick in die Gedanken
- Blitz dich find
- Disruptivo
- Fischflosse
- Flim Flam
- Heptagramma
- Klarum Purum
- Manifesto
- Manus Miracula
- Motoricus
- Oculus Astralis
- Odem Arcanum
- Psychostabilis
- Sensibar
- Wolfstatze

Druiden
- Abvenenum
- Alpgestalt
- Archofaxius
- Archosphaero
- Attributo (Klugheit)
- Band und Fessel
- Dunkelheit
- Einflussbann
- Elementarbann
- Erinnerung verlasse dich
- Exposami
- Hellsichtbann
- Hexagramma
- Imperavi
- Kusch
- Memorans
- Orcanofaxius
- Orcanosphaero
- Plumbumbarum
- Schwarzer Schrecken

Elfen
- Abvenenum
- Adlerauge
- Aufwecken
- Axxeleratus
- Band und Fessel
- Blick aufs Wesen
- Chamaelioni
- Elfenstimme
- Exposami
- Falkenauge
- Fulminictus
- Gedankenbilder
- Haselbusch
- Lunge des Leviatan
- Nebelwand
- Regeneratio
- Schmerzen lindern
- Silentium
- Solidirid
- Somnigravis
- Spurlos
- Tiergedanken
- Visibili
- Wasseratem

Gildenmagier
- Ablativum
- Abvenenum
- Angst auslösen
- Attributo (Klugheit)
- Attributo (Körperkraft)
- Aufwecken
- Auge des Limbus
- Auris Illusionis
- Claudibus
- Corpofesso
- Corpofrigo
- Dämonenbann
- Dämonenschild
- Debilitatio
- Desintegratus
- Dunkelheit
- Duplicatus
- Ecliptifactus
- Einflussbann
- Eisenrost
- Erinnerung verlasse dich
- Foramen
- Fortifex
- Gardianum
- Heilungsbann
- Hellsichtbann
- Herzschlag ruhe
- Höllenpein
- Horriphobus
- Ignifaxius
- Ignisphaero
- Illusionsbann
- Imperavi
- Incendio
- Invercano
- Invocatio Minima
- Karnifilo
- Last des Alters
- Lunge des Leviatan
- Manus Illusionis
- Memorans
- Menetekel
- Nuntiovolo
- Objektbann
- Oculus Illusionis
- Orcanofaxius
- Paralysis
- Penetrizzel
- Pentagramma
- Physiostabilis
- Plumbumbarum
- Respondami
- Salander
- Schmerzen lindern
- Schwarz und Rot
- Skelettarius
- Telekinesebann
- Transversalis
- Verwandlungsbann

Hexen
- Alpgestalt
- Ängste lindern
- Aufwecken
- Band und Fessel
- Blindheit
- Claudibus
- Dämonenbann
- Einflussbann
- Eisenrost
- Foramen
- Gefunden
- Große Gier
- Harmlose Gestalt
- Heilungsbann
- Hellsichtbann
- Herzschlag ruhe
- Hexengalle
- Hexenkrallen
- Invocatio Minima
- Katzenaugen
- Krötensprung
- Last des Alters
- Nuntiovolo
- Pentagramma
- Radau
- Sanftmut
- Satuarias Herrlichkeit
- Schwarz und Rot
- Spinnenlauf
- Tiergedanken
- Verwandlungsbann

Kristallomanten
- Auge des Limbus

Scharlatane
- Alpgestalt
- Altisonus
- Aromatis Illusionis
- Attributo (Charisma)
- Attributo (Fingerfertigkeit)
- Attributo (Körperkraft)
- Aureolus
- Auris Illusionis
- Blick aufs Wesen
- Blindheit
- Chamaelioni
- Claudibus
- Dunkelheit
- Einflussbann
- Favilludo
- Foramen
- Fortifex
- Gefunden
- Hellsichtbann
- Ignorantia
- Illusionsbann
- Impersona
- Incendio
- Kusch
- Manus Illusionis
- Memorans
- Menetekel
- Objectobscuro
- Objectofixo
- Plumbumbarum
- Projectimago
- Reflectimago
- Sapefacta
- Taubheit
- Telekinesebann
- Vogelzwitschern

Rituale nach Tradition

Allgemein
Arcanovi
Wirbelform
Zauberklinge
Geisterspeer

Druiden
Caldofrigo
Hagelschlag und Sturmgebrüll
Magischer Raub
Memorabia Falsifir

Elfen
Movimento
Ruhe Körper

Gildenmagier
Caldofrigo
Dschinnenruf
Elementarer Diener
Hartes schmelze
Invovatio Maior
Invocatio Minor
Leidensbund
Magischer Raub
Ruhe Körper
Widerwille
Xenographus

Hexen
Invovatio Maior
Invocatio Minor

Kristallomanten
Unberührt von Satinav

Scharlatane
Accuratum
Widerwille
Xenographus

Zauber nach Merkmal

Antimagie

Zaubertricks:
keine

Zaubersprüche:
Ablativum
Dämonenbann
Dämonenschild
Disruptivo
Einflussbann
Elementarbann
Gardianum
Heilungsbann
Hellsichtbann
Heptagramma
Hexagramma
Illusionsbann
Invercano
Objektbann
Pentagramma
Telekinesebann
Verwandlungsbann

Rituale:
keine

Dämonisch

Zaubertricks:
keine

Zaubersprüche:
Angst auslösen
Ecliptifactus
Herzschlag ruhe
Last des Alters
Skelettarius

Rituale:
keine

Einfluss

Zaubertricks:
Ehrfürchtiges Verhalten
Grußworte
Guten Morgen
Lockruf
Unheimliches Lachen

Zaubersprüche:
Alpgestalt
Ängste lindern
Band und Fessel
Bannbaladin
Blindheit
Blitz dich find
Elfenstimme
Erinnerung verlasse dich
Gedankenbilder
Große Gier
Höllenpein
Horriphobus
Ignorantia
Imperavi
Karnifilo
Kusch
Plumbumbarum
Respondami
Sanftmut
Schwarzer Schrecken
Somnigravis
Taubheit

Rituale:
Magischer Raub
Memorabia Falsifir
Widerwille

Elementar

Zaubertricks:
Abkühlung
Feuerfinger
Handwärmer
Sandfigur
Trocken

Zaubersprüche:
Aeolito
Archofaxius
Archosphaero
Corpofrigo
Dunkelheit
Favilludo
Flim Flam
Haselbusch
Ignifaxius
Ignisphaero
Incendio
Manifesto
Nebelwand
Orcanofaxius
Orcanosphaero

Rituale:
Caldofrigo
Hagelschlag und Sturmgebrüll
Hartes schmelze
Wirbelform

Heilung

Zaubertricks:
Beruhigung

Zaubersprüche:
Adlerauge

Altisonus
Armatrutz
Attributo (Charisma)
Attributo (Fingerfertigkeit)
Attributo (Klugheit)
Attributo (Körperkraft)
Aufwecken
Axxeleratus
Balsam Salabunde
Klarum Purum
Lunge des Leviatan
Physiostabilis
Psychostabilis
Regeneratio
Schmerzen lindern

Rituale:
Leidensbund
Movimento
Ruhe Körper

Hellsicht

Zaubertricks:
Glücksgriff
Heller Stern
Wasserhöhe

Zaubersprüche:
Analys Arkanstruktur
Blick aufs Wesen
Blick in die Gedanken
Exposami
Falkenauge
Gefunden
Oculus Astralis
Odem Arcanum
Penetrizzel
Sensibar
Tiergedanken

Rituale:
Xenographus

Illusion

Zaubertricks:
Bauchreden
Blütenduft
Duft
Hintergrundmusik
Regenbogenaugen
Weisheit des Leytfadens

Zaubersprüche:
Aromatis Illusionis
Aureolus
Auris Illusionis
Chamaelioni
Duplicatus
Harmlose Gestalt
Impersona
Manus Illusionis
Menetekel
Oculus Illusionis
Projectimago
Reflectimago
Vogelzwitschern

Rituale:
keine

Objekt

Zaubertricks:
Signatur

Zaubersprüche:
Abvenenum
Claudibus
Desintegratus
Eisenrost
Foramen
Objectobscuro
Objectofixo

Rituale:
Accuratum
Arcanovi
Zauberklinge Geisterspeer

Sphären

Zaubertricks:
keine

Zaubersprüche:
Auge des Limbus
Debilitatio
Invocatio Minima
Nuntiovolo
Transversalis

Rituale:
Dschinnenruf
Elementarer Diener
Invocatio Maior
Invocatio Minor

Telekinese

Zaubertricks:
Feenfüße
Luftstoß
Ordentlich
Rohrstock
Schminken
Schnipsen
Selbstarchivierung
Zauberfeder

Zaubersprüche:
Fortifex
Manus Miracula
Motoricus
Radau
Sapefacta
Silentium
Solidirid
Spurlos

Rituale:
keine

Verwandlung

Zaubertricks:
Aranische Rasur
Haarpracht
Insektenbann
Nagellack
Schlangenhände
Tätowierung

Zaubersprüche:
Adlerschwinge
Corpofesso
Fischflosse
Fulminictus
Hexengalle
Hexenkrallen
Katzenaugen
Krötensprung
Memorans
Paralysis
Salander
Satuarias Herrlichkeit
Schwarz und Rot
Spinnenlauf
Visibili
Wasseratem
Wolfstatze

Rituale:
keine

Zeit

Zaubertricks:
keine

Zaubersprüche:
keine

Rituale:
Unberührt von Satinav

KAPITEL 5: PROFESSIONEN





»Die Wege des All-Einen sind unergründlich. Mein Vater, meine Mutter und meine Geschwister sind nie aus ihrer heimatlichen Oase aufgebrochen, um die Welt jenseits der Wüste Khôm kennenzulernen. Sie leben das Leben einfacher Leute, stellen ihre Töpferwaren her oder kümmern sich um das Vieh des reichen Ahmed al'Kalan.

Ich jedoch wusste schon als Kind, dass ich anders war als meine Schwestern. Der All-Eine wollte es so, dass in mir der Keim der Magie wuchs. Seltsame Vorkommnisse in meiner Kindheit konnten sich weder meine Eltern noch die Ältesten unserer Sippe erklären. Doch all meine Sorgen vergingen, als ich mich immer mehr für den Tanz der Rahkisa begeisterte. Al'Kalan verdanke ich es schließlich, dass er ein gutes Wort für mich einlegte, als die große Meisterin Shulimai eine Schülerin suchte. Sie nahm mich nach einer schwierigen Prüfung auf, und so begann meine Ausbildung zur Rahkisa, die mich nach Mherwed, Khunchom, Zorgan, ja sogar bis nach Punin führte. Ich genoss es, mein Dasein nicht nur als Frau eines Mannes zu fristen, sondern selbst das Unbekannte zu entdecken und meine eigene Herrin zu sein. Zumindest soweit dies Shulimai zuließ. Ich lernte auch andere Zauberer kennen, rechtgläubige Dschinnenbeschwörer aus Mherwed, eine Tochter Satuarias aus Khunchom und einen Kampfmagier aus Gareth. Ich tanzte für ihn und ich sah seinen Augen an, dass er mir sehr zugetan war. Aber der Umgang mit Ungläubigen stellt sich als schwierig dar. Manchmal fehlt es ihnen an Respekt, doch zumindest bei Norben hatte ich den Eindruck, dass er sich zu benehmen weiß.«

—Reisetagebuch der Zuleika Dschafarsunni, Rahkisa aus der Oase El'Karram, 1038 BF

Ergänzend zu den Professionen des Regelwerks stellen wir dir hier mehr als zwei Dutzend neue Berufe vor. **Aventurische Magie** konzentriert sich dabei auf magische Professionen, die in diesem Band durch Traditionen und Zauberstile beschrieben werden. Enthalten sind u. a. die Zaubertänzer und Zauberbarden, der Scharlatan mitsamt seiner Varianten und eine stattliche Auswahl an Magiern aller Gilden sowie einige Gildenlose.

Die Auflistung stellt wie immer nur eine Auswahl dar. Es gibt weit mehr Magierakademien und Traditionen, als an dieser Stelle Platz vorhanden ist. Weitere Professionen stellen wir dir daher in nachfolgenden Publikationen vor. Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite **128**.

Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt möglicher Ausrichtungen, die Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer solchen Variante. Ist dies einmal nicht der Fall, steht dies explizit dabei.

Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite **45**).

Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise bei sich hat.

Werte und Professionspaket

Im Anschluss an die Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteuerpunkten kaufen kannst. So erhält dein Held alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien.

Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0 und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite **51**).

Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad *Erfahren* aus. Bei anderen gewählten Erfahrungsgraden müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad *Unerfahren* an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Mehr zu abweichenden Erfahrungsgraden findest du im **Regelwerk** auf Seite **45**.

- **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession
- **AP-Wert:** Wie viele Abenteuerpunkte kostet das Professionspaket?
- **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben.
- **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die dein Held durch das Paket erhält
- **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erhält
- **Talente:** die Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht
- **Zauber/Magische Handlungen:** Hier sind Zauber, aber auch magische Handlungen wie Zaubertänze, aufgeführt.
- **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession
- **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eher ungeeignete Vor- und Nachteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.
- **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Im Vergleich zur Grundprofession veränderte AP-Werte und zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken werden angegeben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.



Ceoladir

Die Ceoladir, wie man die albernischen Zauberbardinnen im Dialekt des Alberned nennt, sind in ihrer Heimat angesehene Musikanten. Gerade weil es in Albernia wenige Gildenmagier gibt und das Wirken der Bardinnen als gute Zauberei gilt. Lediglich in Havena werden die Ceoladir wegen des Magieverbots skeptisch betrachtet, sonst sind sie an Höfen und auf Festen gern gesehene Gäste. Auch mit manchem Feenwesen des Landes sollen die Ceoladir Kontakt haben und treten manchmal als Mittler zwischen ihnen und den Menschen auf.

Zauberbardinnen suchen sich oft einen Lehrer oder werden von diesem gefunden und reisen mit ihm durch Albernia. Manche Bardin reist bald allein von Lehrer zu Lehrer, um ihren Liederschatz zu erweitern. Dabei lernt sie nicht nur Zaubermelodien, sondern auch Land und Leute Albernias kennen. Selbst nach der Ausbildung werden viele Ceoladir nicht sesshaft.

Die Melodien der Ceoladir gehören zum albernischen Liedgut und sind entsprechend oft von tiefer Melancholie geprägt. Doch gibt es genauso aufmunternde Stücke und solche die zum Kampf für die Freiheit aufrufen. Zum Gesang begleitet sich die Ceoladir selbst mit einem Instrument.



Ausrüstung und Tracht

Ceoladir kleiden sich in standesgemäße Gewänder, oft verziert mit Symbolen und Figuren aus der albernischen Mythologie. Die Laute ist das klassische Instrument der albernischen Bardinnen, doch auch Harfen dienen zur Begleitung des Gesangs. Es gibt Zauberbardinnen, die Blasinstrumente spielen und entsprechend ihre Zaubermelodien nicht singen. Unter ihnen sind Flöten und Sackpfeifen verbreitet. Die Instrumente können schlicht gestaltet oder mit filigranem Schnitzwerk verziert sein. Sonst ist die Ceoladir ausgerüstet, wie es eine Reisende durch ein wildes Land sein sollte. Dazu gehört auch eine Waffe zur Selbstverteidigung, bei Freien meist ein Dolch, bei Adligen sogar ein Schwert.

Ceoladir

Professionspaket

AP-Wert: 253 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Mittelreich (aus Albernia), Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zauberbarden) (80 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Bindung des Zauberinstruments, frei wählbare Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Zugabe
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8
Talente:
Körper: Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zechen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 3, Etikette 3, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5
Natur: Wildnisleben 2
Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Magiekunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2
Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 7
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feenfüße, Hintergrundmusik, Schlangenhände, Trocken; Melodie der Erlösung 4, Melodie der Feen 4, Melodie der Freundschaft 7, Melodie der Stärkung 7, Melodie des Handels 4
Empfohlene Vorteile: Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister, Gönner)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Sprachfehler, Stumm, Taub

Ausrüstung und Tracht
Das Instrument des Derwischs ist die Dabla, eine kleine lederbespannte Trommel, die aus Ton oder Hartholz gefertigt sein kann. Allein mit ihrem Klang wirkt er seine Zaubermelodien.
Die Gewandung eines Rufers der Macht ist hell und mehrschichtig, mit einem roten Stoffgürtel, an dem er typisch novadische Waffen trägt. Über dem offenen Haar trägt er meist ein weißes Kopftuch mit roter Kordel. Schwere Rüstungen wird er niemals anlegen, und nur selten findet man an seinen Füßen festeres Schuhwerk als Sandalen.

Derwisch
Professionspaket

AP-Wert: 316 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Novadi, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zauberbarden) (80 AP), Nachteil Prinzipientreue I (99 Gesetze) (–10 AP), Verpflichtungen II (Orden der Derwische) (–10 AP); Geschlecht: männlich
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Zauberinstruments, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren (Trommeln), Weiter Klang
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schwerter 8, Wurfwaffen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Tanzen 7
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5
Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 5
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Magiekunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 4
Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 1, Lederbearbeitung 1, Musizieren 7, Stoffbearbeitung 1
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Bauchreden, Feuerfinger, Hintergrundmusik, Signatur; Melodie der Ermutigung 4, Melodie des Gedankenschutzes 4, Melodie der Geschwindigkeit 4, Melodie der Heilung 7, Melodie der Wüste 4
Empfohlene Vorteile: Hitzeresistenz, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile gegen Echsen oder Ungläubige)
Ungeeignete Vorteile: Magische Einstimmung (Wesen der Nacht), Verhüllte Aura
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Niedrige Seelenkraft, Taub, Zerbrechlich

Derwisch

Die als Derwische bekannten Zaubertrommler bezeichnen sich selbst als Rufer der Macht Rastullahs und gehören zum novadischen Stamm der Beni Dervez. Diesem Verbund gehören ausschließlich Männer an, doch viele von ihnen nehmen auch andere Aufgaben wahr, etwa als Krieger, Glaubensrichter oder Bedienstete. Die magisch begabten Derwische aber sind bei weitem die bekanntesten Vertreter ihres Stammes. Um aufgenommen zu werden, müssen sie eine Prüfung ablegen, die häufig im Alter von neun Jahren abgelegt wird.
Nach der Aufnahme in den Stamm ist der All-Eine, der Gott Rastullah, der neue Stammesfürst des zukünftigen Derwischs. Für neun Jahre wird er einem älteren Trommler zugeteilt, der fortan als Mentor auch die Vaterrolle für seinen Schützling übernimmt. Von ihm lernt er Disziplin und Hingabe zum All-Einen.
Ziel der Derwische ist es nicht, mit ihrer Musik zu unterhalten, stattdessen rufen sie die Macht ihres Gottes herbei. Mit dieser unterstützen sie den Kampf gegen die Feinde ihres Glaubens wie Echsenmenschen und andere geschuppte Geschöpfe.
So lernt ein junger Derwisch neben den Trommelrhythmen auch zu kämpfen und was es bedeutet, den anderen Kriegern ein guter Stammesbruder und Verbündeter zu sein.
Zum Ende seiner Ausbildung wartet eine weitere Prüfung auf den Trommler. Er muss mit einem Trupp Krieger in den Kampf ziehen. Dabei kann er sich sogar in einem verlorenen Kampf als würdig erweisen, wenn er dem Gott gefällig handelt und seine Rhythmen Rastullahs Macht beschwören. Von nun an darf er sein Haupthaar lang und offen tragen und sich mit Beinamen *kar Rastullah* nennen, Rufer der Macht Rastullahs.
Wer nicht bei seinem Orden bleibt, zieht im Bewusstsein seiner besonderen Stellung in die Welt hinaus, um den Feinden Rastullahs entschlossen entgegenzutreten.



Gildenloser Magier nach Alrik Dagabor

Der alte Magister Alrik Dagabor ist in jungen Jahren selbst ein reisender Abenteurer gewesen, der sich in fortgeschrittenem Alter ins beschauliche Fürstentum Kosch zurückgezogen hat. In seinem Turm widmet er sich nun der Forschung und der Ausbildung begabter Schüler. Seine Ausbildungsmethoden sind altertümlich und zielen auf die klassischen Gebiete der Gildenmagie ab. Seine Schüler müssen sich zunächst auf etlichen Wissensgebieten bilden, bevor es mit den ersten Zauberübungen weitergeht.

Er unterrichtet ausgesprochen praktische Zauber, die einem reisenden Magier nützlich sind. Dafür vernachlässigt er ein wenig die Theorie, aber ihm ist es einfach wichtig, seine Scholaren auf „die harte Welt da draußen" vorzubereiten. Auch am eigenen Leib Erlebtes aus dem Leben des Magisters gehören als praktisches Beispiel zum Lehrstoff, was in vielen seiner Schüler, ganz wie erhofft, den ersten Funken Abenteuerlust weckt. Während der Ausbildung bekommen die Schüler jedoch meist höchstens den umliegenden Kosch, ihren Magister und den Knecht Ernbrecht zu sehen. Zwar ist die Bibliothek des Turms für einen privaten Lehrmeister recht gut ausgestattet, vermutlich gerade deshalb bleiben die Scholaren doch oft recht weltfremd und verlassen sich auf ihr Bücherwissen.



Magister Dagabor gehört selbst keiner Magiergilde an, er legt seinen Zöglingen jedoch keine Steine in den Weg, sollten sie sich nach ihrem Abschluss für einen Aufnahmeantrag entscheiden. Zumindest nicht, wenn es sich um die Weiße oder Graue Gilde handelt.

Ausrüstung und Tracht

Die Schüler des Magisters erhalten von ihm zumeist den klassischen Hilffreychen Leytfaden des wandernden Adepten, einen Stab aus Ulmenholz, ein Tagebuch, ein spärliches Handgeld von ein paar Silbertalern sowie eine passende Reisegewandung. Da Magister Dagabor ein Magier alter Schule ist, achtet er sehr genau auf die Einhaltung des Codex Albyricus, sodass seine Schüler fast ausschließlich in einfachen grauen Kutten herumreisen. Er gesteht ihnen lediglich eine Bestickung mit Buchstaben aus zauberkräftigen Schriften zu.

Gildenloser Magier (Schüler des Alrik Dagabor)

Professionspaket

Gildenloser Magier (Schüler des Alrik Dagabor)
AP-Wert: 247 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Alrik Dagabor
Kampftechniken: Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3
Handwerk: Alchimie 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Trocken, Weisheit des Leytfadens; Armatrutz 6, Blick in die Gedanken 5, Flim Flam 4, Fulminictus (Elfen) 5, Odem 4, Paralysis 6, Penetrizzel 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht
Da das Tragen von Waffen an der Akademie verpönt ist – immerhin sieht man sich als Heiler und Freunde der Völkerverständigung – dürfen Donnerbacher Magier neben ihrem Stab höchstens einen Dolch als Waffe mit sich führen. Wenn sie nach ihrem Abschluss auf Reisen gehen, halten sich so gut wie alle Donnerbacher an diese Vorgabe ihres Lehrinstituts. Der Stab selbst kann aus den unterschiedlichsten Holzsorten der Salamandersteine bestehen, etwa Kastanie oder Esche, wird in der Regel aber eher schlicht gehalten.
Viele Donnerbacher Magier beachten die Kleidervorschriften des Codex Albyricus und tragen je nach Situation unterschiedliche Roben. Manche Absolventen interpretieren aber gar zu unpraktische Regeln nach ihren Vorstellungen neu, und besonders elfische Einflüsse sind sehr beliebt und gelten als modisch. Unter keinen Umständen verzichtet ein Absolvent auf eine Umhängetasche mit Heilkräutern, Salben und sauberen Verbänden.

Gildenloser Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Professionspaket

Gildenloser Magier (Donnerbacher Seminar)
AP-Wert: 301 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit) (–10 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach
Kampftechniken: Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Etikette 1, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3
Natur: Fischen & Angeln 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 2, Musizieren 2
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Grußwort, Handwärmer, Lockruf, Regenbogenaugen, Trocken; Attributo (Körperkraft) 4, Balsam 6, Bannbaladin 4, Blick aufs Wesen (Elfen) 5, Blick in die Gedanken 6, Klarum Purum 5, Somnigravis 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie, Lehrmeister, Orden des Anconius)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Gildenloser Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Die Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach sind praktisch veranlagte Zauberer, die sich dem Austausch der elfischen und gildenmagischen Magie verschrieben haben. Obwohl die Akademie keiner Gilde angehört, steht man der Lehrdoktrin der Großen Grauen Gilde des Geistes nahe.
Die Schüler lernen und leben hier als Gemeinschaft, in der sie sich Aufgaben teilen und einander unterstützen. Das Wissen wird nicht nur in Unterrichtsstunden vermittelt, sondern auch in von den Schülern erarbeiteten Vorträgen und einer jährlichen Exkursion in die nahen Wälder der Salamandersteine.
Viele Donnerbacher Magier schließen sich nach ihrem Studium dem weißmagischen Heilerorden der Anconiter an, der eine Niederlassung in der Stadt besitzt. Allgemein genießen die Donnerbacher auch über die Stadtgrenzen hinaus einen guten Ruf und gelten als hilfsbereit und freundlich.
Da ihnen die Völkerverständigung am Herzen liegt, reisen die Absolventen der Akademie oft einige Zeit lang durch Aventurien, um Erfahrungen zu sammeln und sich in der Heilkunst weiterzubilden. Dieser Umstand und die Neugier auf das Unbekannte, die vielen Magiern zueigen ist, verleiten die Donnerbacher oft dazu, sich einer Gruppe von Abenteurern anzuschließen.



Gildenloser Magier nach Vadif sal Karim

Der novadische Verwandlungs- und Wettermagier Vadif sal Karim führt die lange Tradition von Zauberern in der Oase Al'Rifat fort. Auch wenn Magiebegabte unter den Novadis meist keinen guten Ruf genießen, hat der Stamm der Beni Kharram doch ihren Nutzen in der Oase erkannt und unterstützt Vadif mit Spenden. Aus ihrer Mitte wählt der rastullahgläubige Lehrmeister die meisten seiner ausschließlich männlichen Schüler.

Die Knaben leben gemeinsam im Haus ihres Lehrmeisters und werden dort von Vadif und seinem Vorgänger, dem uralten und blinden Karim, in magischer Theorie, aber auch in Glaubensdingen unterrichtet. Die praktischen Übungen finden hingegen in der Gluthitze der Wüste im Freien statt.

Alle Wüstenzauberer in Ausbildung müssen dem Wohl der Oase dienen. So schützt etwa ihre Wetterzauberei die Felder vor Sandstürmen und Dürre, während Heilzauber nicht selten am Vieh erprobt werden. Meister Vadif verlangt stets, dass die Magie gewissenhaft, wohlmeinend und im Einklang mit den 99 Gesetzen Anwendung findet. Bei ihrer Selbstverwandlung etwa wacht er streng darüber, dass die Scholaren keine Tierarten wählen, die von den 99 Gesetzen als Speisetier umstritten sind.



Bevor er einen Schüler freispricht und ihm erlaubt, den Beinamen *sal Vadif* zu tragen, prüft der Meister sein Wesen eingehend. Er trägt ihm auf, eine Schale mit Wasser zu bewachen, doch nur wer sie mit einem Durstigen teilt, besteht die Prüfung. Manche Schüler bleiben in Al'Rifat und stehen ihrem Lehrmeister weiterhin bei der Wacht über die Oase zur Seite. Verpflichtet sind sie dazu jedoch nicht, und so ziehen viele von ihnen auch als wohlmeinende Helfer von Oase zu Oase. Jene Abgänger, die sich der Grauen Gilde anschließen wollen, können an der Zauberschule des Kalifen in Mherwed die entsprechenden Prüfungen ablegen.

Ausrüstung und Tracht

Die Kleidung von Vadifs Schülern ist in erster Linie wüstentauglich. Der Codex Albyricus gilt hier wenig, stattdessen achtet man die 99 Gesetze Rastullahs, von denen jeder Schüler während seiner Lehrzeit eine persönliche Abschrift anfertigt. Am Zauberstab aus Raschtulszeder oder Kalifenpalme sind sie dennoch schnell als Magier zu erkennen, am Waqqif als Novadis. Auch wenn ihre Zauberei ihnen das Überleben in der Wüste erleichtert, wird ein Magier dieser Prägung kaum ohne passende Wildnisausrüstung in die Khôm aufbrechen.

Gildenloser Magier (Schüler des Vadif sal Karim)

Professionspaket

AP-Wert: 350 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Novadi, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP); Geschlecht: männlich
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Vadif sal Karim, Geländekunde Wüstenkundig, Wettervorhersage
Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 5, Wildnisleben 4
Wissen: Brett- & Kartenspiel 4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 5
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Luftstoß, Sandfigur; Adlerschwinge 5, Aeolito 4, Balsam 4, Hagelschlag und Sturmgebrüll (Druiden) 5, Manifesto 4, Orcanofaxius 4, Salander 7
Empfohlene Vorteile: Hitzeresistenz, Magische Einstimmung (Wesen der Wüste), Immunität (Gift), Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile – vor allem gegen Andersgläubige und/oder Frauen), Prinzipientreue (99 Gesetze), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister, Sippe)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Hitzeempfindlich, Lichtempfindlich

Ausrüstung und Tracht
In Aranien wird dem Codex Albyricus nur wenig Bedeutung beigemessen, und so ist die Bekleidung von Khelbaras Schülerinnen weitestgehend von ihrem persönlichen Geschmack geprägt. Nicht wenige kleiden sich nach dem Vorbild ihrer Meisterin eher freizügig. Für die Arbeit mit Patienten wird aber meist ein praktisches Gewand oder zumindest eine Schürze angelegt. Für ihren Magierstab wählen Khelbaras Schülerinnen gerne das Holz der Zeder. Tsagefällig wie sie sind, ist der Stab die einzige Waffe, die sie führen. Zu ihren medizinischen Werkzeugen gehören Messer, Tupfer, Schröpfgläser und Nadeln.

Gildenlose Magierin (Schülerin der Khelbara ay Baburia)

Professionspaket

AP-Wert: 349 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Khelbara ay Baburia
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Zechen 1
Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Verkleiden 4, Willenskraft 4
Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Mechanik 2, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 4, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 6, Malen & Zeichnen 4
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Aranische Rasur, Duft, Regenbogenaugen, Schminken, Signatur; Balsam 6, Horriphobus 6, Invocatio Minima 4, Leidensbund 5, Ruhe Körper 5, Schmerzen lindern 5, Visibili (Elfen) 5
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Zähigkeit, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Prinzipientreue (Friedfertigkeit, vegetarische Lebensweise), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier, Verschwendungssucht), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Krankheitsanfällig

Gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia

Die gildenlose Khelbara ay Baburia erlernte die Kunst der Heilmagie an der finsteren Schule der Schmerzen zu Elburum, einem heute aufgelösten Institut, in dem der Dämonin Belkelel gehuldigt und grausame Experimente an lebenden Opfern durchgeführt wurden. Der Ruf der Schule lastet noch immer schwer auf Khelbaras Schultern, die sich reumütig der Göttin Tsa verschrieben hat, und beides überträgt sich auf ihre Schülerinnen. Sie pflegt gute Verbindungen zu der Qabalya der Töchter Niobaras (siehe auch Seite **86**) und unterrichtet gemeinsam mit Lajella, einem Mitglied der Geheimgesellschaft, in Elburum eine kleine Schar von Zöglingen. Manche werden ihr von den Töchtern Niobaras anempfohlen, wieder andere sind Straßenjungen und -mädchen, in denen Khelbara selbst ein schlummerndes magisches Talent entdeckt hat.
Obwohl Khelbara sich an der Philosophie der Schwarzen Gilde orientiert, schwört jede ihrer Schülerinnen, ihre Kräfte in Tsas Sinne zu nutzen. Diesem Gedanken entsprechend lehrt ihre Meisterin sie sowohl magische wie auch profane Heilkunst.
Gefährliches Wissen, über das sie noch immer verfügt, gibt Khelbara ausschließlich an Zöglinge mit gefestigtem Charakter weiter. Aufgrund von Khelbaras dunkler Vergangenheit starten Schülerinnen ihre Laufbahn mit einem üblen Leumund. Häufig bereisen sie ganz Aventurien, um neue medizinische Erkenntnisse zu gewinnen. Sie müssen jedoch stets damit rechnen, dass ihre Gesinnung infrage gestellt wird, wenn man erfährt, wer sie ausgebildet hat.



