

ADVENTURIEREN

ORDNUNG INS CHAOS

REGELERGÄNZUNGEN FÜR DIE DUNKLEN ZEITEN



Das Schwarze Auge

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

BOXREDAKTION

ULI LINDNER

GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

GERO EBLING, ULI LINDNER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

PRODUKTION

MARJO TRUANT

COVERBILD

EVA DÜNZINGER

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

BOROS/SZIKSZAI, EVA DÜNZINGER, TRISTAN DEPECKE,
ANDREW HEWORTH, MICHAEL JAECKS,
MARTIN KLEINGRÄBER, TOMIEK SCHUKALLA,
MIA STEINGRÄBER, FLORIAN STITZ,
LEANDER TAUBNER

Inhalt der Box:

Buch 1: Schatten über Bosparan
Buch 2: Im Bann des Diamanten
Buch 3: Ordnung ins Chaos
Buch 4: Helden der Geschichte
Buch 5: Ein Hauch von Untergang
Karte 1: Zwei große antike Weltkarten
Karte 2: Bosparan / Khunchom, Elem
Karte 3: Bey-el-Unukh, Yol-Fassar / Havena, Gareth

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-940424-69-3



Das Schwarze Auge

ORDNUNG INS CHAOS

REGELERGÄNZUNGEN FÜR DIE DUNKLEN ZEITEN

VON CHRIS GOSSE, ULI LINDNER
UND THOMAS RÖMER

MIT BEITRÄGEN VON
TILMAN HAKENBERG UND BENEDIKT MEGNER

MIT DANK FÜR IDEEN, ANREGUNGEN UND KRITIK AN
CHRISTIAN BENDER, GERO EBLING, CHRISTIAN ENDSVLEIT,
TOM FINN, CARSTEN FRITZ, FRANZ JANSON, NORMAN KOBEL,
OLAF MICHEL, JÖRG RADDATZ, CHRISTIAN SABELNSCHIEDT,
THOMAS SCHPÜCKER, ALEX SPOHR UND
ROBERT STRUCKMEIER



INHALT

ZUR BENÜTZUNG DIESER BÜCHER	5
WEGE DER HELDEN IN DIE DUNKLEN ZEITEN	6
Die Rassen	6
Die Kulturen	9
Bosparanische Kulturen	9
Tulamidische Kulturen	12
Kleinere Kulturen	15
Die Professionen	19
Kämpferische Professionen	19
Reisende und Wildnis-Professionen	21
Gesellschaftlich orientierte Professionen	22
Handwerks- und Wissens-Professionen	23
Magische Professionen	25
Priesterliche Professionen	40
PROFANE REGELN	42
Vor- und Nachteile	42
Sonderfertigkeiten	43
Talente in den Dunklen Zeiten	45
Waffen und Rüstungen der Dunklen Zeiten	46
DIE MAGIE DER DUNKLEN ZEITEN	49
Die magischen Repräsentationen	49
Rituale der magischen Traditionen	52
Allgemeine Objektrituale	52
Der Zauberstab der bosparanischen Magier	52
Die Kristallkugel der Kristallomanten und Mudramulim	53
Die Schale der Alchimisten	54
Der Schlangentab der Satustöchter	54
Die Vertrautentiere	56
Die Rituale der Geoden	56
Die Rituale der Druiden	56
Die magischen Elfenlieder	56
Die Rituale der Kristallomanten	56
Die Rituale der Zibilja	56
Die Mysterien der Schamanen	56
Die Magie der Durro-Dün	58
Das Szepter der Macht der Kophtanim	58
Die Rituale der Tapasuul	61
Das Pendel der Zauberpriesterinnen	63
Zauberzeichen	65
Zauber aus Dunklen Zeiten	67
Verbreitung von Zaubern nach magischen Repräsentationen	74
GÖTTLICHES WIRKEN IN DUNKLEN ZEITEN	76
Mirakel	76
Mindere Wunder – Die Göttlichen Anrufungen	76
Die Göttlichen Anrufungen im Einzelnen	76
Nutzung einer Göttlichen Anrufung	79
Große Wunder	82
Die Götter der Dunklen Zeiten	82
ANHÄNGE	88
Anhang I – Namen in den Dunklen Zeiten	88
Anhang II – Waffen, Rüstungen und Schilde der Dunklen Zeiten zur Übersicht	90
Erweiterte Rüstungstabelle	90
Nahkampfwaffen der Dunklen Zeiten	92
Schuss- und Wurfaffen der Dunklen Zeiten	95
Verbreitete Schilde und Parierwaffen in den Dunklen Zeiten ..	96





ZUR BENUTZUNG DIESES BUCHES

In diesem Buch finden Sie alle regeltechnischen Besonderheiten der Dunklen Zeiten übersichtlich an einem Ort. Dabei versteht sich das Buch als Ergänzung zum erweiterten Regelwerk von DSA4 (**Wege der Helden, Wege des Schwerts, Wege der Zauberei, Wege der Götter**) und baut auf diesem auf. An vielen Stellen finden Sie daher Verweise auf die Regelwerke und nicht selten werden dort beschriebene Sachverhalte nur geringfügig modifiziert. Wir haben dabei versucht unnötige neue Regelungen so gut wie möglich zu vermeiden, um dieses Heft nicht zu umfangreich werden zu lassen.

Dieses Buch teilt sich in mehrere Abschnitte auf. Zunächst finden Sie alles, was Sie für die **Generierung** eines Helden in den Dunklen Zeiten benötigen. Darauf folgen geringfügige **Änderungen der profanen Regeln**, etwa bei den Talenten, Sprachen und Vor- und Nachteilen. Umfangreicher sind da die **Änderungen der magischen Regeln**, sowie der **Regeln zum Götter-**

wirken – in diesen Bereichen unterscheiden sich die Dunklen Zeiten massiv vom späteren Aventurien. Abgeschlossen wird das Buch vom Anhang mit diversen Listen zur besseren Übersicht.

Uli Lindner, Köln im Juli 2010

Abkürzungsverzeichnis

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um folgende Regelwerke:

WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
WdG	Wege der Götter





WEGE DER HELDEN IN DIE DUNKLEN ZEITEN

Die Generierung von Helden für die Dunklen Zeiten folgt grundsätzlich den normalen Regeln aus der Spielhilfe **Wege der Helden**, kleinere Anpassungen werden hier als teilweise modifizierte Rassen, Kulturen und Professionen vorgestellt. Im folgenden Kapitel finden Sie alle dafür nötigen Angaben. Teilweise wird auf bereits bestehende Wertepakete verwiesen, in diesem Fall gelten die angegebenen Werte immer zusätzlich zu den Modifikationen aus **WdG**. Beachten Sie, dass in diesem Buch auf den Seiten 42–44 neue Vor- und Nachteile sowie

Sonderfertigkeiten vorgestellt werden, die natürlich auch zu Spielbeginn gewählt werden können.

Auch in den Dunklen Zeiten ist die übliche Generierungsbasis für Helden 110 GP. Gerade in dieser turbulenten Epoche bietet es sich jedoch an, bei Kampagnen von großem Ausmaß, in denen die Helden übermenschliches leisten sollen, die Generierungspunkte nach oben hin anzupassen. Es sind harte Zeiten, die wahre Helden erfordern.

DIE RASSEN

Die spielbaren Rassen der Dunklen Zeiten unterscheiden sich kaum von denen des heutigen Aventuriens. Im Folgenden finden Sie daher nur einige Modifikationen sowie die üblichen und möglichen Kulturen, ansonsten gelten die Werte in **WdH** ab Seite 24.

MENSCHLICHE RASSEN

GÜLDENPLÄNDER

Die Nachkommen der güldenländischen Einwanderer bewohnen alle Bereiche des Bosparanischen Reiches, sowie Nostria und Andergast. Aber auch in den Randgebieten der Nachbarländer kann man vereinzelt auf sie treffen.

Die Güldenländer entsprechen regeltechnisch den heutigen *Mittelländern*.

Haar- und Augenfarbe: Braun und dunkle Blondtöne sind vorherrschend, ebenso braune, graue und grüne Augen. Rote und (hell-)blonde Haare sowie blaue Augen sind Zeichen für einen Anteil hjaldingischen Blutes. Tief-schwarze Haare und Augen treten in den Gebieten nahe der Tulamidenlande (etwa Al'Mada) auf.

Übliche Kulturen: Bosparanisches Reich, Cyclopea, Nordprovinzen, Nostria und Andergast, Südaventurien, Al'Mada

Mögliche Kulturen: Alhanien, Haranija, Tulamidische Städte, Nortreich (nur Ergoch)



TULAMIDEN

Die Tulamiden bewohnen vor allem das Diamantene Sultanat, können aber auch in den Randgebieten ihres Großreiches angetroffen werden.

Haar- und Augenfarbe: Die meisten Tulamiden haben schwarze Haare und dunkle Augen, während blondes oder rotes Haupthaar und blaue Augen praktisch nie vorkommen.

Übliche Kulturen: Diamantenes Sultanat, Tulamidenlande, Elem, Haranija, Wüstenstämme. Al'Mada, Südaventurien, Ferkina

Mögliche Kulturen: Bosparanisches Reich (nur Yaquiria Superior), Nordprovinzen (nur Perricum), Alhanien

HJALDINGER

Die Hjaldinger haben sich seit ihrer Ankunft in Aventurien über den gesamten Nordwesten verbreitet, fahren aber auch immer wieder auf Entdeckungs- oder Kaperfahrten in den Norden oder Südwesten.

Die Hjaldinger entsprechen regeltechnisch den heutigen *Thorwalern*.

Übliche Kulturen: Hjaldinger, Fjarninger, Gjalskerland

Mögliche Kulturen: Nostria und Andergast, Cyclopea

NIVASEN

Die Nivesen folgen wie seit Jahrhunderten dem Zug der Karene durch die Steppen und Wälder des Nordens.

Übliche Kulturen: Nivesenstämme, Nuanaä-Lie

Mögliche Kulturen: Hjaldinger, Gjalskerland, Fjarninger, Alhanien, Serrach



AL'HANI

Die Nachkommen der Al'Hani haben ihrer alten Heimat schon lange den Rücken gekehrt und fanden in den Landen an Rasach und Benach eine Zuflucht. Einige zogen aber auch in den höchsten Norden und durchstreifen nomadisch die Steppen.

Die Al'Hani entsprechen regeltechnisch den heutigen *Nor-barden*.

Übliche Kulturen: Alhanien, Serrach

Mögliche Kulturen: Gjalskerland, Nivesenstämmen, Hjal-dinger, Nordprovinzen (nur Grenzgebiete), Trollzacken

TROLLZACKER

Die Trollzacker bewohnen das namensgebende Gebirge und wehren sich gegen jeden Eindringling, ziehen aber auch in die Ebenen hinab. Einzig mit den Alhaniern bestehen kurzfristige und instabile Bündnisse.

Übliche Kulturen: Trollzacken

Mögliche Kulturen: Alhanien (sehr selten; nicht für Rochshaz wählbar)

WALDMENSCHEN

Die Waldmenschen bewohnen den gesamten südaventurischen Dschungel und vereinzelt auch die Waldinseln. Im Volk der Wudu gibt es die so genannten *Tapasuul*, großgewachsene, hagere Waldmenschen, die jeden Utulu überragen. Sie sind sehr selten und besitzen nicht selten eine magische Begabung und werden zur gleichnamigen Profession (S. 21) ausgebildet.

Übliche Kulturen: Dschungelstämmen, Verlorene Stämme, Wudu, Darna

Mögliche Kulturen: Tocamuyac, Südaventurien, Tulamidenlande (als Sklaven, vor allem in Elem), Bosparanisches Reich (sehr selten als Sklaven)

Variante Tapasuul (+2 GP)

Körpergröße: 2,00 + 1W20 (2,01–2,20 Schritt)

Gewicht: Größe – 130 Stein

Ungeeignete Nachteile: Kleinwüchsig, Zwergenwuchs

Modifikationen: AuP +1, MR +2

Talente: kein Tanzen

Übliche Kulturen: Wudu

Mögliche Kulturen: –

TOCAMUYAC

Die den Waldmenschen eng verwandten Tocamuyac befahren auf Schilfflößen das gesamte Perlenmeer.

Übliche Kulturen: Tocamuyac

Mögliche Kulturen: Dschungelstämmen, Waldinsel-Utulus; sehr selten Südaventurien, Tulamidenlande, Haranija oder Alhanien

UTULUS

Die dunkelhäutigen Utulus bewohnen vornehmlich die Waldinseln, aber auch Teile der Syllaner Halbinsel und der Szinto-Gegend.

Übliche Kulturen: Waldinsel-Utulus, Dschungelstämmen (Tschopukikuha), Verlorene Stämme (Shokubunga)

Mögliche Kulturen: Verlorene Stämme (Yakosh-Dey), Dschungelstämmen (andere), Wudu, Tocamuyac, Tulamidenlande (als Sklaven oder Söldner), Südaventurien

NICHTMENSCHLICHE RASSEN

Die nichtmenschlichen Rassen der Zwerge, Elfen, Orks und Goblins folgen allesamt den heutigen Regeln und bewohnen größtenteils auch die noch später von ihnen besiedelten Gebiete.

ELFEN UND HALBELFEN

Elfen und Menschen haben in den Dunklen Zeiten noch kaum Berührungspunkte. Daher sind mögliche menschliche Kulturen nur mit Zustimmung des Spielers wählbar.

Auelfen

Übliche Kulturen: Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe

Mögliche Kulturen: Waldelfische Sippe, Bosparanisches Reich (nur Yaquiria Superior), Nordprovinzen (Garetia, Grenzgebiete, Nordmarken), Nostria und Andergast, Alhanien, Serrach

Waldelfen

Übliche Kulturen: Waldelfische Sippe

Mögliche Kulturen: Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Nordprovinzen (Garetia, Grenzgebiete), Serrach

Firnelfen

Übliche Kulturen: Firnelfische Sippe

Mögliche Kulturen: Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Fjarninger, Gjalskerland, Hjal-dinger, Nivesenstämmen, Serrach



Halbelfen

Die wenigen Halbelfen der Dunklen Zeiten wählen eine der üblichen oder möglichen Kulturen des elfischen Elternteiles.

ZWERGE

Die Zwerge leben in den Dunklen Zeiten sehr zurückgezogen und folgen in weiten Teilen ihren alten Traditionen.

Erz- und Koschzwerge

Übliche Kulturen: Erzzwerge, Koschzwerge

Mögliche Kulturen: Ambosszwerge, Brillantzwerge, Bosparanisches Reich (Yaquiria Superior, selten), Nordprovinzen (Wengenholt, selten Nordmarken)

Brillantzwerge

Übliche Kulturen: Brillantzwerge

Mögliche Kulturen: Ambosszwerge, Erzzwerge, Koschzwerge, Alhanien, Nordprovinzen (Grenzgebiete, sehr selten)

Ambosszwerge

Übliche Kulturen: Ambosszwerge

Mögliche Kulturen: Erzzwerge, Brillantzwerge, Koschzwerge, Bosparanisches Reich (Yaquiria Superior, selten), Nordprovinzen (Grenzgebiete, Nordmarken, selten), Diamantenes Sultanat (sehr selten)

Wilde Zwerge

Es gelten die Angaben in WdH 34.

ORKS UND HALBORKS

Die Orks bewohnen neben dem Orkland auch weite Teile der Nordprovinzen, die sie zeitweise sogar besetzt halten. In diesen Gebieten entstehen auch Halborks, die aber von ihren menschlichen Müttern häufig erschlagen oder ausgesetzt werden.

Orks

Übliche Kulturen: Orkland, Nortreisch, Yurach

Mögliche Kulturen: Nordprovinzen (Garetia, Grenzgebiete, Nordmarken, sehr selten), Andergast und Nostria (selten), Hjalddinger (selten)

Halborks

Übliche Kulturen: Yurach, Nortreisch, Nordprovinzen (Garetia, Grenzgebiete, Nordmarken)

Mögliche Kulturen: Andergast und Nostria, Gjalskerland

GOBLINS

Die Rotpelze bewohnen riesige Gebiete, meist jedoch in entlegeneren Gebieten. Teilweise erobern sie aber in den Dunklen Zeiten menschliches Land, während sie mit den Alhaniern sogar friedlichen Kontakt pflegen

Übliche Kulturen: Goblinstamm, Goblinbande

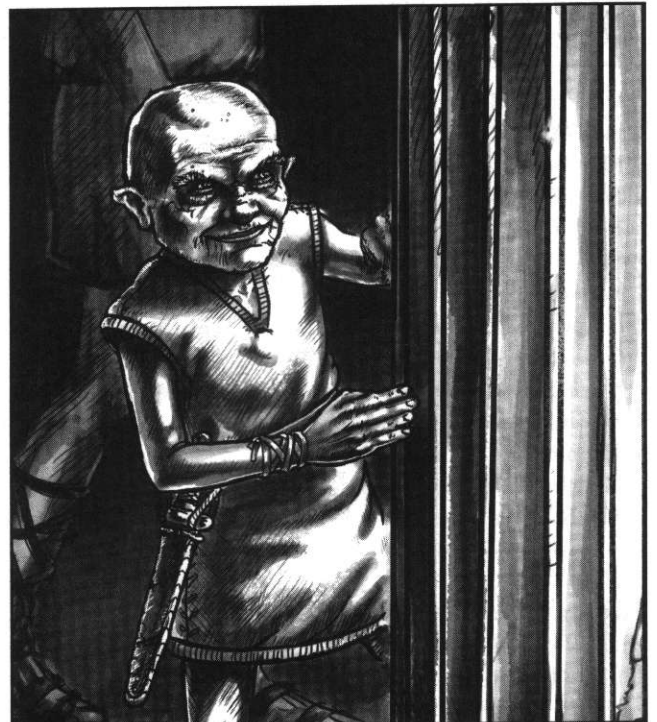
Mögliche Kulturen: Alhanien; sehr selten in anderen menschlichen (Nordprovinzen, Bosparanisches Reich, Al'Mada; meist als Sklaven) oder orkischen (Orkland, Yurach) Kulturen

ACHAZ

Es gelten die Angaben aus WdH 38, die Kultur Maraskan wird durch die mögliche Kultur Tulamidenlande (nur im Großsultanat Elem) ersetzt.

GROLME

Die kleinwüchsigen Grolme leben vorwiegend vor den Menschen verborgen, suchen aber dennoch ihre Nähe, um mit ihnen Handel zu treiben (oder was Grolme unter diesem Begriff verstehen...).





Startwerte Grolme

Generierungskosten: 3 GP

Hautfarbe (W20): bleich (1–5), aschgrau (6–15), hellrosa (16–18), hellbraun (19–20)

Haarfarbe (W20): kahlköpfig (1–6), hellgrau (7–14), braun (15–18), schwarz (19–20)

Augenfarbe (W20): milchig-grau (1–3), klar-grau (4–7), grün (8–14), blau (15–18), schwarz (19–20)

Körpergröße: 80 + 1W20 (0,81–1,00 Schritt)

Gewicht: Größe / 3 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KL +2, IN +1, CH –1, FF +2, KO –1, KK –3

LE-Mod.: +5 **AU-Mod.:** +10 **AE-Mod.:** +6 (aus Halbzauberer) **MR-Mod.:** –1 (inkl. Halbzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer (bereits eingerechnet), Nachtsicht; Geiz 8, Goldgier 7, Randgruppe, Zwergenwuchs

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astalmacht, Begabung Überreden, Begabung für die Merkmale Einfluss, Herrschaft und Objekt, Feste Matrix, Hohe Magieresistenz, Schutzgeist, Zwergennase; Jähzorn, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neugier, Schlechter Ruf

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung für die Merkmale Beschwörung und Eigenschaften, Herausragendes Aussehen, Gut Aussehend, Viertelzauberer; Dunkelangst, Nachtblind, Raumangst

Übliche Kulturen: Grolmensippe

Mögliche Kulturen: Bosparanisches Reich; sehr selten andere menschliche Kulturen (Nordprovinzen, Südaventuren, Alhannien, Nöstria und Andergast)

Talente: Schleichen +1, Sich verstecken +2, Überreden +3, Magiekunde +3, Schätzen +3

Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Grolmisch), Grolmenbund

Besonderheiten: Wenn Sie eine Profession mit dem Vorteil *Halbzauberer* oder *Vollzauberer* wählen, erhalten Sie 3 GP aufgrund doppelt vergebener Vorteile zurück. In diesem Fall gilt die Repräsentation der Profession, die Repräsentation (Grolmisch) und die SF *Grolmenbund* entfallen. Die Zaubertalente entsprechen in diesem Fall der gewählten Profession, nicht denen der Rasse *Grolm*.

Zauber: Wählen Sie aus nebenstehender Tabelle fünf Hauszauber aus, falls Sie keine magische Profession für Ihren Grolm wählen: einen Spruch der Komplexität B mit dem Wert 5, einen der Komplexität C mit dem Wert 6, einen zweiten auf 5, einmal Komplexität D auf einem Wert von 5 und einmal Komplexität E auf 4. Wählen Sie anschließend fünf weitere Zaubertalente aus: einmal aus Zeile B auf einem Wert von 3, einmal C auf 4 und einmal auf 2, sowie je einmal D und E auf jeweils 2 Punkten. Sie erhalten zudem den Spruch ODEM ARCANUM auf einem Wert von 3

Grolmische Grundzauberkenntnisse

A: –

B: Blitz dich find, Plumbumbarum, Respondami

C: Adamantium, Applicatus, Band und Fessel, Claudibus, Foramen, Gefunden!, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hexenspeichel, Koboldgeschenk, Penetrizzel

D: Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Klarum Purum, Objecto Obscuro, Objectofixo

E: Arcanovi, Imperavi, Transformatio, Zauberschwang

DIE KULTUREN

Helden in den Dunklen Zeiten müssen eine der im folgenden Kapitel genannten Kulturen wählen. Die Kulturen sind nach Kulturkreisen geordnet. Sie finden zunächst die bosparanischen Kulturen, dann die tulamidischen Kulturen und hieran anschließend die übrigen Kulturen.

BOSPARANISCHE KULTUREN

BOSPARANISCHES REICH

Verbreitung: Die bosparanische Stadt- und Landbevölkerung im Horasiat, in der Horas-Domäne Belenas und in Yaquiria Superior. Auch die bosparanisierte Oberschicht und die Bewohner von Palakar auf den Cyclopininseln verwenden diese Kultur.

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatischer Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen / Arroganz, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund / Angst vor Menschenmassen, Raumangst

Kriegerische Professionen: Elitekämpfer (Praetorianer), Gardist, Gladiator, Legionär, Söldner

Reisende Professionen: alle außer Grenzzäger, Karawanenführer

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle außer Chimärenbändiger

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister, Belenas), Druide (Mehrere der Macht), Magier (Lehrmeister, S. 28), Satutochter, Schelm



Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Aves, Bishdaniel, Boron, Brazoragh, Chrysir, Efferd, Hesinde, Kor, Levthan, Namenloser, Nandus, Numinor, Ojo'Sombri, Perraine, Praios, Rahja, Rondra, Satuarua, Shinxir, Simia, Travia, Tsa, Ucuri; in Yaquiria Superior auch Bylmaresh, Tsa)

Talente

Kampf: Dolche +2, Hiebaffen oder Speere +1, Raufen +1

Körper: –

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Bosparano (auf KL–2)

Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bosparanisches Reich)

Pflicht-Varianten: Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Horasiat: Gassenwissen +2, Überreden +1, Heraldik +1, Staatskunst +1, Sprachen kennen [Cyclopeisch oder Grolmisch oder Hjaldingsch] +3

Yaquiria Superior: Athletik +1, Reiten +1, Wildnisleben +1, Sprachen kennen [Goblinisch oder Isdira oder Rogolan oder Tulamidya] +3

Belenas: Gassenwissen +1, Wildnisleben +1, Geographie +1, Pflanzenkunde oder Tierkunde +1, Sprachen kennen [Cyclopeisch oder Grolmisch oder Mohisch oder Rssahh oder Tulamidya] +3

Mögliche Varianten: Folgende Varianten können zusätzlich gewählt werden. Die Variante Oberschicht kann mit den anderen beiden Varianten kombiniert werden.

Latifundien (+1 GP; Bewohner der großen Landgüter): Ackerbau oder Viehzucht +1, Menschenkenntnis –1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1

Großstadt (+1 GP; Bosparan, Cuslicum, Firdana, Arivor, Belenas, Puninum, Palakar): Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Orientierung +1, Götter/ Kulte +1

Oberschicht (+3 GP; Voraussetzung: SO min. 7): Schwerter +2, Hiebaffen/Speere –1, Wurfspere +1, Etikette +2, Staatskunst +1, Sprachen kennen [Aureliani] +3, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +3

CYCLOPEA

Verbreitung: Die Bewohner des Archipels der Cyclopendinseln, sowie assimilierte Hjaldinger oder Bewohner der Neethaner Gegend während der cyclopeischen Besetzung (385 bis 231 v.BF).

Die Bewohner der Cyclopendinseln verwenden bis auf unten stehende Ausnahmen die Startwerte der Kultur *Zyklopendinseln* in WdH 49.

Kriegerische Professionen: Gardist, Gladiator, Legionär, Söldner

Reisende Professionen: Botenreiter (nur Botenläufer), Entdecker, Fernhändler (Kauflahrer), Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schmuggler, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Bettler, Einbrecher, Hofkünstler, Höfling, Privatlehrer, Taugenichts
Handwerkliche Professionen: alle außer Edelhandwerker, Rattenfänger, Tierbändiger

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister), Druide (Haindruide, Hüter der Macht), Magier (Lehrmeister; selten), Satutochter, Schelm
Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Aves, Bishdaniel, Boron, Brazoragh, Chrysir, Efferd, Ingerimm, Levthan, Namenloser, Nandus, Numinor, Perraine, Praios, Rahja, Satuarua, Shinxir, Swafnir, Travia, Ucuri)





Talente:

Sprachen: Muttersprache Cyclopeisch statt Garethi; Bosparano oder Hjaldingsch als Zweitsprache

Anmerkungen: Die Variante Landadel ist nicht wählbar. Die Cyclopeische Oberschicht ist bis zum Einfall der Hjaldinger größtenteils bosparanisiert und wählt die Kultur Bosparanisches Reich mit der Variante Oberschicht. Die Stadt Palakar nutzt ebenfalls diese Kultur mit der Variante Großstadt.

NORDPROVINZEN

Verbreitung: Stadt- und Landbevölkerung der nördlichen Provinzen des Bosparanischen Reiches.

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: +1 AuP, +1 LeP

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd,

Hohe Lebenskraft, Zäher Hund / Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Erstge-

borener Comes / Krankhafte Reinlichkeit,

Krankheitsanfällig

Kriegerische Professionen: Gardist,

Gladiator, Legionär, Rechtswahrer,

Soldat, Söldner

Reisende Professionen: alle außer Karawanenführer und Zensor

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Hofkünstler, Höfling, Privatlehrer, Taugenichts

Handwerkliche Professionen: alle außer Edelhandwerker, Gelehrter

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister, selten), Druide, Magier (Lehrmeister, selten), Satutochter, Schelm

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Aves, Brazoragh, Efferd, Firun, Ifirn, Ingerimm, Kor, Levthan, Namenloser, Peraine, Praios, Rahja, Rondra, Satuarua, Shinxir, Travia, Tsa, Ucuri; selten Boron, Numinor, Phex, Simia)

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspere +1, Dolche +1, Hieb Waffen +1, Spere +1, Raufen +1

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1

Gesellschaft: –

Natur: Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Bosparano (auf KL–2)

Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung oder Lederarbeiten oder Schneidern

+1, ein Handwerk aus der folgenden Liste +1: Bogenbau, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Handel, Töpferei, Webkunst

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bosparanische Nordprovinzen)

Pflicht-Varianten: Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Nordmarken (2 GP; Gratenfelder Land, Albernia, Mark Vadocia): Hieb Waffen oder Klettern oder Schwimmen +1 Sagen/Legenden +1, Sprachen kennen [Goblinisch oder Isdira oder Oloarkh oder Rogolan oder Hjaldingsch] +3, Sonderfertigkeit Gebirgskundig oder Waldkundig

Windehag (2 GP, Königreich Windehag bis 307 v.BF): Klettern oder Schwimmen +2, Götter/Kulte +1, Magie-kunde +1, Sagen/Legenden +1, Sprachen kennen [Goblinisch oder Hjaldingsch]

+3, Verbilligte Sonderfertigkeit:

Gebirgskundig oder Meereskundig

Wengenhalm (3 GP, Enklave Wengenhalm ab 560 v.BF): Klettern +1,

Sich Verstecken +1, Sprachen kennen

[Rogolan] +4, Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Verbilligte Sonderfertigkeit:

Kulturkunde (Koschzwerge)

Garetia (2 GP): Schleichen +1,

Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden

+1, Sprachen kennen [Goblinisch oder Isdira oder Oloarkh]

+3, Verbilligte Sonderfertigkeit: Waldkundig

Grenzgebiete (2 GP, Greifenmark, Baliho, Rommilyser Mark): Athletik +1,

Klettern oder Schwimmen +1, Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Sprachen

kennen [Alaani oder Goblinisch oder Isdira oder Oloarkh oder Rogolan] +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Perricum (2 GP): Reiten +1, Geographie +1, Götter/Kulte

+1, Sagen/Legenden +1, Sprachen kennen [Tulamidy] +4, Verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Haranija)

Mögliche Varianten: Folgende Varianten können zusätzlich

gewählt werden, eine Kombination ist möglich.

Stadt (+0 GP; Havena, Jelenvinia, Angbar, Vadocia, Gareth, Rommily, Baliho, Tralupum, Perricum, Veratia): Körperbeherrschung –1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Wildnisleben –1, Ackerbau/Viehzucht –1, ein weiteres Handwerk aus der obigen Liste +1

Oberschicht (+2 GP; Voraussetzung: SO min. 7): Schwerter oder Zweihandschwerter oder Zweihand-Hieb Waffen +1, Reiten +1, Etikette +1





SÜDAVENTURIEN

Verbreitung: Die bosparanischen Siedler des Südens, der Schmelztiegel Sylla und die teilbosparanisierten Kemi.

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz / Aberglaube, Kälteempfindlichkeit

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Erstgeborener Comes, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund / Hitzeempfindlichkeit

Kriegerische Professionen: Gardist, Gladiator, Legionär, Soldat (Seesoldat), Söldner, Waldmenschen-Stammeskrieger (nur Kemi)

Reisende Professionen: Entdecker, Fernhändler, Fischer, Grenzünger, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schmuggler, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Hofkünstler, Taugenichts

Handwerkliche Professionen: alle außer Chimärenbändiger

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister, Belenas), Druide (selten), Magier (Lehrmeister), Satutochter



Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Aves, Boron, Chrysir, Efferd, Hesinde, Kor, Namenloser, Nandus, Numinor, Ojo'Sombri, Peraine, Praios, Rahja, Shinxir, Satuarra, Travia, Tsa; in Sylla auch Marbo, Phex, Rondra)

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +1

Körper: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde oder Tierkunde +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: Boote fahren +1, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheit +1, Holzbearbeitung oder Lederarbeiten +1

Pflicht-Varianten: Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Corapia: Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit, Etikette +2, Gassenwissen +1, Muttersprache Bosparano, Kulturkunde (Bosparanische Südprovinzen)

Mysobien und Brabacia: Bogen oder Wurfspeer +1, Selbstbeherrschung +1, Gassenwissen oder Wildnisleben +1, Muttersprache Bosparano, Sprachen kennen [Kemi oder Mohisch oder Tulamidya oder Rssahh] +3, das nicht bereits gewählte Heilkunde-Talent +1, Kulturkunde (Bosparanische Südprovinzen), Verbilligte Sonderfertigkeit: Dschungelkundig oder Sumpfkundig oder Ortskenntnis (Brabacia)

Kemi: Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +1, Fährtensuchen +1, Götter/Kulte +1, Muttersprache Kemi, Sprachen kennen [Bosparano oder Mohisch] +3, Kulturkunde (Kemi), Verbilligte Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Bosparanische Südprovinzen)

Sylla: Säbel oder Schwerter +1, Orientierung +1, Muttersprache Bosparano oder Tulamidya, die andere als Sprachen kennen +3, Seefahrt +2, Kulturkunde (Bosparanische Südprovinzen oder Sylla), Verbilligte Sonderfertigkeiten: die nicht gewählte Kulturkunde; Meereskundig oder Dschungelkundig oder Ortskenntnis (Sylla)

TULAMIDISCHE KULTUREN

TULAMIDENPLANDE

Verbreitung: Die einfache tulamidische Landbevölkerung im Diamantenen Sultanat, dem Großsultanat Elem und in Haranija. Die städtische Bevölkerung und die Oberschicht wählen hingegen die Kulturen *Diamantenes Sultanat* (Seite 13), *Elem* (Seite 13) oder *Haranija* (Seite 18).



Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: +1 AuP

SO-Maximum: 10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hitzeresistenz / Aberglaube, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Comes, Erstgeborener Comes / Feenfreund, Koboldfreund

Kriegerische Professionen: Elitekämpfer (Kataphrakt, Gesichtloser), Gardist, Gladiator, Soldat, Söldner

Reisende Professionen: alle außer Zensor

Gesellschaftliche Professionen: Barde (Erzähler), Bettler, Dieb, Gaukler, Händler, Streuner

Handwerkliche Professionen: alle außer Edelhändler, Gelehrter

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister, Khunchom), Druide (sehr selten), Kophta, Mudramul, Schelm (sehr selten)

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Ankhatap, Aves, Bishdaniel, Brazoragh, Bylmaresh, Efferd, Kor, Levthan, Marbo, Mokoscha, Namenloser, Peraine, Phex, Rahja, Rondra, Tsa)

Talente

Kampf: Dolche +1, Ringen +1, Hiebaffen oder Säbel oder Speere +1, Bogen oder Schleuder oder Wurfspere +1

Körper: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +1, Reiten +1

Gesellschaft: Etikette +1, Überreden +1

Natur: Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde oder Tierkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamidya (auf KL-2)

Handwerk: Ackerbau +1, Boote fahren oder Fahrzeug lenken oder Seefahrt +1, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Diamantenes Sultanat oder Elem oder Haranija)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Gebirgskundig oder Meereskundig oder Steppenkundig oder Waldkundig

DIAMANTENES SULTANAT

Verbreitung: Die städtische Bevölkerung des Diamantenen Sultanats, sowie die Oberschicht der ländlichen Gebiete.

Generierungskosten: 0 GP

Modifikationen: MR +1

SO-Maximum: keines

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Verbindungen / Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier, Neugier, Schulden

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Comes, Erstgeborener Comes, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund / Angst vor Menschenmassen, Raumangst

Kriegerische Professionen: Elitekämpfer (Kataphrakt), Gardist, Gladiator, Soldat, Söldner

Reisende Professionen: alle außer Grenzjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Straßenräuber, Zensor

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister, Khunchom), Kophta (Lehrmeister, Fasar, Rashdul), Mudramul (Lehrmeister, Khunchom, Yasra), Schelm (sehr selten)

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Ankhatap, Aves, Bishdaniel, Brazoragh, Bylmaresh, Efferd, Hesinde, Kor, Levthan, Marbo, Namenloser, Nandus, Phex, Rahja, Rondra, Simia, Tsa)

Talente

Kampf: Dolche +1, Ringen +1

Körper: Tanzen +1

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamidya (auf KL-2), Sprachen Kennen [Bosparano oder Ferkina oder Rogolan oder Wudu] +3

Handwerk: Handel +1, Hauswirtschaft +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Diamantenes Sultanat)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Ortskenntnis

ELEM

Verbreitung: Die dekadente und verdorbene Oberschicht des Großemirats Elem. Die gewöhnliche Bevölkerung wählt stattdessen die Kultur *Tulamidenlande* (Seite 12).

Generierungskosten: 4 GP

Voraussetzung: SO min. 7

Modifikationen: MR +1

SO-Maximum: 15

Automatischer Vorteil: Arroganz 5, Vorurteile gegen Fremde und Rangniedere 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern/Dämonen, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Hohe Magieresistenz, Resistenz gegen Gift, Verbindungen / Brünstigkeit, Eitelkeit, Größenwahn, Randgruppe, Schlechter Ruf, Sucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Guter Ruf, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund / Autoritätsgläubig, Dunkelangst, Prinzipientreue, Unfrei

Kriegerische Professionen: Elitekrieger (Kataphrakt, Gesichtloser; nur Offizier)

Reisende Professionen: Entdecker, Fernhändler, Großwildjäger

Gesellschaftliche Professionen: Händler, Höfling, Kurtisane, Spitzel, Taugenichts

Handwerkliche Professionen: Gelehrter, Tierbändiger (Chimärenbändiger)



Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister, Elem, ab 207 v.BF auch Belenas), Kophta (Lehrmeister, Elem), Mudramul (Lehrmeister, Yasra; sehr selten)

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Brazoragh, Chrysis, Hesinde, Kor, Levthan, Namenloser, Nandus)

Talente

Kampf: Dolche +3, Ringen +2, Säbel +2

Körper: Schleichen +1, Schwimmen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Philosophie +2, Rechnen +2, Staatskunst +2, Sternkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Zelemja (auf KL–2), Zweitsprache Tulamidya (auf KL–4), Sprachen Kennen [Rs-sahh] +3, Lesen/Schreiben [Chrmk] +3

Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift +2

Sonstige Talente: 3 noch nicht aktivierte Wissens- oder Handwerks-Talente auf +1

Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Elem)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Diamantenes Sultanat oder Archaische Achaz oder Stammes-Achaz oder Wudu oder Bosparanisches Reich oder Bosparanische Südprovinzen)

WÜSTENSTÄMME

Verbreitung: Die stolzen Stämme der Wüste, die ein unabhängiges Leben in Freiheit abseits des Diamantenen Sultanats und des Großsultanats Elem gewählt haben.

Die Angehörigen der Wüstenstämme verwenden bis auf unten stehende Ausnahmen die Startwerte der Kultur *Novadis* (Variante *Männer oder Achmad'Sunni*) in **WdH** 54. Die Angaben gelten zusätzlich zu den Angaben der Basis-Kultur. Die Professionsangaben ersetzen jene in **WdH**.

Die Kultur gilt für Angehörige beider Geschlechter.

Generierungskosten: 4 GP

SO-Maximum: 8

Automatische Vor- und Nachteile: keine Speisegebote

Empfohlene Vor- und Nachteile: Viertelzauberer / keine Prinzipientreue

Kriegerische Professionen: Wüstenkrieger; selten Gladiator, Soldat oder Söldner in fremden Diensten

Reisende Professionen: Entdecker, Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Schmuggler, Straßenräuber (Bandit)

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Handwerker

Magische Professionen: selten Kophta oder Mudramul (nur Lehrmeister)

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Aves, Brazoragh, Levthan, Marbo, Phex, Rahja, Rondra)

Talente (Veränderungen zum *Novadi* (*Männer oder Achmad'Sunni*))

Körper: Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, kein Tanzen

Natur: Wildnisleben +1

Wissen: kein Brett-/Kartenspiel, keine Rechtskunde, Sagen/Legenden +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Wüstenstämme) statt Kulturkunde (Novadi)

Verbilligte Sonderfertigkeit: kein Waffenloser Kampfstil

AL'MADA

Verbreitung: Die Bosparanische und tulamidische Bevölkerung im Emirat Al'Mada, die vor allem durch das Zusammenleben und –wachsen der Kulturen geprägt ist.

Generierungskosten: 2 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatischer Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Sprachen), Glück, Viertelzauberer / Aberglaube, Angst vor Geschuppten, Neugier, Unstet, Vorurteile gegen Geschuppte

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Comes, Erstgeborener Comes / Autoritätsgläubig, Unfrei

Kriegerische Professionen: Gardist, Soldat, Söldner

Reisende Professionen: alle außer Grenzjäger, Großwildjäger, Schmuggler, Seefahrer, Straßenräuber, Zensor

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Hofkünstler, Höfling

Handwerkliche Professionen: alle außer Chimärenbändiger, Lakai, Rattenfänger

Magische Professionen: insgesamt selten; Kophta (Lehrmeister), Magier (Lehrmeister, Punin), Mudramul (Lehrmeister), Satutochter, Schelm

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Aves, Bishdarel, Boron, Brazoragh, Bylmaresh, Kor, Levthan, Nandus, Peraine, Phex, Praios, Rahja, Rondra, Simia, Tsa; selten Efferd, Marbo, Shinxir, Travia)

Talente

Kampf: Dolche +1, Speere oder Säbel oder Schwerter +1, Ringen +1

Körper: Reiten +2

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Bosparano oder Tulamidya (auf KL–2), die andere als Zweitsprache (auf KL–4)

Handwerk: ein Talent aus der folgenden Liste +1: Abrichten, Ackerbau, Hauswirtschaft, Viehzucht, Winzer



Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Emirat Al'Mada)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Bosparanisches Reich oder Diamantenes Sultanat)

Mögliche Varianten: Folgende Varianten können zusätzlich gewählt werden. Sie können kombiniert werden.

Stadt (+1 GP; Puninum, Al'Muktur): Gassenwissen +2, Überreden +1; als Handwerkstalent auch Fleischer, Gerber/Kürschner, Glaskunst, Grobschmied, Handel, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Maurer, Schneider, Steinmetz, Töpfern oder Webkunst wählbar

Oberschicht (+2 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Rasse Tulamida): Ringen +1, Säbel +1, Reiten +1, Etikette +2, Magiekunde +1, Lesen/Schreiben (Tulamida) +3

KLEINERE KULTUREN

ALHANIEEN

Verbreitung: Die Bewohner des freien Königreiches Alhanien, sowie die nicht bosparanisierten Bewohner der unterworfenen Provinz und die ersten Generationen der in den Norden geflohenen alhanischen Bevölkerung.

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: MR +1

SO-Maximum: keines

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Kraft der Gemeinschaft, Viertelzauberer / Autoritätsgläubig, Gerechtigkeitswahn, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Comes, Erstgeborener Comes, Kampfbrauch / Blutdurst, Bluttausch, Geiz, Goldgier, Jähzorn, Unfrei

Kriegerische Professionen: Elitekämpfer (Nurbadi), Gardist, Soldat, Söldner (nur in der Fremde; selten)

Reisende Professionen: alle außer Botenreiter, Großwildjäger, Seefahrer, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: alle außer Kurtisane, Taugenichts

Handwerkliche Professionen: alle außer Lakai, Tierbändiger

Magische Professionen: Alchimist (Lehrmeister), Druide (Haindruide, Hüter der Macht), Satutochter (selten), Zauberpriesterin, Zibilja

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Hesinde, Ingerimm, Peraine, Phex; ab etwa 340 v.BF auch selten Firun, Rahja, Boron)

Talente

Kampf: Dolche +2, Raufen oder Ringen +1, Hiebaffen oder Speere +1

Körper: Selbstbeherrschung +1, Singen oder Tanzen +1

Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Sternkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Alaani (auf KL-2), Sprachen Kennen [Bosparano oder Rogolan oder Tulamida] +3

Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft oder Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Alhanien)

Mögliche Variante: Folgende Variante kann zusätzlich gewählt werden.

Stadt (+1 GP; Bey-el-Unukh, War'Hunk, Lors'Hunk, Ysil'Elah): Gassenwissen +1, Wildnisleben -1, Lesen/Schreiben (Alaani) +3, Handel +1, Philosophie +1

GROLMENSIPPE

Verbreitung: Zu Beginn der Dunklen Zeiten leben Grolmensippen in den Katakomben unter Bosparan und anderen Städten, in den Goldfelsen und im Phecanowald. Durch Krieg und Vertreibung geben sie ab ca. 500 vor BF diese Lebensweise auf und fliehen in die äußeren Bereiche der bekannten Welt, Richtung Orkland und Alhanien, in die Sichelgebirge oder das Regengebirge. Einige Sippen finden in den Windhagbergen Zuflucht, andere ziehen ein Leben als Führendes Volk vor. Mehr zu den Grolmen finden Sie in **Schatten über Bosparan**.

Generierungskosten: variabel

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 7

Empfohlene Vor- und Nachteile:

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

Kriegerische Professionen: keine

Reisende Professionen: Entdecker, Fernhändler, Großwildjäger (nur Sklavenjäger), Kundschafter, Prospektor, Schmuggler

Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Dieb, Einbrecher, Feilscher, Händler, Spitzel, Streuner, Wirt

Handwerkliche Professionen: Bauer (als Varianten nur Gärtner, Pflanze und Viehzüchter), Edelhandwerker (Apothecarius, Baumeister, Mechanikus), Handwerker (auch Bastler wählbar), Lakai, Wundarzt

Magische Professionen: Alchimist (Goldmacher), Druide (Mehrer der Macht), Magier (Lehrmeister, Cuslicum)

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Namenloser, Ojo'Sombri, Simia; sehr selten)

Talente

Kampf: Dolche +1, Schleuder +1, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +2

Natur: -



Wissen: Mechanik +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4
Schriften/Sprachen: Muttersprache Grolmisch (auf KL -2)
Handwerk: Alchimie +2, Handel +2, Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Grolme)

Pflicht-Varianten: Eine dieser Varianten muss gewählt werden.
Städtische Grolme (7 GP; Katakomben unter Bosparan, bis 500 v.BF wählbar): Sich verstecken +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Mechanik +2, Sprachen kennen (Bosparano) +6, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4, Alchimie +2, Feinmechanik +2, Malen/Zeichnen +2, Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Bosparanisches Reich)

Höhlengrolme (6 GP; Regengebirge, Windhaggebirge, Beilunker Berge, Orkland): Klettern +2, Fallenstellen +1, Gesteinskunde +2, Hüttenkunde +1, Pflanzenkunde +1, Sprachen kennen (Bosparano) +4, Bergbau +1, Sonderfertigkeit: Höhlenkundig

Fahrende Grolme (5 GP): Reiten +1 oder Fahrzeug lenken +2, Schleichen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2, Geographie +2, Sagen/Legenden, +2, Sprachen kennen (Bosparano) +4, Sprachen kennen (eine Fremdsprache nach Siedlungsort) +4, Handel +1; verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde (je nach Siedlungsort)

HJALDINGER

Verbreitung: Hjaldinger zwischen Torwjald und Olaport, in den Siedlungen am Svellt und in Hjalmefjord, sowie als Besatzer auf den Cyclopeninseln.

Die Hjaldinger verwenden bis auf unten stehende Ausnahmen die Startwerte der Kultur *Thorwal* in **WdH** 58.

SO-Maximum: 8 (für Cyclopea-Besatzer: 11)

Kriegerische Professionen: Soldat, Söldner

Reisende Professionen: Fernhändler (Kauffahrer), Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: Barde (Skalde), Händler

Handwerkliche Professionen: Bader/Barbier, Bergmann, Handwerker, Wundarzt

Magische Professionen: Druide (kein Mehrer der Macht), Magier (nur Olport), Schelm

Priesterliche Professionen: Geweihter (Ifirn, Swafnir, Travia; Cyclopea-Besatzer auch Boron, Chrysir, Efferd, Numinor, Perraine, Shinxir)

Talente:

Sprachen: Muttersprache Hjaldingsch statt Thorwalsch; keine Zweitsprache Garethi; Sprachen kennen [Alaani oder Bosparano oder Goblinisch oder Ologhaijan] +3, eine weitere +2; Kulturkunde (Hjaldinger) statt (Thorwal)

Weitere mögliche Variante: Die folgenden Varianten können zuzüglich zur Basis-Kultur gewählt werden, die Modifikationen

werden auf die dort angegebenen Werte angerechnet. Die unterschiedlichen Varianten der Kultur lassen sich nicht kombinieren.
Svellt-Siedler (+0 GP, Siedler in Hjalmefjord, Tjolmarsch und anderen Siedlungen am Svellt): bei Wahl der Fremdsprache auch Nujuka oder Rogolan (in Tjolmarsch) möglich, kein Bosparano; Fischen/Angeln -1, Ackerbau oder Fallenstellen oder Viehzucht +1, Boote fahren +1, Seefahrt -1; statt Meereskundig auch Sumpfkundig oder Stepenkundig wählbar

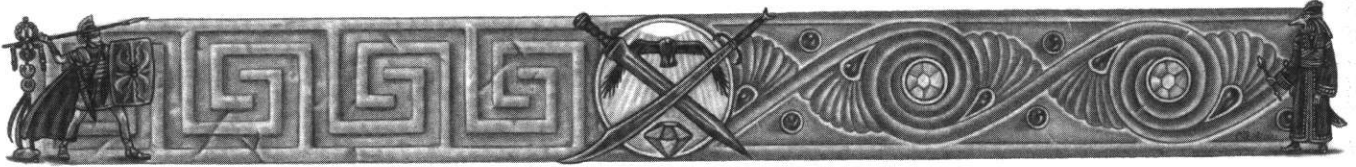


Cyclopea-Besitzer (+1 GP, thorwalsche Oberschicht der besetzten Cyclopeninseln, Voraussetzung: SO min. 5): bei Wahl der Fremdsprache auch Cyclopeisch möglich, kein Alaani, Goblinisch und Ologhaijan; Ringen +1, Wurfbeile -1, Athletik +1, Zechen -1, Etikette +1, Orientierung -1, Philosophie +1, Sagen/Legenden -1; Waffenlose Kampftechnik: Cyclopeisches Ringen statt Hammerfaust möglich; Verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Cyclopea)

POSTRIA UND ANDERGAST

Verbreitung: Die bosparanisch-stämmigen Bewohner in den Wäldern zwischen Nostria und Andergast.

Die Bewohner von Nostria und Andergast verwenden bis auf unten stehende Ausnahmen die Angaben und Startwerte der Kultur *Andergast und Nostria* in **WdH** 44.



Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: +1 LeP und +1 AuP (statt +1 LeP und +2 AuP)

Kriegerische Professionen: Gardist (selten), Soldat, Söldner

Reisende Professionen: alle außer Botenreiter, Fernhändler, Großwildjäger, Karawanenführer

Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Dieb, Händler, Kurtisane (nur Hure), Spitzel (Streuner)

Handwerkliche Professionen: alle außer Bader/Barbier, Chimärenbändiger, Edelfhandwerker, Gelehrter, Lakai, Rattenfänger, Schreiber

Magische Professionen: Druide (kein Mehrer der Macht), Magier (Lehrmeister, selten), Sattuchter, Schelm

Priesterliche Professionen: Götterdiener/Geweihter (Boron, Efferd, Peraine, Praios, Rahja, Travia: selten Brazoragh)

Talente:

Kampf: kein Ringen

Sprachen: Muttersprache Bosparano statt Garethi; die 4 Punkte für weitere Sprachen können auch auf Goblinisch verteilt werden, nicht aber auf Oloarkh

Sonderfertigkeiten: kein Meister der Improvisation

Anmerkungen: Die Variante Stadt kann für die Städte Andergast, Nostria, Salza und Harmlum gewählt werden. Die Varianten Landadel und Teshkalien sind nicht wählbar.

ORKLAND

Verbreitung: Alle in Stämmen lebenden Orks des Nordens, außer den von der Besatzung menschlicher Lande geprägten Bewohnern des Nortreisches.

Die Orks verwenden auch in den Dunklen Zeiten die Startwerte der Kultur *Orkland* in **WdH** 85 (mit Ausnahme der Fremdsprachenauswahl, hier wird Garethi durch Bosparano und Thorwalsch durch Hjaldingsch ersetzt). Die Wahl der bei der Kultur genannten Stämme wird durch zwei weitere Varianten ergänzt.

Weitere Stammes-Variante:

Ghorinchai (+4 GP; nach 253 v.BF wählen die meisten Ghorinchai die Kultur Nortreisch): +2 LeP; Kampf: Raufen +1; Körper: Athletik +1; Sonderfertigkeit: Steppenkundig oder Waldkundig

Tordochai (+2 GP): Automatischer Nachteil: Blutdurst 6; KK +1; Kampf: Hiebaffen +1, Raufen +1, Ringen +1

WUDU

Verbreitung: Die düsteren Wudu der südlichen Dschungel.



Als Basis-Kultur werden die Dschungelstämme (**WdH** 62) genutzt, die Wudu sind eine Variante dieser Kultur. Alle unten stehenden Angaben gelten zusätzlich bzw. als Modifikation zu den Werten der Dschungelstämme. Die Angaben zu möglichen Professionen ersetzen die Angaben in **WdH**.

Generierungskosten: +1 GP

Modifikationen: +1 AuP

Automatische Vor- und Nachteile: Randgruppe; keine Eitelkeit, keine Neugier
Empfohlene Vor- und Nachteile: Blutdurst, Zäher Hund / Medium

Ungeeignete Nachteile: Dunkelangst, Totenangst

Kriegerische Professionen:

Blutkrieger der Wudu, Tapasuul (nur Rasse Tapasuul)

Reisende Professionen: Jäger, Kundschafter, Großwildjäger (nur Sklavenjäger), Prospektor (nur Sammler)

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Archaischer Handwerker Südaventuriens

Magische Professionen: Wudu-Schamane

Priesterliche Professionen: nur Hochschamanen (Boron/Visar)

Talente

Körper: Schwimmen -1

Natur: Fischen/Angeln -1

Wissen: Anatomie +2, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde -1, Sternkunde +1, Tierkunde -2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Wudu (auf KL-2), keine Fremdsprache

Handwerk: Boote Fahren -1, Heilkunde Seele +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Wudu) statt Kulturkunde (Waldmenschen)

WEITERE KULTUREN

Neben den bereits genannten Kulturen existieren in den Dunklen Zeiten weitere, die sich in den spieltechnischen Werten kaum von denen des modernen Aventuriens unterscheiden. Diese finden Sie im Folgenden zusammengefasst. In Fragen der Verbreitung und der möglichen Professionen orientieren Sie sich an den Angaben im Hintergrundbuch, im Zweifel entscheidet der Spielleiter.



In der ersten Spalte finden Sie den Namen der Kultur, anschließend die entsprechende Kultur in **Wege der Helden**.

Anmerkung: Sofern keine besonderen Angaben gemacht werden, werden in den Dunklen Zeiten noch nicht existente Sprachen durch die jeweiligen Frühformen ersetzt. Ebenso beziehen sich die in den Paketen kostenlosen *Kulturkunde*-

Sonderfertigkeiten der eigenen Kultur auf die in den Dunklen Zeiten existierenden Kulturen (zum Beispiel heißt es Kulturkunde (Alhanier oder Serrach) statt Kulturkunde (Norbardensippe)). Für eine Liste der in den Dunklen Zeiten existenten Kulturkunden siehe den Eintrag der Sonderfertigkeit auf Seite 43.

NAME	ENTSPRECHENDE KULTUR	BEMERKUNGEN
Ambosswerge	Ambosswerge (WdH 81)	Sprachen Kennen [Bosparano oder Tulamidya oder Ologhaijan oder Goblinisch oder Isdira] +3, eine weitere dieser Sprachen +2, keine Zweitsprache
Archaische Achaz	Archaische Achaz (WdH 91)	–
Auelfische Sippe	Auelfische Sippe (WdH 74)	–
Brillantzwerg	Brillantzwerg (WdH 84)	Sprachen Kennen [Alaani] +3, Sprachen Kennen [Goblinisch] +2, keine Zweitsprache
Brobim	Brobim (WdH 84)	Orientierung +1, Sagen/Legenden +1, keine Fremdsprache standardmäßig
Darna	Darna (WdH 62)	keine Fremdsprache standardmäßig; Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichnen +1
Dschungelstämme	Dschungelstämme (WdH 61)	Fallenstellen +1, keine Fremdsprache standardmäßig, Lederarbeiten +1
Erzzwerg	Erzzwerg (WdH 82)	Sprachen Kennen [Bosparano oder Goblinisch oder Isdira] +5 statt der Zweitsprache
Ferkina	Ferkina (WdH 55)	Sprachen Kennen [Tulamidya] +5 statt Zweitsprache Tulamidya
Firnelfische Sippe	Firnelfische Sippe (WdH 79)	–
Fjarninger	Fjarninger (WdH 60)	Sagen/Legenden +1, keine Fremdsprache standardmäßig, Feuersteinbearbeitung +1
Gjalskerland	Gjalskerland (WdH 59)	streiche bestehende Sprachauswahl; Sprachen Kennen [Ologhaijan oder Alaani oder Nujuka] +6, eine weitere oder Hjaldingsch +4
Goblinbande	Goblinbande (WdH 90)	Sprachen Kennen [Alaani oder Bosparano oder Ologhaijan] +3, eine weitere +2, keine Zweitsprache
Goblinstamm	Goblinstamm (WdH 89)	–
Haranija	Aranien (WdH 51)	Sagen/Legenden +1, Muttersprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ferkina] +3 keine Zweitsprache, keine Kusliker Zeichen bei der Schrift wählbar
Koschzwerg	Hügelzwerg (WdH 83)	streiche Kusliker Zeichen bei der Schriftauswahl
Nivesenstämme	Nivesenstämme (WdH 70)	statt Garethi bei der Sprachauswahl auch Goblinisch oder Ologhaijan oder Hjaldingsch wählbar
Nuanaä-Lie	Nuanaä-Lie (WdH 72)	–
Nortreich	Svellttal-Besitzer (WdH 87)	ersetze bei der Wahl der verbilligten Kulturkunde (Svellttal oder Nordlande) durch (Nordprovinzen)
Serrach	Norbardensippe (WdH 72)	streiche bestehende Sprachauswahl; Sprachen Kennen [Hjaldingsch oder Goblinisch oder Nujuka oder Ologhaijan] +3; –1 GP
Stammes-Achaz	Stammes-Achaz (WdH 92)	–
Steppenelfische Sippe	Steppenelfische Sippe (WdH 77)	ersetze bei der Sprachauswahl Garethi durch Goblinisch
Tocamuyac	Tocamuyac (WdH 66)	bei der Sprachauswahl auch Alaani oder Goblinisch wählbar
Trollzacken	Trollzacken (WdH 73)	ersetze Sprachen Kennen [Garethi] durch Sprachen Kennen [Alaani oder Bosparano]
Verlorene Stämme	Verlorene Stämme (WdH 63)	ersetze bei der verbilligten Kulturkunde (Südaventurien) durch (Bosparanisches Reich oder Bosparanische Südprovinzen oder Elem); Variante <i>Chirakah</i> nicht wählbar
Waldelfische Sippe	Waldelfische Sippe (WdH 78)	–
Waldinsel-Utulus	Waldinsel-Utulus (WdH 65)	Sagen/Legenden +2, keine Fremdsprache standardmäßig
Yurach	Yurach (WdH 87)	ersetze Sprachen Kennen [Garethi] durch Sprachen Kennen [Alaani oder Bosparano oder Goblinisch]



DIE PROFESSIONEN

Im Folgenden finden Sie alle nötigen Informationen zu Professionen der Dunklen Zeiten, um einen Helden aus dieser Epoche zu generieren. Die Aufteilung ist dabei wie folgt:

- **Kämpferische Professionen:** Seite 19
- **Reisende und Wildnis-Professionen:** Seite 21
- **Gesellschaftliche Professionen:** Seite 22
- **Handwerks- und Wissens-Professionen:** Seite 23
- **Magische Professionen:** Seite 25
- **Priesterliche Professionen:** Seite 40

DIE ÄNDERUNGEN ZUR ÜBERSICHT

Die meisten Veränderungen in den Professionen entstehen durch grundlegende Modifikationen bei der Verfügbarkeit von Fremdsprachen (in den Dunklen Zeiten ist es durch mangelnde Vermischung der Kulturen und durch Xenophobie nicht üblich, die Sprache einer anderen Kultur zu beherrschen). Auch bei der Modifikation und beim Wegfall verschiedener Talente, Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten (siehe hierzu die Seiten 42–44) entstehen Änderungen. Durch eine Reihe neuer Professionen wird das Spielgefühl der Dunklen Zeiten angemessen abgebildet, statt Kriegern und Schwertgesellen stellen Legionäre und Kataphrakten die Krönung der Kriegskunst dar. In der magischen Zunft existieren gleich mehrere der heute so gewohnten Traditionen nicht. Die meisten gewöhnlichen Professionen hingegen unterliegen nur marginalen Änderungen.