Graumagier des Direkten Weges zu Gerasim

An der Schule des Direkten Weges zu Gerasim lernen Menschen und Elfen einander kennen und erforschen gemeinsam die Magie der Bewegung. Abgänger treten der Welt sehr offen gegenüber und kennen meist keinerlei Standesdünkel. Sie sind aufgeschlossen und praktisch veranlagt, und gelten als so freigeistig, dass man ihnen nicht überall in der Magierschaft Respekt entgegenbringt.

Der Unterricht findet mitnichten hinter verschlossenen Akademietüren statt, sondern an wechselnden Orten rund um Gerasim. Stammen die Schüler nicht aus dem Ort selbst, werden sie kurzerhand bei ansässigen Familien untergebracht. Einen festen Stundenplan oder eine Trennung der Jahrgänge gibt es kaum, und die Schüler werden zum eigenverantwortlichen Lernen angeregt. Dabei steht ihnen eine kleine gildenmagische Bibliothek ebenso zur Verfügung wie die Weisheit zahlreicher Elfen vor Ort.

Die wenigsten Gerasimer Magier übernehmen eine Stellung an einer Akademie oder bei Hofe. Viele Absolventen bereisen lieber im Auftrag der Völkerverständigung oder schlicht aus Abenteuerlust die Welt. Dass die meisten von ihnen dabei ausgesprochen aufgeschlossen und kontaktfreudig sind, versteht sich von selbst.



Ausrüstung und Tracht

Zwar gehört die Akademie von Gerasim der Großen Grauen Gilde des Geistes an, aber dennoch ist man hier sehr pragmatisch eingestellt, was die Kleiderordnung angeht. Bequeme Hosen und Hemden sind wichtig für die Gesten der Bewegungsmagie und weite, wallende Roben sind da nicht immer praktisch. Meist tragen die Gerasimer daher Kleidung, deren Schnitt von den leichten Bauschgewändern der Elfen inspiriert ist und wandertaugliches Schuhwerk.

Besonders beliebt sind Zauberstäbe aus dem Holz der Kastanie, die gerne auch als Wanderstecken genutzt werden. Einige Absolventen bevorzugen jedoch auch kürzere Stabvarianten, um mit besonders leichtem Gepäck unterwegs zu sein.

Graumagier (Schule des Direkten Weges zu Gerasim)

Professionspaket

AP-Wert: 314 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit) (–10 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim
Kampftechniken: Raufen 8, Hiebwaffen oder Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2
Gesellschaft: Etikette 1, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3
Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 1, Magiekunde 3, Rechnen 3, Rechtskunde 1, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 2
Handwerk: Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 1, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 2, Stoffbearbeitung 2
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Blütenduft, Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Attributo (Klugheit) 6, Axxeleratus (Elfen) 7, Balsam 6, Motoricus 5, Movimento 6, Transversalis 4, Wirbelform 5
Empfohlene Vorteile: Flink, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Naiv), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister), Wahrer Name
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile)

Ausrüstung und Tracht
Die Bekleidungsvorschriften des Codex Albyricus werden beachtet, jedoch nicht ohne auch auf die aktuelle und häufig wechselnde höfische Mode Rücksicht zu nehmen. So besitzt ein Kusliker oft den vollen Satz an Magiergewändern und gleich mehrere Konventsroben. Die Farbgebung und der Schnitt entsprechen meist den Vorgaben, allerdings werden sie nicht selten reich verziert und ausgestaltet. Auch beim Magierstab aus Zyklopenzeder oder exotischem Mohagoni oder der Anschaffung einer kleinen Reisebibliothek werden keine Kosten gescheut. Als Antimagier nutzen die Kusliker auch gelegentlich das Bannschwert, wobei jedoch nicht jeder Absolvent darüber verfügt.

Graumagier (Halle der Antimagie zu Kuslik)

Professionspaket

AP-Wert: 320 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik
Kampftechniken: Fechtwaffen 9, Raufen 8, Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: Reiten 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Tanzen 2, Zechen 1
Gesellschaft: Betören 1, Einschüchtern 1, Etikette 6, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 5
Natur: Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Mechanik 1, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 5, Sternkunde 2
Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Malen & Zeichnen 4
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Ordentlich, Schminken, Signatur; Einflussbann 7, Disruptivo 5, Gardianum 6, Hellsichtbann 5, Illusionsbann 5, Sensibar 6, Telekinesebann 4
Empfohlene Vorteile: Adel, Hohe Seelenkraft, Reich
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Verwöhnt), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Adelshaus)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Hässlich, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Unfrei

Graumagier der Halle der Antimagie zu Kuslik

Die Halle der Antimagie zu Kuslik bringt die Elite der horasischen Leib- und Hofmagier hervor, und die allermeisten Eleven sind selbst von adliger Abstammung. Entsprechend hoch sind die Ansprüche der Schüler an sich selbst, was aber auch oftmals mit einer gewissen Arroganz einhergeht. So blicken Absolventen oft auf die Abgänger anderer Akademien herab.
Die Lehrmeister fördern dieses Denken zudem durch die Zuteilung auf Flure, die jeweils andere mächtige Gönner haben, und befeuern so auch die innerschulische Konkurrenz an der Akademie. Diese spornt die Schüler in ihren zahlreichen schriftlichen Prüfungen und öffentlichen Debatten zu Höchstleistungen an, und an der Schule geknüpfte Feind- und Freundschaften können ein Leben lang halten. Auch die religiöse Bildung kommt nicht zu kurz in Kuslik. Einige Unterrichtsstunden werden von Geweihten der Hesinde und – ungewöhnlich für eine Akademie der Grauen Gilde – des Praios gehalten. Derart ausgebildet, sind die Kusliker Antimagier bereit für das höfische Parkett und die Intrigen des Adels.
Manch ein Absolvent wird durch seine Verbindungen selbst zum wichtigen Faktor im Spiel um die Macht. Eine lukrative Anstellung findet ein Magier aus der Halle der Antimagie fast sicher. Vielleicht hat er aber nach der Schulzeit vorerst genug von höfischer Intrige, der Auftrag eines adligen Gönners entsendet ihn in ferne Lande oder die Neugier treibt ihn hinaus, die Welt mit eigenen Augen zu sehen.



Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Thorwal wird stolz „Stadt der Freien“ genannt, und die Schule der Hellsicht macht diesem Namen alle Ehre. Als Mitglied der Grauen Gilde wird hier unter liberalen Bedingungen geforscht, was viele Freigeister anzieht. Auch wenn die Philosophie wichtig und prägend für die Akademie ist, wird die Praxis nicht vernachlässigt. In diesem Sinne werden Zauber auf ihre Anwendungsmöglichkeiten außerhalb der Schule erprobt und Fähigkeiten für das Leben jenseits der Akademiemauern vermittelt. Seit einigen Jahren verfügen Abgänger der Schule sogar über einen Dispens, um Säbel oder Entermesser zu führen.

Die meisten Schüler stammen aus Thorwal, doch kommen auch aus anderen Regionen Eleven in den Norden. Manche von ihnen werden von Akademien geschickt, die an ihrer Eignung zweifeln. So ist schon die Schülerschaft ein bunt gemischtes Völkchen. Ohne zu verbissen auf den Regularien zu beharren, erhält man hier eine Ausbildung im Umgang mit der Magie, bei der kreative Lösungen belohnt werden.

Dazu gehört eine Philosophie, in der Magie nicht als göttergegeben, sondern als Element der Natur gilt und allerlei Dinge mehr den Geweihten die Zornesröte ins Gesicht treiben können. Höhepunkt des Jahres ist der Hesindedisput. Hier treffen sich Magier und Gelehrte aus ganz Aventurien, um an langen Winterabenden ungehemmt über Forschung und Philosophie zu diskutieren. Der typische Thorwaler Magier ist ein praktisch veranlagter Zauberer mit gutem philosophischem Unterbau, der die Freiheit schätzt und seine Ansichten zu verteidigen weiß. Für Abenteuer, Forschung und Seefahrt ist er bestens ausgestattet und oft wird er es mit den Regeln nicht so genau nehmen. Passende Voraussetzungen für eine Abenteurerlaufbahn. Es wird allerdings erwartet, jährlich zur Berichterstattung an die Akademie zurückzukehren.



Ausrüstung und Tracht

Ein Stab aus Steineiche oder Walnussholz und ein Entermesser bieten dem Thorwaler Magier Schutz und für die Wildnisreise wird er sich passend zur Witterung ausstatten. Er packt lieber ein Seil und einen warmen Schlafsack mehr ein, als neben dem Reise- noch auf das Konventsgewand zu bestehen. Arkane Zeichen auf seiner Robe werden eher die Gestalt von thorwalschen Runen haben und auch sonst setzt sich in Schnitt und Zierrat oft die Symbolik der Thorwaler Kultur durch.

Graumagier (Schule der Hellsicht zu Thorwal)

Professionspaket

AP-Wert: 349 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal
Kampftechniken: Raufen 7, Schwerter 8, Stangenwaffen 9
Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Zechen 1
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 2
Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 1, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Stoffbearbeitung 2
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Luftstoß, Tätowierung, Trocken, Wasserhöhe; Adlerauge (Elfen) 5, Analys 6, Balsam 4, Oculus Astralis 5, Odem 4, Penetrizzel 4, Sensibar 5, Xenographus 4
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie),
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (Verteidigung der Lehrfreiheit, politische Neutralität, Schutz der wegen ihrer Meinung Verfolgten), Schlechte Eigenschaft (Neugier) Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Wasser, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Verwöhnt)

Ausrüstung und Tracht

In Punin hält man sich sehr genau an die Vorschriften des Codex Albyricus und dies gilt auch für die Kleiderordnung. Beschwörungs- und Konventsgewand kommen am häufigsten zum Einsatz. Das Reisegewand kann sich, streng nach dem Codex geschneidert, bei Wind und Wetter als sehr unpraktisch herausstellen. Meist reist die Puninerin nicht unbedingt gut vorbereitet, aber stets mit Büchern im Gepäck, zum Beispiel neuesten Abschriften der Encyclopaedia Magica und natürlich einem persönlichen Diarium, um neuste Erkenntnisse festzuhalten. In Punin sind Magierstäbe aus fast jeder Holzart zu bekommen und Forschungen zu Zauberstäben mit exotischeren Materialien sind keine Seltenheit.

Graumagierin (Schule der Hohen Magie zu Punin)

Professionspaket

AP-Wert: 323 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 18 Abenteuerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin
Kampftechniken: –
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Etikette 2, Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 8, Mechanik 2, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 6, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 6, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Handwärmer, Schnipsen, Signatur, Zauberfeder; Analys 8, Invocatio Minima 8, Manifesto 8, Oculus Astralis 7, Odem 7, Pentagramma 6, Xenographus 4
Empfohlene Vorteile: Adel, Begabung (ein oder mehrere Wissenstalente), Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Verwöhnt), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: Flink, Herausragende Kampftechnik, Schlangenmensch, Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Graumagierin der Akademie der Hohen Magie zu Punin

An der Akademie der Hohen Magie zu Punin schlägt das Herz der magischen Forschung, und es gibt wohl keine angesehenere magische Lehranstalt. Es heißt, ein Zauber, von dem sich in der Puniner Bibliothek keine Thesis finden ließe, sei der Gildenmagie auch nicht bekannt. Dieser Wissensschatz dient jedoch vor allem als Grundlage für die Theorie, und hinter dieser Maxime steht die praktische Ausbildung deutlich zurück. Eine Magierin aus Punin ist darum vor allem eine theoretisch exzellent aufgestellte Forscherin, die das Wesen der Magie zu ergründen sucht. Die Hürden für die Aufnahme sind entsprechend hoch, und schon zum Antritt der Ausbildung muss man Lesen und Schreiben können. Bereits in den ersten Lehrjahren werden das Bosparano und die nötigen Fachbegriffe vermittelt, und bald schon dringt eine Scholarin in schwindelerregende Höhen der Magietheorie vor.

Innerhalb der Magierschaft gelten die Puniner daher zwar als weltfremde Stubenhocker, ihre Kompetenz in Magietheorie wird jedoch allerorts hochgeschätzt.

Nur selten einmal begibt sich eine Puniner Absolventin auf Reisen, und wenn, dann häufig zu Forschungszwecken. Schließlich wollen magische Phänomene gewissenhaft untersucht und genauestens aufgezeichnet werden, um sie an ihrer Akademie beim nächsten Besuch vorzustellen.



An der Akademie der Hohen Magie gibt es zwei bedeutende Denkrichtungen. Die vorherrschenden Observatoren haben sich der Beobachterrolle eines Grundlagenforschers verschrieben und müssen strenge Regeln zur Neutralität einhalten. Die Invocatoren hingegen betreiben deutlich wagemutigere Forschungen und beschwören zum Erkenntnisgewinn Wesen aus anderen Sphären. Beide Denkschulen sind ausgeprägt genug, dass eine Scholarin ihr Studium auf eine von beiden Strömungen ausrichten kann.

Graumagierin der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Der Magierin aus der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan hängt der Ruf einer besseren Scharlatanin an. Dass dieser Ruf nicht ganz unbegründet ist, beweist die Ausbildung an der Schule, denn die Zorganer Magierin wird vor allem in der Illusionsmagie unterrichtet und darauf vorbereitet, dem Adel Araniens Zerstreuung zu bieten. Als Lehrmeister fungieren sowohl erfahrene Bühnenzauberer als auch Scharlatane, die einen Teil ihrer altbewährten Gauklertricks an die Zöglinge vermitteln.

Ein Teil der Schülerschaft, die rund zu zwei Dritteln aus Männern besteht, werden zu Scharlatanen ausgebildet. Wer den Weg des Gildenmagiers einschlagen und sich ein Siegel verdienen darf, hat meist besonderes Verständnis für die theoretischen Seiten der Magie gezeigt. Gleich welche Ausbildung sie durchlaufen hat, ganz wird sich die Zorganerin aber nie von der Bühnenzauberei und ihrer Vorliebe für theatralisches Auftreten lösen können. Dafür wird sie zwar von vielen Magierkollegen belächelt, bei Volk und Adel hingegen ist sie jedoch für ihre Darbietungen beliebt. Auch Helden kann sie mit ihren kreativen Illusionen eine wertvolle Gefährtin sein, die oft auch bereit ist, sich auf eher zwielichtige Abenteuer einzulassen.



Ausrüstung und Tracht

Die Zorganer Magierin trägt vor allem bunte und auffällige Kleidung, ähnlich der einer Scharlatanin, deren Anlehnung an die Richtlinien des Codex Albyricus man oft bestenfalls erahnen kann. Immerhin sind die aufgestickten arkanen Symbole von echter Bedeutung. Manche Zorganerinnen machen sich aber auch einen Spaß daraus, die Vorgaben aus dem Codex möglichst wortgetreu umzusetzen und dennoch aus der Menge herauszustechen, wie ein Pfau unter Tauben. Absolventinnen tragen zudem fast immer einen eindrucksvollen Stab aus Zeder oder Ulme mit sich.

Graumagierin (Schule des Seienden Scheins zu Zorgan)

Professionspaket

AP-Wert: 255 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
Kampftechniken: Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Gaukeleien 3, Reiten 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Tanzen 2, Zechen 1
Gesellschaft: Betören 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 3
Natur: Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 2
Handwerk: Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Hintergrundmusik, Luftstoß, Schminken; Auris Illusionis 6, Duplicatus 5, Illusionsbann 6, Manus Illusionis 4, Oculus Illusionis 7, Reflectimago 6, Visibili (Elfen) 5
Empfohlene Vorteile: Gutaussehend, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Blind, Farbenblind, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Taub

Ausrüstung und Tracht

Wie fast jede andere Magierin besitzt die Lowanger Verformerin einen Stab, den sie meist aus Steineiche oder Blutulmenholz wählt. Mit anderen Waffen weiß sie trotz der schwierigen Situation mit den Orks nichts anzufangen. Ihre Robe ist meist schlicht und reisetauglich. Auch wenn die Akademie der Grauen Gilde angehört, wird über leichte Abweichungen vom Codex Albyricus in der Kleiderwahl hinweggesehen, solange die Lowanger Magierin als solche gut zu erkennen ist. Ansonsten trägt sie meist Beutelchen mit Heilkräutern, Bandagen und einfaches Gerät zum Versorgen von Verletzten bei sich. Zauberbücher wie der Hilffreyche Leytfaden des wandernden Adepten oder ein Band der Encyclopaedia Magica ergänzen die Ausrüstung einer Magierin aus Lowangen.

Graumagierin (Schule der Verformungen zu Lowangen)

Professionspaket

AP-Wert: 322 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen
Kampftechniken: Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3
Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 2
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheit 5, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Handwärmer, Lockruf, Regenbogenaugen, Selbstarchivierung, Signatur; Armatrutz 5, Bannbaladin 4, Corpofesso 6, Paralysis 6, Penetrizzel 4, Salander 5, Visibili (Elfen) 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Weltfremd), Prinzipientreue I (Verletzten ungeachtet von Stand, Kultur und Spezies helfen, Pazifismus, elfisch-naturverbundene Weltsicht), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Stadt Lowangen)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile), Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Graumagierin der Schule der Verformungen zu Lowangen

Die Eleven aus der Schule der Verformungen zu Lowangen werden in Heil- und Verwandlungsmagie ausgebildet. Sie gehören der Großen Grauen Gilde des Geistes an und versuchen, ihr Leben in Einklang mit der friedliebenden elfischen Weltsicht zu bringen, die in den Hallen der Schule gelehrt wird. Hier steht man der elfischen Zauberei seit jeher offen gegenüber, und es herrscht ein bereitwilliger Austausch mit aufgeschlossenen Hexen und Druiden.

Die Ausbildung der Lowanger Graumagier gilt als konventionell und bodenständig, sodass sie sich in der Welt der Magier einen guten Ruf erarbeitet haben, der von allen Gilden geachtet wird. Verwandlungsmagie wird an eigens für diesen Zweck angeschafften Tieren im Stall der Akademie praktisch erprobt.

In der Stadt sind die Magier beliebt und ihre Dienste werden häufig von den Bewohnern in Anspruch genommen. Neben der Schule der Verformungen gibt es in Lowangen mit der Halle der Macht noch eine rivalisierende Akademie der Schwarzen Gilde. Die Konkurrenz zu den Schwarzmagiern und der Alltag zwischen Svellttaler Orkbesatzern und Studierstube, formt die Absolventen zu toleranten Magiern, die so schnell niemanden vorverurteilen.



Graumagierin der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

In der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda wurde die Tradition der maraskanischen Verwandlungsmagier wiedergeboren. Die Akademie versteht sich als Nachfolger der im Zuge der borbaradianischen Besatzung aufgelösten Schule des Wandelbaren zu Tuzak. Vor rund 20 Jahren wurde sie in der alabasternen Stadt gegründet und erst seit Kurzem ist sie ein vollwertiges Mitglied der Grauen Gilde.

Lehrplan und Leben an der Schule sind stark von der maraskanischen Philosophie, Zahlenlehre und natürlich am auf der Insel vorherrschenden Glauben an die Zwillingsgötter Rur und Gror geprägt.

Die Lehrmeister leben gemeinsam mit ihren Familien, die einen Großteil der Dienstboten stellen, an der Schule und nehmen neue Schülerinnen in ihren Haushalt auf. Jedes Jahr werden nur vier neue Zöglinge zugelassen, die gemeinsam eine *Tetrade* bilden, eine verschworene Gemeinschaft, deren Leistung gemeinsam bewertet wird.



Nur durch zusammen erreichte Erfolge können sie die Schule abschließen und neue Zauber lernen. Solche engen Bande haben häufig nach der Studienzeit noch Bestand. Ausgrenzung und Einzelgängertum hingegen sind in der maraskanischen Kultur und so auch an der Schule der Vierfachen Verwandlung nicht gern gesehen. Die Magierin aus Sinoda kümmert sich dank dieser Prägung daher stets um jene, die schwächer sind als sie.

Die an der Schule vermittelte Verwandlung in Tiere gilt als inniger Kontakt mit der Natur der Insel. Durch die Augen eines anderen Geschöpfs können Zöglinge so die Schönheit der Welt aus einem anderen Blickwinkel und an ungewohnten Orten erfahren. Expeditionen ins gefahrvolle Innere der Insel gehören ebenso fest zum Lehrplan. So wird die Magierin ihrer Heimat stets verbunden bleiben, und es gibt kaum eine Abgängerin, die nicht das Ideal eines freien Maraskans im Herzen trägt. Dennoch ziehen viele von ihnen später in die Welt hinaus, um die Schönheit von Rurs Geschenk auch an anderen Orten des Weltendiskus zu entdecken.

Ausrüstung und Tracht

Ein Stab aus Eisenholz oder eines anderen maraskanischen Baums, von der Schülerin selbst im Dschungel gefunden, ist ihr ständiger Begleiter. Die Kleidung der Magierin aus Sinoda ist dem schwül-feuchten Klima angepasst entsprechend luftig. Dschungelfarben sind generell beliebt, aber es kommen auch schreiend bunt bedruckte Stoffe vor, wie sie auf Maraskan üblich sind. Neben einem oft nur mit viel Phantasie als Magierrobe erkennbaren Reisegewand ist das Große Gewand das typischste für die Verwandlerin. Alternativ trägt sie oft einfache Kleidung, die sie ohne große Mühe ablegen kann, um sich zu verwandeln oder um die Hitze des maraskanischen Dschungels besser zu ertragen. Zur Selbstverteidigung und als Symbol ihres Glaubens trägt sie gelegentlich auch einen Diskus.

Graumagierin (Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda)

Professionspaket

AP-Wert: 347 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda
Kampftechniken: Diskusse 8, Raufen 10, Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3
Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Fährtensuchen 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 6, Wildnisleben 3
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 2
Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 4, Malen & Zeichnen 2
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Insektenbann, Lockruf, Regenbogenaugen, Schlangenhände, Trocken; Adlerschwinge 5, Axxeleratus (Elfen) 5, Klarum Purum 4, Paralysis 7, Pentagramma 5, Psychostabilis 5, Verwandlungsbann 5
Empfohlene Vorteile: Hitzeresistenz, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Nichtmaraskaner), Prinzipientreue (Rur und Gror-Glaube, Freiheit für Maraskan), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: Kälteresistenz
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwäche (Neid)

Ausrüstung und Tracht

Das Tanzgewand ist traditionell in Schwarz und Rot gehalten, und kaum eine Hazaqi verzichtet auf diese namensprägende Farbgebung. Das Gewand ist bei Männern wie Frauen weit ausgeschnitten und häufig mit wallenden Ärmeln oder Rüschen verziert. Während Frauen meist weite, wallende Röcke tragen, bevorzugen männliche Tänzer eng geschnittene Beinkleider. Dazu kommt bei beiden Geschlechtern oft klimpernder Schmuck, an dessen Beschaffenheit und Material man durchaus den Reichtum einer Hazaqi ablesen kann. Nicht wenige von ihnen binden ein rhythmisches Instrument in ihren Tanz ein, selbst wenn es nur einige Schellen am Gürtel oder zwischen den Fingern sind. Ansonsten geben die Hazaqi nicht viel auf persönlichen Besitz und teilen ihre Habe bereitwillig mit Sippe und Freunden.

Hazaqi

Professionspaket

AP-Wert: 276 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zaubertänzer) (80 AP); Kultur: Zahori
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Bindung der Zauberkleidung, Gewand der Beeinflussung
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Wurfwaffen 10
Talente:
Körper: Gaukeleien 2, Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 3, Tanzen 7, Taschendiebstahl 2, Zechen 3
Gesellschaft: Betören 6, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 3
Natur: Wildnisleben 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Musizieren 4, Stoffbearbeitung 4
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Feuerfinger, Glücksgriff, Haarpracht, Schlangenhände; Tanz der Bilder 6, Tanz der Ermutigung 4, Tanz der Liebe 4, Tanz der Täuschung 5, Tanz der Verwirrung 6
Empfohlene Vorteile: Begabung (Tanzen), Gutaussehend, Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin, Sippe)
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Hässlich, Taub, Verstümmelt (Einbeinig)

Hazaqi

Der Tanz spielt eine wichtige Rolle beim fahrenden Volk der Zahori. Zu fast jedem Anlass wird getanzt, ob bei einer ausgelassenen Feier, zur Eröffnung einer Vendetta oder auf dem Grab eines verstorbenen Geliebten. Der wohl bekannteste der Zahoritänze ist der ausdrucksstarke Lamento mit seinen raschen Tempowechseln und herrischen Gesten. Er ist körperlich und emotional sehr anstrengend, denn die Tänzer legen alles in ihren Auftritt hinein. Sein Name rührt daher, dass er auch als Klage für den Totengott Boron getanzt wird, wenn dieser einen geliebten Menschen vermeintlich zu früh zu sich gerufen hat. Jene Tänzer, die ihn aufführen, nennt man aufgrund ihrer typischen schwarz-roten Gewänder *Hazaqi*, was aus dem Tulamidya übersetzt „Feuerpfau“ bedeutet. Diese Bezeichnung wird gleichermaßen für Männer wie Frauen verwendet, die auch oft als Paar auftreten.

Wie jeder gute Tänzer seine Emotionen in den Lamento legt, lassen die magisch begabten Hazaqi dabei astrale Kräfte fließen. Wo aber andere Zaubertänzer die astralen Fäden mit wohl gemessenen Schritten formen, zwingt die Hazaqi sie Kraft ihres Willens und ihrer Gefühle in Form. Das bedeutet jedoch nicht, dass es ihr an Selbstdisziplin mangelt, vielmehr spiegelt sich in dieser Tradition der Stolz ihres ungebändigten Wesens wider. Doch auch unter den Zahori ist bei weitem nicht jede Tänzerin magisch, und so wird die Kunst des Zaubertanzes nur von wenigen Meistern und Meisterinnen gelehrt. Das einfache Volk erzählt sich von Tänzen, die einen für immer in ihren Bann ziehen und vom Acker fortlocken, von Darbietungen, die den Geist der Zuschauer verwirren und im Rhythmus der Schritte verborgene Hinweise an die Diebe im Publikum geben. Darin mag ein Körnchen Wahrheit liegen, denn nicht immer setzt eine Hazaqi ihre Magie zum Wohle ihres Publikums ein. Sie kann vielmehr sogar zerstörerisch wirken und unbändige Emotionen freisetzen. Meist hat eine Zaubertänzerin dabei jedoch das Wohl ihrer Sippe oder zumindest ihr eigenes im Sinn. Nicht immer wird sie sich dabei nach gesellschaftlichen Konventionen oder den Gesetzen der sesshaften Städter richten.



Intuitiver Zauberer (Magischer Taugenichts)

Nicht jeder Aventurier, in dem ein Funke Magie schlummert, hat das Glück, von einem Lehrmeister ausgebildet zu werden. Viele werden sich ihrer Begabung niemals bewusst oder ahnen lediglich, dass ein solch übernatürliches Talent in ihnen ruht. Andere hingegen können ihre eingeschränkte Magie sogar bewusst einsetzen.

Manche magische Begabung wirkt im Verborgenen, doch viele intuitive Zauberer fallen irgendwann dadurch auf, dass in ihrer Gegenwart wiederholt Unerklärliches geschieht. Einige von ihnen werden daher bereits seit ihrer Kindheit verehrt oder gemieden, und während es intuitive Zauberer gibt, die ihre Kräfte als Fluch empfinden, erleichtern sie anderen das Leben.

Der hier vorgestellte intuitive Zauberer ist ein Dieb und Taugenichts, der sich seinen Lebensunterhalt mit Gaunereien verdient. Er kann diesen Weg eingeschlagen haben, weil er ein Ausgestoßener ist, dessen magische Fähigkeiten ihm keine andere Wahl mehr gelassen haben. Vielleicht ist es aber auch einfach der leichtere Weg gewesen, und er hat niemals einen Gedanken daran verschwendet, einem ehrlichen Broterwerb nachzugehen. Erst wenn der ständige Außenseiter von einer Gruppe als vollwertiges Mitglied akzeptiert wird, kann er zeigen, dass er sein Herz am rechten Fleck hat.



Ausrüstung und Tracht

Intuitive Zauberer haben natürlich keine einheitliche Ausrüstung und kleiden sich nach ihrer Profession und ihren Lebensumständen. Wer jedoch im Rahmen seiner Ausbildung oder im Kampf viel mit Metall in Kontakt kommt, verliert durch die magiebannenden Eigenschaften des Eisens schnell auch die letzten Reste seiner magischen Kräfte. Darum haben viele Magiedilettanten eine unbewusste Abneigung gegen das Tragen von metallenen Rüstungen. Viele intuitive Zauberer tragen, gerade wenn sie sich ihrer Begabung nicht bewusst sind, aus einem Aberglaube heraus schützende Talismane.

Passende Ausrüstung für den hier vorgestellten Dieb und Taugenichts wären eine einfache Waffe wie ein Dolch, ein Totschläger oder Knüppel, dazu eher schlichte und unauffällige Kleidung und die Werkzeuge seiner Zunft. Seile und Dietriche gehören in jedem Fall dazu.