KÄMPFERISCHE PROFESSIONEN

Durch den Wegfall der Kampftalente verändern sich einige Professionen entscheidend. Es gilt: Überall, wo es einen festen Bonus auf eins der entfallenen Talente gab, wird die Änderung explizit bekannt gegeben. Wo die Talente nur als Wahlmöglichkeit angegeben sind, entfällt das Talent ersatzlos. Folgende Professionen entfallen vollständig und ersatzlos: **Amazonen, Fähnrich, Jahrmarktskämpfer, Krieger, Ritter, Schwertgeselle.**

Folgende Professionen existieren hingegen, wenngleich teilweise Modifikationen vorgenommen werden müssen:

Gardist: Alle Varianten verlieren die Sprachkenntnis. Sie erhalten +1 AuP und *Lederarbeiten* +1. Die neu geschaffene Variante *Rechtswahrer* (siehe unten) ist wählbar.

Gladiator: Der *Fasarer Gladiator* (unter dem Namen *Knochenbrecher*) ist in den Dunklen Zeiten die Profession der Wahl, will man einen Unglücklichen spielen, der aufgrund eines Verbrechens oder als Gefangener eines Krieges in die Arena verschleppt wurde. Der *Gladiator aus Al'Anfa* (als *Liebling der Massen*) ist dagegen ein wertvoller Kämpfer, auf dessen Gesundheit man Acht gibt. Beide Professionen können in jeder Stadt, in der eine Arena steht, gewählt werden. Die Sprachkenntnis des *Lieblings der Massen* wird auf +2 gesenkt, stattdessen erhält er *Lederarbeiten* +1. Beim *Schaukämpfer* ändert sich nichts.

Soldat: keine Veränderungen.

Söldner: keine Sprachkenntnis, dafür *Raufen* +1 und *Lederarbeiten* +1. Die Variante *Schlachtreiter* ist nicht verfügbar.

Stammeskrieger: Keine Veränderungen bei den Werten. Der *Novadische Wüstenkrieger* nennt sich *Wüstenkrieger*. Der *Blutkrieger der Wudu* ist eine Variante des *Waldmenschen-Stammeskriegers*, die weiter unten ausgeführt wird.

ELITEKÄMPFER

Viele Reiche der Dunklen Zeiten greifen auf besonders ausgebildete Kämpfer zurück, die jeweils als die Elite ihrer Zunft betrachtet werden. Dabei müssen sie nicht zwingend zu den besten Kämpfern gehören, ein hoher Ausbildungsstandard ist jedoch bei ihnen gesichert und ihr Ruf eilt ihnen meist voraus.

Im Diamantenen Sultanat sind die berittenen **Kataphrakten** gefürchtet, die im Namen des Sultans Tod und Verderben über ihre Feinde bringen. Diese Panzerreiter gibt es auch im Großsultanat Elem, hier haben





sie jedoch Konkurrenz durch die Leibgarde der **Gesichtslosen**. Bei den Alhaniern sind die **Nurbadi** beim Volk verehrt, sie schützen das Land und die Königin vor allen Gefahren. Im Kernland des Bosparanischen Reiches beschützen die **Praetorianer** den Horas. Neben nachträglich aufgenommenen verdienten Legionären gibt es auch (vornehmlich aus einflussreichen Familien stammende) Zöglinge, die von Kindheit an auf diese Aufgabe vorbereitet werden.

Elitekämpfer (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, IN 12, GE 12, KO 13, KK 13

Modifikationen: +2 LeP, +3 AuP, SO 7–14

Automatischer Nachteil: Verpflichtungen (der jeweilige Herrscher)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Veteran, Zäher Hund / Arroganz, Autoritätsgläubig

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Fehlende Gliedmaßen (jeder Art), Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm

Kampf: Dolche +3, Raufen +4, Ringen +4

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Etikette +4, Menschenkenntnis +1

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Sprachen: –

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung I (bevorzugte Rüstung)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II

Ausrüstung: Rüstung und Waffen nach Variante, zusätzlich Decke, Tuchbeutel oder Ledertasche, Wasserschlauch

Besonderer Besitz: Persönliche Waffe oder erprobtes Pferd

Varianten: Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Gesichtsloser (21 GP; nur tulamidische Kulturen): SO 9–14; Kampf: Bogen oder Wurfspeer +3, Säbel oder Zweihandschwerter und –säbel +7, das andere Talent +5; Körper: Reiten +1, Sinnenschärfe +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +3; Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1; Sonderfertigkeiten: Finte, Niederwerfen, Ortskenntnis (Elem), Wuchtschlag; Verbilligt: Ausfall, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Meisterparade, Windmühle, Waffenloser Kampfstil (Echsenzwinger); Ausrüstung: Iryanrüstung, Armschienen, Bronze, Maskenhelm, Echsenpalter oder Elemer Säbel, Waqqif

Kataphrakt (24 GP; nur tulamidische Kulturen): +1 AuP; Kampf: Hieb Waffen +4, Lanzenreiten +7, Speere +5, Wurfspeer +5, Körper: Reiten +7; Natur: Orientierung +1; Wissen: Kriegskunst +2, Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2; Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II (statt verbilligt), Schildkampf I; Verbilligt: Beritte-

ner Schütze, Kampfflexe (statt automatisch), Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung III; Ausrüstung: Kettenmantel, Baburiner Hut, Waqqif, 2 Paltas, Streitkolben, Reiterschild

Nurbadi (23 GP; nur Kultur Alhanien): Kampf: Bogen +4, Dolche +1, Schwerter oder Säbel +7; Körper: Akrobatik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +2; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Magiekunde +2, Sagen/Legenden +2; Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1; Sonderfertigkeiten: Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, Schnellziehen; Verbilligt: Beidhändiger Kampf I, Binden, Finte; Ausrüstung: langes Kettenhemd, verst. Lederhelm, Reitersäbel, Lederschild, Dolch, Kurzbogen

Praetorianer (22 GP; nur bosparanische Kulturen): Kampf: Bastardstäbe oder Schwerter +7, das andere +4, Dolche +1, Wurfspeer +6; Körper: Athletik +1, Sinnenschärfe +4; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Kriegskunst +1, Rechtskunde +3, Staatskunst +2; Sonderfertigkeiten: Formation, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I Waffenloser Kampfstil (Legionärsstil); Verbilligt: Binden, Defensiver Kampfstil, Schildkampf II, Wuchtschlag, keine Rüstungsgewöhnung II; Ausrüstung: Kettenhemd 1/2 Arm, Legionärshelm, Arm- und Beinschienen, Stahl, Legionärsschild, Kurzsword, Kentema

LEGIONÄR

Die Legionäre bilden das Rückgrat der bosparanischen Armeen und sind vor allem auf den Kampf in engen Formationen und großen Gruppen ausgelegt.

Legionär (17 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13, KK 12

Modifikationen: +2 LeP, +3 AuP, SO 6–10

Automatischer Nachteil: Verpflichtungen (Reich, Provinz oder hoch gestellte Persönlichkeit)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Veteran / Autoritätsgläubig

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Erstgeborener Comes / Fettleibig, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm

Kampf: Dolche +4, Raufen +4, Ringen +3, Schwerter +7, Speere +4, Wurfspeer +6

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +1, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Magiekunde +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3

Sprachen: –

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneider +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil (Legionärsstil)



Verbilligte Sonderfertigkeiten: Binden, Defensiver Kampfstil, Kampfflexe, Wuchtschlag

Ausrüstung: Kettenhemd 1/2 Arm, Legionärshelm, Arm- und Beinschienen, Stahl, Legionärschild, Kurzsword, Wurfspieß, Trinkschlauch und Decke

Besonderer Besitz: Persönliche Waffe

Varianten: Die unmodifizierte Profession gilt für gewöhnliche Legionäre im Kernland des Reiches oder in den stärker kontrollierten Regionen. Legionäre der Grenztruppen und die Leibtruppen der Sonnenlegion (der *Legio I Braianica*) haben besondere Anforderungen, ebenso wie die Offiziersränge, in die man üblicherweise als Decurio einsteigt. Die Variante *Decurio* kann mit den übrigen Varianten kombiniert werden.

Grenztruppen (+4 GP):

Klettern oder Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1, Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2, eine passende Fremdsprache +4, eine passende Geländekunde nach Wahl

Sonnenlegion (+5 GP): SO-Maximum 11, Sinnenschärfe +3, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Rechtskunde +2, Heilkunde Gift +2, Ortskenntnis (ein Viertel Bosparans)

Decurio (+7 GP): SO 8–13, Reiten +3, Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Geographie +2, Geschichtswissen +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechtskunde +2, Magiekunde +1, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +4



RECHTSWAHRER

Rechtswahrer sind reisende Richter, die in die entlegenen Gebiete des Bosparanischen Reiches ausgesendet werden, wo es keine festen Rechtsinstitutionen gibt. Sie sind Büttel, Richter und oft auch Henker in einer Person und werden mehr gefürchtet denn respektiert. Als Grundlage dieser Professionsvariante dient der Straßenwächter (WdH 101).

Rechtswahrer (+3 GP, auf Basis des Straßenwächters; zusätzliche Voraussetzung: KL 12): SO 8–11; Kampf: Armbrust oder Bogen +1, Hiebaffen oder Säbel oder Schwerter +1, Infanteriewaffen –2; Gesellschaft: Etikette +2; Natur: Fähr-

tensuchen –1, Orientierung +2, Wildnisleben +2; Wissen: Heraldik +1, Rechtskunde +2, kein Schätzen, Staatskunst +1; Sprachen: Lesen/Schreiben (Imperial) +3; Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd.

BLUTKRIEGER DER WUDU

Der Blutkrieger ist eine Variante des Waldmenschen-Stammeskriegers (WdH 118) und kann nicht mit der Variante *Kanutepeku* kombiniert werden.

Blutkrieger der Wudu (+2 GP; nur Kultur Wudu): Kampf: Hiebaffen oder Speere +1; Handwerk: Fleischer +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1

Tapasuul

Der magiebegabte Tapasuul ist eine Variante des Wudu-Blutkriegers. Somit gehören zur vollständigen Profession das Basispaket *Waldmenschen-Stammeskrieger* (WdH 118), die Variante *Blutkrieger der Wudu* (siehe oben) und der nachfolgende Werteblock für den Tapasuul. Mehr zu dieser Profession finden sie in *Im Schatten des Diamanten*.

Tapasuul-Blutkrieger

(+4 GP, auf Basis des Wudu-Blutkriegers)

Modifikationen: AsP –6 (aus Viertelzauberer)

Zusätzliche automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, Zäher Hund / Blutdurst 6

Talente: Dolche +2, Raufen +2, kein Blasrohr / Bogen / Wurfspieß, Akrobatik –2, Athletik +1, Anatomie +3, kein Pflanzenkunde, kein Heilkunde Gift, Holzbearbeitung –1, Lederarbeiten –3

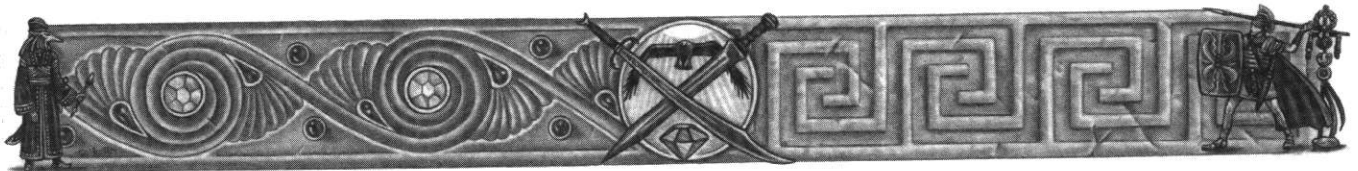
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Ritualkenntnis Tapasuul (steigerbar nach D), Kraft des Tapam, kein Ausweichen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Blut für Visar, Kerker des Satuul, Regeneration I

REISENDE UND WILDNIS-PROFESSIONEN

Wege und Straßen sind in den Dunklen Zeiten noch nicht so gut erschlossen – oder dem Verfall ausgesetzt. Reisen sind stets mit Gefahren verbunden, auch weil Banden von Rechtlosen oder Goblins die Wege unsicher machen. Daher findet eine Verteilung der Talentboni von Sprachen insbesondere in Richtung Kampffertigkeiten statt.

● **Botenreiter:** Als Varianten sind nur *Botenläufer* und *Zwergischer Stafettenläufer* (letztere auch für Koschzwerge) wählbar, sowie die neu geschaffene Variante *Zensor*, die nachfolgend beschrieben wird. Streichen Sie die Schriftkenntnisse und eine Fremdsprache und erhöhen stattdessen *Hiebaffen oder Säbel* um 2 Punkte.



● **Entdecker:** nur eine Fremdsprache mit +4 Bonus, nur Schriftkenntnis der Muttersprache mit +3 Bonus. Keine verbilligte *Kulturkunde*, statt *Nandusgefälliges Wissen* wird *Meister der Improvisation* verbilligt. *Hieb Waffen oder Säbel oder Stäbe* +2, *Selbstbeherrschung* +2, *Wildnisleben* +1, *Rechnen* +1, *Holzbearbeitung* +1, *Schneidern* +1. Die Variante *Kartograph* entfällt und wird von der Basisprofession repräsentiert.

● **Fernhändler:** Der *Fernhändler* behält nur eine Fremdsprache mit einem Bonus von +4 und die Schriftkenntnis seiner Muttersprache auf +3. Er bekommt *Hieb Waffen oder Säbel oder Stäbe* zusätzlich +2, außerdem statt *Raufen oder Ringen* +2 beide Talente auf +2 sowie *Sagen/Legenden* +1. Er kann auswählen zwischen *Reiten oder Schwimmen* +1 und zwischen *Wildnisleben oder Seefahrt* +1.

● **Fischer:** keine Veränderungen.

Fuhrfrau: Keine Fremdsprache, dafür *Hieb Waffen oder Säbel* zusätzlich +2.

● **Grenzüger:** Keine Schriftkenntnisse, die Fremdsprache nur mit +2-Bonus, stattdessen *Bogen oder Armbrust oder Wurfspeer* zusätzlich +1.

● **Großwildjägerin:** Fremdsprachen und Schriften werden bei allen drei Varianten gestrichen. Der *Großwildjäger* (bekannt als *Bestienjäger*, der zum Schutz von Siedlungen und Handelswegen Jagd auf wilde Tiere macht) und der *Sklavenjäger* erhalten *Raufen* und ein Fernkampftalent je +1, der *Kopfgeldjäger* je +1 auf *Sich verstecken*, *Dolche* und *Ringen*.

● **Hirte:** keine Veränderungen.

● **Jägerin:** Der *Wildhüter* existiert nur in der Nähe bedeutender Paläste. Statt einer Schrift lernt er *Zeichen* +1.

● **Karawanenführer:** keine Veränderungen.

● **Kundschafter:** keine Veränderungen.

● **Prospektor:** keine Veränderungen.

● **Schiffer:** *Speere* +1 statt der Fremdsprache.

● **Schmugglerin:** Die Fremdsprache +6 fällt weg, dafür werden *Raufen* sowie *Hieb Waffen oder Säbel oder Speere* um +1 angehoben.

● **Seefahrer:** keine Veränderungen.

● **Straßenräuber:** Die Variante *Bandit* verliert die Sprachkenntnis und erhöht stattdessen das Fernkampftalent um +1. Der *Freischärler* bleibt erhalten (anzutreffen vor allem in Wengetholm), der *Kutschenräuber* und der *Thalusische Straßenräuber* werden gestrichen.

ZENSOR

Zensoren sind Abgesandte des Horashofes, die die Grenzmarken besuchen und dort nach dem Rechten sehen. Sie überbringen als Boten Nachrichten, überprüfen aber auch den ordnungsgemäßen Zustand des Heeres sowie der Steuereintreibung.

Sie sind eine zusätzlich wählbare Variante des *Botenreiters* (WdH 123).

Zensor (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung KL 11): SO 7–10; Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +2; Na-

tur: Orientierung –1, Wettervorhersage –2; Wissen: Heraldik +2, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Staatskunst +2; Sprachen: Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +3; Handwerk: Kartographie –2

GESELLSCHAFTLICH ORIENTIERTE PROFESSIONEN

Gesellschaftliche Professionen verbleiben in der Regel in ihrem eigenen Sprach- und Kulturkreis. Auch hier liegt eine stärkere Betonung auf der Wehrhaftigkeit sowie auf der Sicherung des eigenen Überlebens durch verschiedene Hilfsfertigkeiten.



● **Ausrufer:** Ausrufer übernehmen nicht nur öffentliche Bekanntmachungen, sie halten auch Lobreden auf zahlungskräftige Kunden und deklamieren der Bevölkerung das Nahen eines Herrschers. Die Profession verliert die Schriftkenntnis der Muttersprache und die Kenntnis einer weit verbreiteten Fremdsprache sowie die verbilligte *Kulturkunde*. Sie erhält *Etikette* +2, *Schriftlicher Ausdruck* +3, *Heraldik* +2 und *Staatskunst* +1.

● **Bardin:** Die Sprach- und Schriftkenntnisse werden gestrichen. Barden verfügen über grundlegende Kenntnisse einer älteren Sprachform, das bedeutet: *Sprachen kennen* (*Aureliani oder Ur-Tulamida oder Alt-Hjaldingsch*) +4, je nach Herkunft. Alle drei Professionsvarianten verbilligen sich jeweils um 2 GP.

● **Bettler:** Anstatt der bisherigen Sprachkenntnisse gilt: Bettler aus einer tulamidischen Kultur erhalten *Sprachen kennen* (*Atak*) +5 und *Sagen/Legenden* +1. Bettler aus anderen Kulturen bekommen *Dolche*, *Raufen* und *Holzbearbeitung* je +1.

Diebin: Die Sprachkenntnisse werden gestrichen. Diebe aus einer tulamidischen Kultur erhalten *Sprachen kennen* (*Atak*) +5 und *Sagen/Legenden* +1. Diebe aus anderen Kulturen bekommen *Dolche*, *Wurfmesser* und *Schneidern* je +1.

● **Einbrecherin:** keine Veränderungen



● **Gaukler:** kein Sprachen kennen, *Raufen* und eins der bei der Profession zur Auswahl genannten Handwerkstalente erhalten +1.

● **Händler:** Die Grundprofession verliert Sprach- und Schriftkenntnisse. Dafür erhöhen sich *Sinnenschärfe* sowie *Raufen* und *Ring* um jeweils +1. Der *Geldwechsler* streicht eine Sprachenkenntnis und eine Schrift, behält im Gegenzug die *Talentspezialisierung* und hebt *Geschichtswissen* um 1 Punkt an. Der *Krämer* erhält statt des Schrift-Bonus +1 auf *Gassenwissen*. Der *Tauschhändler* streicht je einen Punkt *Ring* und *Handel*, da ihm durch die genannten Modifikationen die Schrift zweimal abgezogen werden würde.

● **Heroldin:** Die Profession wird ersatzlos gestrichen. Der *Ausrufer* übernimmt diese Rolle.

● **Hofkünstler:** Die Basis-Profession verliert beide *Sprachen kennen*-Bonis, erhält dafür *Zechen* +3, *Betören* +1 und *Etikette* +1. Der *Kalligraph* ersetzt *Sprachen kennen* (*Ur-Tulamida*) +8 durch (*Zelemja*), streicht aber *Lesen/Schreiben* (*Kusliker Zeichen oder Zelemja*) +6 und den Bonuspunkt *Betören*.

● **Höfling:** Höflinge lernen keine zusätzlichen Sprachen, erwerben stattdessen durch rauschende Orgien *Zechen* +2 und *Betören* +2.

● **Kurtisane/Gesellschafter:** Beide Varianten verlieren die Sprachkenntnisse. Die *Kurtisane* bekommt als Ersatz *Gaukeleien* und *Singen* +2 (statt einmal nur +1) und *Überreden* +1. Die *Hure* addiert je 1 Punkt auf *Taschendiebstahl* und *Heilkunde Krankheiten*.

● **Privatlehrerin:** Privatlehrer sind die Basis der Wissensvermittlung für Kinder höherer Stände. Von ihren Sprach- und Schriftkenntnissen bleiben übrig: *Sprachen kennen* (*Aureliani oder Zelemja*) +8, *Lesen/Schreiben* (*Schrift der Muttersprache*) +6. Die freien Bonuspunkte verteilen sich auf *Etikette* +1, *Schriftlicher Ausdruck* +5, *Überzeugen* +2 und *Malen/Zeichnen* +1.

● **Schriftsteller:** Die Profession entfällt. Es existieren Lobredner, die durch den *Ausrufer* repräsentiert werden. Wer sich um der Kunst willen dichterisch betätigen will, ist entweder *Hofkünstler*, *Höfling* oder *Gelehrter*.

● **Spitzel:** Es existieren weder *Geheimagenten* noch *Nandurianten*. Bei der Profession werden Schrift- und Sprachkenntnisse durch *Dolche* +1, *Sich verstecken* +1 und *Gassenwissen* +2 ersetzt.

● **Streuner:** *Raufen* und *Heilkunde Wunden* jeweils +1 statt der Fremdsprache.

● **Taugenichts:** Der Taugenichts verliert die Fremdsprachenkenntnisse, darf jedoch ein beliebiges Kampftalent anheben. Die Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen* steht nicht zur Auswahl. Taugenichts sind die missratenen Söhne und Töchter hoher Familien und können daher den Vorteil *Erstgeborener Comes* nicht wählen. Die Variante *Dilettant* existiert nicht, der *Stutzer* wird umbenannt in *Streitkämpfer*.

● **Wirt:** Wirte besitzen weder Kenntnis einer Schrift noch einer Fremdsprache, dafür erhalten sie *Hieb Waffen* und *Raufen* je +1 und die Auswahl der Talente *Fleischer oder Schnaps Brennen oder Viehzucht oder Winzer* zusätzlich +2.

FEILSCHER

Der Feilscher ist eine speziell grolmische Profession, die auf die Regeln zur Zauberkennntnis der Rasse Grolm zurückgreift. Feilscher sind die bei Grolmen weit verbreitete Unterart des Händlers. Die Profession versteht sich als Beispiel für die Implementierung des Vorteils Halbzauberer in eine profane Profession, weswegen sie hier einen gesonderten Platz bekommt.

Feilscher (6 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 14, CH 11

Modifikationen: SO 5–7, MR +1

Automatische Vorteile: Ausrüstungsvorteil 5 (je nach SO 50 bis 70 Aural)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Guter Ruf

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +2, Raufen +1, Ring +2

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

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +4

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +5, Rechnen +6, Schätzen +7, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [eine verbreitete Schrift] +3, Sprachen kennen [Verkehrssprache] +5

Handwerk: Alchimie +3, Fahrzeug Lenken +3, Falschspiel +2, Handel +6, Hauswirtschaft +3, Holzbearbeitung +1

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überreden (Feilschen), Kulturkunde (verbreitete Kultur), Ortskenntnis (des üblichen Handelsbereichs)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke

Hauszauber (aus Rasse): Blick in die Gedanken +5, Große Gier +5, Koboldgeschenk +6, Imperavi +4, Respondami +5

Zauberfertigkeiten (aus Rasse): Objecto Obscuro +2, Blitz +3, Foramen +2, Harmlose Gestalt +4, Transformatio +2

Ausrüstung: Robuste Reisekleidung, Hut, Wanderstab, Dolch, Rucksack oder Kiepe für die Waren, Tuchbeutel, Brotbeutel, Feldflasche

Besonderer Besitz: Krämerkarren oder Packesel

HANDWERKS- UND WISSENS-PROFESSIONEN

Während viele moderne aventurische Handwerker und Gelehrte eine Vielzahl von Sprachen und Schriften beherrschen, ist man in den Dunklen Zeiten stärker eingeschränkt. Fremdsprachenkenntnisse sind vor allem bei spezialisierten Gelehrten bekannt, die man im Falle einer Übersetzung konsultieren muss. *Nandusgefälliges Wissen* ist nicht vorhanden.



- **Baderin/Barbierin:** keine Veränderungen
- **Bauer:** keine Veränderungen.
- **Bergmann:** Der maximale SO beträgt 5 (Ausnahme: Zwerge).
- **Domestik:** Die Profession nennt sich in den Dunklen Zeiten *Lakai*. Der maximale SO beträgt 6. Keine Schrift- oder Sprachkenntnisse, der Bonus wird durch *Hauswirtschaft* +2 ersetzt – außer beim *Erzieher der Achaz*. Die Variante *Hausdiener* entfällt.
- **Edelhandwerker:** Die Varianten *Drucker* und *Uhrmacher* entfallen. Die Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen* steht nicht zur Auswahl. Die Sprach- und Schriftkenntnisse werden gestrichen, die Profession erhält *Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache)* +4. Die Profession vergünstigt sich um 2 GP.
- **Gelehrte:** Das Gelehrtentum der Dunklen Zeiten unterscheidet sich deutlich von späteren Professionen. Verwenden Sie daher die weiter unten aufgeführte Profession.
- **Handwerkerin:** Nur die zwergische Variante *Bastler* besitzt Schriftkenntnisse. Für alle anderen Professionen wird der Schrift-Bonus durch zwei Talentpunkte ersetzt, die auf *Hilfs- und verwandte Talente (Handwerk oder Wissen)* verteilt werden dürfen. Auch die Sprachkenntnisse der *Archaischen Handwerker Südaventuriens und der Achaz* werden auf diese Weise ersetzt.
- **Rattenfänger:** Keine Sprachkenntnis, stattdessen *Raufen* und *Gassenwissen* je +1.
- **Schreiberin:** Kein *Nandusgefälliges Wissen*, außerdem entfallen *Lesen/Schreiben (eine weitere passende Schrift)* +6 und *Sprachen kennen (eine Fremdsprache nach Wahl)* +6. Als Ersatz werden folgende Talente erhöht: *Sinnenschärfe* +2, *Etikette* +1, *Lehren* +1, *Überzeugen* +3, *Pflanzenkunde* +2 (zur eigenen Herstellung von Farbstoffen und Tinten) und *Holzbearbeitung* +1. Die Variante *Sesh'shemet* ist nicht verfügbar.
- **Tagelöhnerin:** keine Fremdsprachen. Für den *Palmschneider* +1 AuP und +1 auf ein bereits aktiviertes Handwerkstalent nach Wahl, für alle anderen Varianten +2 AuP und *Selbstbeherrschung* +1.
- **Tierbändigerin:** Keine Veränderungen. Die zusätzlich wählbare Variante *Chimärenbändiger* finden Sie im Anschluss.
- **Wundärztin:** Keine Sprach- oder Schriftkenntnisse. Stattdessen *Selbstbeherrschung* +2, *Heilkunde Wunden* +1.

CHIMÄRENBÄNDIGER

Der Chimärenbändiger ist eine Variante des Tierbändigers (WdH 153). Die nachfolgenden Werte werden zur Grundprofession addiert.