Intuitiver Zauberer (Magischer Taugenichts)

Professionspaket

AP-Wert: 184 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Intuitive Zauberer) (50 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 10, Raufen 10
Talente:
Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 4, Verbergen 4
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Gassenwissen 4, Überreden 3, Verkleiden 2, Willenskraft 2
Natur: Fesseln 2
Wissen: Magiekunde 1, Mechanik 3, Rechnen 2, Rechtskunde 2
Handwerk: Handel 2, Schlösserknacken 4
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Glücksgriff, Lockruf, Schlangenhände, Schnipsen; Axxeleratus 4, Ignorantia 4, Spinnenlauf 5
Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht I, Fuchssinn, Schlangenmensch, Verhüllte Aura, Zwergennase
Empfohlene Nachteile: Körperliche Auffälligkeit, Magische Einschränkung, Schwacher Astralkörper, Stigma, Wilde Magie
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Artefaktgebunden
Varianten:

- *Bezaubernde/r Trickbetrüger/in* (225 AP): Klettern 4 statt 6, Kraftakt 0 statt 2, Betören 4 statt 0, Gassenwissen 6 statt 4, Menschenkenntnis 6 statt 0, Überreden 6 statt 3, Verkleiden 4 statt 2, Geographie 3 statt 0, Mechanik 0 statt 3, Handel 4 statt 2, Schlösserknacken 0 statt 4, Zauber: Bannbaladin 5, Große Gier 4, Impersona 5 statt der angegebenen
- *Hellsichtige/r Grabräuber/in* (222 AP): Taschendiebstahl 0 statt 4, Verkleiden 0 statt 2, Orientierung 6 statt 0, Geschichtswissen 4 statt 0, Götter & Kulte 4 statt 0, Mechanik 6 statt 3, Sagen & Legenden 4 statt 0, Handel 4 statt 2, Holzbearbeitung 4 statt 0, Steinbearbeitung 4 statt 0, Zauber: Flim Flam 7, Penetrizzel 4 statt der angegebenen

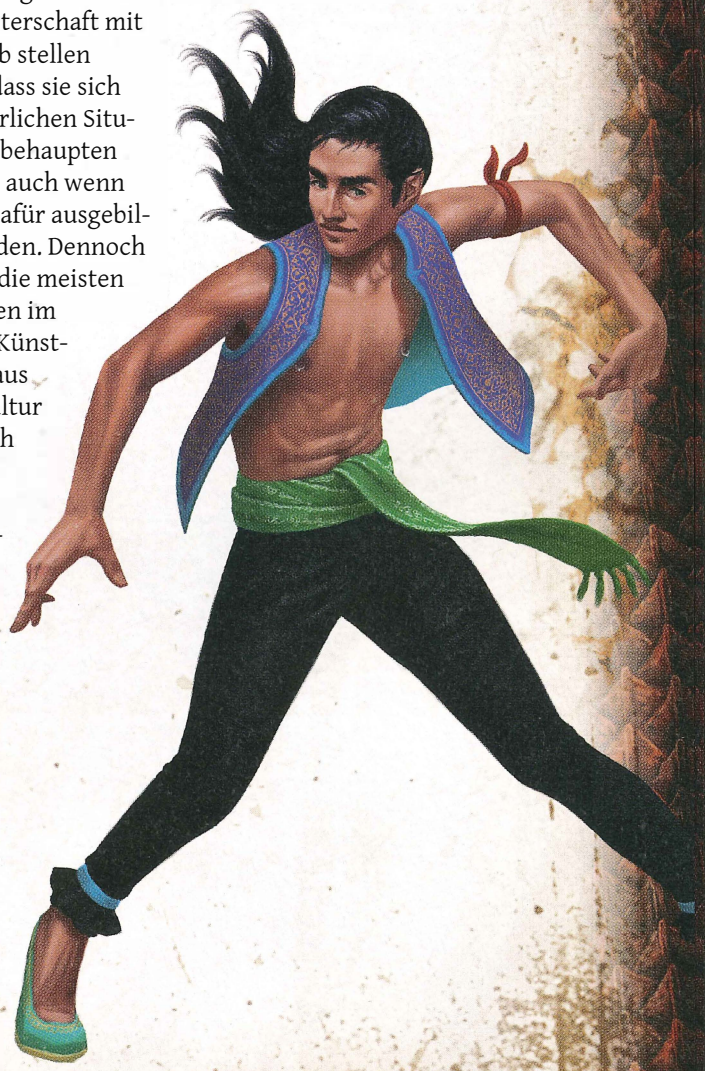
Ausrüstung und Tracht
Das Tanzgewand eines Majuna besteht oft nur aus einer leichten Hose aus feinem Stoff. Je nach Herkunft, Darbietung und Vorlieben des Trägers sind diese eng geschnitten oder ähneln weiten Pluderhosen aus fließenden Stoffen. Oft werden sie auch mit einer Weste, einer bunten Schärpe und leichtem Schuhwerk kombiniert. Da Stäbe eine wichtige Rolle in vielen Tänzen der Majuna spielen und diese sich auch hervorragend als Waffe zur Selbstverteidigung eignen, sind sie vielen der Zaubertänzer ein steter Wegbegleiter.

Majuna
Professionspaket

AP-Wert: 291 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Aranien, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zaubertänzer) (80 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung der Zauberkleidung, Gewand der Heilung
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Reiten 2, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 3, Tanzen 7
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 4, Willenskraft 3
Natur: -
Wissen: Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Musizieren 4, Stoffbearbeitung 4
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Haarpracht, Schminken, Tätowierung; Tanz der Bilder 5, Tanz der Erlösung 7, Tanz der Wacht 4, Tanz des Begehrens 4, Tanz des Jagdglücks 4
Empfohlene Vorteile: Begabung (Tanzen), Flink, Gutaussehend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Naiv), Verpflichtungen I (Lehrmeister, Tanzgruppe)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Hässlich, Taub, Verstümmelt (Einbeinig)

Majuna

Majuna sind Gruppen von Tänzern, die in Aranien bei Hofe und in Karawansereien auftreten. Dort gilt ihre Kunst als die eindrucksvollste und verführerischste Art zu tanzen. Ihre akrobatisch anspruchsvollen Darbietungen sind wagemutig, mitreißend und trotz ihrer Wildheit und Schnelligkeit sehr koordiniert. Bis zu zwölf Tänzer bilden den Rahmen für einen Haupttänzer, der oft einen Funken Magie in sich trägt.
In Aranien werden nur Männer zu Majuna ausgebildet. Ein herausragender Schüler kann seinen Lehrmeister unsterblich machen, weswegen es Tradition hat, den Namen des Meisters und seiner Vorgänger bei Vorstellungen stolz zu nennen.
Als aranische Männer sind viele Majuna es gewohnt, ganz für ihre Kunst zu leben und die Sorgen der Verwaltung ihren Frauen oder Müttern zu überlassen. Dank der engen Bindung zu ihrem Lehrmeister und dem Umstand, dass sie sich bei ihren Auftritten stets aufeinander verlassen müssen, sind die Majuna einander meist wie Brüder verbunden. Doch nicht jeder lässt sich ewig von solchen Banden und Verpflichtungen bei einer Truppe halten. Ob aus Abenteuerlust oder durch zwingende Umstände, es gibt Majuna, die auf Abenteuer ausziehen und die auf der Reise selbstverständlich auch als Tänzer auftreten.
Ihre Beweglichkeit und die Meisterschaft mit dem Stab stellen sicher, dass sie sich in gefährlichen Situationen behaupten können, auch wenn sie nie dafür ausgebildet wurden. Dennoch bleiben die meisten von ihnen im Herzen Künstler, die aus ihrer Kultur Zuspruch und Bewunderung gewöhnt sind.



Qabaloth der Töchter Niobaras

Die Töchter Niobaras sind eine sogenannte Qabalya, ein tulamidischer Geheimbund aus Aranien, dem nur Frauen angehören. Die gildenlosen Magierinnen verbergen ihre magische Begabung und nehmen in der Öffentlichkeit die Rollen von Astrologinnen und Wahrsagerinnen ein. Ihr Ziel ist es, die Rätsel der legendären Niobara von Anchopal zu lösen, der berühmtesten Sterndeuterin Aventuriens, die vor etwa 500 Jahren lebte und viele bis heute unentdeckte Fragmente ihrer Arbeit hinterlassen hat.

Eine Tochter Niobaras bleibt stets in ihrer gewählten Rolle und gibt ihre wahre Identität nur preis, wenn es keinen anderen Ausweg gibt. Deshalb zaubert sie auch nicht offensichtlich und kleidet sich nicht in die Gewandung einer Magierin. Allerdings versucht sie immer, ihre Forschungen und die ihrer Qabalya voranzutreiben. Mitunter schließt sie sich dazu auch einer Abenteurergruppe an, um weitere Geheimnisse Niobaras zu entdecken. Aber auch ihren Gefährten wird sie sich nicht ohne Not offenbaren, da die Qabalya ihr einen Schwur abverlangt hat, ihre Existenz nicht preiszugegeben.



Innerhalb der Töchter Niobaras gibt es zwei Fraktionen. Die einen sehen sich als Bewahrer der Mysterien und tragen das alte Wissen um Niobaras Erbe zusammen, um es sicher zu verwahren. Die andere Fraktion will Niobaras Hinterlassenschaften zum Wohle der Welt einsetzen, ganz so, wie es ihrer Ansicht nach die sternkundige Patronin selbst getan hätte.

Ausrüstung und Tracht

Auch wenn die meisten Töchter Niobaras einen Stab besitzen, tragen sie ihn aufgrund ihrer Tarnung nur selten. Viele von ihnen bevorzugen ohnehin einen kurzen Zauberstab, der sich deutlich leichter verbergen lässt. Je nach Tarnidentität kleiden sie sich passend als Sterndeuterin, Gelehrte oder manchmal sogar als Kurtisane.

Was sie jedoch fast immer in ihrem Gepäck haben, sind Schreibutensilien, ein Fernrohr und Werkzeuge wie Messgeräte zum Erstellen von Sternenkarten und ihrer Berechnungen.

Qabaloth der Töchter Niobaras

Professionspaket

AP-Wert: 341 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier) (155 AP), Verpflichtungen II (Qabalya) (–10 AP); Geschlecht: weiblich

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes, Fertigkeitsspezialisierung Sternkunde, Scholar der Töchter Niobaras

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2

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

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 4, Sternkunde 7

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Heller Stern, Schminken, Schnipsen, Signatur; Analys 4, Blick in die Gedanken 6, Hellsichtbann 6, Memorans 4, Odem 6, Widerwille 4, Xenographus 5

Empfohlene Vorteile: Herausragender Sinn (Sicht), Hohe Seelenkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Magische Einschränkung (Wesen der Nacht), Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Bewahrung der Mysterien oder Niobaras Vermächtnis), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blind, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Wilde Magie

Ausrüstung und Tracht

Die Tanzgewänder der Rahkisa sind aus kostbaren, zarten Stoffen gefertigt und lassen oft mehr vom Körper der Tänzerin erahnen, als sie verbergen. Manche Tanzgewänder bestehen einfach nur aus mehreren Lagen dünner Schleier, die die Rahkisa umfließen, wenn sie sich bewegt. Schleier gehören, wie rhythmisch klimpernder Schmuck, zur Grundausstattung einer novadischen Zaubertänzerin. Oft führt sie die Requisiten ihrer Kunst mit sich. Neben Kerzen, Schellen und kurzen Stäben mit bunten Bändern können dies auch Säbel oder Dolche sein, mit denen sie sich meist passabel verteidigen kann.

Im Alltag trägt die Rahkisa normalerweise ein weiteres, kaftanartiges Übergewand, das eher den alltäglichen Anforderungen an das Leben in der Khôm gerecht wird.

Rahkisa

Professionspaket

AP-Wert: 268 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Novadi, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zaubertänzer) (80 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Bindung der Zauberkleidung, Langer Tanz
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 8, Schwerter 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 6, Reiten 3, Selbstbeherrschung 5, Singen 2, Sinnesschärfe 3, Tanzen 7
Gesellschaft: Betören 5, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 4, Willenskraft 3
Natur: -
Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Musizieren 4, Stoffbearbeitung 4
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Haarpracht, Schminken, Schnipsen; Tanz der Bilder 6, Tanz der Beweglichkeit 5, Tanz der Unantastbarkeit 6, Tanz der Wahrheit 4, Tanz der Weisheit 4
Empfohlene Vorteile: Begabung (Tanzen), Gutaussehend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (99 Gesetze), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Vorurteile), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin, Sippe)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Hässlich, Taub, Verstümmelt (Einbeinig)

Rahkisa

Eine Zaubertänzerin aus dem Volk der Novadi wird in den Tulamidenlanden häufig *Sharisad* genannt. Sie selbst bezeichnen sich jedoch meist als *Rahkisa*, was im Khôm-Novadisch schlicht „Tänzerin“ bedeutet. Sie haben in der von strengen Geschlechterrollen geprägten Gesellschaft eine Sonderstellung, die ihnen als Frauen mehr Freiheit erlaubt. Zeigt ein Mädchen das Talent und die Willensstärke, um die harte Ausbildung zu bestehen, akzeptiert ihre Familie diese Entscheidung in der Regel, denn vielen gilt die magische Begabung der Rahkisa als Segen Rastullahs und seiner sechsten Frau Dschellah. Das Mädchen verlässt meist im Alter von neun Jahren die heimischen Zelte und geht bei einer berühmten Rahkisa in die Lehre. Nach dem Ende der Ausbildung ist eine novadische Zaubertänzerin frei in ihren Entscheidungen und kann als hochgeschätzte Künstlerin für eine novadische Frau erstaunlich selbstbestimmt durchs Leben gehen.

Die meisten Tänze der Rahkisa sind von weichen und anmutigen Bewegungen geprägt und erzählen mit diesen eine Geschichte. Am berühmtesten sind sicher die Schleiertänze, doch kommen bei manchen Darbietungen Requisiten wie Säbel und Kerzen zum Einsatz, oft elegant auf dem Kopf balanciert, manchmal aber auch in wilden Mustern herumgewirbelt. Der Kern der magischen Ausbildung sind die als besonders gesegnet geltenden neun rastullahgefälligen Tänze (siehe Seite **55**).



Doch allein mit dem filigranen Weben der magischen Muster durch präzise Schritte ist es noch nicht getan. Die Novadis schätzen in einer Rahkisa besonders Lebenserfahrung und Reife, was für viele junge Tänzerinnen Anlass ist, zu reisen und zu lernen. Auch wenn sie meist ihre Zeit brauchen, sich an den Umgang mit Fremden und die Sitten der Ungläubigen zu gewöhnen, macht gerade ihre besondere Stellung in der novadischen Gesellschaft es ihnen einfacher, das Gute in ihnen zu sehen und auf sie zuzugehen.

Sangara

Die meisten Sangara leben außerhalb der thorwalschen Gemeinschaften in den Weiten der Wildnis. Sie gelten als Boten der Schicksalsmächte und Bringer von Zwietracht, weswegen viele der rauen Nordleute ihnen mit abergläubischer Furcht oder Misstrauen begegnen. Nur selten suchen sie Siedlungen auf, um einen magisch begabten Zögling zu finden, und so gut wie nie wagt man es, ihnen ein gefordertes Kind zu verweigern. Manchmal wird ihnen ein Kind dargeboten, das die Runenorakel als Unglücksbringer ausweisen, von anderen Sangaras ist überliefert, dass sie ihre Zöglinge von Altären errettet haben, auf denen sie alten Göttern geopfert werden sollten.

Eine junge Sangara beginnt ihre Lehrjahre also oft unwillig und mit einem Schock. Zunächst lernt sie, im Einklang mit der Einsamkeit der Wildnis zu leben und die Wunder und Mächte der Natur zu sehen. Es folgen Unterweisungen in den Sagas von Swafnirs Sohn Ögnir, dem Säher von Zwietracht und Versöhner, und Sumu, der Erdriesin. Wenn sich die Schülerin ihrer Verantwortung gegenüber dem Schicksal bewusst ist, erlernt sie die als Göttergaben verstandenen Zaubermelodien.



Wenn das Mädchen schließlich selbst zur Schicksalsbotin der Natur gereift und vom Glaube an die Götter erfüllt ist, verlässt sie als Sangara ihren Lehrmeister und beginnt ihre einsame Reise.

Eine Sangara singt stets, um ihre Götter zu ehren und ihre Macht herbeizurufen, die für einfache Menschen oft erschreckend und grausam sein kann. Nicht in jedem Langhaus ist sie willkommen, doch wagen viele Thorwaler es nicht, eine Sangara abzuweisen. Als gefürchtete Außenstehende wird sie nie Teil der Gemeinschaft werden, obwohl sie sich nach Gesellschaft sehnt. Und so sucht sie die Einsamkeit der Natur, oder folgt Eingebungen in entlegene Winkel Aventuriens, möglicherweise auch an der Seite wackerer Gefährten, die ihr Heimat sein können.

Ausrüstung und Tracht

Eine Sangara braucht nicht viel zum Leben, selbst ihre Lieder trägt sie meist ohne Instrumentalbegleitung und nur mit der Kraft ihrer Stimme vor. Nur selten einmal greift sie zu Flöte oder Laute, die dann meist einfach gehalten und mit geschnitzten Runen verziert sind. Die meisten Sangara tragen wetterfeste Kleidung aus grober Wolle und Leder, die sie vor Wind und Wetter schützt. Andere lieben jedoch aufwändigere Gewandung, die direkt einer Saga entsprungen scheint und ein wenig an die Vorfahren der Thorwaler gemahnt. Wenn eine Sangara Schmuck trägt, etwa einen Armreif oder eine Fibel, ehren die Motive ihre Götter. Sie weiß stets, dass die Natur gibt und nimmt. Ihre wenige Habe kann durchaus ein Beil beinhalten, um sich gegen wilde Tiere und missliebige Menschen zur Wehr zu setzen.

Sangara

Professionspaket

AP-Wert: 317 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zauberbarden) (80 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Singen
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 10, Raufen 8
Talente:
Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Verbergen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 2, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 5
Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 2, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3
Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 4, Stoffbearbeitung 3
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Blütenduft, Feuerfinger, Hintergrundmusik, Lockruf, Trocken; Melodie der Angriffslust 4, Melodie der Täuschung 4, Melodie der Versöhnung 4, Melodie des Bebens 4, Melodie des Windes 4
Empfohlene Vorteile: Glück, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Körperliche Auffälligkeit, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich, Weltfremd), Prinzipientreue (Ögnir-Glaube), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht), Stigma
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Kälteempfindlich, Sprachfehler, Stumm, Taub

Ausrüstung und Tracht

Die Gewänder eines Scharlatans sind nicht immer prachtvoll, doch ganz sicher auffällig. Dabei erfüllt er nur zu gerne alle Klischees, die das Publikum von Zauberkundigen hat. Spitze Hüte oder bestickte Magierkappen gehören ebenso zur Garderobe wie extravagante Roben voller vermeintlich arkaner Symbole. Zauberstecken und Kristallkugel sind weiter Requisiten des Scharlatans, doch in ihnen schlummert nicht selten tatsächlich magische Macht. Wenn er keinen Gauklerwagen sein Eigen nennen kann, muss er sich unterwegs auf das wenige beschränken, was er zu tragen vermag. Dazu können durchaus magietheoretische Bücher gehören. Weit eher wird man jedoch Inrahkarten, einfache Alchimica und einen Vorhang für seine Auftritte finden, der manch weniger begütertem Bühnenkünstler nachts als wärmende Decke dient.

Scharlatan

Scharlatane sind Bühnenzauberer, die sich dem Auftritt vor Publikum verschrieben haben. Wie andere Künstler reisen sie oft mit dem fahrenden Volk umher oder haben mit Glück einen reichen, oft adligen Mäzen. Dabei gehören sie nicht zu einer der Magiergilden, sondern pflegen eine eigene Zaubertradition, die allerdings aus der Gildenmagie entstanden und eng mit dieser verwandt ist. Scharlatanen haftet häufig der Ruf an, die schlechteren Magier zu sein. Viele halten sie für Dilettanten, deren Talent für echte Zauberei nicht ausgereicht hat. Tatsächlich ist jedoch auch die Ausbildung eines Scharlatans sehr komplex und voller harter Lektionen. Ein junger Scharlatan reist zumeist mit seinem Lehrmeister von Ort zu Ort, assistiert ihm bei den Darbietungen und wird zwischen den Auftritten in der hohen Kunst der Bühnenzauberei unterwiesen. Zunächst muss er lernen, seine Magie in geordnete Bahnen zu lenken, wie jeder andere Zauberer. Danach spezialisiert sich seine Ausbildung rasch auf Illusionsmagie und ihren Einsatz auf der Bühne. Und auch der Umgang mit dem Publikum will gelernt sein.

Nach der Ausbildung zieht der frischgebackene Scharlatan oft seiner eigenen Wege, um nicht als ewiger Assistent im Schatten seines Meisters zu stehen. Viele Scharlatane legen sich bombastische Bühnenpersönlichkeiten und Künstlernamen zu, mögen in geselliger Runde aber ganz anders auftreten. Einen gewissen Hang zur Theatralik ist den meisten selbst abseits der Bühne in Fleisch und Blut übergegangen. Neuen Erfahrungen und Sinneseindrücken gegenüber sind sie als Illusionisten stets aufgeschlossen, denn nur, wenn sie solche erleben, können sie ihre Kunst verfeinern. Selbst gruselige Begebenheiten auf Abenteuerfahrt entpuppen sich manchmal als wertvolle Bereicherung für ihr Repertoire bei einer der nächsten Darbietungen.



Scharlatan

Professionspaket

AP-Wert: 269 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Scharlatane) (135 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung der Zauberkugel
Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 8, Wurfwaffen 8
Talente:
Körper: Gaukeleien 5, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zechen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 1, Betören 1, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4
Natur: Fesseln 4, Wildnisleben 2
Wissen: Geographie 2, Götter & Kulte 3, Magiekunde 1, Rechnen 2, Rechtskunde 1, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Alchimie 2, Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 2, Malen & Zeichen 4, Stoffbearbeitung 4
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Feenfüße, Regenbogenaugen, Schminken; Attributo (Charisma) 6, Auris Illusionis 6, Duplicatus 3, Manus Illusionis 4, Oculus Illusionis 7, Menetekel 5, Manus Miracula 7
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Herausragender Sinn, Hohe Astralkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit
Empfohlene Nachteile: Magische Einschränkung (Wesen der Bühne), Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier)
Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar
Ungeeignete Nachteile: Blind, Farbenblind, Sprachfehler, Stumm, Taub

Varianten:

- *Seher/in* (273 AP): Gaukeleien 0 statt 5, Bekehren & Überzeugen 4 statt 1, Menschenkenntnis 7 statt 4, Fesseln 0 statt 4, Geschichtswissen 2 statt 0, Sagen & Legenden 2 statt 4, Heilkunde Seele 4 statt 0, Zauber: Blick aufs Wesen 7 statt Manus Miracula, Odem 4 statt Duplicatus
- *Quacksalber/in* (343 AP): Pflanzenkunde 4 statt 0, Fesseln 0 statt 4, Alchimie 4 statt 2, Handel 4 statt 0, Heilkunde Gift 4 statt 0, Heilkunde Krankheiten 4 statt 0, Heilkunde Wunden 4 statt 0, Lebensmittelbearbeitung 4 statt 0, Zauber: Attributo (Körperkraft) 4 statt Attributo (Charisma), Aureolus 4 statt Duplicatus, Auris Illusionis 4 statt 6, Bannbaladin 7 statt Mentekel, Klarum Purum 7 statt Manus Miracula, Oculus Illusionis 4 statt 7
- *Trickbetrüger/in* (284 AP): Verbergen 2 statt 0, Taschendiebstahl 4 statt 0, Überreden 7 statt 4, Fesseln 0 statt 4, Brett- & Glücksspiel 4 statt 0, Sagen & Legenden 2 statt 4, Fahrzeuge 0 statt 4, Handel 4 statt 0, Malen & Zeichnen 0 statt 4, Schlösserknacken 2 statt 0, Stoffbearbeitung 0 statt 4, Zauber: Attributo (Fingerfertigkeit) statt Auris Illusionis, Aureolus 4 statt Duplicatus, Ignorantia 6 statt Manus Illusionis, Impersona 6 statt Oculus Illusionis, Penetrizzel 4 statt Mentekel
- *Theaterzauberer/in* (285 AP): Fechtwaffen 8 statt 6, Singen 4 statt 2, Verbergen 4 statt 0, Etikette 3 statt 0, Wildnisleben 0 statt 2, Fahrzeuge 0 statt 4, Zauber: Incendio 4 statt Duplicatus, Impersona 4 statt Mentekel
- *Hofzauberer/in* (264 AP): Fechtwaffen 8 statt 6, Tanzen 4 statt 2, Betören 4 statt 1, Etikette 4 statt 0, Gassenwissen 0 statt 4, Fesseln 0 statt 4, Wildnisleben 0 statt 2, Geschichtswissen 2 statt 0, Alchimie 4 statt 2, Fahrzeuge 0 statt 4, Zauber: Ignorantia 6 statt Attributo (Charisma), Aureolus 7 statt Duplicatus



Ausrüstung und Tracht
Typisch für den Al'Anfaner Magier ist eine dunkle oder rote Robe mit arkanen oder borongefälligen Symbolen. Je nach Einsatzbereich ist dies meist ein prachtvolles Konvents- oder ein etwas schlichteres Reisegewand. Auch eine Beschwörungsrobe nennen die meisten Al'Anfaner ihr Eigen und führen sie auf Reisen mit sich.
Steineiche und Eisenbaum sind gern gewählte Hölzer für Zauberstäbe, ebenso das dunkle Mohagoni, das hier im Süden vergleichsweise günstig zu erwerben ist. Ein Abgänger aus Al'Anfa führt in der Regel außerdem ein Diarium, in dem er sein teuer erworbenes Wissen festhält.

Schwarzmagier (Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa)

Professionspaket

AP-Wert: 327 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa
Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Tanzen 2
Gesellschaft: Betören 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 2, Willenskraft 5
Natur: Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Magiekunde 5, Mechanik 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 5, Boote & Schiffe 2, Heilkunde Gift 3, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Nagellack, Schminken, Signatur; Abvenenum (Elfen) 4, Balsam 6, Blick aufs Wesen (Elfen) 4, Horriphobus 7, Ignifaxius 6, Ignisphaero 4, Invocatio Minima 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Grandenhaus, Imperium)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... Wasser, Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Schwarzmagier der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa

Die Halle der Erleuchtung ist als Fakultät Teil der Universität von Al'Anfa, der ältesten Universalschule des Kontinents. Innerhalb der Magierschule entscheiden zu einem großen Teil finanzielle Zuwendungen, Intrigen und manchmal auch Meuchelmord über den Erfolg von Schülern wie Lehrmeistern. Fast jeder Studiosus, dessen Familie nicht selbst über immense Mittel verfügt, hat einen wohlhabenden Mäzen, etwa aus einer Grandenfamilie oder einem Handelshaus, dem er verpflichtet ist.
Je nach Bedarf seines Gönners, manchmal auch nach Begabung des Schülers, wird er in Al'Anfa zum Leib- oder Seekriegsmagier ausgebildet. Die Studienschwerpunkte sind jeweils stark auf die zukünftigen Aufgaben des Abgängers zugeschnitten. In beiden Zweigen lernt ein angehender Jungmagier jedoch schnell, sich dem Willen der Mächtigen unterzuordnen, sei es seine Dienstherrin oder der Kapitän eines Schiffes – zumindest so lange, bis er selbst zu Macht und Einfluss gelangt ist.
Die Ausbildung an der Universität ermöglicht dem Al'Anfaner Studiosus Zugang zu breit gefächerten Wissensbereichen und aktueller Forschung. Auch wenn die Zauberschule der Schwarzen Gilde berüchtigt ist für ihren freigiebigen Handel mit verbotenem Wissen, sorgt doch zumindest die Al'Anfaner Boronkirche dafür, dass zumindest die Nekromantie geächtet ist.
Die an der Akademie gelehrten Zauber sind in erster Linie für den praktischen Einsatz auf See oder am Hof eines Granden bestimmt, und so können die Kenntnisse eines Absolventen auch abseits des eigentlich angedachten Einsatzgebiets sehr nützlich sein. Nach dem Abschluss mag der Mäzen ‚seinen' Magier für einen Auftrag ausschicken, ihn als Begleitung mitnehmen oder vielleicht wartet ein Geheimauftrag des Imperiums auf ihn. Es gibt aber auch Al'Anfaner Magier, die Forschungslust in die Welt hinaustreibt, oder jene, die sich Verbindlichkeiten entziehen oder schlicht versuchen, ihren ungeliebten Gläubigern zu entkommen.



Schwarzmagier des Demirion Ophenos

Südaventurien gilt nicht zu Unrecht als eines der Zentren der schwarzen Magie. Neben den großen Akademien in Al'Anfa, Brabak und Mirham sind es vor allem die zahlreichen privaten Lehrmeister, die meridianische Schwarzmagier ausbilden.

Demirion Ophenos aus Mengbilla entspricht dem klassischen Schurkenbild, das ein zwölfgöttergläubiger Aventurier von einem Schwarzmagier hat. Er ist bleich, kleidet sich stets in Schwarz, und in seinem Laboratorium experimentiert er gerne mit Substanzen, die andernorts verboten sind. Magister Ophenos ist sich seiner Rolle ganz und gar bewusst – und er liebt sie.

An seine Schüler gibt er ein gesundes Maß an Selbstvertrauen weiter und unterrichtet sie in allen Spielarten der schwarzen Magie. So verwundert es nicht, dass ein Schüler des Magisters nach seinem Abschluss sowohl auf dem Gebiet der Beherrschung als auch in Nekromantie und Dämonenbeschwörung eine grundsolide Ausbildung genossen hat.

Man sollte allerdings nicht den Fehler machen, einen Schüler des Ophenos gleich als bösen Schwarzmagier abzustempeln.



In ihm schlummern zwar gewiss das Feuer der Neugier und eine gewisse Skrupellosigkeit, aber das macht ihn nicht zwangsweise zu einem schlechten Menschen. Nur zu gerne spielt er die Rolle des undurchschaubaren Schwarzmagiers. Immerhin verspricht dieses Vorgehen, nicht von Fremden bei seinen Forschungen gestört zu werden.

Ausrüstung und Tracht

Ein Schüler des Demirion Ophenos wählt seine Kleidung mit Bedacht, denn ihm ist voll und ganz bewusst, dass man den einfachen Menschen meist allein durch sein Auftreten einschüchtern kann. Dementsprechend hüllt er sich gerne in eine schwarze Robe mitsamt Kapuze, und sein Magierstab ist am Kopfende oft mit unheimlichen Verzierungen, etwa Totenschädeln von Affen oder anderen Tieren geschmückt.

Schwarzmagier (Schüler des Demirion Ophenos)

Professionspaket

AP-Wert: 320 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Demirion Ophenos
Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 2, Verbergen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Verkleiden 2, Willenskraft 5
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 2
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sphärenkunde 6, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 5, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Luftstoß, Regenbogenaugen, Schnipsen, Unheimliches Lachen; Band und Fessel (Elfen) 4, Imperavi 4, Incendio 5, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 6, Schwarzer Schrecken 6, Skelettarius 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Körperliche Besonderheit, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht), Verpflichtungen II (Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: Keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht
Der Stab einer Fasarer Magierin von der Al'Achami besteht oft aus ungewöhnlichen Holzsorten, vor allem Walnussbäumen, die sich besonders gut für Beherrschungszauber eignen. Kurze Stäbe nach urtulamidischem Vorbild sind beliebt, aber auch lange, möglichst eindrucksvolle Exemplare werden gern getragen.
Das Gewand wählt sie meist nach ihren eigenen Wünschen, wobei ein Kaftan, leichte Bekleidung, Turbane und andere tulamidische Kleidungsstücke bevorzugt werden. Der Codex Albyricus wird im Grunde vollkommen ignoriert, Hauptsache, die Beherrscherin kann sich als machtvolle Persönlichkeit präsentieren. Der Hilffreyche Leytfaden des wandernden Adepten wird bei den Fasarern als unzureichendes Buch verspottet. Die Encyclopaedia Magica hingegen wird als Grundlagenwerk an der Beherrschungsakademie akzeptiert, und ein Band ist häufig das Geschenk eines Lehrmeisters an seinen Lieblingsschüler.

Schwarzmagierin (Al'Achami zu Fasar)
Professionspaket

AP-Wert: 327 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 5
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 2, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Ehrfürchtiges Verhalten, Schlangenhände, Signatur; Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken 5, Corpofesso 4, Horriphobus 6, Odem 4, Respondami 5, Somnigravis (Elfen) 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Schwarzmagierin der Al'Achami zu Fasar
Die Bruderschaft der Wissenden ist verschrien als Ansammlung skrupelloser Schwarzmagier. Als eines der Zentren der Gilde gilt die Al'Achami von Fasar. Die Beherrscherschule wird bereits in uralten tulamidischen Schriften erwähnt und manches Mysterium hat sich um sie gebildet. In den finsteren Kellern sollen götterlästerliche Verhöre stattfinden, und jeder Absolvent soll einen Vertrag mit dem Akademieleiter abschließen müssen – geschrieben in seinem eigenen Blut. Auch wenn einige dieser Gerüchte sicher übertrieben sind, so sind die Fasarer Magier doch davon überzeugt, die Magierelite des Kontinents zu stellen.
Die Tradition der Al'Achami reicht über 2.000 Jahre zurück, ein weiterer Grund, warum eine Fasarer Absolventin die Zauberschulen der Mittelländer oft nur müde belächelt. Sie glaubt, dass ein Magier anderen Menschen überlegen ist, weil er seinen Geist beherrschen kann, und dass man seine Kraft dazu nutzen sollte, seine Ziele ohne Rücksicht zu verfolgen. Diese Überheblichkeit macht eine Abgängerin der Al'Achami jedoch nicht automatisch zur Schurkin.
Sie stammt jedoch aus einer Stadt, in der man sich nur mit geistiger Kraft gegen Stärkere behaupten kann. Gute Freunde weiß sie zu schätzen und auch eine Fasarer Schwarzmagierin kann durchaus göttergefällig handeln. Dabei mag sie jedoch manchmal Methoden wählen, die ihre Gefährten aufgrund moralischer Bedenken kategorisch ausgeschlossen hätten.