Chimärenbändiger (+2 GP): Kampf: Peitsche +2, Natur: Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: Magiekunde +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +1

GELEHRTER

In den Dunklen Zeiten gibt es noch keine Akademien, die Gelehrte ausbilden, sondern eine persönliche Tradition. Die bedeutendsten Gelehrten der Zeit sind weithin bekannt, bei ihnen in die Lehre zu gehen gilt als großes Privileg.



Gelehrter (GP nach Variante; zeitaufwendig)
Voraussetzungen:

KL 13, IN 13, FF 12

Modifikationen: SO 7–12

Empfohlene Vor- und

Nachteile: Gutes Gedächtnis / Aberglaube, Arroganz, Neugier, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und

Nachteile: Unstet

Kampf: Hiebaffen oder Stäbe +1, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Ringen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +1, Überzeugen +3

Natur: –

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +1, Magiekunde +2, Philosophie +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +2, Sternkunde +4

Sprachen: Sprachen kennen (Muttersprache) +2, Sprachen kennen (alte Form der Muttersprache) +8, Sprachen kennen (eine fremde oder alte Sprache) +4, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +6, Lesen/Schreiben (fremde oder alte Schrift) +4

Handwerk: Malen/Zeichnen +3

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, teure Kleidung/Tracht nach Fachgebiet, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe oder Wachstafeln mit Zeichnungen und Notizen, Umhängetasche mit einfachen berufstypischen Gegenständen

Besonderer Besitz: Schriftrollen mit bedeutenden Texten des Fachgebiets im Wert von 75 Aureal

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden:

Anatom (5 GP; zusätzliche Voraussetzung KO 11): Körper: Selbstbeherrschung +3; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Anatomie +7, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +4; Handwerk: Fleischer +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2; ungeeigneter Nachteil: Totenangst

Astronom (2 GP): Körper: Sinnenschärfe +3; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +2; Wissen: Rechnen +2,



Sternkunde +3; Handwerk: Kartographie +3, Malen/Zeichnen +2; ungeeigneter Nachteil: Nachtblind; empfohlener Vorteil: Prophezeien (Astrologie)

Mathematicus (1 GP): Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Kryptographie +3, Mechanik +3, Rechnen +3; Handwerk: Malen/Zeichnen +2

Medicus (6 GP): Körper: Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Anatomie +3, Pflanzenkunde +4; Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +7, Heilkunde Wunden +4, Kochen +4

Philosoph/Metaphysiker/Staatskundler (2 GP): Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +4; Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +2, Philosophie +3, Rechtskunde +3, Staatskunst +3

Zwergischer Zahlenmystiker (4 GP; nur Kultur Erzzwerge): Automatische Vorteile: Gutes Gedächtnis, Gabe Prophezeien; Automatischer Nachteil: Aberglaube 5; Körper: kein Tanzen; Wissen: Geschichtswissen +2, Kryptographie +5, Mechanik +3, Rechnen +3, Sternkunde -2; Handwerk: Malen/Zeichnen +1

MAGISCHE PROFESSIONEN

Die Magischen Traditionen der Dunklen Zeiten unterscheiden sich deutlich von den modernen aventurischen Professionen. Zahlreiche Professionen haben sich im Laufe der Jahrhunderte geändert und weiterentwickelt, einige Zaubertraditionen gingen unter und sind heute vergessen.

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht aller magischen Repräsentationen aus **WdH** nebst Angaben, ob und unter welchem Änderungen die Profession in den Dunklen Zeiten besteht:

- **Alchimist:** Alchimisten verwenden die modifizierte Basisprofession aus **WdH 288** mit speziellen Varianten. Es existiert eine grolmische Variante, der *Goldmacher*.
- **Derwisch:** die Profession existiert noch nicht
- **Druide:** Druiden stehen eng mit Geoden in Kontakt, sie verwenden die Basisprofession *Geode* und wählen eine der unten stehenden Varianten.
- **Durro-Dûn:** keine Veränderungen der Basisprofession; die unten aufgeführte Variante des Odûns *Wollnashorn* steht zusätzlich zur Auswahl.
- **Elfen:** keine Veränderungen
- **Ferkina-Besessener:** keine Veränderungen
- **Geode:** keine Veränderungen
- **Hexe:** die Hexen werden vollständig durch die unten beschriebenen Satutöchter ersetzt
- **Kristallomant:** keine Veränderungen.
- **Magier:** die Profession wie in **WdH** beschrieben existiert noch nicht, statt dessen können sie den Bosparanischen Magier (der immer gemeint ist, wenn in diesem Buch schlicht von

'Magier' die Rede ist) oder die tulamidischen *Kophtanim* und *Mudramulim* wählen

- **Schamane:** keine Veränderungen; der Wudu-Schamane steht zusätzlich zur Auswahl
- **Scharlatan:** die Profession existiert noch nicht
- **Schelm:** keine Veränderungen.
- **Zaubertänzer:** die Profession existiert noch nicht
- **Zibilja:** keine Veränderungen

Zusätzlich gibt es vier gänzlich neue magische Professionen: die tulamidischen *Kophtanim* und *Mudramulim*, die *Tapasuul* der Wudu und die *Alhani-Zauberpriesterinnen*. Den *Tapasuul* finden Sie auf Seite 21, die übrigen neuen Professionen stehen in diesem Kapitel.

DER ALCHIMIST

Sowohl profane als auch magisch begabte Alchimisten existieren in den Dunklen Zeiten im Bosparanischen Reich, im Diamantenen Sultanat, in Elem, bei den Hjaldingern und in Alhanien, wobei sie vor allem in den städtischen Zentren anzutreffen sind. Eine formale Ausbildung in Schulen existiert nur selten, meist übernehmen einzelne Lehrmeister die Ausbildung. Für solche Alchimisten gelten die Werte des Alchimisten bzw. des magiebegabten Alchimisten in **WdH 156**, wobei folgende Änderungen zu beachten sind:





Alchemist

Sprachen: statt Lesen/Schreiben [Nanduria] muss eine andere Geheimschrift (Chrmk, Amulashttra, Zhayad oder eine Eigenkreation) gewählt werden

Magiebegabter Alchemist

GP-Veränderung: -1 GP

Automatische Sonderfertigkeiten: keine Weihe der Schale

Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale: Schalenzauber und Zauberzeichen können nur von tulamidischen, elemitischen oder alhanischen Alchimisten gewählt werden, Ottagaldr nur von hjaldingschen

Als **Übernatürliche Begabungen** können ergänzend zur bestehenden Liste außerdem gewählt werden: Gebieter der Tiefe, Unsichtbare Glut

Verbreitung der Zauberzeichen für magiebegabte Alchimisten

V1: -

V2: Schutzkreis gegen Ungeziefer, Schutzsiegel, Singendes Zeichen, Zähne des Feuers

V3: Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, Fixierungszeichen, Hermetisches Siegel, Satinavs Siegel

V4: Bann- und Schutzkreis gegen Elementare, Glyphe der Elementaren Attraktion, Leuchtendes Zeichen, Siegel der Stille

V5: -

V6: Glyphe der Elementaren Bannung

V7: -

Die bestehenden Varianten der Profession aus **WdH** sind nicht wählbar. Stattdessen existieren einige wenige andere Institutionen, für deren Spielwerte Sie sich an den bestehenden Varianten in **WdH** orientieren können. Beispielhafte **mögliche Ausbildungshintergründe** finden Sie im Folgenden, sie sind nur für magisch begabte Alchimisten wählbar. Auch wenn die folgenden Professionsvarianten als 'schulische' Ausbildung bezeichnet werden, erfüllen sie nicht den Standard der *Akademischen Ausbildung* – die Schüler lernen in der Regel von einem oder höchstens zwei Lehrmeistern dieser Einrichtung.

Horas-Laboratorien zu Belenas (+2 GP)

Modifikationen: +2 AsP, MR +1, SO +1

Automatischer Nachteil: Verpflichtungen (gegenüber dem Reich, der Akademie oder einer hochgestellten Persönlichkeit)

Talente: Die acht frei wählbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Sprachen/Schriften aus der Basis-Profession; Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Natur: Wildnisleben +2; Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde -1, Götter/Kulte +1, Magiekunde +3, Pflanzenkun-

de +4, Rechtskunde +1, Tierkunde +2; Sprachen/Schriften: Lehrsprache Aureliani, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +8, Sprachen Kennen [Zhayad] +3, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5; Handwerk: Heilkunde Gift +4

Chamib al'Chymia der

Drachenei-Schule zu Yash'hualay (+6 GP)

Modifikationen: +2 AsP, MR +1, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Vorurteile gegen echsische Wesen 8

Talente: Die acht frei wählbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Sprachen/Schriften aus der Basis-Profession; Körper: Tanzen +1, Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Überreden +1; Wissen: Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1; Sprachen/Schriften: Lehrsprache Tulamidya, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +7, Lesen/Schreiben [Chrmk oder Amulashttra] +4, Handwerk: Malen/Zeichnen +3, Steinschneider/Juwelier +2

Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen

Schule der Schwarzen Wasser zu Elem (+5 GP)

Modifikationen: +1 AsP, MR +2, SO +2

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 8

Talente: Die acht frei wählbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Sprachen/Schriften aus der Basis-Profession; Körper: Schwimmen +1, Singen +2, Zechen -2; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Anatomie +3, Götter/Kulte +2, keine Hüttenkunde, Philosophie +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +4; Lehrsprache Zelemja, Sprachen Kennen [Rssahh] +5, Lesen/Schreiben [Chrmk] +8; Handwerk: Heilkunde Gift +2, Boote fahren oder Seefahrt +2

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen, Weihe der Schale

Auch die Grolme besitzen alchimistische Kenntnisse, durch ihre natürliche magische Begabung gelten sie sogar als sehr kompetent, was das Herstellen durch Zauber verbesserter magischer Tränke anbelangt. Man nennt die grolmischen Alchimisten im Volksmund 'Goldmacher', da sie wie besessen nach einer Formel zur Umwandlung von unedlen in edle Metalle suchen und künstlich Edelsteine erzeugen wollen. Ihre Erzeugnisse verkaufen sie zu horrenden Preisen.

Die Auswahl der Zauber des Alchimisten rührt vom Rassenvorteil *Halbzauberer* der Grolme her und stellt eine beispielhafte Zusammenstellung dar, die nach den geltenden Regeln modifiziert werden kann. Dies ist eine eigenständige Profession, die Modifikationen gelten nicht zusätzlich zum Alchimisten.

Grolmischer Goldmacher (11 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, Rasse Grolm

Modifikationen: SO 5-7

Automatische Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk Alchimie, zwei weitere Meisterhandwerke nach Wahl / Neugier 5



Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, Verbindungen / Feste Gewohnheit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Schulden, Sucht, Übler Geruch, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Astraler Block, Farbenblind, Niedrige Magieresistenz, Pechmagnet, Tollpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Hiebaffen +1

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +3, Magiekunde +5, Mechanik +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +4, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen: Lesen/Schreiben [Imperial oder alchemistische Geheimschrift] +6

Handwerk: Alchimie +7, Brauer oder Schnaps brennen +2, Feinmechanik +2, Handel +4, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +5, Kochen +6, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Alchimie (nach Wahl), Ritualkenntnis Alchimist (Steigerung nach F) +3, Weihe der Schale

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Matrixregeneration I, Meister der Improvisation, Regeneration I, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung oder Tränke)

Hauszauber (aus Rasse): Applicatus +6, Arcanovi +4, Blitz +5, Hexenspeichel +5, Klarum Purum +5

Zauberfertigkeiten (aus Rasse): Adamantium +4, Gefunden! +2, Objectofixo +2, Respondami +3, Transformatio +2

Ausrüstung und Besonderer Besitz: wie Alchimist



DER BOSPARANISCHE MAGIER

Die Magier des Bosparanischen Imperiums werden sowohl in Zaubererschulen ausgebildet, die zwar größtenteils nominell unter strenger Supervision des Reiches stehen, aber während der Dunkeln Zeiten größtenteils diese Kontrolle abgeschüttelt haben, als auch von privaten Lehrmeistern und kleinen Zirkeln. Kernelemente bosparanischer Zauberei sind die destruktive Hermetik (insbesondere mittels Feuer) und die streng reglementierte Beschwörungskunst.

Verbreitung der Zauber in der güldenländischen Repräsentation

Ein bosparanischer Magier kann zu Spielbeginn Zauber mit V4 und höher als zusätzliche Sprüche erwerben.

V1: Archospaero (D), Gefäß der Jahre (E), Immortalis (F), Infinitum (F)

V2: Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Aquafaxius (C), Arcanovi (E), Archofaxius (C), Blick in die Gedanken (D), Destructibo (E), Elementarer Diener (D), Frigifaxius (C), Kulminatio (D), Mahlstrom (D), Metamorpho (C), Orcanofaxius (C), Orcanosphaero (D), Orkanwand (D), Psychostabilis (C), Schadenszauber bannen (C), Schleier der Unwissenheit (D), Seelenfeuer (D), Verwandlung beenden (D), Visibili (C), Wand aus Flammen (D), Wasserwand (D)

V3: Adamantium (C), Bannbaladin (B), Brenne toter Stoff (C), Foramen (C), Fulminictus (C), Geisterbann (C), Geisterruf (D), Igniplano (F), Igniqueris (C), Impersona (D), Nebelwand (C), Nihilogravo (E), Objekt entzaubern (C), Pfeil des Feuers (C), Schwarz und Rot (D), Silentium (B), Sphaerovisio (D), Thargunitothbann (C), Totes Handle (D), Transmutare (D), Unitatio (B)

V4: Armatrutz (B), Balsam (C), Blitz dich find (B), Corpofrigo (C), Flim Flam (A), Granit und Marmor (D), Höllenpein (C), Igniflumen (D), Invercano (F), Magischer Raub (D), Manifesto (A), Reversalis (E), Salander (E), Sensattacco (D), Somnigravis (B), Transversalis (E)

V5: Abvenenum (C), Analys (D), Attributo (B), Claudibus (C), Cryptographo (C), Desintegratus (D), Ecliptifactus (D), Fortifex (D), Ignisphaero (D), Motoricus (C), Nekropathia (E), Odem (A), Pandaemonium (D), Paralysis (C), Penetrizzel (C), Skelettarius (C), Tlalucs Odem

V6: Gardianum (D), Invocatio Maior (E), Klarum Purum (D), Memorans (C), Nuntiovollo (C), Pentagramma (D)

V7: Ignifaxius (C), Invocatio Minor (D), Plumbumbarium (B)



Bosparanischer Magier (25 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 12, CH 12, KO 11

Modifikationen: MR +2, +11 AsP (ein weiterer AsP steckt in der Bindung des Stabes), SO 8–12

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer (bereits eingerechnet) / Prinzipientreue (6, üblicherweise Mehrung des Wissens, Achtung von (magischen) Autoritäten, Geheimhaltung), Verpflichtungen (gegenüber der Legion, dem Imperium oder dem privaten Auftraggeber)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Amtsadel, Affinität zu Dämonen, Astrale Regeneration, Begabung für Merkmal Schaden, Comes, Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe MR / Arroganz, Artefaktgebunden, Größenwahn, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund / Animalische Magie, Körpergebundene Kraft, Unfrei, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Kampf: Dolche +2, Stäbe +2 (bei Magiern, die einen kurzen Zauberstab verwenden, stattdessen Hiebaffen +3)

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +7, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1

Sprachen: Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +8, Sprachen kennen (Aureliani) +5, Sprachen Kennen (eine passende Fremdsprache) +4

Handwerk: Alchimie +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +4

Zusätzliche Talente und -steigerungen: je nach Ausbildung und Schwerpunktbildung können 100 Punkte gemäß der Kosten 'Steigerungsfaktor mal Bonuswert' (Aktivierung nicht vergessen!) auf die Talentgruppen Gesellschaft, Natur, Wissen, Sprachen/Schriften und Handwerk verteilt werden, weitere 40 Punkte auf Talente der Gruppen Kampf und Körper (jeweils eventuelle Aktivierungen beachten!). Eine leichte Verschiebung (weniger als 5 Punkte) zwischen den beiden Gruppen ist zulässig. Kein Talentbonus darf durch diese frei zu verteilenden Punkte einen Bonus von +6 übersteigen.

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Repräsentation (Güldenländisch), Ritualkenntnis (Gülden-

ländisch), Zauberkontrolle; eine Merkmalskenntnis Stufe II (aus der Liste *Beschwörung, Eigenschaften, Form, Umwelt*) oder zwei Merkmalskenntnisse Stufe I (aus der Liste *Dämonisch (einzelne Domäne), Elementar (Erz oder Feuer), Heilung, Schaden*); Objektritual Bindung des Stabes; weitere Sonderfertigkeiten im Wert von 200 AP aus folgender Liste: *Standfest; Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Linkshand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag;*

Bannschwert, Blutmagie, Dämonenbindung I, Eiserner Wille I, Fernzauberei, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Meisterliche Zauberkontrolle I/II, Merkmalskenntnisse (s.o.), Nekromant, Regeneration I/II, Simultanzaubern, Stabzauber, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberroutine

Verbilligte Sonderfertigkeiten: im Wert von 500 AP aus oben genannter SF-Liste; daraus nur maximal eine verbilligte Merkmalskenntnis

Hauszauber und Zauberkosten: Wählen Sie aus der Liste der für die bosparanischen Magier verfügbaren Zauber 13–15 Sprüche aus, von denen Sie 7 um eine Spalte erleichtert steigern können (Hauszauber). Sie haben 175 Punkte zur Verfügung, die Sie auf die einzelnen Zauber gemäß der Kosten 'Steigerungsfaktor mal Bonuswert' (Aktivierung nicht vergessen!) verteilen können. Ein Hauszauber kann auf maximal +7 gesteigert werden und muss mindestens einen Bonus von +3 erhalten. Weitere Zauberkosten können maximal auf +5 gesetzt werden, das Minimum liegt hier bei +1. Hauszauber sind hierbei eine Spalte billiger, Merkmalskenntnisse zählen noch nicht.

Unter den Zaubern mit Verfügbarkeit 4–7 können Sie frei auswählen; sie dürfen jedoch maximal einen Zauber der Verfügbarkeit 2 und zwei Zauber der Verfügbarkeit 3 wählen. Vier der Hauszauber müssen mit dem/den gewählten Merkmalen korrespondieren.

Ausrüstung und Besonderer Besitz: je nach Ausbildung

BEISPIELHAFTE VARIANTEN

Die folgenden Varianten stellen drei Beispiele für die Profession des bosparanischen Magiers dar. Die Pakete sind vollständig (d.h. sämtliche Auswahlmöglichkeiten für weitere Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten der Basis-Profession entfallen, wenn Sie eines dieser Pakete wählen) und entsprechen den obigen Regeln. Sie dienen vor allem der Illustration und für jene Spieler, die sich nicht aufwendig eigene Zauber-, Talent- und SF-Pakete zusammenstellen wollen.





Der Legionsmagier

Einer bosparanischen Legion sind schon von alters her eine gewisse Anzahl von Magiern zugeteilt, die sich um verschiedene Aspekte des strategischen und taktischen Einsatzes der Zauberei kümmern – in erster Linie aber um die Wucht der destruktiven Hermetik, wie sie z.B. in Bethana gelehrt wird.

Nachteile: *Prinzipientreue* steht für Gehorsam, Kameradschaft, Geheimhaltung; *Verpflichtungen* gilt der Legion oder einem Heerführer

Talente: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Hieb Waffen +3 anstatt Stäbe +2; Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1; Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +2; Orientierung +1, Wildnisleben +2; Geographie +2, Geschichtswissen +1, Heraldik +3, Kriegskunst +4, Kryptographie oder Mechanik +3, Rechtskunde +1, Sternkunde +1, Tierkunde oder Staatskunst +4; Sprachen kennen (eine weitere Fremdsprache nach Wahl) +5; Fahrzeug Lenken +4, Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +3, Schneider +2

Hauszauber: Desintegratus +6, Fortifex +5, Gardianum +4, Ignifaxius +6, Igniplano +3, Ignisphaero +6, Schadenszauber bannen +4

Zauberfertigkeiten: Armatutz +3, Attributo +2, Balsam +2, Cryptographo +2, Odem +3, Transversalis +3

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Schaden, Merkmalskenntnis Elementar (Feuer), Regeneration I, Zauberroutine

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Fernzauberei, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten

Ausrüstung: Legionärsrüstung (Lederharnisch, bronzene Arm- und Beinschienen, Lederhelm), Unterkleidung dazu, ein Satz einfache Zivilkleidung, kurzer, gebundener Zauberstab, Dolch, leichter Rucksack, Wasserflasche, Schreibzeug und Papyrus

Besonderer Besitz: Arm- und Beinschienen aus Schwarzstahl, die keine Behinderung beim Zaubern darstellen

Nekromant der Imperialen Akademie zu Bosparan

Der Einsatz von Untoten als billige und unermüdliche Arbeitskraft oder als abschreckender Heerhaufen hat im Imperium eine lange Tradition. Die Imperialen Nekromanten der Horas-Akademie zu Bosparan legen großen Wert auf korrekte Durchführung ihrer Rituale, auf Selbstkontrolle und Gehorsam gegenüber dem Imperium – beliebter sind sie dadurch trotzdem nicht geworden.

Nachteile: *Prinzipientreue* steht für Askese, Geheimhaltung, Gehorsam, *Verpflichtungen* gilt gegenüber dem eigenen Nekromantenzirkel oder den Nekromanten der Bosparaner Akademie

Talente: Stäbe +2; Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1; Gassenwissen +2; Fesseln/Entfesseln +3; Anatomie +4, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sternkunde +5; Sprachen kennen (Grolmisch) +8, Sprachen kennen (Zhayad) +5, Lesen/Schreiben (Zhayad)

+4; Alchimie +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Wunden +3

Hauszauber: Ecliptifactus +4, Invocatio Maior +4, Invocatio Minor +5, Pentagramma +5, Skelettarius +5, Thargunitobann +4, Totes Handle +5

Zauberfertigkeiten: Analys +2, Fortifex +2, Geisterbann +2, Geisterruf +2, Memorans +2, Nekrophia +1

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Beschwörung, Merkmalskenntnis Dämonisch (Thargunitoth), Zauberroutine

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Nekromant, Stabzauber Schutz gegen Untote, Stabzauber Langer Arm

Ausrüstung: ein Satz rituelle Kleidung, ein Satz Zivilkleidung, Zauberstab, Dolch, Beschwörungsutensilien und einfache Paraphernalia, Schreibzeug, Tagebuch

Besonderer Besitz: Thargunitoth-gefälliges Amulett (Beschwörung und Kontrolle von Untoten je um 1 Punkt erleichtert)

Der Leibmagier aus Cuslicum

Dieser frühe Typ des Lohnmagiers aus der Halle der Metamorphosen ist darauf spezialisiert, seinen zahlungskräftigen Kunden kleinere Blessuren und Krankheiten vom Leib zu halten, ihn für athletische Wettkämpfe oder Orgien aufzuputtschen und ihm schlimmstenfalls auch noch magische Attentäter vom Hals zu halten.

Nachteile: *Prinzipientreue* steht für Geheimhaltung, Gehorsam, Schutzpflicht; *Verpflichtungen* gilt gegenüber dem Auftraggeber

Talente: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +1; Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Sich verstecken +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Etikette +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +2; Anatomie +2, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde +2, Schätzen oder Tierkunde +2; Sprachen kennen (Cyclopeisch) +4, Lesen/Schreiben (eine weitere Fremdsprache) +4; Hauswirtschaft +3, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheit +3, Heilkunde Wunden +3, Kochen +4, Schlösser Knacken +2

Hauszauber: Armatutz +7, Attributo +7, Corpofrigo +7, Fortifex +7, Gardianum +7, Klarum Purum +7, Psychostabilis +7

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +2, Balsam +2, Blitz dich find +2, Odem +3, Memorans +2, Motoricus +2, Paralysis +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Merkmalskenntnis Eigenschaften

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Heilung, Zauberroutine; Stabzauber Astralschild, Stabzauber Doppeltes Maß

Ausrüstung: ein Satz edle Kleidung, ein Satz einfache Kleidung, Zauberstab, Langdolch oder Kurzschwert, einfache Heilkräuter und Verbandsmaterialien, Schreibzeug, Tagebuch

Besonderer Besitz: Heilkräuter im Wert von 100 Aureal oder ein wiederaufladbares Artefakt mit einer Ladung FORTIFEX oder GARDIANUM



MAGIER AUS OLAFJÖRD

Grundsätzlich ebenfalls der güldenländischen Tradition und Repräsentation folgen die Magier der Runajasko zu Olafjord, die jedoch – in erster Linie wegen ihres engen Kontakts mit den Firnelfen – Dämonenbeschwörungen ablehnen, dafür aber Zugriff auf einige Sprüche des ansonsten unbekannten elfischen Formelkanons haben. Darüber hinaus sind sie Kenner der Runenzauberei, wenn auch die meisten praktischen Arbeiten mit Runen von magiedilettantischen Handwerkern, die ebenfalls an der Schule ausgebildet werden, durchgeführt werden.

Die folgende Profession ist eigenständig und folgt nicht den Regeln des Standardmagiers.

Olafjorder Magier (19 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 12, CH 12, KO 11

Modifikationen: MR +2, +11 AsP (ein weiterer AsP steckt in der Bindung des Stabes), SO 7–10

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer (bereits eingerechnet) / Prinzipientreue (6, thorswalsche Traditionen, Swafnirglaube, Geheimhaltung des Runenwissens, Freundschaft zu Elfen und Feindschaft gegen Shakagra), Verpflichtungen (zur Runajasko und den Olafjorder Hetleuten)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Balance, Begabung für Merkmal Elementar (Eis, Luft oder Wasser), Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe MR / Artefaktgebunden, Neugier, Weltfremd (die Zivilisation außerhalb des hjaldingschen Kulturraums)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund / Unfrei, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

Kampf: Hieb Waffen +4, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +3, Zehen +2

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

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

Sprachen: Lesen/Schreiben (Hjaldingsche Runen) +8, Sprachen kennen (Isdira) +6

Handwerk: Alchimie +2, Boote Fahren +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneider +2, Seefahrt +2, Tätowieren oder Webkunst +2

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis (Elementar Eis oder Luft oder Wasser), Merkmalskenntnis (Umwelt), Repräsentation (Güldenländisch), Ritualkenntnis (Güldenländisch), Objektritritual Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine noch nicht gewählte Merkmalskenntnis (Elementar Eis oder Luft oder Wasser), Ottagald, Runenkunde

Hauszauber: Corpofrigo +4, Elementarer Diener +4, Frigosphaero +4, Metamorpho Gletscherform +4, Nebelwand +4, Nihilogravo +3, Orkanwand oder Wasserwand +4

Zauberfertigkeiten: Aquafaxius +3, Armatrutz +3, Balsam +3, Flim Flam +4, Fortifex +2, Fulminictus +3, Gardianum +3, Pentagramma +3

Weitere Zauberfertigkeiten: Ein Spieler kann für einen Olafjorder Magier zu Spielbeginn von seinen verfügbaren Steigerungspunkten noch aus folgenden Zaubern auswählen, die an der Runajasko gelehrt werden (zusätzlich zu den unter Hauszauber und Zauberfertigkeiten genannten), nicht jedoch aus der normalen Liste des Magiers: Abvenenum (C), Adamantium (C), Adlauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Analys (D), Arcanovi (E), Attributo (B), Bannbaladin (B), Blick in die Gedanken (D), Blitz dich find (B), Brenne toter Stoff (C), Claudibus (C), Cryptographo (C), Desintegratus (D), Destructibo (E), Foramen (C), Frigifaxius (C), Granit und Marmor (D), Höllenpein (C), Ignifaxius (C), Invercano (F), Klarum Purum (D), Kulminatio (D), Mahlstrom (D), Manifesto (A), Memorans (C), Motoricus (C), Objekt entzaubern (C), Odem (A), Orcanofaxius (C), Orcanosphaero (D), Paralysis (C), Penetrizel (C), Plumbumbarum (B), Psychostabilis (C), Reversalis (E), Salander (E), Schadenszauber bannen (C), Sensattacco (D), Silentium (B), Somnigravis (B), Transmutare (D), Transversalis (E), Unitatio (B), Verwandlung beenden (D), Visibili (C)

sowie die folgenden Formeln in elfischer Repräsentation (in Klammern die Komplexität; die Lernschwierigkeit für Formeln in fremder Repräsentation ist zwei Stufen höher): Axeleratus (C), Eiseskälte (C), Exposami (B), Falkenauge (B), Firnlauf (D), Gedankenbilder (B), Movimento (A), Pfeil des Eises (C), Pfeil der Luft (C), Ruhe Körper (B), Solidirid (D), Standfest (C), Wasseratem (C), Wellenlauf (D), Zaubernahrung (C)

Ausrüstung: bestickte Wollkleidung (Tunika, Hose), Schaffellmantel, Zauberstab, Skraja, Umhängetasche, Wasserschlauch, Schreibzeug und Pergament

Besonderer Besitz: persönliche Waffe oder Zauberstab

Anmerkung: Die Olafjorder verwenden den kurzen Zauberstab (WdZ 108), der als Hieb Waffe geführt wird.