Sharisad

Die Geschichten über die Zaubertänzerinnen der Tulamidenlande sind von Reisenden weit über ihre Grenzen hinausgetragen worden. Viele Märchen auf den Basaren künden von ihrer Anmut, der Sinnlichkeit ihrer Schleiertänze und von Zuschauern, die glaubten, eine leibhaftige Djinni umherwirbeln zu sehen. Wie viele der Wunderdinge, von denen man sich dort erzählt, bergen auch diese Geschichten einen wahren Kern. Selbst wenn manche Sharisad nicht einmal um ihre magische Begabung weiß und sie nur als natürlichen Teil ihrer Kunst versteht, ist der Zaubertanz eine uralte Tradition, die tief in der tulamidischen Kultur verwurzelt ist.

Wird ein Mädchen mit passender Begabung entdeckt, findet sich in der Regel bald eine Lehrmeisterin, die es ausbildet. Nicht wenige der tulamidischen Zaubertänzerinnen sind untereinander bekannt und empfehlen einander geeigneten Nachwuchs, sodass es vorkommen kann, dass eine Schülerin weit von zu Hause fortzieht, um die lange und harte Ausbildung zur Sharisad zu beginnen. Es gibt unter den Sharisad aber auch Dynastien, in denen Mütter bereits seit Generationen ihre magische Begabung an eine der eigenen Töchter weitergeben und diese selbst ausbilden. Mit einer solchen Dynastie geht großer Ruhm aber auch eine große Erwartungshaltung einher.

Eine Sharisad kann überall im Land der Ersten Sonne auftreten, in den Palästen gut zahlender Potentaten, in Karawansereien und sogar auf den Straßen und Basaren vor dem einfachen Volk. Wenn keine Musiker in der Nähe sind, begleiten sie ihre Darbietung selbst mit Fingerschellen und Fußschellenbändchen. Eine Sharisad ist oft auf Reisen anzutreffen, wenn sie von Auftritt zu Auftritt eilt. Ihre lebenslange Aufgabe aber ist die Vervollkommnung ihrer Tanzkünste, und so nimmt sie zum Lernen weite Wege auf sich.



Ausrüstung und Tracht

Das Tanzgewand einer Sharisad kann viele Formen annehmen. Während die meisten klassisch tulamidisch gehalten sind, mag sie zu besonderen Anlässen auch Inspiration aus der Mode fremder Länder und Kulturen ziehen. Schwingende Röcke sind ebenso verbreitet wie luftige Pluderhosen, geschlungene Brusttücher und figurbetonte Westen. Schleier, Schellenbänder, ein klimpernder Münzgürtel oder ein kunstvoller Säbel dienen oft als Accessoires. Beim Tanz werden neben Ketten, Ohr- und Nasenringen oft Ringe an den Zehen getragen. Das Tanzgewand ist der wertvollste Besitz vieler Sharisad, und im Alltag tragen sie üblicherweise weniger prachtvolle Kleidung und weniger Schmuck. Ein Khunchomer dient sowohl zum Schutz auf den Reisen als auch zur Requisite beim Säbeltanz.

Sharisad

Professionspaket

AP-Wert: 268 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur: Tulamidenlande oder Mhanadistan, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zaubertänzer) (80 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Bindung der Zauberkleidung, Besitzanspruch
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Schwerter 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 3, Tanzen 7
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 4, Willenskraft 3
Natur: –
Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Musizieren 4, Stoffbearbeitung 4
Zauber/Magische Handlungen: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Haarpracht, Schminken, Signatur; Tanz der Bilder 5, Tanz der Ermutigung 4, Tanz der Heilung 5, Tanz der Liebe 5, Tanz der Verteidigung 3
Empfohlene Vorteile: Begabung (Tanzen), Gutaussehend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen (Lehrmeisterin, Geldgeber)
Ungeeignete Vorteile: Keine
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Hässlich, Taub, Verstümmelt (Einbeinig)

Ausrüstung und Tracht

Wie der Name schon andeutet, besitzen die Weißmagier der Akademie neben einem Zauberstab (meist aus dem traditionellen Holz der Blutulme) auch einen Dispens zum Führen eines Langschwerts. Die Kleidungsvorschriften des Codex Albyricus werden streng beachtet, Abgänger dürfen jedoch zum Schutz ein Gambeson unter dem Reisegewand oder eine wattierte Robe tragen. Je nach Auftrag benötigt der Magier noch andere Ausrüstung, aber er verzichtet meist aus praktischen Gründen darauf, schwer beladen zu reisen und Bücher mit sich herumzuschleppen.

Weißmagier (Schwert & Stab-Akademie zu Gareth)

Professionspaket

AP-Wert: 325 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Schutz des Mittelreiches und seines Adels, Glaube an die Zwölfgötter, Wahrheitsliebe) (–20 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth
Kampftechniken: Dolche 8, Schwerter 10, Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Etikette 3, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 5, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Rohrstock, Schnipsen, Signatur, Trocken; Armatrutz 5, Blitz dich find 6, Fulminictus (Elfen) 5, Gardianum 4, Ignifaxius 6, Paralysis 4, Psychostabilis 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Mittelreich)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Weißmagier der Akademie Schwert & Stab zu Gareth

Die Akademie Schwert und Stab zu Gareth ist eine besondere Institution des Bunds des Weißen Pentagramms. Ursprünglich wurde sie in der mittelreichischen Stadt Beilunk gegründet, jedoch mussten sie den Ort verlassen, als Praios vor einigen Jahren Beilunk mit einem Wunder vor Dämonen rettete und seine Kirche zum Dank ein Magieverbot in der Stadt durchsetzte.
Die ehemaligen Beilunker gelten als exzellente Kampfmagier, die sich notfalls mit den namensgebenden Waffen Stab und Schwert schützen können, und als treue Verteidiger des Mittelreichs, die sich im Kriegsfall dem Heer der Kaiserin uneigennützig anschließen. Ihre Ausbildung ist hart, streng und voller Entbehrungen. Den Garether Magiern wird ein Hang zur Wahrheitsliebe nachgesagt. Tatsächlich gilt die Lüge bei ihnen als nicht göttergefällig, und deshalb versuchen sie, Täuschungen zu vermeiden. Als magische Krieger sind sie im Gegensatz zu anderen Magiern keine großen Forscher und beschränken sich auf die Grundlagen. Ihre Büchersammlungen sind meist kleiner als die anderer Magier und beinhalten vor allem Bände ihres Spezialgebietes: des Kampfes.
Nach der harten, militärisch geprägten Ausbildung machen die meisten Abgänger auf ihre Umwelt einen unerbittlichen Eindruck. Sie müssen mit Reisegefährten häufig erst warm werden, bevor sie auch ihre menschliche Seite zeigen. Doch treibt sie der Glaube an die Zwölfgötter an und die meisten von ihnen sind im Herzen aufrechte Streiter für das Gute und keine verblendeten Fanatiker.



Weißmagier nach Hesindius Lichtblick

Es gibt kaum jemanden, der so sehr an das Gute im Menschen glaubt, wie Magister Hesindius Lichtblick aus Silas. Der frühere Abgänger der Zauberschule von Vinsalt unterrichtet mittlerweile in seiner Heimat Schüler in der weißen Magie.

Ein Schüler des Magistersmuss sich außer durch sein magisches Talent vor allem durch seine Güte, Freundlichkeit und die Einhaltung der weltlichen und göttlichen Gesetze auszeichnen. Unterrichtet wird in allen Spielarten der Magie, die der Magister für sich mit dieser Weltsicht zusammenbringen kann. Darunter fallen neben der Heilmagie vor allem Zauber, die dem Schüler nützlich sein können, um anderen zu helfen.

Nach der Ausbildung zeichnen sich seine Zöglinge meist durch eine gewisse Weltfremdheit und Naivität aus, gleichen dies aber mit guter Laune, Neugier und Hilfsbereitschaft wieder aus.

Sobald ein Schüler seinen Abschluss gemacht hat, zieht er in die Welt hinaus, um nicht nur mehr von ihr zu sehen, sondern seine Dienste auch kostengünstig oder gar gratis für Hilfesuchende anzubieten. Besonders gegen dämonische Bedrohungen wird er jederzeit zur Stelle sein, um das Böse mit ungewohnt ernster Miene aus dieser Welt zu verbannen.



Ausrüstung und Tracht

Der Zauberstab eines Schülers von Hesindius Lichtblick muss aus einem hellen Holz angefertigt werden. Oft wird Ulme oder Blutulme dazu verwendet. Bei der Gewandung hält sich der Schüler an die Auflagen des Codex Albyricus, sodass er meist auf Reisen ein graues, einfaches Gewand trägt. Zwei Dinge dürfen nie fehlen: Zum einen der Hilffreyche Leytfaden des wandernden Adepten, zum anderen ein spitzer Magierhut aus dem Hutmacherbetrieb von Lichtblicks Bruder Tsaion.

Weißmagier (Schüler des Hesindius Lichtblick)

Professionspaket

AP-Wert: 276 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (Hilfsbereitschaft, Bannung des Bösen) (10 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Hesindius Lichtblick
Kampftechniken: Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Etikette 5, Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 5, Sternkunde 2
Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 3, Lebensmittelbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 3
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Guten Morgen, Handwärmer, Trocken; Armatrutz 4, Balsam 6, Gardianum 4, Motoricus 4, Penetrizzel 5, Psychostabilis 5, Somnigravis (Elfen) 6
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube, Naiv, Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Lehrmeister, Horasreich)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Streitsucht, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht), Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht
Eine Perricumerin kleidet sich dem Codex Albyricus entsprechend und besitzt in den meisten Fällen ein Reise- und Festgewand. Häufig kommt auch das Leichte Gewand oder Beschwörungsgewand zum Einsatz, wenn es darangeht, Dämonen zurück in die Niederhöllen zu schicken. Borongefälliges Schwarz sowie Talismane mit entsprechender Symbolik werden sehr häufig getragen. Neben Magierstäben, oft aus dem Holz von Bosparanie oder Blutulme gefertigt, trägt die Magierin aus Perricum fast immer das Bannschwert bei sich. Auch Kreide zum Zeichnen von Schutzkreisen und Fesseln für einen Exorzismus gehören zum Handwerkszeug.
Viele Perricumerinnen führen außerdem ein Diarium, in dem sie Erkenntnisse, Forschungsergebnisse und Gespräche mit ihren Patienten festhalten. Zum Schutz der Aufzeichnungen, und unschuldiger, aber allzu neugieriger Geister, werden diese oft im an der Schule gelehrten Zhayad niedergeschrieben oder verschlüsselt.

Weißmagierin (Schule der Austreibung)
Professionspaket

AP-Wert: 333 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Bannschwerts, Bindung des Stabes, Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 1, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 5
Natur: Fesseln 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2
Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 5, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Seele 4, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Beruhigung, Glücksgriff, Signatur, Trocken; Ängste lindern (Hexen) 4, Einflussbann 5, Heptagramma 5, Illusionsbann 5, Invocatio Minima 4, Pentagramma 7, Verwandlungsbann 5
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen (Gilde, Akademie, Lehrmeister Orden der Noioniten, Mittelreich)
Ungeeignete Vorteile: Keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Blutrausch, Persönlichkeitsschwäche (Streitsucht)

Weißmagierin der Schule der Austreibung zu Perricum

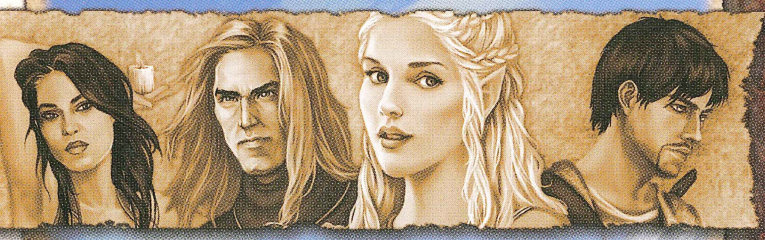
Die Schule der Austreibung bringt borongläubige Seelenheilerinnen, fähige Exorzisten und verantwortungsvolle Erforscher des Niederhöllischen hervor, die zum Teil Zauber beherrschen, die in jeder anderen Schule der Weißen Gilde niemals den Giftschrank verlassen dürften. Antimagier aus Perricum kommen den dunkelsten Seiten der Magie und ihren Auswirkungen näher als die meisten anderen Weißmagier, und insbesondere die letzten Jahrgänge sahen sich häufig mit dem dämonischen Erbe der Schattenlande konfrontiert.
Auch wenn sie solche Umtriebe erbittert bekämpfen, genießen sie daher innerhalb der weißen Gilde einen nicht ganz unumstrittenen Ruf.
Als Reichsakademie arbeitet die Schule der Austreibung jedoch eng mit der Boronkirche und den Geweihten der Hesinde zusammen, und die meisten Abgänger verlassen die Akademie als götterfürchtige und moralisch gefestigte Persönlichkeiten, die sich bewusst sind, auf welch schmalen Grat sie sich mit ihren Forschungen und ihrem Kampf gegen das Böse bewegen.
Besonderes Verantwortungsbewusstsein erlernen die Zöglinge als Seelenheiler, denn die Akademie gilt als erste Anlaufstelle für jene, deren Geist die Schrecken der Schattenlande nicht unbeschadet überstanden hat. Jeder Abgänger hat zudem in den späteren Lehrjahren jüngere Schüler unterrichtet und ist entsprechend selbst von anderen Jungmagiern unterwiesen worden. Auch bei alltäglichen Arbeiten in der Akademie, etwa in der Waschküche und bei der Pflege der geistig Erkrankten, müssen die Schülerinnen beherzt mit anpacken, und so bleibt ihnen kaum etwas Menschliches fremd.



Professionen in der Übersicht

Professionen	Seite	AP-Wert
Zaubererprofessionen:		
Ceoladir	178	253 Abenteuerpunkte
Derwisch	179	316 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier nach Alrik Dagabor	180	247 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach	181	301 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier nach Vadif sal Karim	182	350 Abenteuerpunkte
Gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia	183	349 Abenteuerpunkte
Graumagier des Direkten Weges zu Gerasim	184	314 Abenteuerpunkte
Graumagier der Halle der Antimagie zu Kuslik	185	320 Abenteuerpunkte
Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal	186	349 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Akademie der Hohen Magie zu Punin	187	323 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan	188	255 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Schule der Verformungen zu Lowangen	189	322 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda	190	347 Abenteuerpunkte
Hazaqi	191	276 Abenteuerpunkte
Intuitiver Zauberer (Magischer Taugenichts)	192	184 Abenteuerpunkte
Majuna	193	291 Abenteuerpunkte
Qabaloth der Töchter Niobaras	194	341 Abenteuerpunkte
Rahkisa	195	268 Abenteuerpunkte
Sangara	196	317 Abenteuerpunkte
Scharlatan	197	269 Abenteuerpunkte
Schwarzmagier der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa	199	327 Abenteuerpunkte
Schwarzmagier des Demirion Ophenos	200	320 Abenteuerpunkte
Schwarzmagierin der Al'Achami zu Fasar	201	327 Abenteuerpunkte
Sharisad	202	268 Abenteuerpunkte
Weißmagier der Akademie Schwert & Stab zu Gareth	203	325 Abenteuerpunkte
Weißmagier nach Hesindius Lichtblick	204	276 Abenteuerpunkte
Weißmagierin der Schule der Austreibung zu Perricum	205	333 Abenteuerpunkte

KAPITEL 6: ARCHETYPEN





»Bei Angroschs flammendem Bart! Ich kann euch Geschichten erzählen, die werdet ihr mir noch nach zwanzig Pilzbieren nicht glauben. Und doch sind sie alle wahr. Ihr wisst doch, dass ich niemals einen Angroscho anlügen würde?
Ich reise ja nun schon etwas länger auf der Oberfläche, meine Menschenfreunde würden sogar sagen, ein halbes Leben. Naja, so lange nun auch wieder nicht. Ich bin auf meinen Reisen schon so manchem Echsenwerk begegnet, und doch muss ich sagen, nicht jede Art von Magie war schlecht. Jaja, ich weiß was ihr denkt. Der Hardas hat zu viel Sonne abbekommen, aber mein Freund Xaron ist kein Echsling und hat mich schon mehrfach mit seinen Zauberkräften gerettet. Ich natürlich auch ihn, denn wenn er zu viel gezaubert hat, kann er schnell gar nichts mehr. Dann ist die Zeit gekommen, wo ich und mein Felsspalter ihm aus der Patsche helfen.
Nein, es gibt auch unter den Zauberern anständige Burschen und Mädels. In den Tulamidenlanden bin ich einer Tänzerin begegnet. Ein wenig schmal und etwas zu groß für mich, aber mein Kampfgefährte Rashim sagte, sie sei eine Perle der Khômwüste und ihre Schönheit unbeschreiblich – für menschliche Maßstäbe mag das zutreffend sein. Aber viel wichtiger: Sie konnte selbst mich mit ihrem Tanz in den Bann ziehen! Xaron hat mir dann erzählt, das wäre Magie gewesen. Aber als uns diese Ferkinas überfallen haben, griff sie beherzt zum Säbel und hat es den Barbaren ordentlich gezeigt! Schade, dass sie keine Angroschna ist, sie wäre sicherlich die begehrteste Frau der Ambossberge.
Zum Glück war sie keine Hexe, da ist mir nämlich noch keine ehrliche über den Weg gelaufen.«
—Hardas Sohn des Kurolas, ambosszwergischer Krieger, neuzeitlich

Auf den nachfolgenden Seiten sind acht spielfertige Archetypen aufgeführt. Sie alle wurden mit den Regeln der Heldenerschaffung und dem Erfahrungsgrad *Erfahren* erstellt und ergänzen die zwölf Archetypen aus dem **Regelwerk**. Alle Archetypen wurden nach Professionen aus **Aventurische Magie** erstellt, um die diversen Möglichkeiten magischer Helden aufzuzeigen. Unter den Helden befinden sich sowohl verschiedene Magiertypen, als auch eine Zaubertänzerin, ein Scharlatan und eine intuitive Zauberin, damit du aus einer abwechslungsreichen Mischung wählen kannst.
Verbunden sind alle Archetypen durch eine gemeinsame Geschichte, die sich dieses Mal um die finsteren Pläne einer Schwarzmagierin dreht.

Die Donnerbacher Magierin

»Niemand kann glücklicher sein als ich. Meine Heimat ist ein Ort, wo Menschen und Elfen friedlich zusammenleben, Mada hat mich gesegnet und ich kann Leben retten.«

»Setz dich und schließe die Augen. Wenn du sie wieder aufmachst, ist der Kratzer weg.«

»Keine Sorge, das sind nicht die Symptome der Schwarzen Wut. Könnte aber Dumpfschädel sein.«

Fiana liebte die lichten Wälder ihrer Heimat. Obwohl Donnerbach nicht weit von der Akademie entfernt lag, zog es sie häufig zu dem kleinen Bach und der Felshöhle inmitten des dunklen Grüns. Dort verbrachte sie viel Zeit, in der sie Wildtiere beobachtete, ein paar Beeren pflücken ging oder einfach den Klängen der Natur lauschte und vor sich hin sinnierte. Von den anderen Donnerbacher Magiern hatte sie deshalb den Spitznamen „Elfchen" bekommen – und für ihre spitzen Ohren, ein Erbe ihrer elfischen Vorfahren.

An diesem Tag gab es aber einen besonderen Grund, warum sie die Felshöhle aufsuchen wollte. Sie hatte Besuch von zwei guten alten Freunden: Lorcan Fidian und Parinor Steinhauer, den man nur als den Großen Majestrino kannte.



Auf einer Studienreise im mittelreichischen Herzogtum Weiden war Fiana den beiden Männern begegnet, die selbst Jugendfreunde waren, und hatte sich sehr schnell gut mit beiden verstanden. Während Lorcan sie anfangs – wie jede Frau, der er begegnete – mit seinen Liebesliedern umgarnte, war Parinor einfach nur ein geselliger Mensch, der sie mit seinen Zaubertricks unterhalten wollte. Beide waren magisch begabt, auch wenn sie dies bei Lorcan erst viel später herausfinden sollte. Er war ein Ceoladir, einer jener geheimnisvollen Zauberbarden aus Albernia, während Parinor ganz offensichtlich der Zunft der Scharlatane angehörte.

Beide hatten ihr versprochen, sie noch in diesem Jahr in Donnerbach zu besuchen. Und sie hielten Wort. So machte sich Fiana mit den beiden gemeinsam an diesem Tag auf, um ihnen ihren Lieblingsplatz nahe der Akademie zu zeigen.

„Wir sind da. Ist es hier nicht einfach wundervoll? So stelle ich mir ein zwölfgöttliches Paradies vor", sagte Fiana begeistert zu ihren Freunden.

„Nun, du hattest auf jeden Fall recht, als du uns gesagt hast, dass uns niemand stören wird. Ein bisschen einsam hier", erwiderte Parinor.

Lorcan sah sich um. Ihm schien diese Gegend deutlich besser zu gefallen, als dem Scharlatan, und er ließ sich auf einem der umgestürzten Baumstämme nieder.

„Hier kann man es schon aushalten. Zeig' dich doch einfach mal ein wenig erfreut von dieser tsagefälligen Oase, Parinor."

Lorcan schnallte die Laute vom Rücken und prüfte die Saiten seines Instruments.

„Mir fällt bei diesem Anblick eine kleine Ode an die Natur ein. Habt ihr Lust sie zu hören?"

„Nein", sagte Parinor.

„Sicher, gerne", sagte Fiana.

„Nun, liebe Adepta Gerdenwald, dann lauscht der Melodie, die ich einst von einem Elfen in Winhall vernahm."

Lorcan begann mit seinem Stück, während Fiana auf einem Felsen Platz nahm und Parinor sich gegen die Mauer der Felsenhöhle lehnte.

Zunächst war Fiana ganz versunken in der schönen Melodie, die von der Sehnsucht nach den Salamandersteinen handelte, als sie plötzlich ein Stöhnen hörte.

„Halte kurz ein, Lorcan. Habt ihr das auch gehört?"

Der Barde hielt in seiner Bewegung inne, und die Musik der Laute verstummte.

„Das war ich! Lorcans Gedudel ist ja nur schwer zu ertragen", versuchte Parinor einen Witz zu machen, aber in diesem Moment hörten alle drei das Stöhnen erneut, das aus unmittelbarer Nähe zu kommen schien.

Fiana erhob sich und lief als erste in die Richtung des Geräuschs. Lorcan legte seine Laute zu Boden und folgte ihr an Parinors Seite. Als der Barde jedoch einen Dolch zog, sah ihn der Scharlatan verwundert an.

„Nur eine Vorsichtsmaßnahme", flüsterte Lorcan.

Fiana fand den Verletzten zuerst. Ein Mann, etwa um die Dreißig, der in einer roten Magierrobe vor ihr lag und aus zahlreichen Wunden blutete. Er lebte noch, war aber schwer verletzt und kaum bei Bewusstsein. Diese Verletzungen konnte er sich keinesfalls selbst beigebracht haben. Wenn Fiana nicht irrte, stammten sie von einer Streitaxt. Behutsam zog sie ihm die Handschuhe aus und sah, dass das Siegel in seiner Hand nicht von der Donnerbacher Akademie stammte.

Wenn ich mich nicht täusche, dann kommt er aus Perricum. Ein Weiß- und Antimagier also.

„Bewacht die Gegend“, wies sie ihre Kameraden an. „Wenn der- oder diejenigen, die ihm das angetan haben, noch in der Nähe sind, sind wir in Gefahr. Der Mann ist ein Weißmagier aus Perricum, und ich werde versuchen, ihn zu retten.“

Lorcan und Parinor taten wie geheißen und sicherten die Lichtung. Fiana beugte sich über den fremden Magier, um ihm die Hand auf seine Brust zu legen, dort wo die am schlimmsten blutende Wunde klaffte.

„Balsam Salabunde“, begann Fiana zu murmeln und wiederholte die Zauberformel mehrfach. Sie spürte, wie die magische Kraft von ihrem Körper in den des Magiers floss und sich in Lebenskraft wandelte. Langsam versiegte der Blutstrom und die Verletzungen begannen zu heilen, erst die klaffende Brustwunde, danach einige der übrigen Schnitte.

„Habt Dank“, sagte der Magier mit schwacher Stimme, als er das Bewusstsein wiedererlangte.

„Nichts zu danken. Es ist meine Berufung zu helfen. Ihr seid in Sicherheit.“

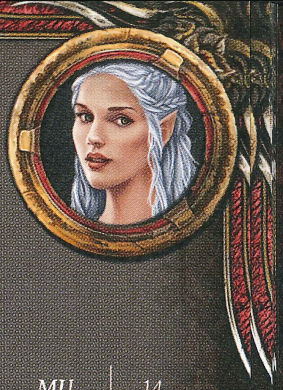
Der fremde Zauberer schüttelte den Kopf und sah die Halbelfe eindringlich aus hellen Augen an, als er sprach: „Nein, niemand hier ist in Sicherheit, solange wir sie nicht finden!“

Die Heldin im Spiel

Wenn es jemanden gibt, auf den man sich immer verlassen kann, dann ist es die Magierin aus Donnerbach. Am Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung lernte sie nicht nur, wie man Verletzte mit und ohne den Einsatz von Magie versorgt, sondern auch, dass sie moralisch verpflichtet ist, jenen zu helfen, die Hilfe bedürfen. Die Donnerbacher Magierin ist eine Menschen- und Elfenfreundin, die Kranke und Verletzte ohne zu zögern versorgt. Sie tut dies nicht für eine Entlohnung, auch wenn sie eine solche nicht ablehnt, wenn sich der Patient ihre Hilfe leisten kann. Sie hilft, weil es richtig ist.

Als Gelehrte weiß sie viel über die Magie und noch mehr über die Heilkunst, allerdings ist sie kein theoretisches Genie wie ein Puniner Magier. Dafür ist sie praktisch veranlagt und scheut sich nicht davor, beherzt anzupacken oder ihre Heilkräuter im Wald selbst zu sammeln. Wenn Gefahr droht, kann sie sich durchaus verteidigen, aber ihre Erziehung verbietet es ihr, unschuldiges Blut zu vergießen, sodass sie Kämpfe meiden wird.

Neben der Heilkunst versteht sie sich auch auf das zweite Standbein der Akademie, die Verständigungsmagie. Damit ist sie nicht nur in der Lage, Gedanken zu lesen, sondern auch über größere Distanz mit anderen zu kommunizieren. Fremde fassen dank ihrer einfühlsamen und offenen Art meist besonders schnell Vertrauen. Ihre magischen Fähigkeiten würde die Donnerbacher Magierin jedoch nie missbrauchen, und sie ist sich bewusst, wie verstörend es auf andere wirken kann, wenn man ungefragt ihre Gedanken liest.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Gutaussehend I, Zauberer
Nachteile: Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit)
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Donnerbach), Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach, Tradition (Gildenmagier)
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Goblinisch I, Isdira III
Schriften: Isdira-Zeichen, Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 8 (AT 10 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8/ PA 3); Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 3, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 1
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 1, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 3, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 1, Fesseln 0, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 5, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 1, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 1, Malen & Zeichnen 2, Metallbearbeitung 0, Musizieren 2, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Zauber: Grußwort; Attributo (Körperkraft) 4, Balsam 8, Bannbaladin 4, Blick aufs Wesen (Elfen) 5, Blick in die Gedanken 6, Klarum Purum 5, Somnigravis 4
Ausrüstung: Donf (x 3), Gulmond (x 3), Heiltrank (QS 4), Kleidung (normal), Magierrobe, Magierstab (lang), Schwerer Dolch, Umhängetasche, Wildnispaket, Wirselkraut (x 3), 2 Dukaten, 1 Silbertaler, 8 Heller

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	12
GE	12
KO	10
KK	10

LeP	25
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	13+1W6
SK	2
ZK	0
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Halbelfe
Kultur: Nordaventurien
Profession: Gildenlose Magierin des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach
Erfahrungsgrad: erfahren

Der Puniner Magier

»Das Objekt weist eine semi-confregite Matrix auf. Vermutlich ein Arcanovi, allerdings in einer mir unbekannten Tradition gewirkt.«

»Elfenbeinturm? Ich muss doch sehr bitten! Die magische Forschung hat den Menschen schon so viele Vorteile verschafft, auch wenn diese dem Laien nicht immer auf den ersten Blick ersichtlich sind.«

»Eine Reise? Nach Maraskan? Diese Form der Feldforschung scheint mir gelinde gesagt ein wenig riskant.«

Eglamo Cavazaro war sich des Risikos bewusst. Er hatte das Artefakt aus der Akademie entwendet, um in seiner eigenen Studierstube weitere Experimente durchzuführen. Das seltsame Artefakt, das einfach nur als Moskitomensch bezeichnet wurde, war ihm noch immer ein Rätsel, und keiner der Magister, die bislang die magische Analyse daran durchgeführt hatten, konnte brauchbare Ergebnisse vorweisen. Und dies war der Hauptgrund, warum Eglamo die Statuette untersuchen wollte.

Ein Gegenstand, der sich offenbar den althergebrachten Methoden der gildenmagischen Analyse widersetzen kann. Höchst interessant! Sollte es mir gelingen, das Artefakt zu entschlüsseln, ist mir der Respekt der Spektabilität sicher.



Bedauerlicherweise wurde die Statuette unter Verschluss gehalten, was die Anaylsemöglichkeiten von Eglamo deutlich einschränkte. Er durfte lediglich eine Stunde an der Akademie forschen, deutlich zu wenig, um brauchbare Ergebnisse zu erzielen. Also hatte er beschlossen, die Statuette einfach mit nach Hause zu nehmen.

Gerade als er den Moskitomenschen in seiner Wohnstube genauer betrachtete, klopfte es an seine Tür. Erschrocken fuhr Eglamo hoch und warf ein Tischtuch über das Artefakt, was allerdings eine auffällige Beule auf dem Tisch hinterließ.

„Wer ist da? Ich habe keine Zeit", sagte Eglamo.

„Mein Name ist Phelicitas Karinor-Beratas", klang es durch die Tür.

„Ich bin eine Kollegin, ehrenwerter Adeptus Cavazaro. Man sagte mir, dass ich mit euch sprechen sollte, wenn es um die Statuette geht, die man den Moskitomenschen nennt."

Karinor? Eine Frau aus einem der Grandenhäuser Al'Anfas?

Eglamo war verwirrt und nervös, zwei Gefühlslagen, die bei ihm selten zugleich vorkamen und nun in seinem Inneren ein Duell ausfochten. Seine Neugier siegte, wie eigentlich immer. Er öffnete die Tür. Vor ihm stand eine Frau, der man das Waldmenschenerbe in ihren Adern deutlich ansah. Ihre Haut war dunkel, und dank ihrer offenherzigen Kleidung sah Eglamo viel mehr davon, als ihm lieb war. Unter mandelförmigen Augen traten die Wangenknochen aus ihrem Gesicht hervor, das Haar allerdings war in starkem Kontrast dazu hellblond gefärbt, was ihre Exotik nur noch unterstrich. Wie immer, wenn Eglamo aufgeregt war, sprach er viel zu schnell.

„Ihr gehört der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa an, nicht wahr? Dann seid ihr ja sehr weit fort von eurer Heimat. Was sagtet ihr noch gleich über den Moskitomenschen?"

Er zwang sich, den Blick auf ihren Stab zu richten, der von einem kleinen Totenschädel geziert wurde.

„Nun, ich suche im Auftrag meiner Gilde ein gefährliches Artefakt, welches bei einer Expedition der Universität von Al'Anfa im Dschungel des Regengebirges geborgen wurde. Unglücklicherweise hat eine Gruppe Grabräuber es entwendet. Es handelt sich um jene Statuette, welche über gewisse Umwege nun an eure Akademie gelangt ist. Darf ich reinkommen?"