DER DRUIDE UND GEODE

In den Dunklen Zeiten ist die Ausbildung der menschlichen Druiden mit jener zwergischer Geoden identisch, sie teilen sich eine Profession und Repräsentation. Die zwergischen Varianten finden Sie in WdH 168. Nachfolgend werden die menschlichen Druiden-Varianten für die Geoden-Basisprofession vorgestellt. Die menschlichen Druiden besitzen die Wahl, ob sie den Dolch oder den Schlangenreif als Ritualgegenstand weihen wollen. Haben sie sich einmal entschieden, können sie die andere Alternative nicht mehr nachträglich lernen.



Verbreitung der Zauber

in druidisch-geodischer Repräsentation

Druiden und Geoden können alle Zauber mit Verbreitung 4 und höher zu Spielbeginn zusätzlich erwerben.

V1: Aquafaxius (C), Arcanovi (E), Ignisphaero (D)

V2: Bannbaladin (B), Blick durch fremde Augen (E), Caldofrigo (E), Leib des Eises (D), Leib des Erzes (D), Mahlstrom (D), Memorabia (E), Sumpfstrudel (D), Wellenlauf (D), Wipfellauf (D), Zauberzwang (E)

V3: Adlauge (B), Balsam (C), Blick in die Gedanken (D), Böser Blick (C), Dschinnenruf (E), Elementarbann (C), Erinnerung verlasse dich (D), Große Gier (C), Haselbusch (C), Hilfreiche Tatze (D), Körperlose Reise (E), Leib des Windes (D), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Orkanwand (D), Pestilenz erspüren (C), Psychostabilis (C), Seelenwanderung (F), Somnigravis (B), Spurlos (C), Wand aus Erz (D), Wasserwand (D), Wettermeisterschaft (E), Zunge lähmen (B), Zwingtanz (D)

V4: Acolitus (B), Ängste lindern (C), Blick in die Vergangenheit (D), Blitz dich find (B), Einfluss bannen (B), Exposami (B), Halluzination (C), Klarum Purum (D), Leib der Erde (D), Meister der Elemente (F), Meister minderere Geister (B), Nebelleib (D), Sumus Elixiere (C), Tiergedanken (C), Unitatio (B), Wand aus Flammen (D), Wand aus Dornen (D), Weisheit der Bäume (D), Windhose (D)

V5: Abvenenum (C), Attributo (B), Blick aufs Wesen (C), Dunkelheit (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), Geisterbann (C), Geisterruf (D), Hexenspeichel (C), Kraft des Erzes (D), Magischer Raub (D), Manifesto (A), Sanftmut (B)

V6: Beherrschung brechen (C), Eins mit der Natur (C), Elementarer Diener (D), Herr über das Tierreich (D), Odem (A), Zorn der Elemente (C)

V7: Große Verwirrung (C)

Wenn Sie sich bei den Wahlmöglichkeiten für Hauszauber für einen bestimmten Zauber entscheiden, dürfen Sie diesen nicht auch bei den Wahlmöglichkeiten für Zauberfertigkeiten wählen.

Haindruide (18 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, KO 11

Modifikationen: MR -1, SO 3-10

Talente: Körper: Klettern oder Schwimmen +1, Schleichen +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis -1; Wissen: Götter/Kulte -2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Sagen/Legenden -2; Sprachen: Sprachen kennen (Rogolan) statt (Angram), kein Lesen/Schreiben (Angram); Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Seele -3, Kochen +1

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Merkmalskenntnis Einzelement (nach Wahl) oder Umwelt, Verbotene Pforten, Weihe des Dolches oder Weihe der Schlange

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Einzelement (nach Wahl) oder Umwelt (was noch nicht gewählt wurde) oder Heilung

Hauszauber: Dunkelheit +4, Einfluss bannen oder Exposami +5, Eins mit der Natur oder Zorn der Elemente +7, Elementarer Diener +5, Herr über das Tierreich oder Weisheit der Bäume +6, Hexenspeichel +4, Wand aus Dornen +5

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Einfluss bannen oder Exposami +3, Eins mit der Natur oder Zorn der Elemente +4, Große Verwirrung +5, Herr über das Tierreich oder Weisheit der Bäume +4, Manifesto +2, Odem +2, Sumus Elixiere +3, Tiergedanken +3, Wettermeisterschaft +2, Windhose +3

Hüter der Macht (19 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, KO 11

Modifikationen: MR -1, SO 3-10

Talente: Kampf: Hieb Waffen oder Speere oder Stäbe +2 statt Hieb Waffen oder Speere +1, Schleuder +2; Körper: Körperbeherrschung -1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Lehren -1, Menschenkenntnis -1; Natur: Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1; Wissen: Gesteinskunde +3, Götter/Kulte -2; Sprachen: Sprachen kennen (Rogolan) statt (Angram), kein Lesen/Schreiben (Angram); Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, kein Heilkunde Gift, kein Heilkunde Seele, Holzbearbeitung +1

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Merkmalskenntnis Hellsicht oder Kraft, Verbotene Pforten, Weihe des Dolches oder Weihe der Schlange

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht oder Kraft (was noch nicht gewählt wurde) oder Einzelement (nach Wahl)

Hauszauber: Blick durch fremde Augen +5, Blick in die Vergangenheit +7, Böser Blick +4, Eins mit der Natur oder Zorn der Elemente +6, Elementarer Diener oder Geisterruf +5, den anderen Zauber +4, Wand aus (Element) +5

Zauberfertigkeiten: Blick aufs Wesen +3, Eins mit der Natur oder Zorn der Elemente +4, Geisterbann +3, Herr über das Tierreich oder Magischer Raub +3, Körperlose Reise +3, Odem +4, Pestilenz erspüren +4

Mehr der Macht (18 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, CH 11

Modifikationen: MR -1, SO 3-10

Talente: Körper: Klettern -1, Körperbeherrschung -1, Selbstbeherrschung +2, Zehen +1; Gesellschaft: Gassenwissen +1, Lehren -2, Überreden +1, Überzeugen +1; Natur: Wettervorhersage -1, Wildnisleben -1; Wissen: Götter/Kulte -1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden -2; Sprachen: Sprachen kennen (Rogolan) statt (Angram), kein Lesen/Schreiben (Angram); Handwerk: Heilkunde Seele +2

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Merkmalskenntnis Einfluss oder Herrschaft, Verbotene Pforten, Weihe des Dolches oder Weihe der Schlange



Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Einfluss oder Herrschaft (was noch nicht gewählt wurde)

Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Böser Blick oder Große Verwirrung +7, Elementarer Diener +4, Halluzination oder Nebelleib +5, Herr über das Tierreich +6, Magischer Raub oder Geisterruf +4, Wand aus (Element) +4

Zauberfertigkeiten: Attributo oder Zunge lähmen +3, Blick durch fremde Augen +2, Böser Blick oder Große Verwirrung +4, Geisterbann +4, Halluzination oder Nebelleib +3, Magischer Raub oder Geisterruf +2, Objectovoco +3, Odem +2, Zorn der Elemente +2, Zwingtanz +3

Sumupriester (17 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, CH 11

Modifikationen: MR -1

Talente: Gesellschaft: Überzeugen +3; Natur: Wettervorhersage -2, Wildnisleben -1; Wissen: Gesteinskunde +2, Heraldik +2, Rechtskunde +2; Sprachen: Sprachen kennen (Rogolan) statt (Angram), kein Lesen/Schreiben (Angram); Handwerk: Ackerbau +2, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Druidenrache, Merkmalskenntnis Geisterwesen oder Heilung oder Herbeirufung oder Verständigung, Verbotene Pforten, Weihe des Dolches oder Weihe der Schlange

Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere der genannten Merkmalskenntnisse oder Merkmalskenntnis Einzelelement (nach Wahl)

Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Einfluss bannen +5, Geisterbann +5, Geisterruf oder Wand aus (Element) +4, Große Verwirrung oder Pestilenz erspüren +4, Sumus Elixier +6, Hexenspeichel oder Tiergedanken +7

Zauberfertigkeiten: Ängste lindern +2, Attributo +3, Elementarer Diener oder Klarum Purum +3, Geisterruf oder Wand aus (Element) +3, Große Verwirrung oder Pestilenz erspüren +3, Herr über das Tierreich +3, Hexenspeichel oder Tiergedanken +4, Manifesto +3, Meister der Elemente +2, Odem +3

DER DURRO-DÛN

Die mächtigen Tierkrieger des Odûns Wollnashorn sind respektierte und bei Feinden gefürchtete Kämpfer. Im Laufe der Geschichte verliert sich die Spur dieses Odûns. Die nachfolgenden Werte sind eine Variante für die Basisprofession aus WdH 161. Auch alle anderen Varianten sind in den Dunklen Zeiten wählbar.

Wollnashorn (18 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KO 13, KK 13

Automatische Vor- und Nachteile: Eisern, Herausragendes Gehör / Eingeschränkter Sinn (kurzsichtig), Impulsiv

Talente: Kampf: Wurfbeile +4, Zweihand-Hieb Waffen +5; Körper: Athletik +2, Selbstbeherrschung -1; Natur: Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen:

Pflanzenkunde +4; Handwerk: kein Abrichten, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Kochen +3

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Steppenkundig, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Schildspalter

Meisterhandwerke: GS; Raufen, Athletik, Pflanzenkunde

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Abvenenum, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen*, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf, Gefunden!*, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Karnifilo, Kusch!, Leib der Erde, Leib des Eises*, Pestilenz erspüren, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest*, Sumus Elixiere, Zaubernahrung

DER KOPHTA

Die berühmten Kophtanim sehen ihre Zauberkraft als Legitimation, nach Macht zu streben – gleich ob hinter den Kulissen oder als offene Herrscher über die Schwachen. Nicht selten erfüllen sie auch priesterliche Funktionen, da nicht wenige Kophta sich zu den wenigen zählen, die auf Augenhöhe mit den Göttern verhandeln können.





Kophtanim verstehen ihre gesamte Zauberkraft als Beherrschungsmagie – und so ordnen sie auch ihre Spezialgebiete ein: Beschwörungsmagie (gleich ob elementar oder dämonisch) ist die Herrschaft über gerufene Wesenheiten, Illusionsmagie die Herrschaft über die Sinne, Hellsicht ist die Herrschaft des wachen Verstandes über das Verborgene – und die direkte Beherrschung des Geistes anderer fügt sich natürlich auch harmonisch in diese Weltsicht ein.

Verbreitung der Zauberei in kophtanischer Repräsentation

Der Kophta kann zu Spielbeginn Zauberei mit V4 und höher als zusätzliche Sprüche erwerben.

V1: –

V2: Agrimothbann (C), Armatrutz (B), Balsam (C), Blick aufs Wesen (C), Desintegratus (D), Eigne Ängste (C), Elementarer Diener (D), Elfenstimme (D), Flim Flam (A), Fluch der Pestilenz (D), Harmlose Gestalt (C), Hauch der Tiefen Tochter (C), Hexagramma (C), Leib der Erde (D), Leib des Erzes (E), Leib des Windes (E), Leidensbund (C), Magischer Raub (D), Malmkreis (D), Nebelwand (C), Oculus (E), Ruhe Körper (B), Skelettarius (C), Spinnenruf (C), Vocolimbo (B), Weisheit der Bäume (D), Zauberkraft (E)

V3: Abvenenum (C), Adamantium (C), Aeolitus (B), Aerogelo (D), Analys (D), Archofaxius (C), Band und Fessel (C), Blitz dich find (B), Caldofrigo (E), Chimaeroform (F), Cryptographo (C), Ecliptifactus (D), Entfesselung der Getiers (E), Gardianum (D), Gebieter der Tiefe (D), Geschoss der Niederhöhlen (C), Herr über das Tierreich (D), Ignisphaero (C), Ignorantia (D), Impersona (D), Krabbelnder Schrecken (C), Kraft des Erzes (D), Leib des Feuers (D), Lunge des Leviatan (C), Motoricus (C), Nebelleib (D), Nuntiovolo (C), Psychostabilis (C), Schleier der Unwissenheit (D), Sensibar (C), Unitatio (B), Wand aus Erz (D)

V4: Aerofugo (D), Archosphaero (D), Auris Nasus (D), Blick in die Gedanken (D), Erinnerung verlasse dich (D), Granit und Marmor (D), Ignifaxius (C), Last des Alters (E), Leib aus tausend Fliegen (E), Meister der Elemente (F), Memorabilia (E), Menetekel (B), Pandaemonium (D), Panik (E), Pentagramma (D), Projektimago (D), Respondami (B), Sphaerovisio (D)

V5: Attributo (B), Beherrschung brechen (C), Böser Blick (C), Duplicatus (C), Favilludo (A), Höllenpein (C), Imperavi (E), Nekrophia (E), Odem (A)

V6: Dschinnenruf (E), Geisterbann (C), Geisterruf (D), Invocatio Maior (E)

V7: Horripobus (C), Invocatio Minor (D), Manifesto (A)

Kophta (24 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 11, CH 13, tulamidische Kultur

Modifikationen: MR+2, +11 AsP (ein weiterer AsP steckt in der Bindung des Szepters), SO 10–15

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer (bereits eingerechnet) / Arroganz 7

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren/Geistern/Dämonen, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Ererbtes Szepter, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Verbindungen, Wohlklang / Artefaktgebunden, Eitelkeit, Größenwahn, Jähzorn, Rachsucht, Schlechter Ruf

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Autoritätsgläubig, Niedrige Magieresistenz, Ungebildet, Unstet, Wilde Magie

Kampf: Dolche +1, Hiebaffen +2, Ringen +1

Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen +7, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1

Gesellschaft: Betören oder Gassenwissen +2, Etikette +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden oder Überzeugen +5, das andere +3

Natur: Orientierung +1

Wissen: Magiekunde +6, zwei weitere Talente +5, ein weiteres +4, zwei weitere +3, zwei weitere +1

Sprachen: Lesen/Schreiben (Tulamida) +8

Handwerk: ein Talent +3, ein weiteres +2, zwei weitere +1

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Eiserner Wille I, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Objektritual: Bindung des Szepters, Repräsentation (Kophtanisch), Ritualkenntnis (Kophtanisch), weitere Sonderfertigkeiten mit Gesamt-Kosten von 300 AP (darunter exakt eine Merkmalskenntnis; zur Auswahl stehen Dämonisch (Einzeldomäne), Einfluss, Elementar (Einzelement), Hellsicht, Herrschaft und Illusion)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Blutmagie; weitere Sonderfertigkeiten mit Gesamt-Kosten von 300 AP (darunter exakt eine Merkmalskenntnis; neben den oben genannten stehen weiterhin Beschwörung, Eigenschaften, Geisterwesen, Herbeirufung und Kraft zur Auswahl)

Hauszauber und Zauberkraftigkeiten: Wählen Sie aus der oben aufgeführten Liste der verfügbaren Zauberei 15–17 Sprüche aus, von denen Sie 7 in Zukunft um eine Spalte erleichtert steigern können (Hauszauber). Sie haben 200 Punkte zur Verfügung, die Sie auf die einzelnen Zauberei gemäß der Kosten 'Steigerungsfaktor mal Bonuswert' (Aktivierung nicht vergessen!) verteilen können. Ein Hauszauber kann maximal auf +7 gesteigert werden und muss mindestens einen Bonus von +3 erhalten. Weitere Zauberkraftigkeiten können maximal auf +5 gesetzt werden, das Minimum liegt hier bei +1. Hauszauber sind hierbei eine Spalte billiger, Merkmalskenntnisse zählen noch nicht.

Unter den Zauberei mit Verfügbarkeit 4–7 können Sie frei auswählen, sie dürfen jedoch maximal zwei Zauberei der Ver-



fügarkeit 2 und drei Zauber der Verfügbarkeit 3 wählen (von denen 1 bzw. 2 Zauber dem gewählten Merkmal entsprechen müssen, sofern möglich).

Ausrüstung: ein reich verzierter Kaftan, prächtige Kopfbedeckung, ein Szepter der Macht, Schreibzeug, Papyrusrolle
Besonderer Besitz: Edelsteine im Wert von 1000 Shaykal

BEISPIELHAFTE VARIANTEN

Die folgenden Varianten stellen drei Beispiele für die Profession des Kophtas dar. Die Pakete sind vollständig (d.h. sämtliche freie Wahlmöglichkeiten für Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten der Basisprofession entfallen, wenn Sie eines dieser Pakete wählen) und entsprechen den obigen Regeln. Sie dienen vor allem der Illustration und für jene Spieler, die sich nicht aufwendig eigene Zauber-, Talent- und SF-Pakete zusammenstellen wollen.

Al'Achami-Akademie zu Yol-Fassar

An der altherwürdigen Al'Achami zu Yol-Fassar lehren die größten und angesehensten Kophtas des ganzen Sultanats. Hier wird den Schülern gelehrt, wie sie jene, die klein im Geiste sind, unter ihren überlegenen Willen zwingen können.

Talente: Brettspiel +3, Geschichtswissen +4, Heraldik +1, Philosophie +5, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Staatskunst +5

Hauszauber: Band und Fessel +4, Beherrschung brechen +7, Herr über das Tierreich +3, Horriphobus +5, Imperavi +6, Magischer Raub +6, Zauberzwang +3

Zauberfertigkeiten: Böser Blick +2, Entfesselung des Getiers +3, Höllenpein +3, Menetekel +1, Panik +2, Projektimago +2, Odem +2, Respondami +4

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Herrschaft, Szepterritual Stimme der Macht, Zauberspezialisierung Beherrschung brechen (Kosten)

Verbilligt: Merkmalskenntnis Einfluss, Verbotene Pforten

Pandjashtra zu Rashdul

Die Pandjashtra zu Rashdul verbindet Dämonenbeschwörungen mit der Herbeirufung von Elementaren, um ein jahrhundertealtes Gleichgewicht zu halten. Ein Schüler muss sich jedoch immer entscheiden, bei welchem Lehrmeister er in die Lehre geht: bei einem Sahib al'Ifritim oder einem Sahib al'Djinnim. Die folgenden Werte gelten für einen Djinnenbeschwörer, der sich dem Element Erz verschrieben hat.

Talente: Baukunst +3, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +1, Schätzen +5

Hauszauber: Archosphaero +4, Armatrutz +7, Dschinnenruf +6, Granit und Marmor +3, Kraft des Erzes +5, Malmkreis +3, Wand des Erzes +5

Zauberfertigkeiten: Adamantium +4, Attributo +3, Erinnerung +2, Geisterruf +1, Höllenpein +1, Manifesto +4, Meister der Elemente +2, Odem +1, Pentagramma +3

Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Elementar (Erz), Regeneration I

Verbilligt: Merkmalskenntnis Herbeirufung, Szepterritual Herrscher der Djinnim, Szepterritual Waffe des Geistes, Zauberspezialisierung Armatrutz (Körperschild)

Schule des Erhabenen Blicks zu El'Burum

Die Kophtanim aus El'Burum sind nur ein loser Zirkel, doch eint sie die gemeinsame Feindschaft zu den Mudramulim von Khunchom. Sie streben danach Geheimnisse zu ergründen und bis in die tiefsten Winkel der Seele zu blicken.

Talente: Brettspiel +3, Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +3, Rechnen +4, Sternkunde +5

Hauszauber: Blick aufs Wesen +7, Blick in die Gedanken +5, Cryptographo +7, Nekropathia +5, Respondami +7, Sensibar +6, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Geisterruf +2, Horriphobus +2, Imperavi +1, Invocatio Minor +3, Leib aus tausend Fliegen +1, Memorabilia +2, Odem +5, Sphaerovisio +4

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht, Zauber vereinigen

Verbilligt: Kraftlinienmagie I, Merkmalskenntnis Herrschaft, Szepterritual Schutz der Ahnen

DER MUDRAMUL

Die hochgeachteten Mudramulim leben zurückgezogen und gehen ihrer Tätigkeit abgeschottet von der Umwelt in kleinen Zauberschulen nach. Sorgfältig wählen sie ihre Schüler aus, die eine Zukunft in Reichtum und hohem Ansehen erwartet. Es herrscht ein enges Verhältnis zwischen Lehrer und Schüler, wie zwischen Vater und Kind.

Die charakteristischen Elemente der Zauberkunst der Mudramulim sind die Verwendung von Zauberzeichen, die sie in einer ihnen eigenen Schrift, dem *Amulashtra*, niederlegen und das Tanzen, mit dem sie das Wirken der Zaubersprüche kanalisieren. Viele Mudramulim beherrschen handwerkliche Fertigkeiten, um die Arkanoglyphen auf bestimmten Gegenständen anzubringen, etwa durch Gravur (Talent *Feinmechanik*), auf irdenen Gefäßen (Talent *Töpferei*) und auf Steinsäulen (Talent *Steinmetz*).

Verbreitung der Zauber in mudramulischer Repräsentation

Der Mudramul kann zu Spielbeginn Zauber und Zauberzeichen mit V4 und höher als zusätzliche Sprüche beziehungsweise Sonderfertigkeiten erwerben.



V1: Infinitum (F)

V2: Chronoklassis (F), Chrononautos (F), Gefäß der Jahre (E), Immortalis (F), Last des Alters (E), Meister der Elemente (F), Pfeil des Humus (C)

V3: Balsam (C), Beherrschung brechen (C), Blick durch fremde Augen (E), Corpofrigo (C), Dschinnenruf (E), Eisenrost (C), Fortifex (D), Gedankenbilder (B), Geisterruf (D), Nuntiovolvo (C), Pfeil des Feuers (C), Planastrale (E), Reversalis (E), Ruhe Körper (B), Stein wandle! (E), Stillstand (E; nur in Yasra), Tempus Stasis (E; nur in Yasra), Totes Handle! (D), Xenographus (E)

V4: Abvenenum (C), Band und Fessel (C), Caldofrigo (D), Desintegratus (D), Flim Flam (A), Foramen (C), Invocatio Minor (D), Objectofixo (D), Pentagramma (D), Pfeil des Erzes (C), Pfeil der Luft (C), Psychostabilis (C), Sensibar (C; nur Artefaktempathie), Tanz der Erlösung (D), Unsichtbare Glut (C), Transformatio (E), Weiches Erstarre! (C)

V5: Animatio (E), Attributo (B), Claudibus (C), Gardianum (D), Hartes schmelze! (C), Hexagramma (C), Klarum Purum (D), Manifesto (A), Nekrophia (E), Objectovoco (C), Schleier der Unwissenheit (D)

V6: Adamantium (C), Analys (D), Applicatus (C), Custodisigil (C), Destructibo (E), Motoricus (C), Objecto Obscuro (D), Reptilea (D; nur reversalisiert), Unberührt von Satinav (C), Zwingtanz (D)

V7: Arcanovi (E), Objekt entzaubern (C), Odem (A), Unitatio (B), Zauberklinge (D)

Verbreitung der Zauberzeichen in mudramulischer Repräsentation

V1: Fanal der Herrschaft

V2: Auge des Basilisken, Glyphe des Verfluchten Goldes, Markierung des Todes, Schutzkreis gegen Traumgänger, Zeichen gegen Magie, Zusatzzeichen, Kraftquellenspeisung

V3: Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Siegel der Seelenruhe

V4: Auge der ewigen Wacht, Bann- und Schutzkreis gegen Elementare, Fixierungszeichen Satinavs Siegel, Schutzkreis gegen Ungeziefer, Schutzsiegel, Ungesehenes Zeichen, Zähne des Feuers

V5: Bann- und Schutzkreis gegen Geisterwesen, Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen, Glyphe der Elementaren Attraktion, Glyphe der Elementaren Bannung, Schutzkreis gegen Chimären, Schutzkreis gegen Reptilien, Singendes Zeichen, Zeichen der Zauberschmiede, Zeichen des Stillstands, Zusatzzeichen Tarnung

V6: Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, Sigille des unsichtbaren Weges

V7: Leuchtendes Zeichen, Siegel der Stille



Mudramul (21 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 11, IN 13, CH 11, FF 13, tulamidische Kultur

Modifikationen: MR+2, +11 AsP (ein weiterer AsP steckt in der Bindung der Kugel), SO 10–13

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer (bereits eingerechnet) / Arroganz 7, Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister oder Schule)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Eisenaffine Aura, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Verbindungen / Artefaktgebunden, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Stubenhocker, Sucht, Thesisgebunden, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Niedrige Magieresistenz, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +7

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +5

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2; 6 weitere Punkte auf bereits aktivierte Talente (maximal +2 pro Talent); ein noch nicht aktiviertes Talent auf +4, 3 weitere +2

Sprachen: Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Amulashtra] +8, Sprachen kennen (Tulamidya) +4, Sprachen kennen (eine weitere passende Sprache) +4

Handwerk: Malen/Zeichnen +7; ein weiteres Talent +5, zwei weitere +3, ein weiteres +2

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Objektritual: Bindung der Kugel, Repräsentation (Mudramulisch), Ritualkenntnis (Mudramulisch), Zauberzeichen, weitere Sonderfertigkeiten mit Gesamt-Kosten von 300 AP (darunter exakt eine Merkmalskenntnis; zur Auswahl stehen Antimagie, Eigenschaften, Objekt, Temporal, Umwelt), Zauberzeichen und Bann-/Schutzzkreise mit Gesamt-Kosten von 150 AP (maximal ein Zeichen der V2 und eines der V3)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten mit Gesamt-Kosten von 300 AP (darunter exakt eine Merkmalskenntnis; neben den oben genannten stehen weiterhin Heilung, Hellsicht, Kraft, Telekinese und Verständigung zur Auswahl)

Hauszauber und Zauberfertigkeiten: Wählen Sie aus der oben aufgeführten Liste der verfügbaren Zauber 15–17 Sprüche aus, von denen Sie 7 in Zukunft um eine Spalte erleichtert steigern können (Hauszauber). Sie haben 200 Punkte zur Verfügung, die Sie auf die einzelnen Zauber gemäß der Kosten 'Steigerungsfaktor mal Bonuswert' (Aktivierung nicht vergessen!) verteilen können. Ein Hauszauber kann maximal auf +7

gesteigert werden und muss mindestens einen Bonus von +3 erhalten. Weitere Zauberfertigkeiten können maximal auf +5 gesetzt werden, das Minimum liegt hier bei +1. Hauszauber sind hierbei eine Spalte billiger, Merkmalskenntnisse zählen noch nicht.

Unter den Zaubern mit Verfügbarkeit 4–7 können Sie frei auswählen, sie dürfen jedoch maximal einen Zauber der Verfügbarkeit 2 und zwei Zauber der Verfügbarkeit 3 wählen. 3 der Hauszauber müssen dem gewählten Merkmal entstammen.

Ausrüstung: Kaftan und Hut passend zur Schule, Pantoffeln, gebundene Kristallkugel, Schreibfeder, mehrere Pinsel, mehrere farbige Tintenfässer und Papyrusrollen, Kohlestifte, Kreide
Besonderer Besitz: Edelsteine oder alchemistische Elixiere im Wert von 750 Shaykal

BEISPIELHAFTE VARIANTEN

Die folgenden Varianten stellen drei Beispiele für die Profession des Mudramul dar. Die Pakete sind vollständig (d.h. sämtliche freie Wahlmöglichkeiten für Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten der Basisprofession entfallen, wenn Sie eines dieser Pakete wählen) und entsprechen den obigen Regeln. Sie dienen vor allem der Illustration und für jene Spieler, die sich nicht aufwendig eigene Zauber-, Talent- und SF-Pakete zusammenstellen wollen.

Schule vom Drachenei zu Yash'Hualay

Mudramulim aus der Schule vom Drachenei zu Yash'Hualay gelten als Großmeister der Artefaktmagie und der Objektmanipulation, das macht sie zudem zu kompetenten Faltenbauern.

Talente: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kryptographie +2, Magiekunde +2, Mechanik +4, Philosophie +2, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sprachen kennen (Rssahh) +4, Alchimie +3, Feinmechanik +5, Steinschneider/Juwelier +3, Töpferei +2

Hauszauber: Animatio +3, Arcanovi +7, Claudibus +4, Foramen +4, Motoricus +6, Objekt entzaubern +4, Zauberklinge +3

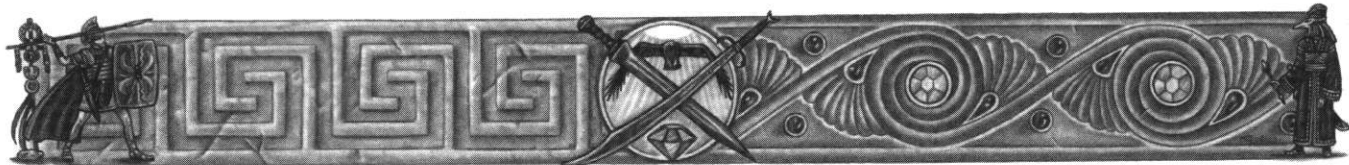
Zauberfertigkeiten: Adamantium +2, Analys +3, Caldofrigo +1, Destructibo +2, Flim Flam +1, Odem +4, Pfeil der Luft +2, Stein wandle! +2, Unitatio +3, Unsichtbare Glut +2

Sonderfertigkeiten: Hermetisches Siegel, Leuchtendes Zeichen, Merkmalskenntnis Objekt, Regeneration I, Siegel der Stille, Singendes Zeichen

Verbilligt: Matrixregeneration I, Merkmalskenntnis Telekinese

Chamib Al'Mahmoud zu Yasra

In der Chamib Al'Mahmoud zu Yasra wird die Spagyrik, die Herstellung von alchemistischen Heilmitteln, und die überaus mächtige Temporalmagie betrieben.



Talente: Anatomie +2, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Sprachen kennen (Rssahh) +4, Alchimie +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3

Hauszauber: Applicatus +5, Klarum Purum +4, Objectofixus +5, Psychostabilis +4, Stillstand +4, Tempus Stasis +3, Unberührt von Satinav +7

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Arcanovi +3, Caldofrigo +2, Custodisigil +4, Gefäß der Jahre +1, Foramen +2, Manifesto +3, Odem +2, Unitatio +1

Sonderfertigkeiten: Bann-/Schutzbereich gegen gehörnte Dämonen, Hermetisches Siegel, Leuchtendes Zeichen, Merkmalskenntnis Temporal

Verbilligt: Merkmalskenntnis Heilung, Regeneration I, Zauberkontrolle

Bannzirkel von Chaluq Kandha

Der Bannzirkel von Chaluq Kandha wacht über die Relikte der Skorpionkriege und beherrscht die komplizierte Kunst der Entschwörung und Antimagie.

Talente: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Magiekunde +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +4, Sprachen kennen (Zelemja) +4, Abrichten +2, Alchimie +3, Heilkunde Gift +3, Töpfern +5

Hauszauber: Attributo +4, Band und Fessel +4, Destructio +4, Gardianum +5, Pentagramma +4, Reptilea (nur reversalisiert) +4, Tanz der Erlösung +7

Zauberfertigkeiten: Analys +2, Dschinnenruf +1, Flim Flam +2, Hexagramma +3, Invocatio minor +2, Nekropathia +2, Odem +3, Psychostabilis +2, Reversalis +1, Unitatio +2

Sonderfertigkeiten: Bann-/Schutzbereiche gegen Geisterwesen, -/Schutzbereiche gegen Niedere Dämonen, Merkmalskenntnis Antimagie, Schutzbereich gegen Chimären, Schutzbereich gegen Reptilien, Zauberkontrolle

Verbilligt: Merkmalskenntnis Eigenschaften, Regeneration I

DIE SATUTOCHTER

Diese Schule der Zauberei, der fast ausschließlich Frauen anhängen, ist eine Vermischung altgötterländischer Verehrung der Muttergöttheit Satu und des aventurischen Sumu-Kults, den die menschlichen Geoden zeigen. Sie verehren und nutzen die Kräfte, die die Große Göttin den Lebewesen mit auf den Weg gegeben hat. Sie sind Spruchzauber, die starken Wert auf die Ausbildung der Merkmale Antimagie, Eigenschaften, Einfluss, Form und Heilung legen, aber auch ihr Schlangenszepter birgt einige unangenehme Rituale. Sie sind als Heilerinnen von Mensch und Tier beliebt, in der Aufhebung von Schadenszauberei bewandert, neigen zu Gefühlsausbrüchen

und ekstatischen Festen und sind durchaus in der Lage, auch die Gefühle anderer zu manipulieren. Sie sind vor allem in den ländlichen Regionen des Horasiats und in den Nordprovinzen recht weit verbreitet.

Verbreitung der Zauberei in der satuarischen Repräsentation

Die Satutochter kann zu Spielbeginn Zauberei mit V4 und höher als zusätzliche Sprüche erwerben.

V1: Panik (E), Arcanovi (E)

V2: Adlauge (B), Arachnea (D), Balsam (C), Claudibus (C), Entfesselung des Getiers (E), Gefunden (C), Herr über das Tierreich (D), Körperlose Reise (E), Last des Alters (E), Leib der Erde (D), Leib des Windes (E), Madas Spiegel (D), Memorabilia (E), Pentagramma (D), Reptilea (D), Seelenwanderung (F), Transmutare (D)

V3: Abvenenum (C), Bannbaladin (B), Blick in die Gedanken (D), Chimaeroform (F), Geisterruf (D), Harmlose Gestalt (C), Hexengalle (C), Hexenkrallen (C), Leib des Feuers (E), Leidensbund (C), Magischer Raub (D), Radau (C), Salander (E), Schleier der Unwissenheit (D), Silentium (B), Somnigravis (B), Unitatio (B), Zauberesen der Natur (B)

V4: Beherrschung brechen (C), Blick aufs Wesen (C), Blitz dich find (B), Geisterbann (C), Klarum Purum (D), Krötensprung (B), Manifesto (A), Motoricus (C), Plumbumbarum (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Spinnenlauf (C), Tiergedanken (C), Traumgestalt (D), Verwandlung beenden (D), Zunge lähmen (B)

V5: Attributo (B), Große Gier (C), Odem (A), Psychostabilis (C), Satuarische Herrlichkeit (B), Sensibar (C), Spinnennetz (B), Tiere besprechen (C), Zauberszwang (E)

V6: Ängste lindern (C), Eigenschaft wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Hexenspeichel (C), Levthans Feuer (D), Pestilenz erspüren (C), Tierruf (C)

V7: –

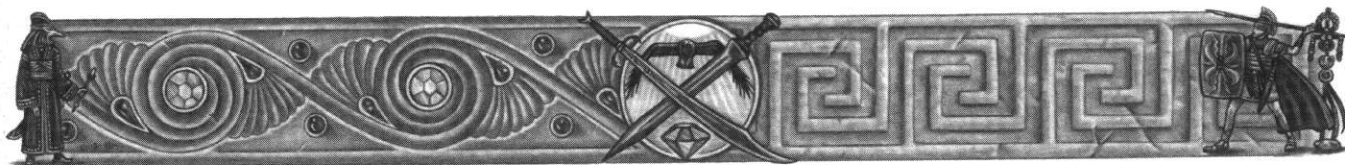
Tochter der Satu (21 GP)

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 13, FF 11; nur Frauen

Modifikationen: MR +2, +11 AsP (ein weiterer AsP steckt in der Bindung des Schlangenszepters), SO 6–10

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer (bereits eingerechnet) / Prinzipientreue (8, Bekämpfung von Krankheit und Schadenszauberei, Hilfsbereitschaft gegenüber Mensch und Tier, Verbreitung des Satu-Glaubens und geheime Bekämpfung seiner Feinde, Gefühlen freien Lauf lassen)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Guter Ruf, Gutes Gedächtnis, Machtvoller Vertrauter, Meisterhandwerk (Heilkunde-Talent), Gabe Prophezeien, Resistenz gegen Gifte und/oder Krankheiten, Schnelle Heilung, Tierempathie, Tierfreund, Zaubershaar / Animalische Magie, Impulsiv,



Jähzorn, Kein Vertrauter, Körpergebundene Kraft, Neugier, Wahrer Name

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Sacerdos / Blutdurst, Festgefühtes Denken, Fluch der Finsternis, Krankheitsanfällig, Raubtiergeruch, Übler Geruch, Unansehnlich, Ungebildet, Vergesslichkeit, Weltfremd

Kampf: Dolche +2, Raufen +4, Ringen +4, Stäbe o. Speere +3

Körper: Fliegen +2, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1

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

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde oder Tierkunde +6, das andere Talent +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2

Sprachen: L/S (Imperiale Zeichen) +8, Sprachen kennen (Aureliani) +5

Handwerk: Alchimie +4, ein Heilkunde-Talent +6, ein weiteres +5, die anderen beiden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +2, aus der Liste Ackerbau, Brauer, Hauswirtschaft, Kochen, Schnaps Brennen, Viehzucht, Winzer ein Talent +3, zwei weitere +2

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis (Heilung), Merkmalskenntnis (Antimagic oder Eigenschaften oder Einfluss), Repräsentation (Satuarisch), Ritualkenntnis (Satuarisch), Objektritritual Bindung des Schlangenszepters

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (eine der nicht gewählten oder Form), Vertrautenbindung

Hauszauber und Zaubertigkeiten: Wählen Sie aus der oben aufgeführten Liste der verfügbaren Zauber 13–15 Sprüche aus, von denen Sie 7 in Zukunft um eine Spalte erleichtert steigern können (Hauszauber). Sie haben 130 Punkte zur Verfügung, die Sie auf die einzelnen Zauber gemäß der Kosten 'Steigerungsfaktor mal Bonuswert' (Aktivierung nicht vergessen!) verteilen können. Ein Hauszauber kann maximal auf +7 gesteigert werden und muss mindestens einen Bonus von +3 erhalten. Weitere Zaubertigkeiten können maximal auf +5 gesetzt werden, das Minimum liegt hier bei +1. Hauszauber sind hierbei eine Spalte billiger, Merkmalskenntnisse zählen noch nicht.

Unter den Zaubern mit Verfügbarkeit 4–7 können Sie frei auswählen, sie dürfen jedoch maximal einen Zauber der Verfügbarkeit 2 und zwei Zauber der Verfügbarkeit 3 wählen. 4 der Hauszauber müssen den beiden gewählten Merkmalen entstammen.

Ausrüstung: ein Satz einfache Kleidung, ein Satz Ritualkleidung, ein Satz Festkleidung, Umhängetasche, irdene Wasserflasche, Schreibzeug und Schriftrolle, gebundenes Schlangenszepter, Arbeitsmesser oder Sichel zum Kräuterschneiden, einfache Heilutensilien (generische Kräuter, Binden etc.)

Besonderer Besitz: ein bereits gebundenes Schlangenszepter mit verbesserten Kampfwerten oder seltene Heilkräuter im Wert von 100 Aureal

BEISPIELHAFTE VARIANTEN

Die folgenden Varianten stellen zwei Beispiele für die oben genannte Profession dar. Die Pakete sind vollständig (d.h. sämtliche Wahlmöglichkeiten für Zauber und Merkmale der Basis-Profession entfallen, falls Sie eines der Pakete wählen) und entsprechen den obigen Regeln, sie dienen vor allem der Illustration und für jene Spieler, die sich nicht aufwendig eigene Zauberpakete erstellen wollen.

Die hilfreiche Priesterin

Die hilfreiche Priesterin ist eine Expertin der Heil- und Antimagic. Zu ihr kommen Städter und Dörfler gleichermaßen gerne, wenn sie ein Problem plagt.

Gewählte Merkmalskenntnis: Antimagic, Eigenschaften verbilligt

Hauszauber: Hexenspeichel +6, Klarum Purum +5, Leidensbund +4, Pestilenz erspüren +4, Psychostabilis +5, Transmutare +3, Verwandlung beenden +3

Zaubertigkeiten: Abvenenum +1, Ängste lindern +2, Beherrschung brechen +1, Eigenschaften wiederherstellen +2, Einfluss bannen +1, Ruhe Körper +3

Die charismatische Verführerin

Die charismatische Verführerin dient ihrer Göttin, indem sie sich ihren Gefühlen voll hingibt und gleichzeitig die Ziele des Kultes durch geschickte Manipulation zu erreichen versucht.

Gewählte Merkmalskenntnis: Einfluss, Eigenschaften verbilligt

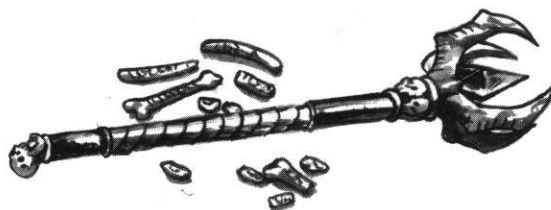
Hauszauber: Blick aufs Wesen +3, Große Gier +5, Harmlose Gestalt +4, Levthans Feuer +4, Satuaris Herrlichkeit +7, Traumgestalt +3, Zauberschwang +4

Zaubertigkeiten: Attributo +2, Bannbaladin +2, Blitz dich find! +3, Memorabia +1, Spinnenlauf +2, Zunge lähmen +2

DER SCHAMANE

Schamanen folgen den üblichen Regeln. Als Variante des Medizinmanns ist jedoch auch die folgende wählbar:

Wudu (11 GP): Talente: Anatomie +2, Götter/Kulte +1; Rituale: (II) Aufmerksamster Wächter, (III) Siedendes Blut; Verbilligte Rituale: (III) Hilferuf, Farben des Krieges, (IV) Tschumbi, Visars Sklaven





DIE ZAUBERPRIESTERIN

Die Zauberpriesterinnen der Alhanier sind in ihrer Gesellschaft hoch angesehene, mächtige Zauberinnen. Sie beherrschen die Kenntnis der Zauberscheiben sowie der Spruchmagie.

Verbreitung der Zauberei in alhanischer Repräsentation

Die Zauberpriesterin kann zu Spielbeginn Zauberei mit V4 und höher als zusätzliche Sprüche erwerben.

V1: Aquasphaera (D), Infinitum (F)

V2: Beherrschung brechen (C), Desintegratus (D), Transmutare (D)

V3: Arcanovi (E), Bannbaladin (B), Belzhorashbann (C), Bienenschwarm (E), Destructibo (E), Flim Flam (A), Geisterbann (C), Harmlose Gestalt (C), Madas Spiegel (D), Memorabilia (E), Objecto Obscuro (D), Objectovoco (C), Objekt entzaubern (C), Penetrizel (C), Pentagramma (D), Sanftmut (B), Valetudo (C), Vipernblick (B), Visibili (C), Wettermeisterschaft (E), Zauberklinge (D), Zauberschwarm (E)

V4: Applicatus (C), Blick aufs Wesen (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Impersona (D), Manifesto (A), Motoricus (C), Nekropathia (E), Reptilea (nur Schlangen) (D), Seelenwanderung (F), Serpentalis (D)

V5: Analys (D), Ängste lindern (C), Attributo (B), Balsam (C), Gardianum (D), Hexenblick (B), Klarum Purum (D), Körperlose Reise (E), Memorans (C), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Schlangensprache (C), Sumus Elixier (C), Traumgestalt (D), Xenographus (E)

V6: Gedankenbilder (B), Objectofixo (D), Odem (A), Pestilenz erspüren (C), Projektimago (D)

V7: Hornissensprache (C), Leidensbund (C), Psychostabilis (C), Schleier der Unwissenheit (D), Unitatio (B)

Verbreitung der Zauberscheiben in alhanischer Repräsentation

V1: Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung

V2: Hypnotisches Zeichen, Schutzkreis gegen Reptilien, Schutzsiegel

V3: Sigille des unsichtbaren Weges, Zeichen der Zauberschmiede

V4: Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen, Glyphe der elementaren Bannung, Hermetisches Siegel, Siegel der Seelenruhe, Singendes Zeichen

V5: Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, Glyphe des verfluchten Goldes, Leuchtendes Zeichen, Satinavs Siegel, Ungesehenes Zeichen, Verständigungszeichen

V6: Bann- und Schutzkreis gegen Geisterwesen, Schutzkreis gegen Traumgänger, Siegel der Stille

V7: –

Alhanische Zauberpriesterin (22 GP)

Voraussetzungen: KL 13, IN 13, CH 12, FF 11, Kultur Alhanien, nur Frauen

Modifikationen: MR +2, +11 AsP (ein weiterer AsP steckt in der Bindung des Pendels), SO 9–14

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer (bereits eingerechnet) / Moralkodex (6, Heshinja-Glaube)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Malen/Zeichnen, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Prophezeien / Medium, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arroganz, Festgefühtes Denken, Impulsiv, Neid, Schlechter Ruf, Ungebildet, Vergesslichkeit

Kampf: Dolche +3, Raufen +1, Ringen +3

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

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +3, Überreden +1, Überzeugen +3

Natur: –

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +3, Sternkunde +3

Sprachen: Lesen Schreiben (Alaani) +8, Sprachen kennen (Bosparano oder Goblinisch oder Nujuka oder Tulamidya) +4

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele +1, Malen/Zeichnen +7, Schneider +1

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis (Eigenschaften oder Objekt oder Verständigung), Repräsentation (Alhanisch), Ritualkenntnis (Alhanisch) 3, Satinavs Siegel (aus Zauberscheiben), Siegel der Seelenruhe, Weihe des Pendels, Zauberscheiben

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Eigenschaften oder Objekt oder Verständigung), Hermetisches Siegel, Seele der Gemeinschaft

Hauszauber und Zauberkünste: Stellen Sie Ihre Zauberkünste mit Hilfe des nebenstehenden Kastens zusammen. In jeder Zeile wählen Sie einen Hauszauber (dieser bekommt den erstgenannten, höheren Bonus) und anschließend einen weiteren Spruch als reguläre Zauberkünste (mit dem zweiten, niedrigeren Bonus). Zusätzlich ODEM ARCANUM +4, ANALYS +2, sowie aus der obigen Liste je einen noch nicht gewählten Zauber der Komplexitäten B und C auf jeweils +2.

Ausrüstung: ein Reisegewand, ein rituelles Gewand, ein geweihtes Pendel aus einem Edelstein nach Wahl, Pergament, Schreibzeug, Pinsel, Farbe

Besonderer Besitz: ein Bienenvolk



Hauszauber / Zaubertigkeiten

- B: Gedankenbilder oder Hexenblick oder Unitatio +7/+5
- C: Applicatus oder Memorans oder Psychostabilis +5/+3
- C: Geisterbann oder Hornissenruf oder Schlangeneruf +5/+4
- C: Eigenschaften wiederherstellen oder Leidensbund oder Pestilenz erspüren +6/+3
- D: Impersona oder Objecto Obscuro oder Schleier der Unwissenheit +5/+3
- D: Gardianum oder Objectofixo oder Zauberklinge +4/+2
- E: Arcanovi oder Körperlose Reise oder Nekrotopathia oder Xenographus +5/+2

PRIESTERLICHE PROFESSIONEN

Im Gegensatz zu modernen Epochen gibt es in den Dunklen Zeiten noch kaum feste Kirchen, in denen die Ausbildung der Geweihten rigide geregelt wird. Stattdessen ist es durchaus üblich, die Ausbildung in einem gewöhnlichen Beruf zu absolvieren und im Anschluss einer Kirche beizutreten. Dies kann bald nach Abschluss der Ausbildung – sprich: während der Generierung des Helden – geschehen; in diesem Fall wenden Sie den unten stehenden Aufsatz auf eine passende Basis-Profession an. Hierfür ist es *nicht* nötig, den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* zu wählen.

Sollte es Ihren Helden hingegen erst später im Verlauf seines Abenteuerlebens zu einer Gottheit hinziehen, wählen Sie die Regeln zur *Spätweihe* auf Seite 43.

Anmerkung: Dieser Aufsatz ersetzt jegliche menschlichen Professionen für geweihte Helden in *Wege der Helden*. Die einzigen Ausnahmen für nicht-menschliche Kulte finden Sie weiter unten.

Aufsatz: Geweihter beliebiger Gottheit, zeitaufwendig (je nach gewünschten KaP +11 / +12 / +14 / +15 GP)

Anmerkung: Die folgenden Angaben gelten, sofern nicht anders angegeben, zusätzlich zur Basis-Profession.

Zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, KL 10, IN 12, CH 13, SO 5 (aus der Basis-Profession oder durch aufgewandte GP); falls hierdurch und durch die Voraussetzungen der Basisprofession noch nicht gegeben, bis zu zwei weitere Eigenschaften aus der Liste der Mirakel+ (siehe Seite 82) auf einem Wert von 12.

Modifikationen: MR +1; 6 / 12 / 18 / 24 KaP (jeweils aus dem Vorteil *Sacerdos*)

Automatische Vor- und Nachteile: Sacerdos I / II / III / IV (je nach Variante; bereits eingerechnet) / Moralkodex (6; Standard-Gebote, dazu bis zu drei weitere Ge- oder Verbote in Absprache mit dem Spielleiter im Wert von insgesamt 3 GP;

weitergehende Pflichten bis zu einem Moralkodex von 9 bzw. 12 senken die Kosten des Aufsatzes nach Maßgabe des Spielers um 1 bzw. 2 GP*

Empfohlene Vor- und Nachteile: Prophezeien / Verpflichtungen (Kult, Sekte oder Kirche)

Talent-Modifikationen: Überzeugen +3, Götter/Kulte +3

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Gottheit) +3, eine Göttliche Anrufung nach Wahl auf Grad I (alle drei SF aus dem Vorteil *Sacerdos*), zwei weitere auf Grad I nach Wahl, eine Steigerung einer gewählten Göttlichen Anrufung auf Grad II

Besonderer Besitz: ein heiliges Buch oder ein geweihter Talisman des Kults (entsprechend einem mit *OBJEKTWEIHE IV* geweihten Gegenstand gemäß *WdG 257*) nach Absprache mit dem Spielleiter

Besonderheit: Es müssen vor Spielbeginn 4 *Eigenschaften* und 12 *Talente* aus der Liste auf Seite 82 für die Mirakel+ gewählt werden. Weiterhin müssen 6 *Aspekte* aus derselben Liste für die Nutzung im Rahmen der *Göttlichen Anrufungen* gewählt werden.

* Sollte als Basis-Profession der *Götterdiener* (siehe unten) gewählt werden, verteuert sich das Gesamtpaket aufgrund des bereits in dieser Profession enthaltenen Moralkodex um 2 GP. Die Kosten der Gesamtpaketes betragen somit je nach Variante 14 / 15 / 16 / 17 GP und der zweite Moralkodex verfällt. Eine Aufstockung des Moralkodex ist nur beim Götterdiener selbst möglich.

Der obige Aufsatz kann prinzipiell für Diener aller Entitäten gewählt werden, die Karma spenden und deren Primärliturgie in den Dunklen Zeiten bekannt ist. Für eine Liste dieser Karma spendenden Entitäten, der ihnen gefälligen Talente und der verkörperten Aspekte konsultieren Sie Seite 82.

Je nach Gottheit kommen verschiedenste Basis-Professionen in Betracht, mit denen der Aufsatz kombiniert werden kann. Beachten Sie dabei, dass die Profession dadurch zeitaufwendig wird und der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* nicht gewählt werden kann. Der Vorteil *Veteran* bleibt wählbar und schließt den Professionsaufsatz voll ein. Er folgt den gewöhnlichen Regeln. Die Wahl der Basis-Profession ist immer mit dem Spieler abzusprechen, sie sollte in jedem Fall mit den verehrten Prinzipien der Gottheit harmonieren. Dies spiegelt sich auch in der Spielwelt nieder: Shinxir-Geweihte sind oft Legionäre, Heshint-Geweihte häufig Gelehrte und Brajanos-Geweihte nicht selten Rechtskundige, während sich Diener der Ifirn aus den diversen Wildnis-Professionen rekrutieren. Grundsätzlich sind aber alle Professionen möglich, auf die sich Geweihtenspieler und Spielleiter verständigen.

Eine Profession für ungeweihte Priester, den *Götterdiener*, finden Sie weiter unten. Dieser kann als Basis-Profession für Geweihte jeder Gottheit gewählt werden und entspricht dann einem seit seiner Jugend auf seine Aufgabe vorbereiteten Geweihten.



WEITERE GEWEIHTE PROFESSIONEN

Einige wenige geweihte Professionen werden nicht mittels des oben genannten Aufsatzes erstellt, sondern folgen weiterhin den Regeln aus **Wege der Helden**. Unter diese Regelung fallen der *Angrosch-Geweihte* (WdH 230), der *H'Szint*- und der *Zsahh-Priester* (WdH 231) und der *geweihte Gravesch-Priester* (WdH 240). Alle anderen geweihten Professionen aus WdH entfallen, für Diener der entsprechenden Gottheiten muss der obige Professionsaufsatz gewählt werden.

Näheres zu Schamanen, die durch die Sonderfertigkeit *Kontakt zum Großen Geist* Karmaenergie erhalten können, finden Sie auf Seite 76.

DER GÖTTERDIENER

Die meisten Priester der verschiedenen Kulte in den Dunklen Zeiten verfügen nicht über Karmaenergie, dienen ihren Göttern aber mit genau so viel Inbrunst. Während viele dieser Männer und Frauen ganz normalen Berufen nachgehen und nur eine Zeit ihres Tages- oder Wochenablaufs im Dienst der religiösen Institution verbringen, gibt es auch jene, die bereits als Kinder von Lehrmeistern, Mentoren, in Klöstern oder Tempeln ausgebildet wurden.

Anmerkung: Bei der Wahl der Profession muss der Kult einer Gottheit gewählt werden (der nicht zwingend im Hintergrundbuch beschrieben sein muss), der nach Absprache mit dem Meister Einfluss auf die Ausprägung des Moralkodex und den Talentspiegel hat. Um auf Basis dieser Profession einen geweihten Priester zu erstellen, muss der oben aufgeführte Professionsaufsatz *Geweihter* auf die Profession angewendet werden.



Götterdiener (3 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 10, IN 11, CH 12

Modifikationen: SO 6–12

Automatischer Nachteil: Moralkodex (6; Standard-Gebote gemäß WdG 266, dazu bis zu drei weitere Ge- oder Verbote in Absprache mit dem Spielleiter im Wert von insgesamt 3 GP; weitergehende Pflichten bis zu einem Moralkodex von 9 bzw. 12 senken die Kosten der Profession nach Maßgabe des Spielleiters um 1 bzw. 2 GP)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für zur Gottheit passendes Talent, Glück, Guter Ruf, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt/Prinzipientreue (über den Moralkodex des eigenen Kultes hinaus), Verpflichtungen (Kult, Sekte oder Kirche); weitere je nach Gottheit

Ungeeignete Nachteile: Gesucht, Schulden; weitere je nach Gottheit

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Waffentalent passend zur Gottheit* +4, ein weiteres +2

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, ein Talent passend zur Gottheit* +3, zwei weitere +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +6, Überzeugen +4

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +7

Sprachen: alte Sprache der eigenen Kultur +4, eine passende Fremdsprache +4, Schrift der Muttersprache +4

Handwerk: –

Weitere Talente: ein noch nicht gewähltes Talent der Spalte B passend zur Gottheit* +6, ein weiteres +5, ein weiteres +4, zwei weitere +3, drei weitere +2, vier weitere +1; es müssen Talente aus mindestens 2 Talentgruppen gewählt werden, die Talente dürfen keinen anderweitigen Bonus aus der Profession erhalten

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation oder Wuchtschlag (je nach Gottheit)

Ausrüstung: ein Satz Ritualgewänder, ein Satz gewöhnliche Kleidung, religiöses Symbol, Schreibzeug und Papyrus oder Pergament, Beutel/Tasche; Diener von Kriegsgottheiten zusätzlich eine einfache zur Gottheit passende Waffe und Rüstung, Diener anderer Gottheiten einige Rollen religiöser 'Erbauungsliteratur' und passende, einfache liturgische Gegenstände

Besonderer Besitz: ein heiliges Buch oder ein geweihter Talisman des Kults (entsprechend einem mit OBJEKTWEIHE IV geweihten Gegenstand gemäß WdG 257) nach Absprache mit dem Spielleiter

* "Passend zur Gottheit" heißt in diesem Fall, dass das Talent in der Mirakel+-Liste der Gottheit (Seite 82) stehen muss. Wo dies nicht möglich ist (etwa bei Göttern ohne entsprechende Talente einer Talentgruppe in der Mirakel+-Liste), entscheidet der Spielleiter, ob ein Talent passend ist.



PROFANE REGELN

In diesem Kapitel finden Sie alle profanen Regeländerungen für die Dunklen Zeiten. Hierfür gehören Modifikationen von Vor- und Nachteilen sowie Sonderfertigkeiten, Änderungen

der Talente und einige Ergänzungen zu Waffen und Rüstungen. Den magischen und geweihten Regeländerungen widmen sich eigene Kapitel im Anschluss.

VOR- UND NACHTEILE

In den Dunklen Zeiten kommt es bei einigen Vor- und Nachteilen zu Änderungen, andere sind gänzlich neu. Wo hier keine Angaben gemacht werden, gelten die Aussagen aus **WdH** 246–274

VORTEILE

ÄNDERUNGEN BESTEHENDER VORTEILE

Adlig: Die Varianten *Adlige Abstammung* und *Adliges Erbe* sind nicht verfügbar, da sich noch in keinem der Reiche echte Adelsstrukturen gebildet haben. Die Variante *Amtsadel* existiert und gilt sowohl für bestimmte niedere bosparanische Würdenträger (Aedile, Greifen), als auch für die gewöhnlichen Amtsleute des Diamantenen Sultanats (Beys und niedere Angehörige der Diamantenen) und Elems. Neu ist die Variante *Hoher Amtsadel* für 10 GP, mit der ein Spielerheld zu Spielbeginn bereits Legat, Praefect oder Marchio (im Bosparanischen Reich), bzw. Satrap oder Emir (im Diamantenen Sultanat) sein kann.

Akademische Ausbildung: In den Dunklen Zeiten existieren keinerlei Akademische Ausbildungen, weder für Gelehrte, noch für Krieger oder Magier. Selbst an Institutionen, die eine akademieähnliche Struktur aufweisen, basiert das Lehren auf dem Prinzip direkter Lehrmeister.

Geweiht: Der Vorteil wird für menschliche Geweihte komplett durch den Vorteil *Sacerdos* in seinen verschiedenen Varianten ersetzt. Einzig echsische H'Ranga-Priester, zwergische Angrosch-Geweihte und orkische Gravesch-Priester folgen den bestehenden Regeln.