Die Magierin wartete Eglamos Antwort erst gar nicht ab, sondern betrat seine Wohnung. Er trat einen Schritt zur Seite und folgte ihr.

„Ich weiß nicht, ob ich euch weiterhelfen kann. Meine Analyse mittels Odem Arcanum und Analys Arkanstruktur ergab bislang nur wenig", sagte Eglamo.

„Gar keine Anhaltspunkte, Collega? Ich bin enttäuscht", sagte sie und zog einen Schmollmund.

„Nun ja, ein paar schon. Ich bin mir mittlerweile recht sicher, dass die Statuette eine Form von magischer Macht ausstrahlt. Höchstwahrscheinlich Essenzen heptasphärischen Ursprungs, wenn auch gut verborgen. Ganz so, als ob die Statuette eine Art contrativen Mechanismus besitzen würde."

„Ihr meint, etwas schützt die Statuette?"

„Exakt. Was wisst ihr eigentlich über den Moskitomenschen? Offenbar sind euch Details geläufig, die meine Gilde nicht kennt."

„Ich gehe euch gerne zur Hand", sagte sie mit einem bezaubernden Lächeln „Setzen wir uns doch am besten in euren Salon."

War das eine Aufforderung? Oder nur wissenschaftliches Interesse? Bei Rahja und Hesinde, warum muss sie so hübsch sein und ausgerechnet aus Al'Anfa kommen. Und eine Schwarzmagierin sein. Da weiß man doch einfach nicht, woran man ist. Hoffentlich entdeckt sie wenigstens die Statuette nicht gleich!

Eglamo führte Phelicitas in einen Nebenraum.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Verbesserte Regeneration (Astralenergie) III, Zauberer
Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd gegenüber der Welt außerhalb der Magierakademie), Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Sonderfertigkeiten: Analytiker, Bindung des Stabes, Ortkenntnis (Punin), Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Tradition (Gildenmagier)
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Bosparano III, Tulamidya II, Ur-Tulamidya I, Zhayad I
Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya, Ur-Tulamidya, Zhayad
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 3), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8/ PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 3), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 3), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3); Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 3, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 4
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 9, Mechanik 2, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 6, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 6, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Zauber: Zauberfeder; Analys 8, Invocatio Minima 8, Manifesto 8, Oculus Astralis 7, Odem 10, Pentagramma 6, Xenographus 10
Ausrüstung: Codex Albyricus (1. Band), Federkiel, Federmesser, Geldbeutel, Kleidung (normal), Magierrobe, Magierstab (lang), Stadtpaket, Tinte, Umhängetasche, 3 Dukaten, 3 Heller

MU	*14*
KL	*15*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*12*
GE	*10*
KO	*10*
KK	*9*

LeP	*29*
AsP	*35*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*12+1W6*
SK	*2*
ZK	*1*
AW	*5*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Die Schwarzmagierin war offenbar im Auftrag der Universität von Al'Anfa entsandt worden, die gestohlene Statuette zurückzubringen. An der Pforte der Puniner Akademie hatte man sie barsch abgewiesen, immerhin gehörte sie der Bruderschaft der Wissenden an und verlangte die Herausgabe eines Artefakts, das die Akademie von Punin nun rechtmäßig als ihren Besitz betrachtete.
Eglamo genoss das Gespräch mit Phelicitas, deren Bildung und Wortgewandtheit ihrer Schönheit in nichts nachstand. Sie machte auf ihn auch nicht den Eindruck, dass sie finsteren Machenschaften nachging. Scharfsinnig folgte sie seinen Ausführungen und gemeinsam gingen sie Eglamos Notizen durch, die er sich zur Analyse des Artefakts gemacht hatte.
Plötzlich wurde ihre Unterhaltung jäh durch ein Klirren aus dem Nebenzimmer unterbrochen. Beide Magier standen sofort auf und stürzten durch den Flur in Eglamos Studierstube. Das Fenster lag in Scherben, und eine rothaarige, junge Frau hatte die Statuette samt dem Tischtuch ergriffen.
„Sie stiehlt den Moskitomenschen, tut etwas!", schrie Phelicitas.
„Ich bin kein Magus der Magica combattiva!", entgegnete Eglamo entrüstet.
„Alles muss man selber machen! Ignifaxius!"
Der Flammenstrahl schoss aus Phelicitas Zauberstab und flog auf die Diebin zu. Dieser gelang es jedoch, sich geistesgegenwärtig zur Seite zu werfen. Der Zauber traf einen Stuhl, dessen Samtbezug sofort Feuer fing. Mit einem Sprung war die Diebin aus dem Fenster gesprungen und rannte durch die Puniner Gassen. Phelicitas machte keinerlei Anstalten, ihr zu folgen, sondern blickte wütend zu Eglamo.
„Hinterher, wir müssen die Statuette wiederbekommen! Und denk nicht mal dran, mir nicht zu helfen. Schließlich bist du schuld daran, dass das Artefakt schon wieder verschwunden ist."
Hesinde, nein! Warum muss das ausgerechnet mir passieren? Ich will doch bloß in Ruhe forschen.

Der Held im Spiel
Die Magierakademie von Punin gilt als Eliteschule, die nur die klügsten Köpfe und aussichtsreichsten Schüler aufnimmt. Der Puniner Magier hat eine ausgezeichnete Ausbildung genossen und es gibt kaum ein magisches Thema, zu dem er nicht etwas beisteuern kann. Doch selbst unter anderen Magiern gelten die Absolventen als verkopft und realitätsfern. Ihm wird stets ein Ruf als Stubenhocker anhängen, selbst wenn es ihn zur Feldforschung auf Abenteuerreise zieht. Abergläubische Landbevölkerung wird er mit Wissenschaft und Vernunft zu belehren versuchen, er hat kaum Empathie für soziale Kontakte und selbst einfache Alltagsdinge wie Feuermachen oder das Zubereiten von Essen bereiten dem Puniner Magier gelegentlich Probleme. Diese Weltfremdheit macht ihn jedoch gleichzeitig auch sympathisch.
Unterschätzen sollte man den Puniner Magier jedoch auf keinen Fall. Auch wenn er Kletterpartien, Wettrennen oder einen Sprung über eine Felsspalte tunlichst vermeiden sollte, so ist er doch ein heller Kopf und brilliert auf seinem Gebiet: der Magie.

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Graumagier der Akademie der Hohen Magie zu Punin
Erfahrungsgrad: erfahren

Die Khunchomer Sharisad

»Der Tanz ist ein Geschenk der göttlichen Rahja. Er erfüllt die Tänzerin ebenso mit Ekstase wie den Zuschauer.«

»Du Sohn der Einfalt! Ja, eine plumpe Dirne mag auch ihre Hüften schwingen können. Aber du kannst eine edle Shadifstute doch nicht einfach mit einem lahmen Ferkinapony vergleichen!«

»Den Tanz der Sieben Schleier? Ja, den beherrsche ich. Aber ich tanze ihn nicht für jeden, sondern nur für ausgewähltes Publikum. Ob du dazu gehörst? Vielleicht ...«

So hatte sich Karima al'Jamila ihren Aufenthalt in Punin nicht vorgestellt. Sie war von Khunchom aus aufgebrochen, um die Welt jenseits der Tulamidenlande zu bereisen, den Menschen mit ihrer rahjagefälligen Kunst Freude zu schenken und sich eine gut gefüllte Geldbörse zu bescheren. In Aranien hatte man sie wie eine Göttin behandelt. Leider war die Konkurrenz dort nicht zuletzt durch die Majunas sehr groß, sodass sie entschied, weiterzuziehen.

Hübsch waren die Majunas ja allesamt, besonders Tarek. Und ich kann ihnen nicht absprechen, dass sie begnadete Tänzer sind.



In Punin, wo Karima schlussendlich gelandet war, wurde sie nicht überall mit so viel Respekt behandelt. Einige der Mittelreicher dachten, dass eine Sharisad nur eine billige, tulamidische Kurtisane war, die sich an jeden heranmachte, wenn sie Geld brauchte. So war sie in einer Kaschemme namens *Rahjas Einkehr* gelandet, ein Lokal für billige Unterhaltung in Unter-Punin. Ein Narr machte auf der Bühne Witze, die niemanden zum Lachen brachten, eine Bardin spielte ein grässliches Stück auf ihrer Laute und die meisten Besucher dieses Ortes sahen so grob aus, dass sie in einem Steinbruch besser aufgehoben wären. Karima war aber vor allem wegen des Geldes hier. Der Wirt hatte ihr eine nicht zu verachtende Summe genannt, von der sie zumindest ein Viertel im Voraus erhalten hatte. Wenn der Auftritt vorbei war, würde sie im Rahjatempel eine Spende darbringen, ein Bad in den Madathermen nehmen, um sich den Schmutz dieser billigen Absteige abzuwaschen, und dann ihre Sachen packen und verschwinden.

Im Horasreich sind die Sitten nicht so rau, und Künstler sind dort immer willkommen. Vielleicht mache ich einen Abstecher nach Belhanka, in Rahjas Stadt.

Dennoch hatte Karima sich gut auf den Auftritt in Rahjas Einkehr vorbereitet. Sie wollte selbst an einem solch widerlichen Ort Rahjas Freude verbreiten und hatte sich dazu entschieden, den Tanz der Bilder aufzuführen. Sie gab dem Wirt ein Zeichen, der daraufhin zwei als Tulamiden verkleidete Almadanis anstieß. Sie waren die musikalische Bekleidung des Abends und hatten eine Dabla und eine Kabasflöte dabei, die sie nun zum Einsatz brachten.

Karima hatte ihr schönstes Tanzgewand angezogen. Zwei Schleier umschlangen ihren Körper, der Schellengürtel an der Hüfte klimperte im Takt ihrer Bewegung und sie hatte sich mit einem wohlriechenden Balsam eingerieben, der ihre Haut verheißungsvoll schimmern ließ.

Das bisher völlig desinteressierte Publikum sah zu ihr auf, als sie die Bühne betrat und mit ihrem Tanz begann. Sie hatte die Zuschauer vom ersten Augenblick an in ihren Bann gezogen. Während sich Karima langsam mit anmutigen Hüftschwung und weitausholenden Armbewegungen auf der Bühne räkelte, sah sie in der ersten Tischreihe vor sich eine rothaarige Frau sitzen.

Eine solche Perle unter all diesen Schurken? Nun ja, mich hat es ja auch hierher verschlagen. Hat sie mich eben angelächelt? Oder bilde ich mir das nur ein?

Die Sharisad fühlte in sich eine Wärme aufsteigen, die nicht vom Tanz herrührte. Die Rothaarige gefiel ihr, aber sie war sich weder sicher, ob die Fremde mit dem Lächeln ihre Zuneigung bekunden wollte, oder ob sie sich lediglich durch den Tanz unterhalten fühlte.

Bei Rahja, ich werde alles auf eine Boltankarte setzen! Vielleicht lohnt sich mein Aufenthalt in Punin ja doch noch. Lust auf ein kleines Abenteuer hätte ich schon.

Karima verließ mit einer eleganten Bewegung die Bühne und hielt mit wohlgesetzten Schritten und bebenden Hüften auf die Tische des Publikums zu. Zu ihrem Unmut sah sie, wie sich ein bulliger Mann mit einem Lederharnisch auf dem freien Platz neben der Rothaarigen niederließ. Zuerst wollte Karima ihren Plan aufgeben, doch während sie an einer Gruppe von drei betrunkenen Halbstarken vorbeitanzte, schloss sie nach einem schnellen Blick über die Schulter aus, dass die beiden ein Paar waren.

Sieht eher nach einer geschäftlichen Beziehung aus.

Als sie den Tisch der beiden erreicht hatte, machte sie langsamere, verführerische Bewegungen. Sie umgarnte mit ihren Armen zunächst den muskulösen Mann, der einen kurzen Moment abgelenkt wirkte. Da er aber nicht Ziel ihres Interesses war, wechselte sie schnell zu der Frau, die von der sanften Berührung ihrer Schleier

überrascht war. Karima löste eines der Seidentücher von ihrem Arm und umschlang die Rothaarige damit, während an den Nebentischen die Gäste johlten.
Die Frau sah sie lächelnd an, aber leider unterbrach der Bullige Karimas Annäherungsversuch und wollte von der Rothaarigen irgendetwas wissen.
Möge der Namenlose dir in den Hintern treten!, fluchte Karima innerlich, zwang sich aber zu einem Lächeln. Noch bevor sie weiter darüber nachdenken konnte, musste sie sich ein Stück weit vom Objekt ihrer Begierde fort bewegen, sonst wäre ihr der Tanz misslungen.
Aus den Augenwinkeln sah sie, dass neue Gäste ankamen. Ein Barde mit einer Laute, hinter ihm eine Waldmenschenfrau mit hell gefärbten Haaren in einer dunklen Robe und ein zugeknöpfter Puniner Magier, der in der Taverne absolut verloren wirkte.
Als der Bullige die Neuankömmlinge sah, ging alles ganz schnell. Er stieß den Tisch so plötzlich um, dass er die Rothaarige von ihrem Stuhl holte und sie unter der soliden Eichenplatte begrub. Blitzschnell riss er ihre Tasche an sich und zückte einen Säbel. Panik brach aus und die drei Neuankömmlinge versuchten, zu dem Mann im Lederharnisch vorzudringen, wurden aber von fliehenden Gästen aufgehalten.
Er wird sie umbringen!
Ob es Mut oder Tollkühnheit war, konnte Karima nicht sagen, aber sie rannte, ohne zu zögern, auf den Bulligen zu und trat ihm mit voller Kraft gegen das Schienbein. Ein Ellenbogenschlag ins Gesicht ließ sie zu Boden stürzen. Blut schoss aus ihrer Nase, aber sie sah mit grimmiger Zufriedenheit, dass der Schurke offenbar von der Rothaarigen abgelassen hatte und das Weite suchte. Dann spürte sie den Schmerz.
Ach Rahja, zu welchen Dummheiten verleitest du mich nur manchmal.

Die Heldin im Spiel
Kaum jemand würde vermuten, dass eine Tänzerin zur Heldin geboren wurde. Aber die Märchen der Haimamudin sind voll von mutigen Sharisadim, die nicht nur hervorragende Tänzerinnen waren, sondern auch dank ihrer Klugheit und ihrem Mut Großes vollbracht haben. Mit ihrer Tanzmagie kann eine Sharisad bei Festen oder anderen Anlässen eine wertvolle Hilfe sein, denn sie kann Menschen durch ihren Tanz gewogen stimmen oder andersweitig manipulieren. Durch ihre täglichen Übungen ist sie körperlich leistungsfähig und belastbar, und auch das Reisen ist sie gewohnt, denn um ihre Kunst zu vervollkommnen, nimmt sie weite Wege in Kauf. Eine Kämpferin ist sie zwar nicht, das bedeutet jedoch keinesfalls, dass sie sich nicht mit Dolch oder Säbel zu wehren versteht.
Sie kann gut mit Menschen umgehen. Ihr rahjagefälliger Körper und ihr Tanz sind ihr dabei eine große Hilfe und sie versteht sich darauf, ein Gegenüber mit ihrer bezaubernden Art für sich einzunehmen. Auch wenn sie oft ein wenig eitel ist und versucht, in jeder Situation gut auszusehen, ist sie doch eine kluge und belesene Gesprächspartnerin und kennt sich zudem in vielen Wissensgebieten aus.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Glück I, Gutaussehend II, Zauberer
Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)
Sonderfertigkeiten: Bindung der Zauberkleidung, Besitzanspruch, Ortskenntnis, (Khunchom), Tradition (Zaubertänzer),
Sprachen: Muttersprache Tulamidya III; Garethi II
Schriften: Tulamidya-Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 7), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 10 (AT 12 / PA 7), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3); Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 5, Klettern 0, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 0, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 8, Tanzen 10, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 5, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Verkleiden 4, Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 3, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 0, Magiekunde 1, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 4, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 4
Magische Handlungen: Duft; Tanz der Bilder 8, Tanz der Ermutigung 8, Tanz der Heilung 5, Tanz der Liebe 5, Tanz des Unverletzbarkeit 7
Ausrüstung: Badeöl, Dolch, Kamm, Kerzen (x 10), Lippenrot, Nagelfeile, Parfüm, Schleier (7), Schwamm, Seife, Zauberkleidung, zweites Tanzgewand, 3 Dukaten

MU	*14*
KL	*12*
IN	*12*
CH	*14*
FF	*10*
GE	*14*
KO	*14*
KK	*10*

LeP	*33*
AsP	*27*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*1*
AW	*7*
Schips	*4*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Tulamidin)
Kultur: Mhanadistani
Profession: Sharisad
Erfahrungsgrad: erfahren

Der Perricumer Magier

»Was immer du bist, ich werde dich aus dem Körper der kleinen Alrike vertreiben. Kehre zurück in die Hölle, aus der du gekommen bist, elendes Dämonengezücht!«

»Das nennt sich Schmerz. Gewöhn dich daran, Dämon.«

»Macht euch keine Sorgen, mein Gardianum wird uns beschützen. Egal was hinter dieser Tür lauert, ich halte es auf!«

Er war stolz auf seinen Namen. Nicht auf den Namen, den er durch seine Familie erlangt hatte, denn Harnischmacher gab es viele, und er leugnete seine Herkunft aus einfachen Verhältnissen nicht. Aber der Name, den Cyberian an der Schule der Austreibungen von seinen Mitschülern erhalten hatte, bedeutete ihm viel mehr.
Weißschwert. Das ist ein guter Name.
Bereits kurz nach seinem Abschluss hatte er sich ein echtes Bannschwert anfertigen lassen. Die Spektabilität hatte ihm ein kleines Stück Meteoreisen geschenkt, das der Klinge, mit dem Stahl der Waffe verschmolzen, einen hellen Schimmer verlieh. Zum Dank hatte er eine Aufgabe für die Spektabilität übernommen und sich auf die Suche nach einer der meistgesuchten Verbrecherinnen des Mittelreiches gemacht: Selissa Damaron.

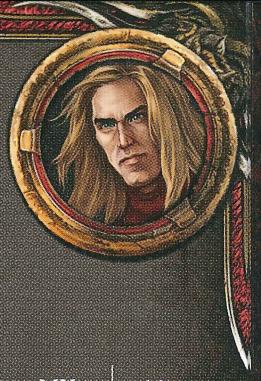


Die Schwarzmagierin war für einige der schrecklichsten Vergehen in den Schattenlanden und der Wildermark verantwortlich. Sie diente den Erben Borbarads, dem Gold und nun vor allem den Dämonen. Zwar gab es keine Beweise, dass sie einen Pakt mit einem Fürsten der Niederhöllen geschlossen hatte, aber als Abgänger der Perricumer Akademie sah es Cyberian als seine Pflicht an, sie zur Strecke zu bringen.

Er war ihrer Spur ein halbes Jahr lang gefolgt. Sie war eine begnadete Dämonenbeschwörerin und Cyberian hatte erkannt, dass sie einen abscheulichen Plan verfolgte. Sie wollte einen Dämon aus dem Gefolge Mishkaras beschwören, der eine schlimme Seuche im Mittelreich auslösen sollte. Der Dämon aber, den sie zu diesem Zweck zu rufen gedachte, war einzigartig. Vor Jahrhunderten hatte man seine niederhöllische Essenz in zwei Artefakte gebannt, auf dass sie nie wieder gemeinsam Unheil über die Menschen bringen würden. Nur mittels eines Rituals und wenn man die beiden Teile besaß, konnte man den Dämon befreien. Das eine Teilartefakt wurde in einer alten, lange vergessenen Ruine nahe Donnerbach vermutet, wo sich vor Jahrhunderten eine finstere Magierschule befunden haben soll. Bis dorthin hatte Cyberian Selissa verfolgt und war der Dämonologin und ihren Handlangern in die Falle gegangen. Nur dank der Hilfe von Adepta Fiana Gerdenwald, die ihn zufällig mit ihren Freunden fand, hatte er überlebt.
Für Fiana, Lorcan und dem Großen Majestrino war es selbstverständlich gewesen, dass sie ihm helfen würden. Nach Cyberians Genesung hatten sie also gemeinsam die Spur der abtrünnigen Magierin wieder aufgenommen, die sie bis nach Punin geführt hatte.
Dort erkannten sie, dass Selissa hinter dem zweiten Artefakt her war, einer Statuette, die sich momentan im Besitz der Puniner Akademie befand. Leider war sie aber wohl entwendet worden. Nur dank Lorcans Spürnase und der Überredungskunst des Scharlatans gelang es ihnen, dahinter zu kommen, was genau geschehen war. Offenbar hatte Selissa einen Handlanger namens Ulffried in der Stadt. Der wiederum hatte eine Diebin namens Gylvana angeworben, die Statuette für ihn zu stehlen.
An der Akademie wäre das Artefakt relativ sicher gewesen, unglücklicherweise aber befand es sich bei einem neugierigen Forscher namens Eglamo, der die Statuette unerlaubterweise zu Forschungszwecken mit nach Hause genommen hatte. Dort schlug die Diebin zu, nahm die Statuette an sich und brachte sie zu Ulffried in eine Taverne. Zu allem Übel war nun auch noch eine al'anfanische Schwarzmagierin hinter der Statuette her, da ihre Akademie Besitzansprüche anmeldete. Mithilfe der beiden Magier und seinen Freunden fand Cyberian heraus, in welcher Taverne die Übergabe des Artefakts stattfinden sollte, und sie beschlossen, zuzugreifen. Cyberian hatte vorsichtshalber den Hintereingang überwacht und so stolperte der fliehende Ulffried ihm mit der Statuette entgegen. Ein Corpofesso ließ den bulligen Mann schmerzerfüllt aufschreien, doch der Magier hatte nicht damit gerechnet, dass Ulffried einen Zauberring bei sich hatte, mit dem er einen Dämon zu Hilfe rufen konnte. In der Gasse hinter der Taverne tauchte schwefliger Dampf auf, aus dem sich der Körper einer gelb-schwarzen Raubkatze formte.
Praios und Hesinde stehen mit bei, ein Zant!
Doch Cyberian war für solche Fälle gewappnet. Er zog sein Bannschwert und ging zum Angriff über, während Ulffried sich fluchend in die Gasse absetzte.
Fiana und der Große Majestrino wichen sofort zurück, als sie den Dämon erblickten. Eglamo stammelte etwas von „heptasphärische, manifestierte Essenz aus der

Domäne Belhalhars," und die Schwarzmagierin schien noch zu überlegen, ob sie Ulffried verfolgen oder Cyberian zur Hand gehen sollte.
Der Zant bekam einen Treffer mit dem Schwert ab, der seine Wirkung nicht verfehlte, aber Cyberian wusste auch, dass sie keine Chance hatten, wenn er nicht Zeit für einen Pentagramma gewann.
„Haltet den Zant auf!", schrie Cyberian.
Mit dem Zuruf konnte er die Schwarzmagierin aus ihrer Unentschlossenheit wecken, die nun den Dämon mit ihrem Magierstab angriff. Auch der Scharlatan hieb mit seinem Stecken auf den Rücken des Zants ein. Der Treffer blieb allerdings ohne Folgen, und auch der Stein, den Fiana warf, um die Bestie abzulenken, prallte unbemerkt ab. Doch der Zant wütete schrecklich. Er stach das Spitze Ende seines Schwanzes in Majestrinos Schulter und seine Pranke zerriss Fianas Robe. Auch wenn sich die Al'Anfanerin erbittert zur Wehr setzte und den Zant mit einem Ignifaxius traf, sie konnten die niederhöllische Kreatur nur aufhalten, nicht besiegen.
Nun liegt es an mir. Hesinde hilf!
Cyberian hatte den Zauber auf ein Minimum der notwendigen Zeit verkürzt und brüllte die Formel, gerade als sich der Zant auf Fiana stürzen wollte.
„Pentagramma!"
Den Zant wurde von unsichtbaren Kräften zu Cyberian gezogen, wo er sich wild fauchend und zischend in Rauch auflöste und von dem Pentagramm auf der Robe des Magiers aufgesaugt wurde.
Cyberian atmete schwer, stützte sich auf seinen Stab und sah in die Richtung, in die Ulffried geflohen war. Zuerst bemerkte er die Tasche der Diebin am Boden, dann die Statuette, die zersprungen in Scherben daneben lag.
Hinter sich hörte er Eglamos Analyse: „Natürlich! Nicht die Statuette war magisch, sondern das, was sich darin befand! Deswegen diese erratischen Störungen beim Analys Arkanstruktur ..."

Der Held im Spiel
Wer die Ausbildung in der Magierakademie von Perricum überstehen will, der muss einen ausgeglichenen Charakter aufweisen. Deshalb neigt der Perricumer Magier zu Besonnenheit, ist aber gleichzeitig willensstark und lässt sich selbst durch große Gefahren nicht so schnell einschüchtern.
Im Gegensatz zu vielen anderen Weißmagiern ist der Perricumer Magier anderen Spielarten der Magie gegenüber aufgeschlossen, solange sie nicht für finstere Mächte missbraucht werden. Er ehrt die Zwölfgötter, allen voran Boron und seine mildherzige Tochter Marbo, aber auch zu Hesindes Weisheit und der Wahrhaftigkeit des Götterfürsten Praios hat der Exorzist aus Perricum einen engen Bezug. Durch seine Arbeit kennt er sich mit dem menschlichen Geist und den Lastern der Menschen sehr gut aus.
Er sieht es als seine Berufung, Geister und Dämonen zu bannen und sich im Namen der zwölfgöttlichen Ordnung entschlossen gegen die Finsternis zu stellen, wo auch immer sie ihm begegnen mag.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Zauberer
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Bindung des Bannschwerts, Bindung des Stabes, Entschwörung (Dämonen), Entschwörung (Geister), Ortskenntnis (Perricum), Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum, Tradition (Gildenmagier)
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Bosparano II, Zhayad I
Schriften: Kusliker Zeichen, Zhayad
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 11 (AT 13 / PA 7), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4); Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 0, Einschüchtern 3, Etikette 1, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 5
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 3, Fischen & Angeln 1, Orientierung 0, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 6, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 5, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Zauber: Beruhigung; Ängste lindern (Hexen) 4, Einflussbann 5, Heptagramma 5, Illusionsbann 5, Invocatio Minima 4, Pentagramma 7, Verwandlungsbann 5
Ausrüstung: Bannschwert (mittel), Kleidung (normal), Magierrobe, Magierstab (lang), Reisepaket, 30 Dukaten auf der Nordlandbank, 6 Dukaten als Münzen

MU	*14*
KL	*14*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*10*
GE	*11*
KO	*11*
KK	*12*

LeP	*27*
AsP	*34*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*2*
ZK	*1*
AW	*6*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Weißmagier der Schule der Austreibung zu Perricum
Erfahrungsgrad: erfahren

Die Al'Anfaner Magierin

»Du fürchtest mich, weil ich eine Schwarzmagierin bin? Das brauchst du nicht. Du solltest mich fürchten, weil ich dich in ein Häufchen Asche verwandeln kann.«

»Schwarzmagier ist ein schwammiger Begriff. Darunter fallen eklige und verabscheuungswürdige Nekromanten ebenso wie wissbegierige Granden aus gutem Haus. Bei mir kannst du dir aussuchen, was dir mehr zusagt.«

»Macht euch keine Sorgen wegen des Piratenschiffes, Capitanya. Ich werde das für euch erledigen.«

Ihre Mission hatte sich als schwieriger herausgestellt, als sie erwartet hatte. Ursprünglich sollte Phelicitas nur eine Reise unternehmen und ein Artefakt ihrer Akademie wiederbeschaffen. Sie hatte in Almada mit einigen bürokratischen Hürden gerechnet, und sich darauf eingestellt, dass sie längere Zeit warten oder im schlimmsten Fall das Artefakt würde stehlen müssen.



Den Aufenthalt in Punin hatte sie jedoch auch als Chance gesehen, um ihre magischen Fähigkeiten zu erweitern. Die Bibliothek der Akademie war über die Grenzen Almadas hinaus bekannt, aber die Magier der Grauen Gilde hatten nicht viel für ihresgleichen übriggehabt und waren ihr mit unverhohlener Verachtung begegnet. Durch Eglamo hatte sie sich erhofft, möglichst unauffällig an die Statuette zu kommen, aber die Diebin war ihr zuvorgekommen.

Kleine Närrin. Andererseits, ohne diesen Diebstahl wäre es fast zu leicht gewesen, Eglamo die Statuette abzunehmen.

Phelicitas hatte sich entschieden, gemeinsame Sache mit den anderen zu machen. Die Lage war bedrohlicher als erwartet. Selissa Damaron, die Drahtzieherin im Hintergrund, schien einen Dämon rufen zu wollen, der eine furchtbare Krankheit auslösen konnte, und somit war auch Phelicitas' Heimat und vor allem sie selbst bedroht.

Ein guter Grund, um Selissa aufzuhalten. Nicht zu selbstlos für eine verdammte Schwarzmagierin.

Zuerst hatte Cyberian, den man auch „Weißschwert" nannte, protestiert. Er wollte nicht, dass Phelicitas sich der Gruppe anschloss, aber die Donnerbacher Kollegin hatte für sie ein gutes Wort eingelegt.

Diese Menschenfreundlichkeit ist geradezu widerlich, aber in diesem Fall spiele ich mit und gebe mich von meiner besten Seite.

Fiana mochte sie offenbar, während Phelicitas die Halbelfe nicht ausstehen konnte. Bei Cyberian war es kurioserweise genau umgekehrt. Er misstraute ihr, sie aber war heimlich von seinem Mut gegenüber dem Dämon und seiner Führungsstärke beeindruckt. Ansonsten war es vor allem der Barde Lorcan, der sie überzeugt hatte, gemeinsame Sache zu machen. Er machte ihr pausenlos schöne Augen – wie jeder Frau, der er begegnete.

Nach dem Zusammenstoß mit dem Zant hatten die Gefährten wider Willen beschlossen, die Diebin ebenfalls mitzunehmen, da sie angeboten hatte, ihren Fehler wiedergutzumachen. Die tulamidische Tänzerin aus der Schänke, die offenbar mit all dem nichts zu tun hatte, bot ebenfalls freimütig an, sie bei ihrem Vorhaben zu unterstützen. Phelicitas konnte über so viel Hilfsbereitschaft nur den Kopf schütteln.

Sie hatten sich in zwei Gruppen aufgeteilt, um Ulffried zu suchen. Phelicitas Gruppe bestand aus Lorcan, Gylvana der Diebin und zu Phelicitas Bedauern auch aus Fiana. Sie vermuteten Ulffried irgendwo in einem Versteck in Unter-Punin, wo die Übergabe des Artefakts an die Dämonenbündlerin Selissa stattfinden sollte.

Zunächst hatte sie auf Gylvanas Kenntnisse der Stadt vertraut. Allerdings nicht ohne Warnung.

„Wenn du uns in einen Hinterhalt führst, wird meine Magie dich dieses Mal nicht verfehlen", drohte Phelicitas der Diebin.

„Sei nicht zu streng zu ihr, sie hilft uns doch", sagte Fiana versöhnlich.

Vielleicht sollte ich bei einem Hinterhalt den Flammenstrahl aus Versehen lieber auf dich richten, Elfenfreundin.

Tatsächlich war es Gylvana gelungen, in einer Schänke einen anderen Dieb zu kontaktieren, der eine Vermutung hatte, wo sie Ulffried finden konnten. Diesen Hinweis aber wollte er sich vergolden lassen. Zuerst versuchte es Fiana ganz freundlich. Als das nichts half, legte sich Lorcan mächtig ins Zeug, um den Preis des Diebes zu drücken, aber vergeblich.

Als der schmierige Kerl weiterhin lächelte und auf seinem Preis bestand, riss Phelicitas' Geduldsfaden.

„So, nun reicht es aber! Wir haben es auf die freundliche Art und Weise probiert, aber damit ist nun Schluss.