Übernatürliche Begabung: Besitzer der Kultur Alhanien und des Vorteils Viertelzauberer können statt Zaubern auch Zaubersprüche als Übernatürliche Begabungen wählen. Konkret können Sie aus folgenden Glyphen wählen: Glyphe der elementaren Attraktion, Hermetisches Siegel, Leuchtendes Zeichen, Siegel der Seelenruhe, Singendes Zeichen. Ein Siegel kostet 1 GP, es wird jeweils per Probe auf KL / IN / FF (+ Komplexität) aktiviert, die Erstellung folgt den üblichen Regeln. Ein Siegel zählt als einzelne Zaubersprüche, die auf einem Wert von 3 beginnt und nach den Regeln der Übernatürlichen Begabung gesteigert wird.

NEUE VORTEILE

Begabung für [Göttliche Kraft] (Karmaler Vorteil; G; 7 GP): Der Charakter hat eine besondere Begabung für das Durchführen einer bestimmten Göttlichen Anrufung. Die Kosten zum Erlernen der Göttlichen Anrufung sind um 50% reduziert, die Durchführung (Lk-Probe) um 3 Punkte erleichtert. Der Nutznießer dieses Vorteils muss den Vorteil *Sacerdos* besitzen. Dieser Vorteil kann pro Held nur einmal gewählt werden.

Comes (7 / 13 GP): Der Held gehört den hohen Familien des Bosparanischen Reiches an und lebt daher in herausgehobener Stellung. Sein Name öffnet manche Türen und die meisten Bewohner des Reiches überlegen es sich zweimal, sich mit ihm anzulegen. Für 7 GP kann man als einfacher *Comes* Angehöriger einer *Comites*-Familie sein, für 13 GP ist man *Erstgeborener Comes* und wird irgendwann den Familienvorsitz übernehmen. Es gelten weiterhin die regeltechnischen Angaben zu den Vorteilen *Adlige Abstammung* bzw. *Adliges Erbe* in **WdH** 246.

Ererbtes Szepter (Magischer Vorteil; V; 2 GP pro pAsP; nur in Kombination mit Profession Kophta): Der Kophta ist im Besitz eines Szepters der Macht eines bereits verstorbenen Kophta und hat dieses bereits per *Weihe des Szepters* an sich gebunden. Der Spieler entscheidet in Absprache mit dem Meister, welche Eigenschaften die Artefaktseele aufweist. Diese kann dabei durchaus von mehreren verstorbenen Kophta beeinflusst sein. Die für jeweils 2 GP erworbenen pAsP stammen aus dem Ritual *Vermächtnis der Kophtanim*, es gelten die dort genannten Auswirkungen.

Hohe Karmaenergie (Karmaler Vorteil; G; 1 GP pro KaP): Der Held hat bereits vor Spielbeginn seinen Karmaenergie-Vorrat erhöht oder die Gottheit hat ihn mit einer kleinen Menge zusätzlicher KE ausgestattet. Maximal können auf diese Weise 6 KaP hinzugewonnen werden. Nur wählbar für Helden mit dem Vorteil *Sacerdos*.

Sacerdos I–IV (10/14/18/22 GP): Der Charakter ist ein Geweihter eines Gottes und ist somit in der Lage, Mirakel zu wirken und Göttliche Kräfte anzurufen. Er erhält – abhängig von der Intensität der Verbindung zur Gottheit – einen bestimmten Grundvorrat an KE (6/12/18/24 KaP), die kulttypische Liturgiekenntnis (auf einem LkW von 3), die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*, einen MR-Bonus von einem Punkt und die Grundkenntnis in der Anrufung einer Göttlichen Kraft (Grad I).



ПАЧТѢИЛЕ

ÄNDERUNGEN BESTEHENDER ПАЧТѢИЛЕ

Artefaktgebunden: Der Nachteil kann auch für die Traditionsartefakte Alhani-Pendel, Schlangentab der Satutöchter und Szepter der Macht der Kophtanim gewählt werden.

Gesucht: Gesucht auf I bedeutet, dass man in einer Provinz des Bosparanischen Reiches oder des Diamantenen Sultanats gesucht wird oder in einem kleineren Reich. Die Stufe II gilt für entweder das komplette Bosparanische Reich oder das komplette Diamantene Sultanat. Die Stufe III des Nachteils existiert nicht, da es keine Verbrechen gibt, die einen in ganz Aventurien gesucht werden lässt.

СОНДЕРФЕРТІГКЕІТЕН

Auch bei den Sonderfertigkeiten kommt es zu einigen Änderungen und Ergänzungen. Wo hier keine Angaben gemacht werden, gelten die Aussagen aus **WdH** 275–293

ÄNDERUNGEN

BESTEHENDER СОНДЕРФЕРТІГКЕІТЕН

Allgemeines: Für Änderungen bezüglich der Verfügbarkeit von magischen Objektritualen für bestimmte Repräsentationen siehe das entsprechende Kapitel in diesem Buch ab Seite 52. Diese Änderungen werden hier nicht mehr gesondert aufgeführt. Weiterhin werden aus Gründen der Einfachheit keine neuen Verfügbarkeiten für andere Sonderfertigkeiten angegeben. Es steht Ihnen frei, für ihre Kampagne die Verfügbarkeiten an die Begebenheiten der Dunklen Zeiten anzupassen.

Kontakt zum Großen Geist: Die Sonderfertigkeiten ist auch für Wudu-Schamanen wählbar, die sich Visar weihen möchten (siehe Seite 76).

Kulturrkunde: Die grundlegenden Regeln bleiben bestehen. Die im modernen Aventurien bekannten Kulturrkunden werden jedoch durch die folgenden ersetzt: Alhanien, Ambosszwerge, Andergast und Nostria, Archaische Achaz, Auelfen, Bosparanisches Reich, Bosparanische Nordprovinzen, Bosparanische Südprovinzen, Brillantzwerge, Brobim, Cyclopea, Diamantenes Sultanat, Emirat Al'Mada, Erzzwerge, Firnelfen, Fjarninger, Gjalskerländer, Goblins, Grolme, Haranija, Hjaldinger, Kemi, Koschzwerge, Krakonier, Nivesen, Orks, Serrach, Stammes-Achaz, Steppenelfen, Sylla, Tocamuyac, Trolle, Trollzacker, Waldelfen, Waldmenschen, Wudu, Wüstenstämme

Nandusgefälliges Wissen: Die Dunklen Zeiten sind keine Epoche der Gelehrsamkeit und der Universalgelehrten, die Sonderfertigkeit entfällt ersatzlos.

Thesisgebunden: Der Nachteil kann in den Dunklen Zeiten nur von bosparanischen Magiern (Thesisblättern), Alhani-Zauberpriesterinnen (Thesisrollsiegel), Kophtanim (Zauberrollen), Kristallomanten (Thesiskristallen) und Mudramulim (Thesistafeln) gewählt werden.

НЕВЕ ПАЧТѢИЛЕ

Moralkodex (Heshinja-Glaube) (–6 GP): Die Zauberpriesterinnen der Alhanier streben nach Erkenntnis und Erleuchtung. Sie fühlen sich ihrem Volk verpflichtet und opfern sich zugunsten der Gemeinschaft auf. Auch außerhalb ihrer Gemeinschaft fühlen sie sich ihren erwählten Gefährten besonders verbunden.

Repräsentation: Die Liste der folgenden Repräsentationen ersetzt die in **WdH** genannten Repräsentationen vollständig: Achaz-Kristallomantisch, Alhanisch, Elfisch, Druidisch-Geodisch, Grolmisch, Güldenländisch, Kophtanisch, Mudramulisch, Satuarisch, Schelmisch.

Ritualkenntnis: Folgende Ritualkenntnisse sind in den Dunklen Zeiten nicht bekannt: Derwisch, Druide, Hexe, Scharlatan und Zaubertänzer. Die Ritualkenntnis Gildenmagie wird durch die Ritualkenntnis Güldenländisch ersetzt. Weiterhin existieren zusätzlich die Ritualkenntnisse Alhanisch, Kophtanisch, Mudramulisch, Satuarisch und Tapasuul. Für die Verfügbarkeit von einzelnen Objektritualen für Kenner der jeweiligen Ritualkenntnisse siehe das entsprechende Kapitel in diesem Buch ab Seite 52.

Spätweihe: Durch die Spätweihe erhält der Held je nach gezahlten AP 6/12/18 KaP. Hinzu kommt die jeweils passende *Liturgiekenntnis* auf einem Wert von 3 wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln und die Fähigkeit zur Anrufung Göttlicher Kräfte. Während der Vorbereitung auf seine Weihe hat er eine Göttliche Kraft auf dem Einstiegsgrad (I) sowie die Sonderfertigkeit *Karmalqueste* erlernt. Es müssen sechs Aspekte, vier Eigenschaften und zwölf Talente aus der Liste der Gottheiten entsprechend der Regeln beim Professionsaufsatz Geweiht gewählt werden.

Voraussetzungen: die vier Mirakel-Eigenschaften auf 11, dazu (so nicht Teil der vorgenannten) CH 11; eines der kultypischen Mirakel-Talente auf TaW 10, zwei weitere auf TaW 7; *Götter/Kulte* auf TaW 6; der Held muss sich zu den Lehren und Prinzipien der Gottheit und ihres Kultes hingezogen fühlen; kann nicht bei Spielbeginn gewählt werden.

Verbreitung: 3; eine Spätweihe erfordert immer die Zustimmung des Spielleiters und sollte nur Charakteren gewährt werden, die sich bereits in mehreren Abenteuern um die be-



treffende Kirche oder Religion verdient gemacht haben, die sich freiwillig (auch ohne den regeltechnischen Nachteil) zu den moralischen Werten ihrer Kirche bekennen und die ihren Verpflichtungen nachkommen.

Kosten: 500/700/900 AP; für Anhänger einer völlig anderen Weltsicht – und das schließt alle Halb- und Vollzauberer ein – 1.000/1.400/1.800 AP

Waffenlose Kampfstile: Die Kampfstile der Dunklen Zeiten unterscheiden sich nur im Namen von ihren modernen aventurischen Pendants. Sie finden die notwendigen Regeln in WdS 89. Die gültigen Bezeichnungen lauten:

- **Cyclopeisches Ringen** (Unauer Schule), **Verbreitung:** 4, Cyclopea und das zentrale Bosparanische Reich
- **Echsenzwinger** (Unauer Schule), **Verbreitung:** 5, der gesamte tulamidische Raum
- **Gladiatorenstil** (Gladiatorenstil), **Verbreitung:** 5, im ganzen tulamidischen und zentralen sowie südlichen bosparanischen Raum.
- **Gossensstil** (Bornländisch), **Verbreitung:** 6, aventurienweit
- **Hammerfaust** (Hammerfaust), **Verbreitung:** 4, Hjäldinger und vereinzelt Nostria und Andergast
- **Hruruzat** (Hruruzat), **Verbreitung:** 3, nur Waldmenschen- und Utulu-Kulturen
- **Legionärsstil** (Mercenario), **Verbreitung:** 3, bekannt im Umfeld der Legionen und Feldlager

NEUE SONDERFERTIGKEITEN

Göttliche Anrufungen [einzelne göttliche Kraft] I bis V (G): Mit diesen eher formlosen Bitten an die Gottheit verströmt der Geweihte die ordnende Kraft seiner Karmaenergie, um damit der Umgebung einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahe zu bringen. Die sechs bekannten Anrufungen sind bei fast allen Kulturen bekannt und hinsichtlich ihrer Mächtigkeit in fünf Grade aufgeteilt, die den Effekstufen und Wirkungsstärken entsprechen.

Um eine göttliche Anrufung eines Kultes erlernen zu können, muss der Geweihte regeltechnisch über einen *Liturgiekenntnis*-Wert verfügen, der dem dreifachen Grad der Anrufung entspricht. Die Anwendung selbst erfordert eine Mirakelprobe und den Einsatz von KaP. Die einzelnen Anrufungen finden Sie ab Seite 76 beschrieben.

Voraussetzungen: Vorteil *Sacerdos* oder SF *Spätweihe* und passende Liturgiekenntnis

Verbreitung: je nach Kult 2–4

Kosten: 300 AP für Stufe I, dann jeweils 100 AP für jede weitere Stufe bis V

Grolmenbund (ZH): Ein kurzes Ritual, mit dem mehrere Grolme gemeinsam zaubern können. Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen, die Grolme müssen sich hierfür nur an den Händen fassen. Unter der Wirkung des Grolmenbundes (wie ein UNITATIO ohne Astralpunkte-Aufwand und Probe) können alle beteiligten Grolme ohne weiteren Aufwand die Wirkung der SF *Zauber vereinigen* nutzen, ohne diese SF separat erworben zu haben. Zusätzlich steigt die MR aller am Bund beteiligten Grolme um 3 Punkte.

Verbreitung: 2, wird ausschließlich unter Grolmen gelehrt.

Kosten: 200 AP (in grolmischer Repräsentation bereits enthalten)

Karmale Einstimmung (G): Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, sich besser auf die Nähe zur Göttlichkeit einzustimmen, indem er sich länger mit dem Ritual befasst und die Ritualdauer einer Göttlichen Anrufung (auf der Skala von Stoßgebet über Gebet, Andacht und Zeremonie bis Zyklus) erhöht. Die Zahl der zulässigen Aufstufungen ist dabei auf LkW/10 begrenzt. Jeder Schritt der Ritualverlängerung erleichtert die Mirakelprobe um 2 Punkte.

Voraussetzungen: Vorteil *Sacerdos* oder SF *Spätweihe*

Verbreitung: 4 beim jeweiligen Kult

Kosten: 200 AP

Karmale Kraftquelle (G): Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Geweihter offenkundig und vermutete Erschwernisse auf die Mirakelprobe überwinden, indem er einfach mehr karmale Energie einsetzt, es sozusagen 'auf die harte Tour' versucht. Diese zusätzlichen Karmapunkte wendet er vor dem Würfeln der Mirakelprobe auf und erkauft sich damit einen oder mehrere Punkte Probenerleichterung. kostet ein Punkt Erleichterung 1 KaP, zwei Punkte 2 KaP, drei Punkte 4 KaP, vier Punkte 8 KaP, 5 Punkte wiederum doppelt so viel (also 16) und so weiter.

Diese Erleichterung kann gegen alle Erschwernisse der Mirakelprobe angewandt werden, z.B. wenn man trotz Verletzungen und Ablenkungen eine Liturgie zelebrieren will oder muss. Sie ist jedoch nicht dazu geeignet, den LkW prinzipiell zu erhöhen.

Voraussetzungen: Vorteil *Karmatiker* oder SF *Spätweihe*

Verbreitung: 4 beim jeweiligen Kult

Kosten: 200 AP

Seele der Gemeinschaft: Die Sonderfertigkeit entspricht der Sonderfertigkeit *Ottagaldr*. Statt der *Ottarune* ist das Bilden eines Zirkels mit den Mitwirkenden erforderlich.

Verbreitung: 3, nur bei althanischen Zauberpriesterinnen bekannt

Kosten: 200 für nutznießende Zauber, 50 für beteiligte Nichtzauberer



TALENTE IN DEN DUNKLEN ZEITEN

Beim Spiel in den Dunklen Zeiten müssen die bekannten Talente nur geringfügig angepasst werden:

KAMPFTALENTE

Die größten Veränderungen außerhalb der Talentgruppe der Sprachen und Schriften (siehe dazu weiter unten) ergeben sich im Bereich der Kampftalente, da bestimmte Typen von Waffen schlicht noch nicht erfunden oder verbreitet sind: Weder gibt es *Anderthalbhänder*, noch werden *Diskusse* als Kampfmittel eingesetzt; *Fechtwaffen* sind ebenso wenig ein Mittel der bewaffneten Auseinandersetzung wie *Kettenstäbe*.

Bastardstäbe (Bew. Nahkampf)

Im bosparanischen Kulturraum sind die myranischen Bastardstäbe noch bekannt, wenn auch ihr Einsatz auf Traditions-Kohorten und Prunkgarden beschränkt ist
eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeiten: Speere, Stäbe

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kentema, Schnitter, Schwertlanze

Besonderheiten: Alle Bastardstäbe können gleichermaßen gut in den Distanzklassen N und S geführt werden. Bastardstäbe werden prinzipiell zweihändig (und damit ohne Schild) geführt. Sollte ein Held gezwungen sein, die Waffe einhändig zu führen, gelten die Regeln zum einhändigen Führen von Speeren.

Mögliche Manöver: *Stumpfer Schlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Sturmangriff, Betäubungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Klingensturm, Entwaffnen aus der Attacke/Parade, Gegenhalten, Klingenwand, Binden, Windmühle, Formationsparade*

Steigern: D

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Eine Betrachtung zu den während der Dunklen Zeiten verwendeten Sprachen und Schriften finden Sie im Band **Im Bann des Diamanten**. In Werten ausgedrückt sind die Änderungen zu den in WdS 195ff. präsentierten Talenten folgende:

- Die Sprachen *Füchsisch*, *Garethi*, *Rabensprache*, *Ruuz*, *Thorwalsch* und *Tulamidyä* existieren noch nicht, ebenso wenig die Schriften *Arkanil*, *Drakned*, *Drakhard-Zinken*, *Geheiligte Glyphen von Unau*, *Kusliker Zeichen*, *Nanduria* und *Tulamidyä*.

- Wenn während der Dunklen Zeiten als Sprache oder Schrift von Tulamidyä die Rede ist, ist stets *Ur-Tulamidyä* mit seiner gleichnamigen 300-Zeichen-Schrift gemeint.

- Das *Drachische* als Sprache ist noch nicht entschlüsselt, aber für magisch begabte Personen durchaus zu verstehen.

- Das *Amulashtra* ist nur in seiner alten (komplexeren) Form bekannt und wird ausschließlich von den Mudramulim verwendet.

- Das mit anderen Waldmenschen-Sprachen verwandte *Wudu* besitzt eine Komplexität von 18 und verwendet eine eigene Schrift mit einer Komplexität von 12.

- Alle anderen Sprachen und Schriften sind schon während der Dunklen Zeiten bekannt. Aus Gründen der Einheitlichkeit gelten die in WdS genannten Komplexitäten und Steigerungsspalten.

- Meisterentscheid ist es, welche Geheimsprachen und -schriften in Ihrer Kampagne eine Rolle spielen. Eine typische Professionsgeheimschrift ist eine Ersetzungsschrift, die dieselbe Komplexität wie ihre Ausgangsschrift hat (12 für Imperiale Zeichen bzw. 16 für Tulamidyä). Die übliche Komplexität einer erfundenen Geheimsprache ist 15.

WEITERE TALENTE

Fast alle anderen Talente sind zumindest bei bestimmten Kulturen und Professionen im Gebrauch. *Skifahren* dürfte nur bei Nivesen bekannt sein, *Kristallzucht* nur bei Achaz, Angroschim und Grolmen. Einzig das Berufsbild des *Druckers* ist in den Dunklen Zeiten überhaupt nicht existent.





WAFFEN UND RÜSTUNGEN DER DUNKLEN ZEITEN

Auch bei der am häufigsten von Helden verwendeten

Ausrüstung – Waffen und Rüstungen – gibt es beim Spiel in den Dunklen Zeiten einige wenige Unterschiede zur aventurischen Neuzeit zu beachten.

ПАН- UND FERNKAMPFWAFFEN

Die Dunklen Zeiten sind für Soldaten in Formation die Blütezeit des Kampfes mit Speer und Schild, für Einzelkämpfer diejenige verschiedenster Hieb Waffen (mal mit, mal ohne Schild verwendet). Auch Schwerter und Säbel werden vornehmlich als Hieb Waffen eingesetzt – Kurzscherter auch gerne zum Stich auf engste Distanz –, regelrechte Fecht Waffen sind noch unbekannt. Aber auch etliche überlange Schwerter und besondere 'Rüstungsverbeuler' wie mehrkugelige Ketten Waffen werden noch nicht verwendet. Unbekannt sind natürlich auch alle Waffen (und Rüstungen), die erst in mehreren Jahrhunderten auf Maraskan entwickelt werden, die von Angroschim aus den bereits bekannten Torsionsgeschützen entwickelten Hand Waffen sowie einige weitere Spezialfälle.

Einige Waffen, die auch im heutigen Aventurien bekannt sind, existierten schon in den Dunklen Zeiten, trugen damals jedoch andere Namen: So wurde der Sklaventod damals *Elemer Säbel* genannt, der Große Sklaventod *Echsenspalter*, der Amazonsäbel heißt *Reitersäbel* und der spätere Brabakbengel ist die *Stachelkule*. Bei einigen Waffen haben wir der Einfachheit halber die Werte neuzeitlicher Waffen verwendet; so nutzt das *Kophta-Szepter* die Werte des praiotischen Sonnenszepters.

Einige wenige weitere Waffen sind heutzutage in Aventurien nicht mehr zu finden. In erster Linie sind dies aus dem guldendändischen Erbe stammende Waffen des bosparanischen Kulturraums, wie die fast nur noch im Rahmen der Traditionspflege verwendeten Bastardstäbe *Kentema* und *Schwertlanze*, die bei Offizieren als Amtszeichen verwendeten Ketten Waffen *Hornissenstachel* und *Skorpionstachel* und die bei den Cyclopäern gebräuchliche *Bauchspanner-Armbrust*. Die *Palta*, der schwere Speer der Kataphrakten ist heute ebenfalls nicht mehr gebräuchlich – seine Funktion ist von den Lanzen der Ritter einerseits und leichten Speeren wie der Dschadra andererseits übernommen worden.

RÜSTUNGEN

Die typische Rüstungsform der Dunklen Zeiten ist zum einen das Kettenhemd, das sowohl im Diamantenen Sultanat als auch im Bosparanischen Reich verbreitet ist, zum anderen der Torso-Panzer in der ein oder anderen Form. Beide Rumpfrüstungen werden üblicherweise mit Arm- und Beinschienen aufgewertet. Bei Thorwalern, Orks und in den Nordprovinzen werden statt Kettenrüstungen gerne Schuppenrüstungen verschiedener Qualität verwendet.

Was es nicht nicht gibt, sind komplexere Plattenrüstungen, vor allem solche, die feinere Geschübe aufweisen, wie es bei Plattenarmen und -beinen (und mehr noch bei entsprechenden Hand- oder Fußpanzerungen) der Fall ist. Auch die Machart, Schuppen zwischen Stofflagen unterzubringen, die spätere Brigantina, ist noch nicht bekannt.

An **Nahkampfwaffen** sind in den Dunklen Zeiten (noch) nicht existent: *Andergaster*, *Anderthalbhänder*, *Boronsichel*, *Degen*, *Drachenklaue*, *Dreigliederstab*, *Efferdbart*, *Florett*, *Hakendolch*, *Kettenstab*, *Kusliker Säbel*, *Linkhand*, *Neunschwänzige*, *Magierdegen*, *Mengbilar*, *Molokdeschnaja*, *Nachtwind*, *Ochsenherde*, *Ogerfänger*, *Ogerschelle*, *Panzerstecher*, *Pike*, *Rapier*, *Scheibendolch*, *Stockdegen*, *Turnierlanze*, *Tuzakmesser*, *Warunker Hammer* und *Zweililien*; an **Fernkampfwaffen** sind dies *Arbalette*, *Arbalone*, *Balestra*, *Balestrina*, *Diskus*, *Efferdbart*, *Granatapfel*, *Kampfdiskus* und *Windenarmbrust*.

Unbekannte **Schilde** und **Parier Waffen** sind *Buckler* (beide Varianten), *Drachenklaue*, *Hakendolch* und *Linkhand*, unbekannte bzw. nicht verwendete **Rüstungen** und Rüstungsteile sind die *Amazonenrüstung*, *Bart*, *Brigantina*, *Eisenmantel*, *Fünflagenharnisch*, *Garethier Platte*, *Gestechrüstung*, *Horasischer Reiterharnisch*, *Kettenbeinlinge*, *Leichte Platte*, *Maraskanischer Hartholzharnisch*, *Morion*, *Plattenarme*, *Panzerbein*, *Panzerschuh*, *Schaller* und *Unterzeug mit Kettenteilen*.

NEUE ALTE WAFFEN

Anmerkung: Wir geben hier und bei den bereits bekannten Waffen keine abweichenden Verbreitungen für die Dunklen Zeiten an. Orientieren Sie sich einfach an den Texten in den Hintergrundbüchern was die Verfügbarkeit bestimmter Waffen angeht. Und bedenken Sie dabei, dass ein Kulturaustausch wie zu heutigen Zeiten in den Dunklen Zeiten nicht üblich ist, kulturspezifische Waffen also nur äußerst selten außerhalb ihres eigenen Kulturraums zu finden sind.

HORNISSEN- UND SKORPIONSTACHEL

Für eine Ketten Waffe ist ein Hornissenstachel relativ leicht. Am Ende des etwa drei Spann langen Holzschafes ist eine etwa anderthalb Spann lange Stahlkette befestigt, an der wiederum der Schlagkörper in Form zweier überkreuzter raute förmiger Schlagblätter hängt. Der Skorpionstachel ist die schwerere und etwas längere Version dieser Waffe, die mehrere – meist drei – dieser Schlagblätter trägt.



Da es sich bei dieser Waffe um ein traditionelles Amtszeichen der Decurii und Centurii der Legionen handelt, sind die Waffen gerne mit Einlegearbeiten und Bronze- bzw. Goldbändern verziert, bisweilen auch in schwarz und gelb lackiert. Sie werden fast nur noch von besagten Offizieren und von Shinxir-Priestern verwendet.

Hornissenstachel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
IW+3	14/2	80	100	3	-1	120	-1/-2	-	N

Skorpionstachel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
IW+4	15/1	120	110	2	-1	150	-1/-3	-	N

Talent: Kettenwaffen

Besonderheiten: Ein Hornissen- oder Skorpionstachel ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einer dieser Waffen kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden; mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen einen 'Stachel' um 2 Punkte erschwert. Ein Hornissen- oder Skorpionstachel droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert.

Waffenmeisterschaft: VI



KENTEMA

Dieser exemplarische Bastardstab wurde bereits einige Jahrhunderte vor dem Exodus der Hexatéer in Myranor erfunden und hat mit den Myrmidonen seinen Weg nach Aventurien gefunden. Mit der Kentema, die sich je nach Situation sowohl für einhändige als auch für zweihändige Führung eignet, sind sowohl Einzelkämpfer als auch Soldaten in Formation gut ausgerüstet.

Die Klinge der ist langgezogen tropfenförmig bei einem dreikantigen Querschnitt, doch dank tiefer Kehlen in den Seiten sind die Kanten überraschend schmal und als echte Schneiden geschliffen. Mit der nötigen Kraft geführt, kann die Kentema selbst mit Hieben schweren Schaden anrichten, und ihr Potenzial als Stichwaffe ist unübersehbar. Der Griff einer Kentema ist aus möglichst hartem Holz und auch für vielerlei Parade-Varianten geeignet.

In den Dunklen Zeiten finden Kentemen fast nur noch in besonderen Traditionseinheiten des bosparanischen Reiches Verwendung, weswegen auch Waffenmeister überaus selten sind.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
IW+5	14/4	100	150	3	0	150	0/0	-	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere

Besonderheiten: Kentema kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist aber nicht möglich. Mit der Kentema kann man das Manöver *Festnageln* anwenden.

Waffenmeisterschaft: V2



PALTA

Dieser Speer ist die Hauptwaffe der tulamidischen Kataprakten, die meist zwei oder sogar drei dieser Waffen führen und ihre gefürchteten Kavalleriattacken mit dem Werfen der ersten (und eventuell zweiten) Palta einleiten, um den verbleibenden Speer dann im Nahkampf – als Speer geführt oder sogar als kurze Lanze – zu verwenden.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
IW6+5	12/4	90	190	5	-1	80	0/-2	w	S

Talent: Speere

Besonderheiten: Palta kann nach den üblichen Regeln für Speere ein- oder zweihändig geführt werden. Mit der Palta kann ein Lanzenangriff durchgeführt werden, der aber wegen der relativ geringen Länge der Waffe um 2 Punkte erschwert ist; sie richtet je nach Anlaufstrecke IW6+5 TP / 2W6+6 TP / 3W6+8 TP an (vergleiche **WdS 105f.**)

Waffenmeisterschaft: V2



Die Palta kann mittels des Talents *Wurfspeere* geworfen werden:



Palta als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+/Reichweite	Gewicht	Laden
1W6+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	90	—

SCHWERTLANZE

Die Schwertlanze ist ein ungefähr einen Schritt langer Hartholzstab mit einer genauso langen geraden Klinge, der sowohl im Fußkampf als auch beritten einsetzbar ist. Diese Waffe ist zusammen mit der Kentema über das Thalassion gekommen, aber heutzutage noch weniger als diese im Gebrauch, dies jedoch bei Kundigen sowohl in den Kernlanden wie auch in den Nordprovinzen.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/4	150	200	3	-2	180	-1/-1	(z)	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere

Besonderheiten: mit der Schwertlanze können mit Dolchen nicht pariert werden.