Entweder, du sagst uns, was wir wissen möchten oder ich verwandle dich in eine Kröte! Eine wirklich hässliche Kröte ...“, platzte es aus ihr heraus und sie hob drohend ihren Zauberstab.
„Ihr Magier droht doch immer nur, aber lasst keine Taten folgen“, erwiderte der Dieb.
„Du tust gut daran, mich nicht mit einem dieser Weicheier aus der städtischen Akademie zu verwechseln“, erwiderte Phelicitas kühl. „Ich stamme aus Al’Anfa und dort macht man keine leeren Drohungen!“ Um ihren Worten Nachdruck zu verleihen, wirkte sie einen Blitz dich find auf den Mann, der kurz desorientiert war.
„Und nun rede gefälligst, sonst setzte ich das nächste Mal einen potenteren Zauber ein!“
Ob der Dieb das Wort „potent“ richtig einordnen konnte, wusste die Magierin nicht, aber dieses Mal verfehlte die Drohung ihre Wirkung nicht und er packte aus.
„Das Haus kenne ich“, sagte Gylvana „Das ist ein unterirdisches Versteck, was früher von der Bande des Blutalrik benutzt wurde, den übelsten Schurken, die man sich vorstellen kann. Wäre gut möglich, dass Ulffried sich da unten verschanzt hat. Es soll dort auch Fallen geben.“
„Immerhin haben wir eine Spur. Lasst uns zu den anderen gehen, dann können wir planen“, sagte Phelicitas und lächelte zufrieden.
Manchmal heiligt eben doch der Zweck die Mittel.

Die Heldin im Spiel

Die al’anfanische Schwarzmagierin wuchs in einer Stadt auf, die vom starken Gegensatz zwischen Arm und Reich geprägt ist. Zu ihrem Glück gehörte sie der Oberschicht Al’Anfas an und konnte nach der Entdeckung ihrer magischen Gabe an der Halle der Erleuchtung studieren. Ihr Ziel ist es, ihre magischen Fähigkeiten zu verbessern, um so dank ihrer Hilfe später Macht und Einfluss in ihrer Heimat auszubauen und zu sichern. Dabei sind ihr viele Mittel recht. Sie ist bereit, mit Intrigen oder Zauberei Menschen zu manipulieren, aber sie ist dabei keineswegs vollkommen skrupellos.
Ihre Freundschaft gewinnt man nur mit Geduld und Beharrlichkeit. Die Schwarzmagierin schätzt gebildeten Umgang und solche Menschen, die sich ihr gegenüber trotz ihres zweifelhaften Rufs respektvoll verhalten und ihren sozialen Stand anerkennen. Von den Göttern ist es Boron den sie am meisten verehrt, nach al’anfanischem Glauben der höchste unter den Zwölfen. Die übrigen Götter beachtet sie oft nur wenig, sondern vertraut voll und ganz auf ihre eigenen Fähigkeiten und den Einfluss ihrer Familie. Als Kampf- und Leibmagierin ist sie für den Einsatz auf Schiffen oder als Beschützerin besonders geeignet. Doch auch auf Abenteuerreise können ihr ihre Kampfzauber mehr als nur nützlich sein. Aufgrund all ihrer Stärken ist sie recht selbstverliebt und tritt häufig arrogant gegenüber anderen auf. Wie viele Magier wird auch sie von Wissensdurst und Neugierde getrieben, was sie gelegentlich in Schwierigkeiten bringt.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Zauberer
Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Al’Anfa), Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al’Anfa, Tradition (Gildenmagier)
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Bosparano II, Mohisch II, Tulamidya II
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4); Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 2, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 3, Einschüchtern 6, Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Verkleiden 3, Willenskraft 7
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 1, Orientierung 0, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 8, Magiekunde 6, Mechanik 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 5, Boote & Schiffe 3, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Zauber: Nagellack; Abvenenum (Elfen) 4, Balsam 6, Blick aufs Wesen (Elfen) 4, Horriphobus 7, Ignifaxius 6, Ignisphaero 4, Invocatio Minima 4
Ausrüstung: Kamm, Kleidung (normal), Lippenrot, Magierrobe, Magierstab (lang), Nagelfeile, Parfüm, Schwerer Dolch, Umhängetasche, Zaubertrank (QS 3), 5 Silbertaler, 5 Heller

MU	*14*
KL	*14*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*10*
GE	*12*
KO	*10*
KK	*12*

LeP	*25*
AsP	*34*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*6*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Waldmensch)
Kultur: Südaventurier
Profession: Schwarzmagierin der Halle der Erleuchtung zu Al’Anfa
Erfahrungsgrad: erfahren

Der albernische Zauberbarde

»Die liebliche Melodie meiner Laute ist pure Magie.«

»Lausche meiner Stimme und du wirst hören, was sich damals in Honingen wirklich zugetragen hat.«

»Unsere Musik ist manchmal voller Wehmut und Melancholie, doch sie begeistert und erfreut zugleich unser Publikum.«

Die Ballade über ihre Heldentat musste noch warten. Zwar wussten sie nun, wo sich Ulffried vermutlich herumtrieb, aber das Versteck würde gut gesichert sein. Gylvana hatte mehrfach geäußert, dass es wohl Wachen im Eingangsbereich und Fallen im Haus geben würde. Und da Selissa Damaron hinter all diesen Plänen steckte, wäre es durchaus denkbar, dass es sogar magische Überraschungen wie Ulffrieds Dämon gab.
Sie mussten einen Plan für das weitere Vorgehen entwickeln. Gylvana bot an, dass sie alleine in das Haus eindringen könnte, doch das lehnten alle Beteiligten entschieden ab. Zu groß war das Risiko, dass ihr etwas zustieß. Oder wenn es nach Phelicitas ging, dass sie sich mit dem Artefakt einfach aus dem Staub machen würde.



„Der Große Majestrino kommt mit. Macht euch keine Sorgen, ich kann mich vor den Augen der Wachen gut verbergen und bin leise."
Auch Karima ergriff das Wort: „Ich gehe ebenfalls mit. Glaubst du Tochter des Leichtsinns etwa, ich habe dich gerettet, damit du dein Leben erneut so unbedacht aufs Spiel setzt?" Die Sharisad lächelte die Diebin trotz ihrer Worte warmherzig an.
„Ein Magier sollte die Gruppe vielleicht noch ergänzen. Immerhin könntet ihr dort im Haus auf Selissa treffen", schlug Lorcan vor.
Eglamo sah so aus, als ob ihm übel wäre.
„Keine Sorge, ich dachte da eher an Cyberian, Fiana oder Phelicitas", sagte Lorcan, um den Magier zu beruhigen. „Wir haben ja zum Glück mehr als genug gelehrte Herrschaften."
Obwohl auch die anderen beiden gegangen wären, bestand Cyberian darauf, mitzugehen.
„Es ist meine Aufgabe", sagte er.
„Nun gut", sagte Lorcan. „Dann geben die anderen Magier mir Rückendeckung bei meinem Plan. Ich freue mich schon, Phelicitas und Fiana an meiner Seite zu wissen. Euch natürlich auch Eglamo, aber bleibt bitte etwas auf Abstand. Zur Sicherheit, unserer wie Eurer."
„Und wie sieht dein Plan aus, Lorcan?", wollte Fiana wissen.
„Der Barde möchte uns wohl beeindrucken, um seine Chancen zu erhöhen, dich oder mich ins Bett zu bekommen. Oder beide", sagte die Schwarzmagierin und schenkte Fiana ein Lächeln, das einem Haifisch alle Ehre gemacht hätte.
„Was? Nein, ich meinte natürlich, wie die Ablenkung aussehen soll", erwiderte Fiana entrüstet und wurde rot.
„Ich werde die Wachen vor dem Eingangsbereich ablenken, damit ihr keine Probleme haben werdet, unbemerkt durch die Tür zu schlüpfen", erklärte der Barde rasch.
Die Gefährten gingen los und verbargen sich in der Nähe des Hauses. Zunächst spähten sie die Lage aus, um die Wächter auszumachen. Drei Männer, fast ebenso kräftig wie Ulffried, dazu gut bewaffnet mit Dolchen, Rapieren und Streitkolben. Sie lungerten an den Ecken des Hauses und vertrieben gelegentlich Passanten und eine Bettlerin, die sich zu nahe an den Eingangsbereich gewagt hatten.
Das wird nicht leicht. Sie können sich gegenseitig sehen und Alarm schlagen. Ich muss sie auf jeden Fall zeitgleich ablenken.
„Ich hoffe, du weißt, was du tust", sagte Phelicitas.
„Meine Dame, ich bin Lorcan Fidian, der größte Ceoladir seit Tumalech mit der spitzen Zunge. Seht zu und hört vor allem zu! Sobald ich bei der dritten Strophe bin, könnt ihr zum Eingang schleichen."
Lorcan nahm seine Laute und begann, noch ungesehen von den Wächtern, ein paar Töne zu spielen. Dann machte er sich auf den Weg und schlenderte spielend die Gasse entlang.



Während er auf die misstrauischen Männer zuhielt, spürte er, wie er die Fäden der Magie wie die Saiten seiner Laute erfasste. Sein Instrument und er wurden eins und Lorcan setzte die Kraft ein, um die Wächter in seinen Bann zu ziehen.

Der Wächter neben der Tür blickte Lorcan zunächst grimmig an, doch als die Magie bis in dessen Geist vordrang, veränderte sich seine Miene. Er schien wie ausgewechselt, ließ den Streitkolben sinken und lächelte selig. Nicht anders erging es den anderen beiden Schlagetots, die nun ihre Position verließen und mit ihren Kumpanen auf den Ceoladir zugingen.

„Verzeiht Meister Barde, aber seit ihr nicht der berühmte ... wie war noch gleich euer Name?“, fragte der Wächter.

„Selindian“, antwortete Lorcan strahlend und zupfte weiter die Saiten seiner Laute.

„Richtig, wie der verstorbene Kaiser! Boron hab ihn selig. Ich bin überrascht, einen Mann von eurem Ruhm in einer so schlechten Gegend Punins anzutreffen.“

„Nun, meine Berufung führt mich an die entlegensten und gefährlichsten Orte Aventuriens. Selindian der Kühne scheut auch nicht vor den Gossen Unter-Punins zurück. Gerade hier kann ich für meine Balladen die besten Geschichten finden – und hier treffe ich auch so manchen Bewunderer.“ Lorcan zwinkerte schelmisch als habe er ein unerhörtes Geheimnis verraten.

Die drei Wächter, vor allem jener mit dem Streitkolben, der mit Lorcan gesprochen hatte, fühlten sich geschmeichelt und erröteten leicht.

„Und da ihr euch als so große Verehrer meiner bescheidenen musikalischen Begabung zu erkennen gegeben habt, werde ich euch eine Ballade aus meiner Heimat Winhall vortragen.“

Lorcan begann zu spielen, bewegte sich aber so weit vom Eingang des Hauses weg, dass die Wächter ihm folgen mussten und Lorcans Freunden den Rücken zuwandten.

Ich hoffe sehr, sie beeilen sich. Ich weiß nämlich nicht, was genau ich ihnen sagen soll, wenn meine Melodie zu Ende ist.

Der Held im Spiel

Barden und Skalden verzaubern ihr Publikum mit ihren Liedern, doch der Ceoladir kann mehr als das. Er kann mit Hilfe seiner Stimme und seines Instrumentes Magie fließen lassen und so die Zuhörer in seinen Bann ziehen. Allerdings würde er diese Macht nie missbrauchen, um sein Publikum zu beherrschen. Er möchte mit seinen Liedern die Menschen erfreuen.

Seine Zaubermelodien setzt er dafür ein, seine Feinde zu schwächen und seine Gefährten zu unterstützen. Für eine gute Geschichte, die er zu einem Lied umformen kann, ist er nicht nur in seiner Heimat Albernia unterwegs. Der Ceoladir, wie der albernische Zauberbarde auch genannt wird, reist dafür durch ganz Aventurien und wird somit oft Teil der Abenteuer, die er so leidenschaftlich besingt. Man sagt ihm nach, dass er für seinen Ruhm und eine gute Geschichte, die er zu einem Lied machen kann, beinahe alles geben würde.

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Geborener Redner, Glück I, Vertrauenerweckend, Zauberer
Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)
Sonderfertigkeiten: Bindung des Zauberinstruments, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Ortskenntnis (Heimatdorf), Tradition (Zauberbarden), Zugabe
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Thorwalsch II
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 10 (AT 11 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 10 (AT 11 / PA 6), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 10 (AT 11 / PA 6), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4); Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 6 (FK 8)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Verkleiden 0, Willenskraft 8
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 5
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 5, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 3, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 7, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Magische Handlungen: Hintergrundmusik; Melodie der Erlösung 4, Melodie der Feen 4, Melodie der Freundschaft 7, Melodie der Stärkung 7, Melodie des Handels 4
Ausrüstung: Kleidung (normal), Kurzschwert, Zauberinstrument (Laute), Reisepaket, 31 Dukaten, 5 Silbertaler

MU	*12*
KL	*11*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*14*
GE	*12*
KO	*11*
KK	*12*

LeP	*27*
AsP	*27*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*12+1W6*
SK	*1*
ZK	*1*
AW	*6*
Schips	*4*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Ceoladir
Erfahrungsgrad: erfahren

Die horasische Magiedilettantin

»Warum ich keine Magierin geworden bin? Ich durchstreife lieber die Gassen Vinsalts, als eine staubige Bibliothek. Hier bin ich frei und muss mich keinen Regeln beugen.«

»Ich weiß auch nicht genau, wie ich das mache. Irgendwie kann ich es eben.«

»Einen Feuerball werfen? Ich kann auf magische Weise diese Tür öffnen, aber erwarte keine Wunder von mir.«

Die letzten Tage waren für Gylvana voller Höhen und Tiefen gewesen. Sie hatte ihren Ruf als eine der erfolgreichsten Einbrecherinnen Vinsalts mühevoll erarbeitet. Doch dann hatte sie sich einen bedeutungsschweren Fehler geleistet.

Ich hätte diesem Hehler nie vertrauen dürfen. Aber wie konnte ich denn ahnen, dass er bei der Stadtgarde ist?

Um dem Ärger zu entgehen, hatte Gylvana beschlossen, ihrer Heimatstadt einige Zeit lang den Rücken zu kehren und neue Jagdgründe zu erschließen.



Da ihr Gesicht auf Steckbriefen überall im Horasreich prangte, war es sicherer gewesen, nach Almada zu reisen, wo sie seither in der Capitale Punin die Reichen um ihre Dukaten brachte. Seit sie ein Kind gewesen war, liebte sie Phex. Sie mochte Geheimnisse, funkelnde Münzen und den Nervenkitzel von Abenteuern. Auf der Straße ohne Eltern aufgewachsen, hatte sie sich dank ihrer charmanten Art in der Unterwelt und bei wohlhabenden Bürgern viele Sympathien gesichert, sodass sie sich gut zurechtfand. Als ihre magischen Fähigkeiten im Jugendalter erwacht waren, wollte sie jedoch nie an einer der zahlreichen Magierakademien des Horasreiches studieren.

Aus der Obhut des Magiers vom Pentagrammorden, der ihre Gabe entdeckt und im Ordenshaus untersucht hatte, war sie bereits nach wenigen Tagen geflohen.

Eine Magierin zu sein, hätte mich schon gereizt, aber all diese Regeln. Nein, das war es nicht wert.

In Punin hatte sie einige einträglichen Streifzüge durch die Villen wohlhabender Almadaner geführt, bis sie vor Kurzem von einem Mann namens Ulffried angeworben worden war. Sie sollte für ihn eine Statuette aus dem Haus eines weltfremden Adepten der Akademie stehlen. Gylvana hatte eingewilligt, denn die Bezahlung war gut gewesen und die Aufgabe ganz nach ihrem Geschmack. Sie hatte sogar den Ort des Diebstahls lange ausgekundschaftet, doch mit dem exotischen Gast des Magiers hatte sie nicht gerechnet.

Ich war einfach zu unvorsichtig. Irgendeine Unachtsamkeit vermasselt es doch immer.

Die Besucherin hatte sich als Kampfmagierin herausgestellt, und der Diebstahl wäre um ein Haar gescheitert. Dass Ulffried ein betrügerisches Spiel mit ihr spielte, und nicht vorhatte, den Rest der ausgemachten Belohnung zu zahlen, hatte sie sich nicht im Traum ausgemalt. Sie hatte sich viel zu leicht überrumpeln lassen und der Schuft war mit der Statuette getürmt. Um ein Haar hätte er sie sogar umgebracht, wäre nicht Karima so selbstlos zur Stelle gewesen, um ihr das Leben zu retten.

Nach diesen Ereignissen hatte sie schnell feststellen müssen, dass noch mehr Leute hinter der Statuette her waren. Offenbar diente Ulffried einer gefährlichen Schwarzmagierin und plante Böses mit dem Artefakt. Gylvana war zwar nur ein Werkzeug gewesen, doch ihr war es unangenehm, ausgerechnet dem Schurken geholfen zu haben. Und sie hatte noch eine Rechnung mit Ulffried offen. Nicht zuletzt deshalb hatte sie sich mit den anderen verbündet und war nun drauf und dran, in seinen Unterschlupf einzusteigen.

Gylvana und ihre Gefährten konnten dank einer Ablenkung von Lorcan unbemerkt in das Haus eindringen und sahen sich nun in seinem Inneren vorsichtig um. Karima und sie schlichen so leise wie möglich, und auch der Große Majestrino stellte sich gut an. Weißschwert hingegen überließen sie die Nachhut, denn er war weitaus weniger bewandert im Schleichen.

Gylvana entdeckte die Luke unter dem Küchentisch zuerst und begann mit der Untersuchung des Schlosses.

Verschlossen und wenn ich du wäre, Ulffried, dann würde ich all jenen, die den Schlüssel nicht haben, eine böse Überraschung bereiten.

Karima wollte ihr gerade zur Hilfe kommen und den Deckel mit anheben, als Gylvana ihr Handgelenk umgriff.

„Warte. Ich habe bei der Luke kein gutes Gefühl."

Karima sah sie zwar im ersten Augenblick verwundert an, aber sie nickte ihr leicht zu und ging in die Hocke, dicht hinter Gylvana. Die anderen beiden Gefährten hielten nach weiteren Wächtern Ausschau.

Gylvana konzentrierte sich und versuchte, durch das Schloss und das Holz hindurchzusehen. Es gelang ihr und sie sah die Giftnadel und den Mechanismus, der sie hervorschnellen lassen würde.

„Wie ich es mir gedacht habe, eine Giftfalle. Aber keine Sorge, ich schaffe das schon. Ich werde Magie nutzen, um das Schloss zu öffnen."

Gylvana versuchte es mit dem altbewerten Zauber, der jedes Schloss aufspringen ließ, oder es ihr zumindest erleichtern würde, es zu knacken. Sie strengte sich an, doch sie bemerkte, dass ihr die Kontrolle langsam irgendwie entglitt. Schweiß bildete sich auf ihrer Stirn und die Zuversicht schwand, dass es ihr gelingen würde, das Schloss zu öffnen. Sie spürte den sanften Druck von Karimas Hand auf ihrer Schulter, was sie zum einen überraschte, aber es raubte ihr nicht ihre Konzentration. Im Gegenteil, es beruhigte sie.

Wenn ich es nicht schaffe, dann stehe ich ziemlich dumm da. Erst rettet sie mir das Leben, dann bin ich auch noch zu unfähig, ein simples Schloss zu öffnen. Das darf nicht passieren!

Gylvana atmete tief durch und schließlich gelang es ihr, die magischen Muster wieder so zu ordnen, dass der Zauber seine Wirkung entfaltete. Mit einem Klicken sprang das Schloss auf, und die Giftnadel kam hervorgeschossen, ohne Schaden anzurichten.

Karima stand wieder auf, nicht ohne vorher sanft über Gylvanas Hals zu streicheln.

Die Sharisad ist ja eine echte Glücksbringerin. Dann habe ich mir das alles also doch nicht eingebildet. Ich hoffe, sie wird nicht enttäuscht sein, wenn ich ihr offenbare, dass ich bisher noch keine Erfahrung mit Frauen habe.

Karima winkte die anderen beiden herbei, als sie die Luke vorsichtig öffnete, und gemeinsam starrten sie hinunter ins Dunkel.

Die Heldin im Spiel

Nicht viele Menschen auf Aventurien verfügen über die Gabe Madas, die Magie, und von diesen wenigen werden bei weitem nicht alle von Gildenmagiern, Hexen oder anderen Zauberkundigen entdeckt und ausgebildet. Viele Zauberer werden nie durch einen Lehrmeister unterrichtet und müssen selbst lernen, mit der Gabe umzugehen. Die Magiedilettanten, wie jene ungelernten Zauberer genannt werden, sind sich manchmal ihrer magischen Kräfte gar nicht bewusst. Die horasische Magiedilettantin musste sich schon früh im Leben alleine durchschlagen und macht als Diebin und Einbrecherin das Horasreich unsicher. Ihre Magie kann sie bewusst einsetzen, und sie erleichtert ihr ihr phexgefälliges Handwerk. Doch eine solche magische Begabung hat auch Nachteile, denn einige Menschen meiden ihre Nähe, da es in ihrer Umgebung nicht immer mit rechten Dingen zugeht. Manche neiden ihr auch diese Gabe oder fürchten sie sogar.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Flink, Fuchssinn, Glück I, Große Zauberauswahl I, Zauberer
Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)
Sonderfertigkeiten: Tradition (Intuitive Zauberer), Ortskenntnis (Vinsalt)
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Rogolan I, Tulamidya I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 12 (AT 14 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 10 (AT 12 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4); Armbrüste 12 (FK 14), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 12 (FK 14)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 2, Taschendiebstahl 4, Verbergen 10, Zechen 1
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 2, Etikette 2, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Verkleiden 2, Willenskraft 6
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 2, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 1, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 0, Kriegskunst 0, Magiekunde 1, Mechanik 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 7, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 8, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Zauber: Schlangenhände; Axxeleratus 6, Foramen 3, Ignorantia 4, Spinnenlauf 8
Ausrüstung: Dolch, Dietrich-Set, Kleidung (normal), Reisepaket, Wurfdolch (x 2), Edelsteine im Wert von 14 Dukaten (eingenäht in die Kleidung), 23 Dukaten in verschiedenen Münzen in einem Versteck

MU	14
KL	10
IN	14
CH	12
FF	14
GE	14
KO	10
KK	12

LeP	25
AsP	20
KaP	-
GS	8
INI	14+1W6
SK	1
ZK	0
AW	7
Schips	4
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Horasreich
Profession: Intuitive Zauberin
Erfahrungsgrad: erfahren

Der Kusliker Scharlatan

»Ich danke dir. Dass du den Trick nicht durchschaut hast, ist das größte Kompliment, dass du mir machen kannst.«

»IGNIFAXIUS – so spricht der Magier, wenn er Feuer machen will. Bei mir reicht schon ein einfaches Fingerschnippen aus.«

»Scharlatan klingt so, als ob ich dich betrügen wollte. Ich bevorzuge Unterhaltungskünstler.«

Parinor hatte keine Ahnung, wie er immer in solche Schwierigkeiten geraten konnte.

Es muss an Lorcan liegen, der zieht Ärger einfach magisch an.

Ständig waren sie in Abenteuer verstrickt, die sie nur um Haaresbreite überlebten. Doch was immer sie früher durchgestanden hatten, dieses Abenteuer war mit Abstand das schlimmste. Erst die lange Reise von Donnerbach quer durch das Mittelreich nach Punin, und dann hatte sich auch noch herausgestellt, dass ihre Widersacherin eine echte Schwarzmagierin war.

Cyberian, Karima, Gylvana und er hatten sich durch den Keller von Ulffrieds Versteck gekämpft. Nicht nur, dass sie dank Gylvana einer Giftnadel und einer Bolzenfalle knapp entkommen waren, sie mussten sich nun auch überlegen, wie sie Ulffried und Selissa ausschalten konnten. Der Keller barg einen Zugang zur Kanalisation von Punin und sie hatten Spuren von Ulffried entdeckt. Offenbar war der Schurke in der stinkenden Kloake verschwunden.

Ein passender Ort für so eine Ratte wie dich.

Die Gefährten folgten der Spur.



Auch wenn keiner von ihnen ein erfahrener Fährtenleser war, gelang es ihnen mühelos, die Abdrücke die Abdrücke von Ulffrieds breiten Stiefeln zu verfolgen. Der Gestank in der Kanalisation war unbeschreiblich. Gylvana schien sich davon ebenso wenig irritieren zu lassen wie Cyberian, aber Parinor wurde zunehmend übler zumute. Karima sah man nicht nur an, dass ihr Magen revoltierte, es war auch offensichtlich, dass es keinen Ort in ganz Aventurien gab, an dem sie weniger gerne gewesen wäre.

Plötzlich vernahmen sie hinter der nächsten Biegung Stimmen.

„Sie wird gleich hier sein. Versteckt euch am besten um die Ecke. Falls etwas schiefgeht, kommt ihr mir zur Hilfe“, hörte Parinor Ulffrieds Stimme.

Die Gefährten hielten inne, verbargen sich in einem Zwischengang und warteten ab. Als die beiden Lakaien an ihnen vorbeigingen, schalteten sie die beiden grobschlächtigen Frauen schnell hinterrücks aus und schleiften ihre bewusstlosen Körper so leise wie möglich in den Zwischengang.

„Ich habe eine gute Idee!“, flüsterte Parinor und wirkte einen Zauber.

Seine Freunde sahen ihn verwundert an und blinzelten.

„Bei Feqz! Du siehst ja aus wie die Frau mit der Augenklappe, die wir gerade niedergeschlagen haben“, sagte Karima staunend.

„Bleibt hier, Freunde. Ich schleiche mich zu Ulffried, um ihn auszuschalten“, sprach die Fremde mit Parinors Stimme.

Mit klopfendem Herz trat Parinor auf Ulffried zu. Die magische Verkleidung funktionierte perfekt, und der bullige Mann glaubte, in Parinor seine Schergin zu erkennen.

„Warum bist du zurückgekommen? Was ist?“, fragte er unwirsch.

Parinor hoffte innig, dass seine Stimme den richtigen Ton treffen würde. Unglücklicherweise hatte er keinen Schimmer, wie die Frau klang, als die er sich gerade ausgab. Er entschied sich für eine heisere, tiefe Frauenstimme und holte gerade Luft, als aus dem anderen Gang eine blonde Frau auf die beiden zutrat.

Selissa. Das muss sie sein!

„Töte ihn, Ulffried, er ist ein getarnter Zauberer.“

Parinor stieß einen saftigen Fluch aus, doch da hatte Ulffried ihn bereits mit einem Schlag vor die Brust zu Boden geschickt und zog seine Waffe. Glücklicherweise waren seine Gefährten zur Stelle und sprangen ihm zur Seite, sonst hätte er sicher die Schwingen des Totenraben Golgari rauschen gehört. Während sich Karima und Gylvana Ulffried zuwandten, hatte Cyberian sein Bannschwert gezogen und trat Selissa in den Weg.

Parinor lag immer noch auf dem Boden und schnappte nach Luft. Neben ihm trugen Ulffried, Gylvana und Karima einen Ringkampf aus, nachdem die beiden Frauen ihm die Waffe entwunden hatten. Cyberian und Selissa schlugen mit ihren Waffen aufeinander ein, offenbar hatte noch keiner von beiden Zeit für einen Zauber gefunden. Doch dann wirkte Selissa einen Blitz dich find und ihr Gegner torkelte leicht benommen zwei Schritte zurück.

Parinor ahnte schon, was jetzt kommen würde. Die Schwarzmagierin bereitete sicher einen schlimmen Zauber vor, um dem Perricumer den Garaus zu machen.

Ihr Zwölfe, wenn ihr wollt, dass sich alles zum Guten wendet, dann helft mir gefälligst!

Der Scharlatan setzte alles auf eine Karte. Dieser Zauber war nicht gerade seine Stärke, doch nur so konnte er seinen Gefährten noch eine Hilfe sein.

Der Aeolito traf Selissa völlig unvorbereitet und stieß sie schreiend nach hinten. Sie verlor das Gleichgewicht und stürzte rücklings über den Rand des Kanals in den strömenden Abfluss. Parinor sah noch einmal kurz, wie ihr Kopf aus dem bräunlichen Abwasser auftauchte, dann wurde sie gurgelnd ins Dunkel des Kanals gesogen und war verschwunden.

Cyberian drehte sich, nun von seiner Gegnerin befreit, zu den beiden Gefährtinnen um, und sprach einen Paralysis. Ulffrieds Bewegungen wurden langsamer und ein weiterer Zauber sorgte dafür, dass er starr wie Stein am Boden liegen blieb. Gylvana trat ihn noch einmal gegen das Schienbein und half dann Karima hoch.

„Der Sieg ist unser", sagte Cyberian feierlich.

Parinor stemmte sich an der Wand hoch und ging zu Ulffried hin, um ihm zu durchsuchen. Außer einem versteckten Dolch fand er einige Münzen, die er einsteckte, und eine alte Schriftrolle, die sorgsam in einem gewachsten Lederstück eingerollt war.

„Ich glaube, ich habe das, was Selissa unbedingt wollte."

Cyberian kam zu ihm und nahm das Pergament vorsichtig an sich.

„Ja, das sieht nach Zhayad aus. Ich werde das Schriftstück vorerst aufbewahren, bevor Eglamo es untersucht. Sicher ist sicher."

Gylvana half Karima, sich ein wenig zu säubern.

„Ein Bad wäre nicht schlecht", sagte die Sharisad angewidert. Zumindest hatte die Aufregung ihre Übelkeit vertrieben.

„Ich kann dich zu den Madathermen bringen. Die Rechnung geht selbstverständlich auf mich", schlug Gylvana vor.

„Ein verführerischer Gedanke. Kommst du denn auch mit?" Parinor seufzte schwer. „Ich unterbreche euch beiden Turteltauben nur ungern, aber wir sollten Ulffried mitnehmen und dann schleunigst von hier verschwinden."

„Und wir könnten wirklich alle ein Bad gebrauchen", fügte er lachend hinzu und alle stimmten erleichtert mit ein.

Der Held im Spiel

Der Scharlatan ist ein begnadeter Illusionist, der jedem Magier in diesem Bereich nicht nur das Wasser reichen kann, sondern ihn meist sogar überflügelt. Seine magischen Fähigkeiten setzt der Scharlatan dazu ein, um Menschen zu unterhalten. Er liebt und lebt für die Bühne, sei es auf einem Jahrmarkt oder an einem Fürstenhof.

Der Scharlatan ist in der Stadt zu Hause, auch wenn er gelegentlich mit einer Gauklertruppe durch die Wildnis ziehen muss, um einen anderen Ort zu erreichen. Er kennt sich meistens passabel in den Gassen aus und ist auch kleinen Betrügereien nicht abgeneigt, um über die Runden zu kommen. Gegen blanke Münze ist er oft bereit, seine magischen Kräfte in den Dienst Anderer zu stellen. Im Gegensatz zu Magiern interessieren ihn weder Bücher noch Forschung, er ist vielmehr ein praktisch veranlagter Zauberer, der nur wenig mit grauer Theorie anzufangen weiß. Vielmehr ist er lebenslustig, hat fast immer die passende Erwiderung auf Lager und ist nicht so verkopft, wie es eine Gildenmagierin ist.



Sozialstatus: Frei
Vorteile: Vertrauenerweckend, Zauberer
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Bindung der Zauberkugel, Ortskenntnis (Kuslik), Tradition (Scharlatane)
Sprachen: Muttersprache Garethi III; Isdira I, Oloarkh I, Rogolan I, Thorwalsch I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 10 (AT 12 / PA 6), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 12 (AT 14 / PA 7), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3); Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 8 (FK 9)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 10, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 3, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 4, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 6, Willenskraft 0
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 4, Fischen & Angeln 2, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 2
Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 3, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 4, Mechanik 1, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 4, Handel 1, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 4
Zauber: Bauchreden; Aeolito 3, Attributo (Charisma) 6, Auris Illusionis 7, Duplicatus 7, Manus Illusionis 4, Impersona 8, Oculus Illusionis 7, Menetekel 5, Manus Miracula 7
Ausrüstung: Bühnenkostüme (7 verschiedene), Kleidung (normal), Scharlatanische Zauberkugel, Zauberstecken (lang), 5 Dukaten, 8 Silbertaler

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	12
GE	11
KO	11
KK	10

LeP	27
AsP	34
KaP	–
GS	8
INI	13+1W6
SK	2
ZK	0
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Horasreich
Profession: Scharlatan
Erfahrungsgrad: erfahren

Rachegelüste

Selissa hasste sie alle. Nur wenige Menschen waren in ihren Augen besser als Tiere. Die meisten waren eine Plage. Ihre Eltern waren herzlose Menschen gewesen, die sie für fünfzig Dukaten an einen Schwarzmagier aus dem Süden verkauft hatten. Ihr Meister aber hatte sie, nachdem sie sich gegen ihn aufgelehnt hatte, an einen Sklavenhändler verschachert. Nur dank ihrer Willensstärke war es ihr gelungen, zu überleben und sich ihre Freiheit zu erkämpfen. Schließlich hatte sie einen neuen Lehrmeister gefunden, der sie in die schwarze Kunst der Magie unterwies.

Sie hatte sich gut vorbereitet, beide Aufbewahrungsorte der Schriften des Dämons durch ihre unermüdlichen Forschungen ausfindig gemacht und alles in die Wege geleitet, obwohl ihr die Zauberer der Akademie von Perricum dicht auf den Fersen waren.

Immer war sie ihnen den entscheidenden Schritt voraus gewesen. Nie hätte Selissa erwartet, dass ihr sorgsam vorbereiteter Plan durch solch dumme Zufälle scheitern würde. Und das ausgerechnet dank des Eingreifens derart durchschnittlicher, ja, geradezu gewöhnlicher Abenteurer.



Doch womit die aufrechten Recken nicht gerechnet hatten, war Selissas ungebrochener Wille. Sie hatte den Sturz in den Kanal überlebt. Zwar war ihre Schulter gebrochen und sie hatte mindestens drei Maß von der ekligen Brühe geschluckt, die in der Puniner Kanalisation zäh vor sich hinfloss. Aber sie hatte es geschafft, ein Abflussgitter zu greifen und sich mit letzter Kraft aus dem Kanal herauszuziehen. Ein Balsam Salabunde heilte die Schulter, doch leider stank sie noch immer erbärmlich. Ihren Magierstab hatte sie zwar verloren, aber dank ihrer Verbindung zu dem Artefakt und einem Apportzauber gelang es ihr ohne große Mühen, den Stab zu ihr zurückfliegen zu lassen.

Selissa war nicht nur auf Rache an den Helden aus, sie hatte auch noch immer die Chance, ihren ursprünglichen Plan zu verwirklichen. Die eine Hälfte der Schriftrolle des Mishkreon von Belenas hatte sie immer noch bei sich. Vermutlich nahmen die törichten Helden an, dass sie nun auf dem Grund des Yaquir lag oder die braunen Fluten sie unkenntlich gemacht hatten.

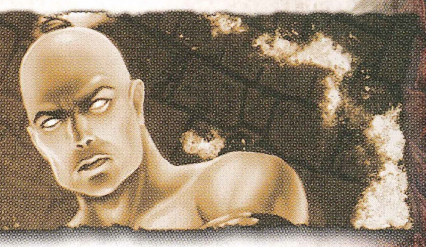
Selissa würde den zweiten Teil der Schriftrolle an sich bringen und endlich den Wahren Namen des Dämons erfahren, der eine Seuche von so grausamen Ausmaß nach Aventurien bringen würde, dass selbst die Zorganpocken wie eine Kinderkrankheit wirkten!

Bereits einige Stunden später hatte sie die Gefährten im Verborgenen beobachtet, geschützt durch einen Illusionszauber. Anders als erwartet, hatten sie sich nicht getrennt, sondern ihren Sieg gemeinsam gefeiert. Dass sie zusammenblieben, würde es für Selissa zwar schwerer machen, aber zumindest musste sie so nicht jeden einzeln verfolgen.

Obwohl der Puniner dagegen war, wollten die Abenteurer wohl die zweite Hälfte von Mishkreons Schriftrolle nicht in Punin belassen, sondern in die Stadt des Lichts in Gareth bringen. Sie hatten sich schneller darauf geeinigt, als Selissa erwartet hatte, aber innerlich frohlockte sie. Die Reise nach Gareth bot ihr unzählige Möglichkeiten, wie sie den Helden das Schriftstück wieder abnehmen konnte. Nahe Gareth lag die Dämonenbrache, ein Ort, den jeder gutgläubige Mensch mied, aber Selissa ein hervorragendes Versteck bot. Dorthin würde sie sich zurückziehen, wenn sie erst beide Teile des Schriftstücks endlich vereinen konnte, und mit der Beschwörung beginnen. Gareth, die größte Stadt des Kontinents, wäre ein hervorragendes erstes Opfer für die Seuche.

Die Magier waren insgesamt gefährliche Gegner, sie würde sie wohl einzeln ausschalten oder sie auf dem Weg durch Hektabeli-Dämonen und übertragbare Krankheiten schwächen müssen. Über den Barden machte sie sich hingegen keine Gedanken, der war für sie kein ernstzunehmender Gegner. Auch in der Tänzerin und der Diebin, die gemeinsam Ulffried überwältigt hatten, sah sie keine große Bedrohung, aber sie konnte die beiden schon allein aufgrund ihrer Einmischung nicht ausstehen. Dem Scharlatan, der sie in den Kanal gestoßen hatte, hatte sie ein ganz besonders Schicksal zugedacht. Sie würde ihn mittels Höllenpein foltern, ihn anschließend in eine Jauchegrube tunken und danach an einen Grubenwurm verfüttern. Er war ab diesem Tag ihr persönlicher Erzfeind, und sie würde nicht eher ruhig schlafen, bis sie ihm hundertfach heimgezahlt hatte, was er ihr angetan hatte.

ANHANG



Neue Vorteile

Affinität zu Dämonen

Manche Zauberer sind dazu geboren, Dämonen zu beherrschen. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen, diese Wesen zu zusätzlichen Diensten zu bewegen.

Regel: Der Held kann Dämonen leichter zu einem Dienst überreden, wenn er sie selbst beschworen hat. Der Dämon erfüllt ihm einen zusätzlichen Dienst (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Elementaren

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Affinität zu Elementaren

Einige Zauberer haben ein besonders gutes Gespür für den Umgang mit Elementaren. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen, diese Wesen zu zusätzlichen Diensten zu bewegen.

Regel: Der Held kann Elementare leichter zu einem Dienst überreden, wenn er sie selbst beschworen hat. Das Elementar erfüllt ihm einen zusätzlichen Dienst (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Dämonen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Große Zauberauswahl I-II

Nicht alle intuitiven Zauberinnen besitzen nur Zugang zu drei (oder weniger) Zaubern. Einige von ihnen verfügen über eine umfangreichere Auswahl an Sprüchen zur Nutzung ihrer magischen Kräfte.

Regel: Die Heldin kann pro Stufe des Vorteils einen zusätzlichen Zauber aktivieren und damit die Begrenzung von maximal 3 Zaubern übersteigen. Ob sie diese Zauber zu Spielbeginn oder später aktiviert, ist ihr überlassen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer, kein Nachteil Kleine Zauberauswahl

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Kein Bann des Eisens

Es gibt Meistertalentierte, denen es gelungen ist, ihre Magie so auf die Arbeit mit Eisen auszurichten, dass es sie bei ihrer Zauberei nicht einschränkt. Ob es sich um eine Gewöhnung an das Material, eine angeborene Gabe oder ein besonderes Talent zur Formung der Magie handelt, ist noch ungeklärt.

Regel: Der Held kann die Erschwernisse durch Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite **256**) ignorieren. Er ist weder durch das Tragen von Eisen in Form von Waffen, Rüstungen oder Ausrüstung betroffen, noch erleidet er irgendwelche Nachteile dadurch, dass er mit dem Material arbeitet.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Meistertalentierte, kein Vorteil Eisenaffine Aura

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Machtvolle Zaubermelodien

Einige Zaubertänzer können mit ihren Melodien auch besonders willensstarke Personen beeinflussen.

Regel: Der Abenteurer kann Personen bis zu SK 3 durch seine Zaubermelodien verzaubern (statt nur bis zu SK 2).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Nachteil Schwache Zaubermelodien

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

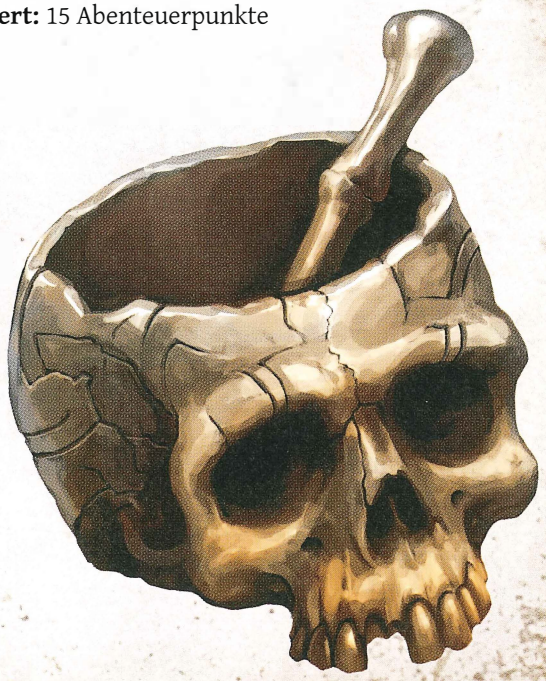
Machtvolle Zaubertänze

Manch eine Zaubertänzerin ist in der Lage, selbst besonders willensstarke Personen in ihren Bann zu ziehen.

Regel: Die Heldin kann Personen bis zu SK 3 durch ihre Zaubertänze verzaubern (statt nur bis zu SK 2).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Nachteil Schwache Zaubertänze

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Schutzgeist

Bei den Magiedilettanten hat sich eine intuitive Fähigkeit entwickelt, die man Schutzgeist nennt, und die einen Helden vor schlimmen Missgeschicken bewahren kann.

Regel: Wer über einen Schutzgeist verfügt, der kann die folgenden Optionen einsetzen. Sie kosten weder eine Aktion noch eine freie Aktion, sondern können jederzeit eingesetzt werden.

- Bei einem Patzer kann der Held einen Schip einsetzen. Das Ergebnis gilt einfach als misslungen, ist aber kein Patzer.
- Wenn der Held nur noch 5 oder weniger LeP besitzt, kann er 1 Schip einsetzen, um 1W6 LeP zurückzubekommen. Der Einsatz dieser Option ist nur einmal am Tag gestattet.

Voraussetzungen: Tradition Intuitive Zauberer oder Meistertalentierte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weitreichende Zaubermelodien I-III

Eine gute und weittragende Stimme ist ein großer Vorteil für einen Zauberbarden, da so seine Magie weiter reicht als üblich.

Regel: Die Zaubermelodien des Abenteurers reichen pro Stufe des Vorteils 2 Schritt weiter als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Nachteil Verminderte Zaubermelodien

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Weitreichende Zaubertänze I-III

Einige Zaubertänzer können mit ihrer Tanzmagie Zuschauer in einem größeren Bereich bezaubern als andere.

Regel: Die Zaubertänze der Abenteurerin reichen pro Stufe des Vorteils 2 Schritt weiter als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Nachteil Verminderte Zaubertänze

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Neue Nachteile

Instabiler Zauberer

Gelegentlich kommt es vor, dass ein Zauberer nur eine instabile Verbindung zu seinen eigenen astralen Kräften hat. Manchmal kann er den Fluss der Kräfte nicht richtig kontrollieren und verletzt sich dabei selbst.

Regel: Würfelt der Held einen Patzer bei einem Zauber oder einer magischen Handlung, durchdringt ihn magische Energie und er erleidet 2W6 SP.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte

Kleine Zauberauswahl I-II

Einige intuitive Zauberer verfügen gerade mal über einen einzigen Spruch, denn das magische Potenzial ist nicht bei allen Magiedilettanten gleich stark ausgeprägt.

Regel: Der intuitive Zauberer muss pro Stufe einen der drei Zauber streichen, über die er maximal verfügen kann.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer, kein Vorteil Große Zauberauswahl

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schwache Zaubermelodien

Nicht jeder Zauberbarde kann alle Zuschauer mit seinen magischen Melodien beeindrucken. Einige von ihnen können nur willensschwache Personen verzaubern.

Regel: Die Heldin kann nur Personen bis zu SK 1 durch ihre Zaubermelodien verzaubern (statt bis zu SK 2).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Machtvolle Zaubermelodien

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Schwache Zaubertänze

Einige Zaubertänzer können ihre Magie nur gegen Personen mit einem schwachen Willen einsetzen.

Regel: Der Held kann nur Personen bis zu SK 1 durch seine magischen Handlungen verzaubern (statt bis zu SK 2).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Vorteil Machtvolle Zaubertänze

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Verminderte Zaubermelodien I-III

Nicht jeder Zauberbarde ist mit einer weitreichenden Stimme gesegnet. Bei manch einem Barden muss man schon genau zuhören, um zu verstehen, was er singt, wenn man etwas weiter von ihm entfernt steht.

Regel: Die Zaubermelodien der Abenteurerin reichen pro Stufe des Nachteils 2 Schritt weniger weit als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Weitreichende Zaubermelodien

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verminderte Zaubertänze I-III

Einige Zaubertänzer können mit ihrer Tanzmagie lediglich Zuschauer in einem kleineren Bereich bezaubern als andere.

Regel: Die Zaubertänze des Abenteurers reichen pro Stufe des Nachteils 2 Schritt weniger weit als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Vorteil Weitreichende Zaubertänze

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Vor- und Nachteile in der Übersicht

Vorteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Affinität zu Dämonen	Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Elementaren	10 AP
Affinität zu Elementaren	Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Dämonen	10 AP
Große Zauberauswahl I-II	Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer, kein Nachteil Kleine Zauberauswahl	8 AP pro Stufe
Kein Bann des Eisens	Sonderfertigkeit Tradition Meistertalentierte, kein Vorteil Eisenaffine Aura	25 AP
Machtvolle Zaubermelodien	Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Nachteil Schwache Zaubermelodien	15 AP
Machtvolle Zaubertänze	Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Nachteil Schwache Zaubertänze	15 AP
Schutzgeist	Tradition Intuitive Zauberer oder Meistertalentierte	10 AP
Weitreichende Zaubermelodien I-III	Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Nachteil Verminderte Zaubermelodien	5 AP pro Stufe
Weitreichende Zaubertänze I-III	Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Nachteil Verminderte Zaubertänze	5 AP pro Stufe

Nachteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Instabiler Zauberer	Vorteil Zauberer	–5 AP
Kleine Zauberauswahl I-II	Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer, kein Vorteil Große Zauberauswahl	–10 AP pro Stufe
Schwache Zaubermelodien	Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Machtvolle Zaubermelodien	–8 AP
Schwache Zaubertänze	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Vorteil Machtvolle Zaubertänze	–8 AP
Verminderte Zaubermelodien I-III	Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Weitreichende Zaubermelodien	–2 AP pro Stufe
Verminderte Zaubertänze I-III	Sonderfertigkeit Tradition Zaubertänzer, kein Vorteil Weitreichende Zaubertänze	–2 AP pro Stufe



Erweitere Zaubersonderfertigkeiten und passende Zauberstile

Artefaktanalytiker: Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal
Aufladung: Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa, Scholar des Alrik Dagabor
Austreibung: Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum, Scholar des Hesindius Lichtblick
Bewanderter Heilzauberer: Scholar der Khelbara ay Baburia, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach
Brillanter Telekinetiker: Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim
Destruktor: Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa
Eiserne Konzentrationsstärke: Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik, Scholar des Demirion Ophenos
Elfenfreund: Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach
Erfahrener Antimagier: Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik, Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum
Erweiterter Gedankenschutz: Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa
Geistzauberer: Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
Harmoniezauberei: Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim, Scholar des Vadif sal Karim
Hervorragender Illusionist: Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
Illusionäre Undurchschaubarkeit: Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
Kriegszauberer: Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth
Kundiger Sphärologe: Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin
Langanhaltende Illusion: Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan
Machtvolle Verbotene Pforten: Scholar des Alrik Dagabor, Scholar des Demirion Ophenos
Matrixzauberei: Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Scholar des Hesindius Lichtblick, Scholar des Vadif sal Karim
Meisterliches Auraverbergen: Scholar der Töchter Niobaras
Mitverwandlung: Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda
Qabalya-Magie: Scholar der Töchter Niobaras
Selbstkontrolle: Scholar der Khelbara ay Baburia, Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum, Scholar des Alrik Dagabor
Selbstverzauberer: Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda
Tierflüsterer: Scholar des Hesindius Lichtblick
Überragender Dämonologe: Scholar des Demirion Ophenos
Unübertroffener Verwandler: Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda
Urtulamidische Heilmagie: Scholar der Khelbara ay Baburia
Verständigungszauberer: Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach
Vollendeter Elementarist: Scholar des Vadif sal Karim
Vollkommener Beherrscher: Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
Vortrefflicher Hellseher: Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal, Scholar der Töchter Niobaras

Neue Kultur

Zahori

Die Zahori sind ursprünglich ein tulamidisches Volk, das vor langer Zeit seine Heimat verlassen musste und nun vornehmlich im südlichen Mittelreich und dem Horasreich lebt. Sie gelten als fahrendes Volk, das allerlei Kunststücke darbietet, aber auch als Taugenichtse und Herumtreiber, die kein Zuhause außer der Straße kennen.

Verbreitung und Lebensweise: Den bunten Wagen der Zahori kann man insbesondere in der mittelreichischen Provinz Almada und im Horasreich begegnen, allerdings verschlägt es einzelne Truppen manchmal auch bis nach Gareth, nach Südaventurien oder Aranien. Angeführt wird eine Sippe von einem Ältesten, dem oder der *Mhanah*.

Die meisten Aventurier halten Zahori für Gaukler, Diebe und Kartenleger, und tatsächlich gehen nicht wenige Zahori diesen oft wenig angesehenen Berufen nach. Dort wo sie eine Weile ihre Zelte aufschlagen, verdingen sie sich jedoch oft auch als Tagelöhner. Die Bürger der Städte meiden sie häufig, viele bewundern sie aber zugleich auch für ihren Mut, ein freies und ungebundenes Leben zu führen.

Weltsicht und Glaube: Der Begriff Zahori leitet sich vom echsischen *Zza h'orab* ab, was so viel wie „heilige Erben der Tsa" bedeutet.

Tatsächlich ist der Glaube an Tsa, Phex und Rahja bei den Zahori am deutlichsten ausgeprägt. Rahja verehren sie aufgrund ihrer Leidenschaft und feiern sie in ihren Tänzen und ausgelassenen Festen. Phex wird als ihr Gemahl betrachtet und gilt als Schutzpatron der Reise. Er hilft einem Zahori aber auch bei erfolgreichen Geschäften und dem ein oder anderen Diebstahl. Neben diesen drei Göttern wird auch Aves manchmal verehrt. Die übrigen Zwölfe spielen abgesehen von Boron, dem manch Zahori geradezu trotzig gegenübertritt, aber kaum eine Rolle. Besonders Geweihte von Praios und Travia haben bei den Zahori aufgrund ihrer strengen moralischen Ansichten einen schweren Stand.

Sitten und Bräuche: Die Zahori sind eine verschworene Gemeinschaft und keines Herren Knecht. Sie fahren stets, wohin der Wind sie trägt. Bei ihrem Tanz, dem Lamento, entspannen sie nicht nur und feiern gemeinsam, der Lamento ist zugleich Ausdruck ihrer Emotionen: Leidenschaft, Liebe, Trauer, aber auch Hass gegenüber jenen, die es schlecht mit den Zahori meinen.



Besonders angesehen sind deshalb die Zaubertänzer der Zahori, die *Hazaqi* genannt werden. Die Blutrache, auch Vendetta genannt, spielt zudem bei dem fahrenden Volk eine wichtige Rolle. Die Zahori gelten als besonders stolz und nur wenige würden eine Beleidigung gegen sich oder ein Sippenmitglied unbeantwortet lassen.

Tracht und Bewaffnung: Zahori lieben farbenfrohe und auffällige Kleidung, die körperbetont ist, aber sie nicht allzu sehr in ihrer Bewegungsfreiheit einschränkt. Rüstungen, gleich welcher Art, würde ein Zahori nur im äußersten Notfall anlegen. Als Waffen dienen ihnen vor allem einfache Werkzeuge wie Äxte, Messer und Hämmer, die bei einem Stadtgardisten nicht sofort Misstrauen erregen. Als Gaukler setzen sie zudem auf Wurfdolche oder (Tanz-)Säbel.

Zahori
Sprache: Tulamidya (Zahorisch)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortkenntnis: eine Wegstrecke ihrer Reiseroute
Sozialstatus: keiner
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Barde, Gaukler, Händler, Heiler, Prostituierte, Streuner
- *Zaubererprofession:* Magiedilettant, Hexe, Zaubertänzer (nur Hazaqi)
- *Geweihtenprofession:* Phexgeweihte

Typische Vorteile: Beidhändig, Flink, Fuchssinn, Richtungssinn, Schlangenmensch
Typische Nachteile: Arm, Blutrausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht), Verpflichtung (Sippe)
Untypische Vorteile: Adel, Reich, Vertrauenerweckend
Untypische Nachteile: Prinzipientreue
Typische Talente: Betören, Gaukeleien, Körperbeherrschung, Orientierung, Sagen & Legenden, Tanzen, Taschendiebstahl, Überreden, Verbergen, Verkleiden, Wildnisleben
Untypische Talente: Fliegen, Etikette, Kriegskunst, Heilkunde Seele
Typische Namen:

- *männlich:* Bahilo, Carryo, Fahi, Ippolito, Madayano, Nadir, Qamal, Uovolo, Xamal, Zaphirio
- *weiblich:* Avaris, Esfera, Jadira, Korima, Layana, Nuerta, Qitana, Ta'ira, Virashida, Ziqati
- *Sippennamen:* Alfahan, Cruento, Espadîn, Facundia, Nevasca, Pelâgatos, Silfide, Soleado, Vaharada, Zhulhamor

Kulturpaket Zahori (27 AP)
Betören +1, Gaukeleien +2, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Tanzen +1, Taschendiebstahl +2, Überreden +1, Verbergen +1, Verkleiden +1, Wildnisleben +1

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Das Erlernen von Zaubermelodien anderer Musiktraditionen	☐	43
Das Erlernen von Zaubertänzen anderer Musiktraditionen	☐	57
Die neun rastullahgefälligen Tänze	☐	55
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten ohne Zauberstile	☐	86
Fokus-Fähigkeiten erwerben	☐	8
Zauberprofil	☐	75



Zaubermelodien und Musiktraditionen

Zaubermelodie	Ceoladir	Derwisch	Sangara
Melodie der Angriffslust	–	–	Ögnirs Zwietracht
Melodie der Erlösung	Parinors Erlösung	–	–
Melodie der Ermutigung	Des Schwertkönigs Mut	Tapferkeit des All-Einen	Ulramnirs Mut
Melodie der Feen	Farindels Gesang	–	–
Melodie der Flammen	–	Glut der Sonne	Dravinas Flammen
Melodie der Freundschaft	Cuanus Verbrüderung	–	–
Melodie der Geschwindigkeit	–	Tanz des Derwischs	–
Melodie der Heil ng	Gesang der Störchin	Rastullahs Güte	–
Melodie der Täuschung	–	–	Albische Täuschung
Melodie der Versöhnung	–	–	Ögnirs Versöhnung
Melodie der Verwirrung	Allein im Farindelwald	–	Zwergische Verwirrung
Melodie der Weisheit	–	–	Firnirs Ratschlag
Melodie der Wüste	–	Sturm der Wüste	–
Melodie der Zähigkeit	–	Der Ruf des Krieges	–
Melodie des Bebens	–	–	Ingerimms Grollen
Melodie des Einlullens	Bishdariels Nachtlied	–	–
Melodie des Handels	Phexens Melodie	Weisheit des Händlers	Frenajas Handel
Melodie des Kampfes	Rondra zur Ehr'	–	–
Melodie des Magieschadens	Rondras Schlachtgesang	Stärkung des Gläubigen	–
Melodie des Meeres	Belemans Atem	–	Swafnirs Ruf
Melodie des Rausches	–	Rausch der Giganten	–
Melodie des Windes	–	Atem des All-Einen	Efhards Wind
Melodie des Zauberschutzes	–	Rastullahs Schutz	Runjas Schutz
Melodie des Zögerns	Ode an Lutisana	Zorn des Gottgefälligen	–

Zaubertänze und Musiktraditionen

Zaubertanz	Hazaqi-Bezeichnung	Majuna-Bezeichnung	Rahkisa-Bezeichnung	Sharisad-Bezeichnung
Tanz der Angriffslust	Korosana	Kors Stampfen	–	–
Tanz der Beweglichkeit	–	–	Rastullahs Wind	–
Tanz der Bilder	El Vanidad	Phexens Geschmeide	Shimjas Rausch	Bilderrausch
Tanz der Erlösung	Zarparda	Hesindes Macht	Marhibos Hand	Yasminas Erlösung
Tanz der Ermutigung	Pavoneo	Rondras Mut	Rhondaras Forderung	Dschamillas Ermutigung
Tanz der Freude	–	Peraines Liebe	Perhinas Segen	Raschnajas Freude
Tanz der Heilung	–	–	–	Suleikas Begeisterung
Tanz der Liebe	Rahjarra	–	Khablas Verlockung	Liebestanz
Tanz der magischen Gemeinschaft	–	–	–	Gemeinschaft der Zauberer
Tanz der Täuschung	Selinata	–	–	–
Tanz der Träume	Madaya	Bishdariels Traum	–	–
Tanz der Unantastbarkeit	–	–	Tanz für Rastullah	–
Tanz der Unverletzlichkeit	–	–	Rastullahs Schutz	Kriegstanz
Tanz der Verteidigung	–	–	–	Dimionas Schutz
Tanz der Verwirrung	El Daffar	Entspannung des Geistes	–	–
Tanz der Wacht	–	Praios' Schutz	–	–
Tanz der Wahrheit	–	–	Heschinjas Blick	Hasnabahs Wahrheit
Tanz der Weisheit	–	–	Orhimas Tanz	–
Tanz des Begehrens	–	Rahjas Begehren	–	–
Tanz des Blutrauschs	Odionyo	–	–	–
Tanz des Feuers	Angaranya	–	–	–
Tanz des Handels	Phesoya	–	Rastullahs Weitsicht	–
Tanz des Jagdglücks	–	Firuns Jagd	–	–
Tanz des Jagdpechs	–	Sieg des Tieres	–	–
Tanz des Ungehorsams	–	–	–	Karimas Ungehorsam
Tanz ohne Ende	Suenyo	Satinavs Gabe	Nahemas Traum	Endloser Tanz

Nahkampfwaffen

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bannschwert, klein (Dolch)	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	45 S
Bannschwert, mittel (Langschwert)	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	100 HF	200 S
Bannschwert, groß (Zweihänder) (2H)	Zweihand-schwerter	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stn	160 HF	360 S
Flöte und ähnliche Instrumente (i)	Hiebwaffen	1W6	GE 14	–1/–4	kurz	je nach Instrument unterschiedlich, siehe **Regelwerk** Seite **380**		
Laute und ähnliche Instrumente (i)	Hiebwaffen	1W6+1	KK 14	–1/–3	mittel	je nach Instrument unterschiedlich, siehe **Regelwerk** Seite **380**		
Magierstab, kurz	Hiebwaffen	1W6+1	KK 14	0/–1	kurz	0,75 Stn	50 HF	40 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Magierstab, mittel	Hiebwaffen	1W6+2	KK 14	0/–1	mittel	0,75 Stn	100 HF	60 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Magierstab, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	–1 /+2	lang	0,75 Stn	50 HF	40 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Zauberkugel	Zweihandhieb-waffen	1W6+1	KK 13	–1/–4	kurz	2 Stn	10 HF	30 S
Anmerkung	Um die Kugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, kurz	Hiebwaffen	1W6+1	KK 14	0/–1	kurz	0,75 Stn	50 HF	30 S
Anmerkung	Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, mittel	Hiebwaffen	1W6+2	KK 14	0/–1	mittel	0,75 Stn	100 HF	45 S
Anmerkung	Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							
Zauberstecken, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	–1 /+2	lang	0,75 Stn	150 HF	60 S
Anmerkung	Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.							

Fernkampfwaffen

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zauberkugel	Wurfwaffen	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stn	10 HF	30 S
Anmerkung	Um die Kugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.						

INDEX

A

Abgebrochene Ausbildung 86, 182
Abgeschwächter Zauber SF)**91**, 106
Ablativum (Zauberspruch) 77, 98, **114**, 165, 173, 174
Abvenenum (Zauberspruch) 77, **114**, 115, 165, 173, 175
Accuratum (Ritual) 76, **149**, 172, 174, 175
Adaption (Zauber) (SF) **91**, 106
Adlerauge (Zauberspruch) 75, 76, 78, 79, **154**, 173, 174
Adlerschwinge (Zauberspruch) 75, 76, **115**, 165, 173, 175
Aeolito (Zauberspruch) 75, 76, 78, 79, **115**, 165, 173, 174, 223
Affinität zu Dämonen (Vorteil) **225**, 227
Affinität zu Elementaren (Vorteil) **225**, 227
Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar 75, 88, 97
Akademie der Hohen Magie zu Punin 75, 87, 97
Akademie der Verformungen zu Lowangen 76, 87, 97
Akademie Schwert und Stab zu Gareth 76, 88, 97
Alchimieverstärkung (SF) **91**, 106
Allgemeine magische Sonderfertigkeit 85, 86, 89, **90**, **91**, 106
Alpgestalt (Zauberspruch) **116**, 165, 173. 174
Alrik Dagabor 67, 76, 86, 100, 108, 109, 114, 164, 180
Altisonus (Zauberspruch) **116**, 165, 173, 174
Analys Arkanstruktur (Zauberspruch) 75, 80, 101, **154**, 173, 175, 210, 215
Änderung der Probe 84
Angst auslösen (Zauberspruch)116, **165**, 173, 174
Ängste lindern (Zauberspruch) 76-79, **116**, 165, 173, 174
Aranische Rasur (Zaubertrick) **112**, 164, 175
Arcanovi (Ritual) 29, 36, 50, 63, 75, 76, 162, 174, 175, 210
Archofaxius (Zauberspruch) 79, **117**, 165, 173, 174
Archosphaero (Zauberspruch) 79, **117**, 165, 173, 174
Armatrutz (Zauberspruch) 65, 75-77, **154**, 173, 174
Aromatis Illusionis (Zauberspruch)**118**, 165, 173, 175
Artefaktanalytiker (SF) **101**, 108
Astrale Meditation (SF) **91**, 106
Astralentzug (SF) **21**, 27
Astralraub (SF) **21**, 27
Astraltransfer (SF) **20**, 27
Attributo (Charisma) (Zauberspruch) **118**, 165, 173, 174
Attributo (Fingerfertigkeit) (Zauberspruch) **118**, 165, 173, 175
Attributo (Klugheit) (Zauberspruch)75, 78, **119**, 166, 173, 175
Attributo (Körperkraft) (Zauberspruch) 75, 76, 79, **119**, 166, 173, 175
Aufladung (SF) **101**, 108
Aufnahme (SF) **35**, 38
Aufwecken (Zauberspruch) 77, **120**, 166, 173, 175
Auge des Limbus (Zauberspruch) **119**, 166, 173, 175
Aurapanzer (SF) **91**, 106
Aureolus (Zauberspruch) **121**, 166, 173, 175
Auris Illusionis (Zauberspruch) 75, **121**, 166, 173, 175
Ausbildungsstätte 17, 18, 67, **68**, 69-75, 86
Austreibung (SF) **101**, 108
Axxeleratus (Zauberspruch) 75, 78, **154**, 173, 175

B

Balsam Salabunde (Zauberspruch) 75, 76, 78, 105, **155**, 173, 175
Band und Fessel (Zauberspruch) 75, 76, 78, **121**, 166, 173, 174
Bann des Übernatürlichen (SF) **50**, 53
Bannbaladin (Zauberspruch) 45, 75, 76, 79, **155**, 173, 174
Bannschwert (Traditionsartefakt) 6, 11, 18, 19, **28ff.**
Bannschwert des Adepten (SF) **28**, 30
Bannschwert des Magus (SF)**28**, 30
Bannschwert-Apport (SF) **29**, 30
Bannschwertzauber 28
Bannstab des Adepten (SF) **21**, 27
Bannstab des Magus (SF) **21**, 27
Beruhigung (Zaubertrick) **112**, 164, 174
Beschwörungsgewand 15
Besitzanspruch (SF) **63**, 66
Bewanderter Heilzauberer (SF) **101**, 108
Bezaubernde/r Trickbetrüger/in (Variante) 192
Bilderspiel (SF) **35**, 38
Bindung der Zauberkleidung (SF) **63**, 66
Bindung der Zauberkugel (SF) **36**, 38
Bindung des Bannschwerts (SF) **29**, 30
Bindung des Zauberinstruments (SF) **50**, 53
Blick aufs Wesen (Zauberspruch) 79, **121**, 166, 173, 175
Blick in die Gedanken (Zauberspruch) 75, 77, 78, 105, **155**, 173, 175
Blindheit (Zauberspruch) **122**, 166, 173, 174
Blitz dich find (Zauberspruch) 75, 77, 78, **155**, 173, 174, 217, 222
Blütenduft (Zaubertrick) **112**, 164, 175
Brechender Fels (SF) **50**, 53
Brennglas (SF) **36**, 38
Brillanter Telekinetiker (SF) **101**, 108
Bruderschaft der Wissenden siehe Schwarze Gilde
Bund des Weißen Pentagramms siehe Weiße Gilde

C

Caldofrigo (Ritual) 76, 77, **149**, 172, 174, 175

Ceoldair 6, 40-43, 178
Ceoladir (Profession) **178**
Chamaelioni (Zauberspruch)) 78, 79, **122**, 166, 173, 175
Claudibus (Zauberspruch) 75, **122**, 166, 173, 175
Contemplator-Zweig 76
Corpofesso (Zauberspruch) 75-79, **155**, 173, 175, 214
Corpofrigo (Zauberspruch) 78, **123**, 166, 173, 174

D

Dämonenbann (Zauberspruch) 75-79, **123**, 167, 173, 174
Dämonenschild (Zauberspruch) **123**, 167, 173, 174
Debilitatio (Zauberspruch) 75, **124**, 167, 173, 175
Defensor-Zweig 76
Demirion Ophenos 76, 88, 100, 108, 114, 164, 200, 206
Demonstratio 18
Derwisch 40, **41**-42, 179
Derwisch (Profession) 179
Desintegratus (Zauberspruch) 75, 77, **124**, 167, 173, 175
Destruktor (SF) **101**, 108
Diebesgewand (SF) **63**, 66
Disruptivo (Zauberspruch) 75, 76, **155**, 173, 174
Druckwelle (SF) **21**, 27
Dschinnenruf (Ritual) 75, **163**, 174, 175
Dunkelheit (Zauberspruch) 76, **125**, 167, 173, 174
Duplicatus (Zauberspruch) 75, 79, **156**, 173, 175

E

Ecliptifactus (Zauberspruch) 75, 76, 125, **167**, 173, 174
Ehrfürchtiges Verhalten (Zaubertrick) **112**, 164, 174
Einflussbann (Zauberspruch) 75, 78, 97, **126**, 167, 173, 174
Eisen- und Stahlverzauberung (SF) **92**, 106
Eisenrost (Zauberspruch) 75, **126**, 167, 173, 175
Eiserne Konzentrationsstärke (SF) **102**, 108
Elementarbann (Zauberspruch) 79, **126**, 167, 173, 174
Elementarer Diener (Ritual) 75, **163**, 174, 175
Elfenfreund (SF) **102**, 108
Elfenstimme (Zauberspruch) **127**, 167, 173, 174
Elfischer Zweig 78
Emotionsübernahme (SF) **51**, 53
Energiestrahl (SF) **21**, 27
Entschwörung (Dämonen) (SF) **92**, 106
Entschwörung (Elementare) (SF) **92**, 106
Entschwörung (Geister) (SF) **92**, 106
Erfahrener Antimagier (SF) **102**, 108
Erhöhung der Wirkungsdauer 84
Erinnerung verlasse dich (Zauberspruch) 75, 78, **127**, 167, 173, 174
Erweiterte Zaubersonderfertigkeit 73, 85, 86, 89, **90**, **101**
Erweiterter Gedankenschutz (SF) **102**, 108
Exorzist (SF) **92**, 106
Exorzisten-Zweig 78
Exposami (Zauberspruch) 75, 78, **127**, 167, 173, 175
Extrem starke Zaubertricks (SF) **92**, 106

F

Falkenauge (Zauberspruch) 76, **156**, 173, 175
Fassungsvermögen 20, 28, 35, 50, 63
Faszinierende Kleidung (SF) **64**, 66
Favilludo (Zauberspruch) **128**, 168, 173, 174
Feenfüße (Zaubertrick) **112**, 164, 175
Fernzaubern (SF) **92**, 106
Fesselnde Gewandung (SF) **64**, 66
Fischflosse (Zauberspruch) 78, **128**, 168, 173, 175
Flim Flam (Zauberspruch) 17, 75, 76, **156**, 173, 174
Fluggerät (minderes Traditionsartefakt) 11, 39
Fokus der Aufmerksamkeit (SF) **51**, 53
Fokus der Austreibung (SF) **29**, 30
Fokus der Begierde (SF) **64**, 66
Fokus-Fähigkeit 8
Fokusregel 6-8, 31, 67-69, 71-73, 80-82, 85, 86, 90, 109
Foramen (Zauberspruch) 75, 76, **128**, 168, 173, 175
Fortifex (Zauberspruch) 76, 77, **129**, 168, 173, 175
Fremdverwandler-Zweig 78
Frühausbildung 12, 69, 70
Fulminictus (Zauberspruch) 75, 77, **156**, 173, 175
Funkenregen (SF) **39**, 40

G

Gardianum (Zauberspruch) 37, 59, 75, 77, 98, **156**, 173, 174, 214
Gaukler-Zweig 79
Gedankenbilder (Zauberspruch) 75, 78, 79, **129**, 168, 173, 174
Gedankenschutz (SF) **93**, 106
Gefühlsübernahme (SF) **64**, 66
Gefunden (Zauberspruch) 78, **129**, 168, 173, 175
Geistzauberer (SF) **102**, 108
Gewand der Beeinflussung (SF) **65**, 66
Gewand der Heilung (SF) **65**, 66
Gewand der Täuschung (SF) **65**, 66
Gewandzauber 63
Gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia (Profession) 183
Gildenloser Magier 180-182
Gildenloser Magier des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach (Profession) 181
Gildenloser Magier nach Alrik Dagabor (Profession) 180
Gildenloser Magier nach Vadif sal Karim (Profession) 182
Gildenmagier 11, **12ff.**
Gildenprägung 6, 67, 68, **80**, 81, 85
Graue Gilde **13**, 17, **80**, 180
Graumagier der Halle der Antimagie zu Kuslik (Profession) 185
Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal (Profession) 186

Graumagier des Direkten Weges zu Gerasim (Profession) 184
Graumagierin der Akademie der Hohen Magie zu Punin (Profession) 187
Graumagierin der Schule der Verformungen zu Lowangen (Profession) 189
Graumagierin der Schule der Vierfachen zu Sinoda (Profession) 190
Graumagierin der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan (Profession) 188
Große Gier (Zauberspruch) **156**, 173, 174
Große Graue Gilde des Geistes siehe Graue Gilde
Große Zauberauswahl (Vorteil) **225**, 227
Großes Gewand 15
Grußworte (Zaubertrick) **112**, 164, 174
Guten Morgen (Zaubertrick) **112**, 164, 174

H

Haarpracht (Zaubertrick) **112**, 164, 175
Hagelschlag und Sturmgebrüll (Ritual) **149**, 172, 174
Halbes Maß (SF) **21**, 27, 40
Halle der Antimagie zu Kuslik 76, 87, 98
Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa 77, 87, 98
Hammer des Adepten (SF) **22**, 27
Hammer des Magus (SF) **22**, 27
Harmlose Gestalt (Zauberspruch) 75, 79, **157**, 173, 175
Harmoniezauberei (SF) **102**, 108
Hartes schmelze (Zauberspruch) **150**, 172, 174, 175
Haselbusch (Zauberspruch) 76, 78, **130**, 168, 173, 174
Hauptausbildung 12, 69, 70, 72, 73
Hazaqi 6, **54**-57, 191
Hazaqi (Profession) 191
Heiler-Zweig 78
Heilkunst-Zweig 76
Heilschlaf (SF) **22**, 27
Heilungsbann (Zauberspruch) 76, 77, 130, 168, 173, 174
Hellsichtbann (Zauberspruch) 77, 79, 97, 130, 168, 173, 174
Hellsichtige/r Grabräuber/in (Variante) 192
Heptagramma (Zauberspruch) 77, 78, 92, 94, 99, 101, **131**, 168, 173, 174
Hervorragender Illusionist (SF) **102**, 108
Herzschlag ruhe (Zauberspruch) 76, **131**, 168, 173, 174
Hesindius Lichtblick 77, 88, 100, 108, 112, 164, 204, 206
Hexagramma (Zauberspruch) 92, 94, 99, 101, 106, **131**, 168, 173, 174
Hexenfluch 10, 58
Hexengalle (Zauberspruch) **157**, 173, 175
Hexenkrallen (Zauberspruch) **157**, 173, 175
Hilferuf (SF) **51**, 53
Hintergrundmusik (Zaubertrick) **112**, 164, 175
Hofkünstler-Zweig 79
Hofzauberer/in (Variante) 198
Höllenpein (Zauberspruch) 75, 78, **132**, 168, 173, 174, 224
Horriphobus (Zauberspruch) 75-78, 83, **157**, 173, 174

I und J

Ignifaxius (Zauberspruch) 29, 36, 50, 63, 75, 76, 84, 129, **157**, 158, 173, 174, 211, 215, 222
Ignisphaero (Zauberspruch) 75, 77, 114, **132**, 133, 169, 173, 174
Ignorantia (Zauberspruch) 75, 79, **133**, 169, 173, 174
Illusionäre Undurchschaubarkeit (SF) **103**, 108
Illusionsbann (Zauberspruch) 78, 79, **133**, 169, 173, 174
Illusionsspeicher (SF) **36**, 38
Imperavi (Zauberspruch) 75, 76, **133**, 169, 173, 174
Impersona (Zauberspruch) 76, 79, **134**, 169, 173, 175
Improvisationszauberei (Formel) (SF) **93**, 106
Improvisationszauberei (Gesten) (SF) **93**, 106
Improvisiertes Ritual (SF) **93**, 106
Incendio (Zauberspruch) 77, 134, 169, 173, 174
Insektenbann (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Instabiler Zauberer (Nachteil) **226**, 227
Instrumentzauber 50
Intuitiver Zauberer (Profession) 192
Invercano (Zauberspruch) 75, 76, 78, **134**, 135, 169, 173, 174
Invocatio Maior (Ritual) 76-78, **163**, 175
Invocatio Minima (Zauberspruch) 75-78, **158**, 173, 175
Invocatio Minor (Ritual) 75-78, **163**, 174, 175
Invocatoren-Zweig 75

K

Karnifilo (Zauberspruch) 76, 78, **135**, 169, 173, 174
Katzenaugen (Zauberspruch) **158**, 173, 175
Kein Bann des Eisens (Vorteil) **225**, 227
Khelbara ay Baburia 77, 86, 89, 98, 107, 112, 164, 183, 206
Klangillusion (SF) **51**, 53
Klarum Purum (Zauberspruch) 77, 79, **135**, 169, 173, 175
Kleine Kraftkontrolle (SF) **93**, 106
Kleine Zauberauswahl (Nachteil) **226**, 227
Klinge wider [Wesenheit] (SF) **29**, 30
Kommunikation (SF) **36**, 38
Komplexe Sammelprobe 82
Konventsgewand 15
Konzentrationsstärke (SF) **93**, 106
Kosmetische Anpassung 83
Kraftkontrolle (SF) **94**, 106
Kriegszauberer (SF) **103**, 108
Krötensprung (Zauberspruch) **158**, 173, 175
Kugel des Hellsehers (SF) **36**, 38
Kugel des Illusionisten (SF) **36**, 38
Kugelzauber 35

Kundiger Sphärologe (SF) **103**, 108
Kusch (Zauberspruch) **136**, 169, 173, 174

L
Langanhaltende Illusion (SF) **103**, 108
Langanhaltender Rhythmus (SF) **51**, 53
Langer Tanz (SF) **65**, 66
Last des Alters (Zauberspruch) **136**, 169, 173, 174
Leibmagier-Zweig 77
Leichtes Gewand 15
Leidensbund (Ritual) 78, **150**, 172, 174, 175
Leitlinie 74
Leuchtfeuer (SF) **39**, 40
Lieblingszauber (SF) **94**, 106
Luftstoß (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Lunge des Leviatan (Zauberspruch) 77, **136**, 169, 173, 175

M
Machtvolle Entschwörung (Dämonen) (SF) **94**, 106
Machtvolle Entschwörung (Elementare) (SF) **94**, 107
Machtvolle Entschwörung (Geister) (SF) **94**, 107
Machtvolle Verbotene Pforten (SF) **103**, 108
Machtvolle Zaubermelodien (Vorteil) **225**, 227
Machtvolle Zaubertänze (Vorteil) **225**, 227
Machvolle Bannschwertzauber (SF) **29**, 30
Machvolle Stabzauber (SF) **22**, 27
Machvoller Gewandzauber (SF) **65**, 66
Machvoller Instrumentzauber (SF) **51**, 53
Machvoller Kugelzauber (SF) **37**, 38
Magiedilettant 6, 10, 11, **31**, 32, 40, 43, 57, 69, 70, 192
Magiergewand 15
Magiergilde **12**, 13, 68, 80
Magiersiegel 15
Magierstab (Traditionsartefakt) 10-12, 15, 18, 19, **20ff.**
Magische Anwendung **10**, 32, 33
Magische Handlung 9, **10**, 11, 43, 44, 47, 57, 58, 70, 71, 177
Magische Regeneration (SF) **94**, 107
Magischer Raub (Ritual) 75, 78, **151**, 172, 174
Magischer Schutzwall (SF) **37**, 38
Magischer Taugenichts (Variante) 192
Majuna **54**, 57, 193
Majuna (Profession) 193
Manifesto (Zauberspruch) 17, 75, 76, **158**, 173, 174
Manus Illusionis (Zauberspruch) 79, **137**, 169, 173, 175
Manus Miracula (Zauberspruch) 75, 76, **158**, 173, 175
Matrixkontrolle (SF) 82, **94**, 107
Matrixzauberei (SF) **103**, 108
Meisterliche Regeneration (SF) **94**, 107
Meisterliches Auraverbergen (SF) **104**, 108
Meistertalent (Magische Anwendung) 10, 11, **32**, 33, 70
Meistertalentierter 6, 10, 11, **31**, 33, 70
Meistertrick (SF) **94**, 107
Melodie der Angriffslust (Magische Handlung) 42, **44**, 48
Melodie der Erlösung (Magische Handlung) 42, **44**, 48
Melodie der Ermutigung (Magische Handlung) 42, **44**, 48
Melodie der Feen (Magische Handlung) 42, **44**, 48
Melodie der Flammen (Magische Handlung) 42, **44**, 48
Melodie der Freundschaft (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie der Geschwindigkeit (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie der Heilung (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie der Täuschung (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie der Versöhnung (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie der Verwirrung (Magische Handlung) 42, **46**, 48
Melodie der Weisheit (Magische Handlung) 42, **46**, 48
Melodie der Wüste (Magische Handlung) 42, **46**, 48
Melodie der Zähigkeit (Magische Handlung) 42, **46**, 48
Melodie des Bebens (Magische Handlung) 42, **46**, 48
Melodie des Einlullens (Magische Handlung) 42, **46**, 48
Melodie des Handels (Magische Handlung) 42, **47**, 49
Melodie des Kampfes (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie des Magieschadens (Magische Handlung) 42, **45**, 48
Melodie des Meeres (Magische Handlung) 42, **47**, 49
Melodie des Rausches (Magische Handlung) 42, **47**, 49
Melodie des Windes (Magische Handlung) 42, **47**, 49
Melodie des Zauberschutzes (Magische Handlung) 42, **47**, 49
Melodie des Zögerns (Magische Handlung) 42, **47**, 49
Memorabia Falsifir (Ritual) 75, 78, **151**, 172, 174
Memorans (Zauberspruch) 76, 78, 79, **137**, 170, 173, 175
Menetekel (Zauberspruch) 75, 79, **137**, 170, 173, 175
Menschlicher Zweig 78
Minderes Traditionsartefakt 11, 33, 35, 39
Mitverwandlung (SF) **104**, 108
Modifikationsfokus (SF) **22**, 27
Motoricus (Zauberspruch) 75, 77, 78, **159**, 173, 175
Movimento (Ritual) 76, 79, **151**, 172, 174, 175
Musiktradition 11, 40-43, 54-57, 63

N
Nagellack (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Nebelwand (Zauberspruch) 78, **159**, 173, 174
Neutrale Robe 15
Nuntiovolo (Zauberspruch) 75, **138**, 170, 173, 175

O

Objectobscuro (Zauberspruch) 75, 76, 78, **139**, 170, 173, 175
Objectofixo (Zauberspruch) 23, 76, **138**, 170, 173, 175
Objektbann (Zauberspruch) **139**, 170, 173, 174
Observatoren-Zweig 76
Oculus Astralis (Zauberspruch) 75, 78, 80, **139**, 170, 173, 175
Oculus Illusionis (Zauberspruch) 75, **159**, 173, 175
Odem Arcanum (Zauberspruch) 75, 77-80, **159**, 173, 175, 210
Ohrenbetäubender Klang (SF) **51**, 53
Orcanofaxius (Zauberspruch) **139**, 140, 170, 173, 174
Orcanosphaero (Zauberspruch) 7 9, **140**, 170, 173, 174
Ordentlich (Zaubertrick) **113**, 164, 175

P

Parallelzauberei (SF) **95**, 107
Paralysis (Zauberspruch) 26, 75, 76, 78, **159**, 173, 175, 223
Penetrizzel (Zauberspruch) 75, 76, 78, **160**, 173, 175
Pentagramma (Zauberspruch) 78, 92, 94, 99, 101, **140**, 170, 173, 174, 215
Pfad der harten Hand 75
Pfad der weichen Hand 75
Philosophen-Zweig 78
Physiostabilis (Zauberspruch) 75, 77, 78, **141**, 170, 173, 175
Plumbumbarum (Zauberspruch) 75, **141**, 170, 173, 174
Prisma (SF) **37**, 38
Projectimago (Zauberspruch) **142**, 170, 173, 175
Psychostabilis (Zauberspruch) 75, **160**, 173, 175

Q

Qabaloth der Töchter Niobaras (Profession) 194
Qabalya 19, 20, 86
Qabalya-Magie (SF) **104**, 108
Quacksalber/in (Variante) 198

R

Radau (Zauberspruch) **160**, 173, 175
Rahkisa 6, **54**, 55, 57, 176, 195
Rahkisa (Profession) 195
Reflectimago (Zauberspruch) **142**, 170, 173, 175
Regeneratio (Zauberspruch) **143**, 171, 173, 175
Reisegewand 15
Reisender-Zweig 78
Respondami (Zauberspruch) 75, **160**, 173, 174
Ritualisierung 84
Rohrstock (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Routinierte Zauberwiederholung **95**, 107
Ruhe Körper (Ritual) 78, 79, **152**, 172, 174, 175

S

Salander (Zauberspruch) 75, **160**, 173, 175
Sandfigur (Zaubertrick) **113**, 164, 174
Sanftmut (Zauberspruch) **160**, 173, 174
Sangara 6, **40-43**, 196
Sangara (Profession) 196
Sapefacta (Zauberspruch) 75, **143**, 171, 173, 175
Satuarias Herrlichkeit (Zauberspruch) 77, 78, **161**, 173, 175
Scharlatan (Profession) 197
Scharlatanische Zauberkugel (Traditionsartefakt) 10, 11, **35**
Schmerzen lindern (Zauberspruch) 77, 78, **143**, 173, 175
Schminken (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Schmutzabweisend (SF) **65**, 66
Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar (SF) **97**, 107
Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin (SF) **97**, 107
Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen (SF) **97**, 107
Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth (SF) **97**, 107
Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik (SF) **98**, 107
Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa (SF) **98**, 107
Scholar der Khelbara ay Baburia (SF) **98**, 107
Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum (SF) **98**, 107
Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal (SF) **99**, 107
Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda (SF) **99**, 107
Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim (SF) **99**, 107
Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan (SF) **99**, 107
Scholar der Töchter Niobaras (SF) **99**, 107
Scholar des Alrik Dagabor (SF) **100**, 108
Scholar des Demirion Ophenos (SF) **100**, 108
Scholar des Hesindius Lichtblick (SF) **100**, 108
Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach (SF) **100**, 108
Scholar des Vadif sal Karim (SF) **100**, 108
Schule der Austreibung zu Perricum 78, 88, 98, 107, 205
Schule der Hellsicht zu Thorwal 78, 87, 99, 107, 186
Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda 78, 87, 99, 190
Schule des Direkten Weges zu Gerasim 78, 86, 99, 107, 184
Schule des Seienden Scheins zu Zorgan 79, 87, 99, 107, 188
Schutzgeist (Vorteil) **226**, 227
Schutzgewand (SF) **65**, 66
Schwache Zaubermelodien (Nachteil) **226**, 227
Schwache Zaubertänze (Nachteil) **226**, 227
Schwarz und Rot (Zauberspruch) 76, 78, **144**, 171, 173, 175
Schwarze Gilde 13, 80, 88, 210, 211

Schwarzer Schrecken (Zauberspruch) 75, 77, 78, 144, 171, 173, 174
Schwarzmagier der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa (Profession) 199
Schwarzmagier des Demirion Ophenos (Profession) 200
Schwarzmagierin der Al'Achami zu Fasar (Profession) 201
Schwert-Zweig 76
Seekrieg-Zweig 77
Seelenheiler-Zweig 78
Seher/in (Variante) 198
Seil des Magus (SF) **22**, 27
Seilpeitsche (SF) **22**, 27
Seilschlange (SF) **23**, 27
Selbstarchivierung (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Selbstkontrolle (SF) **104**, 108
Selbstverwandler-Zweig 78
Selbstverzauberer (SF) **104**, 108
Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach 79, 86, 100, 181
Senkung der Kosten 85
Sensibar (Zauberspruch) 75, 78, **144**, 171, 173, 175
Sharisad 54, 55, 57, 63, 70, 195, 202, 212, 213, 218, 221, 223
Sharisad (Profession) 202
Siegelbrecher (SF) **23**, 27
Silentium (Zauberspruch) 75, 76, **161**, 173, 175
Skelettarius (Zauberspruch) 76, 77, **154**, 171, 173, 174
Solidirid (Zauberspruch) 78, **146**, 171, 173, 175
Somnigravis (Zauberspruch) 75-77, **161**, 173, 174
Spätausbildung 12, **69**, 71, 72
Spektabilität 14
Spinnenlauf (Zauberspruch) **161**, 173, 175
Spurlos (Zauberspruch) 78, **161**, 173, 175
Stabbohrer (SF) **23**, 27
Stabexplosion (SF) **23**, 27
Stabfixierung (SF) **23**, 27
Stabzauber 20ff.
Stab-Zweig 76
Standardzauberpaket 73, 74, **75**
Steckenverzauberung (SF) 39
Steckenzauber 39
Störfeld (SF) **37**, 38
Störgeräusch (SF) **52**, 53

T

Tanz der Angriffslust (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der Beweglichkeit (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der Bilder (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der Erlösung (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der Ermutigung (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der Heilung (Magische Handlung) 56, **57**, 62
Tanz der Liebe (Magische Handlung) 56, **59**, 62
Tanz der Linderung (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der magischen Gemeinschaft (Magische Handlung) 56, **58**, 62
Tanz der Täuschung (Magische Handlung) 56, **59**, 62
Tanz der Träume (Magische Handlung) 56, **59**, 62
Tanz der Unantastbarkeit (Magische Handlung) 56, **59**, 62
Tanz der Unverletzbarkeit (Magische Handlung) 56, **59**, 62
Tanz der Verteidigung (Magische Handlung) 56, **60**, 62
Tanz der Verwirrung (Magische Handlung) 56, **60**, 62
Tanz der Wacht (Magische Handlung) 56, **60**, 62
Tanz der Wahrheit (Magische Handlung) 56, **60**, 62
Tanz der Weisheit (Magische Handlung) 56, **60**, 62
Tanz des Begehrens (Magische Handlung) 56, **60**, 62
Tanz des Blutrausches (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tanz des Feuers (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tanz des Handels (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tanz des Jagdglücks (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tanz des Jagdpechs (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tanz des Ungehorsams (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tanz ohne Ende (Magische Handlung) 56, **61**, 62
Tätowierung (Zaubertrick) **113**, 164, 175
Taubheit (Zauberspruch) **146**, 171, 173, 174
Telekinesebann (Zauberspruch) 78, 97, **146**, 171, 173, 174
Telekineseschlag (SF) **24**, 27
Theaterzauberer/in (Variante) 198
Tierflüsterer (SF) **104**, 108
Tiergedanken (Zauberspruch) 75, 78, 79, **147**, 171, 173, 175
Tierwandlung (SF) **24**, 27
Töchter Niobaras 79, 86, 99, 100, 183, 194
Tradition 9ff.
Tradition (Gildenmagier) (SF) 18
Tradition (Intuitive Zauberer) (SF) 31
Tradition (Meistertalentierte) (SF) 32
Tradition (Qabalyamagier) (SF) 19
Tradition (Scharlatane) (SF) 35
Tradition (Zauberbarden) (SF) 41
Tradition (Zaubertänzer) (SF) 55
Traditionsartefakt 6, 9, **10ff.**
Traditionsüberführung 85
Transversalis (Zauberspruch) 75, 78, **162**, 173, 175
Trickbetrüger/in (Variante) 192

U

Überragender Dämonologe (SF) **104**, 108
Unberührt von Satinav (Ritual) 76, 79, **152**, 172, 174, 175
Unheimliches Lachen (Zaubertrick) **114**, 164, 174
Unterricht 68, **73**
Unübertroffener Verwandler (SF) **105**, 108
Urtulamidische Heilmagie (SF) **105**, 108

V
Vadif sal Karim 79, 86, 100, 108, 182
Verführerische Gewandung (SF) **65**, 66
Vergrößerung der Reichweite 84
Vergrößerung des Wirkungsbereichs 84
Verkürzung der Zauberdauer 84
Verminderte Zaubermelodien (Nachteil) **226**, 227
Verminderte Zaubertänze (Nachteil) **226**, 227
Verschwinde! (SF) 30
Verständigungszauberer (SF) **105**, 108
Verständigungs-Zweig 79
Verwandlungsbann (Zauberspruch) 78, 79, **147**, 171, 173, 174
Verwandlungs-Zweig 76
Viele Instrumente (SF) **52**, 53
Vielfache Ladung (SF) **95**, 107
Visibili (Zauberspruch) 75-77, 79, **162**, 173, 175
Vogelzwitschern (Zauberspruch) **147**, 171, 173, 175
Vollendeter Elementarist (SF) **105**, 108
Vollkommener Beherrscher (SF) **106**, 108
Volumenerweiterung der Zauberkleidung (SF) **65**, 66
Volumenerweiterung der Zauberkugel (SF) **37**, 38
Volumenerweiterung des Bannschwerts (SF) 30
Volumenerweiterung des Zauberinstruments (SF) **52**, 53
Volumenerweiterung des Zauberstabs (SF) **26**, 27
Volumenpunkt 10, 20, 28, 35, 50, 63
Vortrefflicher Hellseher (SF) **106**, 108

W
Wachendes Auge (SF) **37**, 38
Wahlzauberpaket 73, 74, 75ff.
Wandelbare Kleidung (SF) 66
Warnendes Leuchten (SF) 38, **39**
Wasseratem (Zauberspruch) 76, **162**, 173, 175
Wasserhöhe (Zaubertrick) **114**, 164, 175
Weg der Bekämpfung des Bösen 77
Weg der Geheimnisse 79
Weg der Heilerin 77
Weg der Niederhöllen 76
Weg der Offenbarung 79
Weg der Unterstützung des Guten 77
Weg der Verführerin 78
Weg des Kämpfers 76
Weg des Reisenden 76
Weg des Tieres 79
Weg des Wüstenzauberers 79
Weg ohne Gnade 76
Weisheit des Leytfadens (Zaubertrick) **114**, 164, 175
Weiße Gilde **12**, 17, 18, **81**
Weißmagier der Akademie Schwert & Stab zu Gareth (Profession) 203
Weißmagier nach Hesindius Lichtblick (Profession) 204
Weißmagierin der Schule der Austreibung zu Perricum (Profession) 205
Weiter Klang (SF) **52**, 53
Weiterbildung 68, **72**
Weitreichende Zaubermelodien (Vorteil) **226**, 227
Weitreichende Zaubertänze (Vorteil) **226**, 227
Wesensstufe 31
Widerwille (Ritual) 75, 79, **153**, 172, 174
Wirbelform (Ritual) 78, **153**, 172, 174
Wolfstatze (Zauberspruch) 79, **148**, 171, 173, 175

X und Y
Xenographus (Ritual) 75, 78, **153**, 172, 174, 175

Z
Zahori (Kultur) 228
Zauber abbrechen (SF) **95**, 107
Zauber bereithalten (SF) **95**, 107
Zauber bündeln (SF) **96**, 107
Zauber unterbrechen (SF) **96**, 107
Zauberbarde 6, 9-11, **40ff.**
Zaubererweiterung 26, 31, 36, 82, 109, **111**, 114ff.
Zauberfeder (Zaubertrick) **114**, 164, 175
Zauberinstrument (Traditionsartefakt) 10, 11, 41, **50**
Zauberinstrument-Apport (SF) **52**, 53
Zauberkleidung (Traditionsartefakt) 6, 11, 55, **63**
Zauberkleidung-Apport (SF) 66
Zauberklinge Geisterspeer (Ritual) **163**, 174, 175
Zauberkugel (Traditionsartefakt) 10, 11, 34, **35**
Zauberkugel-Apport (SF) 38, **39**
Zaubermelodie 9, 10, 11, **40f.**, **43ff.**
Zauberprofil 75
Zauberspeicher des Adepten (SF) **26**, 27
Zauberstecken (minderes Traditionsartefakt) 11, 33, 35, **39**
Zauberstil 6, 67, **68ff.**
Zauberstil-Kombination (SF) 72, 73, 85, **96**, 107
Zauberstilsonderfertigkeit 68, 71, 73, **85ff.**, **90ff.**, **97ff.**
Zaubertanz 56, **57ff.**
Zaubertänzer 9, 10, 11, 31, **54ff.**
Zauberwerkstatt 6, 68, **81ff.**
Zerspringendes Glas (SF) **52**, 53
Zugabe (SF) **52**, 53

Das Schwarze Auge

Ulisses-Spiele