Es gelten die Regeln zur Ein- und Zweihändigkeit bei Bastardstäben.

Waffenmeisterschaft: VI



SICHELSCHWERT

Diese lange Klinge mit ihrer typischen Sichelform ist ein 'Mitbringsel' tulamidischer Seefahrer aus dem Riesland, aber es ist nicht genauer bekannt, welches Volk sie dort nutzt. Fast alle der auf dem Markt erhältlichen Klingen werden in Khunchom geschmiedet und sind angeblich von besserer Qualität als die meist bronzenen Waffen aus dem Riesland. Die Stabilität der fragil aussehenden Klinge wird durch einen rautenförmigen Querschnitt der Klinge und die Verwendung guten Stahls erreicht.

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/4	80	85	2	+1	160	0/0	—	N

Talent: oder Säbel

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Sichelschwert 2 TP zusätzlich an.

Alle Manöver zum Entwaffnen sind mit dem Sichelschwert um 2 Punkte erleichtert; außerdem ist mit dieser Waffe das Umreißen erlaubt.

Waffenmeisterschaft: VI



BAUCHSPANNER-ARMBRUST

Diese schwere Form der Armbrust verzichtet auf komplizierte Hebel und Flaschenzug-Mechanismen, sondern wird ganz alleine mit der Kraft des Schützen gespannt, der allerdings mit beiden Armen zugreifen kann, wenn er die Waffe mit dem speziellen Endstück gegen den Bauch presst. Der sehr harte Kompositbogen dieser Armbrust kann daher mit einer deutlich höheren Zugkraft gespannt werden. Da dies einige Zeit in Anspruch nimmt, ist die Waffe besonders für Schütze innerhalb von Wehranlagen oder an Bord von Schiffen beliebt.

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+4*	15/30/70/120/200	(+4/+2/0/-1/-2)	180 + 5	15	200 / 2

Talent: Armbrust

Besonderheiten: Treffer mit einer Bauchspanner-Armbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2-2 SP erzeugt. Jeder Punkt, den die KK des Schützen unter 15 liegt, erhöht die Ladezeit um 5 Aktionen.

Waffenmeisterschaft: V3



DIE MAGIE DER DUNKLEN ZEITEN

In den folgenden Kapiteln finden Sie alle Änderungen und Ergänzungen der Magieregeln aus Wege der Zauberei. Dazu

gehören neben den magischen Repräsentationen auch Anmerkungen zu Ritualen und Zaubern.

DIE MAGISCHEN REPRÄSENTATIONEN

Die magischen Repräsentationen unterscheiden sich in den Dunklen Zeiten stark von späteren Epochen. An dieser Stelle finden Sie alle regeltechnischen Besonderheiten der magischen Traditionen, für Hintergrundinformationen konsultieren Sie bitte die Bücher **Schatten über Bosparan** und **Im Bann des Diamanten**. Grundlegende Regeln für Repräsentationen und Spontane Modifikationen finden Sie in **WdZ** ab Seite 17.

DIE ALHANISCHE REPRÄSENTATION

Die Magie der alhanischen Zauberpriesterinnen legt einen starken Fokus auf das Zaubern zum Wohle der Gemeinschaft und besonders hier kann sie starke Effekte hervorrufen. Dazu kennt die Magie der Alhanicrinnen Geheimnisse der Glyphenmagie, die den meisten anderen Traditionen fremd sind.

- Zaubern in alhanischer Repräsentation benötigen die Komponenten *Geste, Konzentration, Sicht* und *Formel*.
- Die *Erweiterung der Reichweite* von Selbst auf Berührung (**WdZ** 22) kostet nur 2 statt wie üblich 5 ZfP und zählt nicht gegen das Limit möglicher Spontaner Modifikationen, funktioniert jedoch nur bei freiwilligem Zielobjekt. Die Modifikation ist auch bei Zaubern möglich, bei denen sie eigentlich nicht vorgesehen ist, dann jedoch zu normalen ZfP-Kosten und gegen das Limit.
- Für die Erweiterung eines Zaubers von einer freiwilligen Einzelperson auf eine Gruppe von Gefährten (**WdZ** 21) wird nur 1 statt wie üblich 3 ZfP benötigt. Außerdem ist der Zauber nur um 1 Punkt pro 2 Personen erschwert statt um 1 Punkt pro Person. Der Zauber kostet die Zauberpriesterin 1 AsP weniger als üblich.
- Eine Selbstverzauberung ist für eine Zauberpriesterin immer um 2 Punkte erschwert.
- Es ist einer Zauberpriesterin nicht möglich, einen Zauber von einer freiwilligen Person auf ein unfreiwilliges Opfer auszudehnen.
- Zaubern mit den Merkmalen *Eigenschaften, Form* oder *Objekt* sowie passende Zaubern anderer Merkmale (nach Meistertscheid) können durch die Nutzung von Glyphen unterstützt werden, die auf dem Zielobjekt angebracht werden müssen. Hierfür ist eine *Malen/Zeichnen*-Probe notwendig, was die Zauberdauer um 1 SR verlängert und TaP*/3 Punkte als Bonus auf die Zaubernprobe bringt. Sollte die Glyphe entfernt oder beschädigt werden, erlischt auch die Wirkung

des Zaubers. Dies ist nicht mit der Modifikation Zauberdauer verlängern kombinierbar. Die Erleichterung gilt nur für Spruchzauberei.

- Die höheren Ränge der Zauberpriesterinnen hüten außerdem das Geheimnis, mit der Lebenskraft der ganzen (freiwilligen) alhanischen Gemeinschaft zu zaubern, wodurch sie machtvolle Effekte hervorrufen können. Die Ausgestaltung dieses Wissens liegt in Meisterhand.
- Zaubersprüche sind schriftlich fixierbar, sie werden dafür in Rollsiegel geschnitzt.
- Zum Erlernen der Repräsentation ist ein TaW in *Malen/Zeichnen* von mindestens 7 nötig.
- Die Leiteigenschaft ist Intuition.

DIE GEODISCH-DRUIDISCHE REPRÄSENTATION

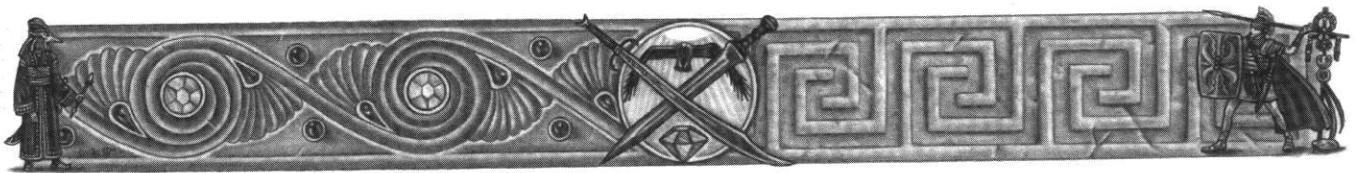
In den Dunklen Zeiten existiert noch keine eigene Repräsentation der noch jungen druidischen Tradition. Stattdessen nutzen sowohl Druiden als auch Geoden gemeinsam die geodische Repräsentation, die nach den Regeln in **Wege der Zauberei** auf Seite 314 funktioniert. *Mehrer der Macht* und *Herren der Erde* benutzen Klugheit als Leiteigenschaft, *Dienner Sumus*, *Haindruiden*, *Sumupriester* und *Hüter der Macht* nutzen Intuition.

Die druidisch-schamanische Repräsentation (**WdZ** 151) nutzt auch in den Dunklen Zeiten die bestehenden Regeln.

DIE GROLMISCHE REPRÄSENTATION

Das Volk der Grolme ist von Magie durchdrungen. Alle Grolme, die nicht zu Zaubern ausgebildet werden (und dann eine entsprechende Repräsentation verwenden), können standardmäßig auf die grolmische Repräsentation zugreifen.

- Zaubern in grolmischer Repräsentation benötigen die Komponenten *Konzentration, Sicht* und *Formel*, die zumeist im charakteristischen Knacken und Schnalzen geäußert wird.
- Zaubern in grolmischer Repräsentation besitzen automatisch das zusätzliche Zielobjekt *Einzelobjekt* (bzw. mehrere Objekte, wenn der Zauber mehrere Personen als Zielobjekt besitzt). Es entstehen keine Kosten und Probenaufschläge durch diese Erweiterung. Die genauen Auswirkungen sind hierbei Meistertscheid.



● Grolme können mit ihrer Magie keine lebenden Körper oder Materialien direkt beeinflussen, sehr wohl aber den Geist lebender Kreaturen.

● Die grolmische Repräsentation beinhaltet einen Zauber ähnlich des UNITATIO, für den kein ZfW und keine Probe notwendig ist. Dieses Ritual nennt sich *Grolmenbund* und wird als Sonderfertigkeit geführt. Kenner der Repräsentation müssen die Sonderfertigkeit nicht separat erwerben.

● Die grolmische Tradition besitzt keine Ritualkenntnis.

● Ein Held der Rasse *Grolm*, der nicht über die grolmische Repräsentation verfügt, kann sie zu regulären Kosten jederzeit erwerben, ohne die erforderliche Anzahl an Zauberfertigungspunkten nachweisen zu müssen.

● Zaubersprüche sind nicht schriftlich fixierbar.

● Die Leiteigenschaft ist Klugheit.

DIE GÜLDENLÄNDISCHE REPRÄSENTATION

Die Tradition der bosparanischen Magier unterscheidet sich in den Dunklen Zeiten trotz ihres Namens bereits stark von ihren güldenländischen Wurzeln. Sie ist von einer wissenschaftlichen und analytischen Herangehensweise an die Magie geprägt.

● Güldenländische Zaubersprüche erfordern die Komponenten *Sicht*, *Konzentration*, *Geste* und laut und deutlich ausgesprochene *Formel*.

● Alle Zuschläge für die Spontanen Modifikationen *Kosten einsparen* und *Zauberdauer halbieren* sind halbiert (zuerst eventuelle Mehrfach-Modifikationen aufsummieren, dann halbieren).

● Bei Zaubern mit dem Merkmal *Schaden* (der so genannten 'destruktive Hermetik') kann der Zauberer 1W6 AsP einsparen, wenn er sich auf die logischen Strukturen des Zaubers einstimmt. Dies dauert eine zusätzliche Aktion und benötigt eine gelungene Klugheits-Probe. Misslingt diese Probe, dauert der Zauber dennoch eine zusätzliche Aktion und ge- oder misslingt nach normalen Regeln.

OLPORTER WINDRUFER

Die ebenfalls aus dem Güldenland stammenden Olporter Zauberer nutzen in Grundzügen ebenfalls die güldenländische Repräsentation. Im Unterschied zu den obigen Angaben haben sie jedoch keine Vergünstigungen bei destruktiver Hermetik und dämonischen Zaubern. Stattdessen gilt, dass sie bei elementaren Zaubern besonders reine elementare Materialien als Komponenten verwenden können, die ihnen 3 zusätzliche ZfP* zur Verfügung stellen. Die Materialien werden bei der Zauberprobe verbraucht. Zusätzlich erhalten Olporter Zauberer bei Zaubern mit den Merkmalen *Elementar* (*Eis*, *Wasser* oder *Wind*) eine AsP-Ersparnis von 1W6 Punkten.

● Bei Zaubern mit dämonischem Merkmal stehen dem Zauberer bei Nutzung entsprechender Paraphernalia (siehe die Angaben bei den dämonischen Domänen in **WdZ** ab Seite 395) 3 zusätzliche ZfP* zur Verfügung. Die Paraphernalia verbrauchen sich dabei.

● Zaubersprüche sind schriftlich fixierbar.

● Zum Erlernen der Repräsentation ist ein TaW in Magiekunde von mindestens 7 nötig.

● Die Leiteigenschaft ist Klugheit.

DIE KOPHTANISCHE REPRÄSENTATION

Die Tradition der Kophtanim beruht auf der Kanalisation roher Astralkraft in feinste Matrizen durch pure Willenskraft und die Macht der Persönlichkeit des Zaubers.

● Kophtanische Zaubersprüche benötigen die Komponenten *Konzentration*, *Sicht*, *Geste* und laut und deutlich gerufene *Formel*.

● Bei Zaubern in dieser Repräsentation *darf* einmal Klugheit durch Charisma ersetzt werden, wenn dadurch nicht alle drei Proben auf Charisma abgelegt werden.

● Die Zuschläge für die Spontane Modifikation *Reichweite erhöhen* sind halbiert (zuerst eventuelle Mehrfach-Modifikationen aufsummieren, dann halbieren). Die Boni bei der Modifikation *Erzwingen* sind verdoppelt. Erzwingen ist auch bei Zaubern möglich, die diese Modifikation eigentlich nicht zulassen, dann aber mit den regulären Boni.

● Zauber können in einem priesterartigen Gesang durchgeführt werden, was die Zauberdauer verdoppelt und TaP*/3 aus einer Singen-Probe als Erleichterung für die Zauberprobe zur Verfügung stellt. Diese zählen nicht als ZfP* bei der Berechnung der Wirkung des Zaubers. Bei Misslingen der Singen-Probe ist der Zauber um 3 Punkte erschwert. Die normale Spontane Modifikation *Zauberdauer verlängern* ist für Zauber in kophtanischer Repräsentation nicht nutzbar.

● Zaubersprüche sind schriftlich fixierbar, wozu meist Schriftrollen benutzt werden.

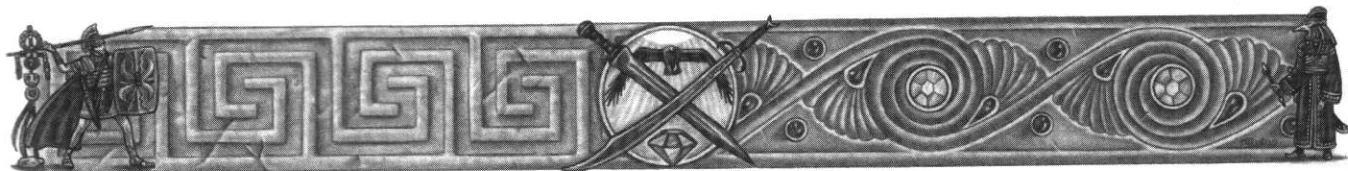
● Zum Erlernen der Repräsentation ist ein TaW in *Singen* von mindestens 7 nötig.

● Die Leiteigenschaft ist Charisma.

DIE MUDRAMULISCHE REPRÄSENTATION

Die Mudramulim sehen sich als Nachfolger der Zaubertänzer Bastrabuns und weben feinste astrale Gespinste durch die Bewegungen ihrer Körper.

● Mudramulische Zaubersprüche benötigen die Komponenten *Konzentration* und *Sicht*. Außerdem muss bei jedem Zauber ein *Tanz* bzw. eine *Schrittfolge* vollführt werden, das Weglassen dieser Komponente zählt von den Auswirkungen her als Bruch einer Festen Gewohnheit.



- Aufgrund der Schrittfolge dauern alle Zauber prinzipiell 5 Aktionen länger. Außerdem benötigt der Zauberer festen Stand und minimale Bewegungsfreiheit von etwa einem Quadratschritt, anderenfalls werden Erschwernisse nach Meistermaßgabe fällig.
- Der Zauberer kann statt der einfachen nötigen Schrittfolge auch einen elaborierten Tanz vollführen, um so besonders feine Astralgespinste zu erschaffen. Dies verdoppelt die Zauberdauer zusätzlich (nach Einrechnung der 5 Aktionen längerer Zauberdauer) und stellt $TaP^*/3$ aus einer Tanzen-Probe als Erleichterung für die Zauberprobe zur Verfügung. Diese zählen nicht als ZfP^* bei der Berechnung der Wirkung des Zaubers. Der Mudramul kann auf diese Weise maximal drei mal die Zauberdauer verlängern und für jede (separat zu würfelnde) Tanzen-Probe Bonuspunkte erhalten. Bei Misslingen auch nur einer der Tanzen-Proben ist der Zauber um 3 Punkte erschwert. Die normale Spontane Modifikation *Zauberdauer verlängern* ist für Zauber in mudramulischer Repräsentation nicht nutzbar.
- Auf Kristalle und Edelsteine gesprochene Zauber mit dem Merkmal *Objekt* kosten $1W6$ AsP weniger. Diese Ersparnis kommt auch für durch Objektzauber gebundene Sprüche zum Tragen, wenn der Edelstein oder Kristall zu dem Merkmal des wirkenden Spruches passt (WdZ 325).
- Zaubersprüche sind schriftlich fixierbar, wozu meist Tafeln aus Stein oder Metall benutzt werden. Hierfür und zum Erlernen der Repräsentation benötigt man mindestens einen TaW von 7 in Amulashtra.
- Zum Erlernen der Repräsentation ist ein TaW in Tanzen von mindestens 7 nötig.
- Die Leiteigenschaft ist Intuition.

DIE SATUARISCHE REPRÄSENTATION

Die junge satuarische Repräsentation entstand aus dem Kontakt gildenländischer Satu-Verehrer mit aventurischen Sumu-Riten und echsischem Geheimwissen. Sie verbindet starke Religiosität mit einer ausgeprägten Gefühlsverbundenheit.

- Satuarische Zaubersprüche benötigen die Komponenten *Sicht*, *Konzentration*, *Geste* und *Formel*, meist in Form eines kurzen Gebets.
- Zauber in satuarischer Repräsentation erfordern Bodenkontakt. Dies heißt, dass die Zaubernde mindestens einen Fuß auf dem Boden haben muss, wobei als Boden auch die Obergeschosse massiver Gebäude zählen, nicht aber Brücken oder gar ein Fluggerät. Bei Nichterfüllung dieser Bedingung ist die Zauberprobe um 12 Punkte erschwert. Bei eingeschränkter Verletzung der Bedingung (vom Rücken eines Reittiers, auf einem Schiff) ist die Probe um 3 bis 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.
- Misslingt ein Zauber in satuarischer Repräsentation muss dafür nur ein Drittel der veranschlagten AsP aufgewendet werden, anstatt wie üblich die Hälfte.

- Zusätzlich zu der Einstimmung auf einen Zauber durch starke Gefühle (wie in WdZ 309 erläutert), ist es auch möglich, sich in eine meditative und religiöse Grundstimmung zu bringen und dadurch den selben Effekt zu erzielen. Die Einstimmung durch starke Gefühle ist in den Dunklen Zeiten erst nach der Spaltung der Satu-Priesterschaft (siehe *Schatten über Bosparan*) weiter verbreitet.
- In einem rituellen und religiösen Rahmen durchgeführte Zauber (wodurch die Zauberdauer verdoppelt wird, aber mindestens eine SR beträgt), sind um zwei Punkte erleichtert. Dies ist auch in Verbindung mit der Spontanen Modifikation *Zauberdauer verlängern* kombinierbar, in diesem Fall wird die bereits verdoppelte Zauberdauer bei jeder Anwendung der Modifikation erneut verdoppelt, beträgt jedoch mindestens $2/4/8$ SR.
- Zaubersprüche sind schriftlich fixierbar.
- Die Leiteigenschaft ist Intuition.

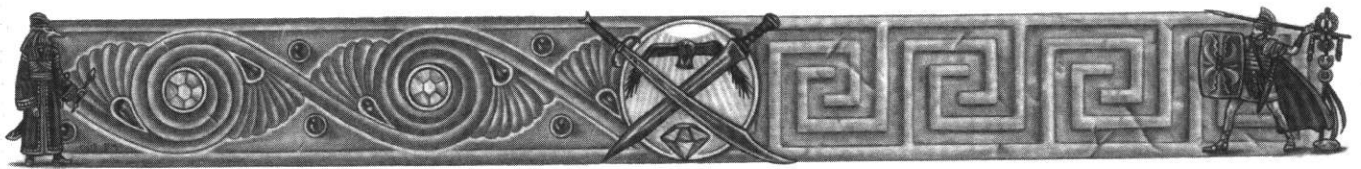
ALTE REPRÄSENTATIONEN

Einige wenige Repräsentationen existieren bereits seit urtümlichen Zeiten und waren selten Veränderungen ausgesetzt. Diese nutzen auch in den Dunklen Zeiten die in *Wege der Zauberei* dargelegten Regeln. Konkret handelt es sich dabei um die *schelmische* (WdZ 327), die *elfische* (WdZ 321) und die *kristallomantische* (WdZ 323) Repräsentation.

UNBEKANNTE REPRÄSENTATIONEN

Dem gegenüber stehen einige Traditionen, die erst nach den Dunklen Zeiten entstehen werden und daher zu dieser Zeit nicht existieren. Dazu gehören die *borbaradianische* Repräsentation, die vom Sphärenschänder erst etwa 400 n. BF in der Schwarzen Feste entwickelt werden wird, sowie die *scharlatanische* Repräsentation, die im Zuge der Zerschlagung der tulamidischen Kultur durch Hela-Horas um Bosparans Fall aus der kophtanischen Repräsentation entstehen wird. Die *gildenmagische* Repräsentation wird sich ebenfalls etwa in dieser Zeit aus der Synthese von gildenländischer, kophtanischer und teilweise auch mudramulischer Repräsentation formen.





RITUALE DER MAGISCHEN TRADITIONEN

So wie sich die Repräsentationen der Zaubertemperaturen der Dunklen Zeiten von ihren heutigen aventurischen Gegenständen in Teilen unterscheiden, verfügen sie auch über ein teilweise verschiedenes Repertoire an Ritualen.

Weite Teile dieses Abschnittes basieren auf dem Kapitel zur Ritualzauberei in **Wege der Zauberei 106–174**. Immer, wenn Rituale übernommen werden können, steht ein konkreter Seitenverweis.

Was steht wo?

Da die Fülle an Einträgen in diesem Kapitel schnell unübersichtlich werden kann, finden Sie hier eine kurze Übersicht, Rituale welcher Traditionen Sie auf welcher Seite finden können.

Allgemeine Objektrituale	52
Alchimisten	54
Alhani-Zauberpriesterinnen	63
Bosparanische Magier	52
Durro-Dün	58
Kophtanim	58
Kristallomanten	53
Mudramulim	53
Satutöchter	54
Schamanen	56
Tapasuul	61
Vertrautentiere	56
Zauberzeichen	65

ALLGEMEINE OBJEKTRITUALE (WdZ 106–107)

In den Dunklen Zeiten sind drei allgemeine Rituale bekannt, der *Apport*, das *Bannschwert* und die *Druidenrache*. Bis auf unten stehende Ergänzungen gelten die Angaben aus **WdZ**.

Apport

Der Apport ist für alle Traditionsartefakte erhältlich, das heißt zusätzlich zu den in **Wege der Zauberei** genannten gilt dies für das alhanische Pendel, das Schlangenszepter der Satutöchter und das Szepter der Macht der Kophtanim.

Bannschwert

Voraussetzungen: (Druidisch/Geodisch, Kophtanisch, Kristallomantisch, Mudramulisch, Satuarisch oder Schamanismus)

Verbreitung: 3

Druidenrache

Verbreitung: Dru/Geo4, Ach3, Kop3, Elf2, Sat2, Alh1

DER ZAUBERSTAB DER BOSPARANISCHEN MAGIER (WdZ 107–III)

Die bosparanischen Magier besitzen Kenntnis verschiedener Stabzauber, auch wenn die Auswahl der Zauber sich deutlich an der eher praxisorientierten Nutzung orientiert. Tiefergehende metamagische Entwicklungen wie der *Merkmalsfokus* und *Modifikationsfokus* müssen erst entwickelt werden oder – wie im Falle des *Zauberspeichers* – aus einer anderen Tradition übernommen werden. Dafür beherrschen die bosparanischen Magier drei Stabzauber, die später in Vergessenheit geraten werden.

Bei den Stabzaubern *Bindung des Stabes*, *Doppeltes Maß*, *Ewige Flamme*, *Flammenschwert*, *Hammer des Magus*, *Kraftfokus*, *Schuppenhaut* und *Seil des Adepten* muss die Voraussetzung *Ritualkenntnis* (*Gildenmagie*) durch *Ritualkenntnis* (*Güldenländisch*) ersetzt werden.

Astralschild

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Güldenländisch) 9

Lernkosten: 150 AP

Erschaffungsprobe: MU / KL / KO (+ 6)

Erschaffungskosten: 23 AsP

Volumen: 5 Punkte

Wirkung: Fäden astraler Energie sprießen aus Kopf und Fußteil des Stabes und vereinigen sich zu einem schildförmigen Kraftfeld, das der Magier zur Abwehr feindlicher Zauber benutzen kann. Um einen eintreffenden Spruch abzuwehren ist eine Schildparade erforderlich. Alle Zauber, deren ZfP nicht größer sind als die RkP* des Schildes, werden auf diese Weise neutralisiert und verpuffen, durchbricht ein Zauber den Schild, so ist seine Wirkung um die RkP* verringert.

Beliebt ist der Stabzauber besonders bei den Magiern der bosparanischen Legion, die oftmals den Schildkampf erlernen, um sich und ihre Kameraden zu schützen

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: MU / KL / IN

Aktivierungskosten: 3 AsP + 1 AsP pro versuchter Parade

Wirkungsdauer: 5 SR bzw. maximal RkP* Paraden

Merkmale: Antimagie, Kraft

Langer Arm

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Güldenländisch) 5

Lernkosten: 50 AP

Erschaffungsprobe: KL / FF / FF (+ 3)

Erschaffungskosten: 19 AsP

Volumen: 1 Punkt

Wirkung: Aus der Spitze des Stabes wächst eine Hand aus Fäden astraler Energie. Sie entspricht in ihrer Größe der Hand



des Magiers. Fasst der Magier den Stab am Fußende, so kann er seine Reichweite um die Länge des Zauberstabes vergrößern und mit der Hand Gegenstände greifen und manipulieren. Die FF und KK der Hand entsprechen den Werten des Magiers. Die astrale Hand spürt keine Schmerzen, man kann damit also die sprichwörtlichen Kastanien aus dem Feuer holen. Es ist sogar möglich, Boxhiebe auszuteilen, aufgrund des veränderten Hebels ist eine solche Attacke aber um 3 Punkte erschwert.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL / IN / FF

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: beliebig

Merkmale: Kraft, Telekinese

Schutz gegen Untote

Dieser Stabzauber entspricht dem gleichnamigen Kugelzauber (WdZ 114). Auch hier muss die Ritualkenntnis auf (*Güldenländisch*) geändert werden. Die Abstoßung bei Misslingen der Erschaffungsprobe fällt weg. Da aber die Magier bei Aktivierung dieses Schutzes weder die *Ewige Flamme* weiter nutzen können noch das *Flammenschwert*, werden sie, sobald sie die Funktionsweise der Kristallkugel erstmal entschlüsselt haben (lange nach den Dunklen Zeiten), diesen Zauber auf die Kugel übertragen.

DIE KRISTALLKUGEL DER KRISTALLOMANTEN UND MUDRAMULIM (WdZ III-III5)

Ursprünglich ist die Kristallkugel ein echsisches Artefakt, dessen Geheimnis von den Mudramulim enträtselt wurde. Die meisten Rituale teilen sich diese beiden Traditionen, doch jede von ihnen besitzt ein paar individuelle Verzauberungen.

Aufgrund einiger Verschiebungen in der Repräsentationszuordnung werden die konkreten Änderungen der einzelnen Rituale genau aufgeführt. Bei *Farben des Geistes* und *H'Szints Auge* gibt es keine Veränderungen, das Ritual *Kugel des Hellsehers* befindet sich in den Dunklen Zeiten noch im Repertoire der alhanischen Zauberpriesterinnen, die *Kugel des Illusionisten* wurde noch nicht entwickelt, der *Schutz gegen Untote* wird erst unter den Klugen Kaisern vom Magierstab auf die Kristallkugel übertragen.

Bindung der Kugel

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 3

Bildergalerie

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 11

Bilderspiel

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 7

Brennglas und Prisma

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 3

Fernbild

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 11, die Kugel muss mit *Bilderspiel* belegt sein

Bemerkung: Mit dem Untergang der Mudramulim-Tradition nach den Dunklen Zeiten geht auch das Wissen um dieses Ritual bei den menschlichen Zaubernern verloren.

Geschenk des Ssad'Navv / Al'Mahmoud

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 15, *Magiekunde* 15

Lernkosten: 300 AP

Verbreitung: 2 (bei den Mudramulim nur in Yasra)

Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 13)

Erschaffungskosten: 30 AsP, 3 Jahre Lebensalter (werden auch bei Misslingen bezahlt)

Wirkung: Die Kristallkugel nimmt einen Teil von Satinavs Macht in sich auf, durch sie ist der Zauberer in der Lage, die Hilfe des Zeitenherrschers herbeizurufen. Als Donarium benötigt der Zauberer bei der Aktivierung dieses Kugelzaubers einen Diamanten, der sich durch die Ritualhandlung verbraucht. Der Zauberer nimmt Kristallkugel und Diamanten in die Hände und führt sie zusammen, so dass der Edelstein auf magischem Wege ins Innere der Kugel eindringt. Satinav gewährt ihm ein Anhalten der Zeit in einem begrenzten Bereich – pro 10 Karat Größe des Diamanten beträgt dies 1 Aktion. Der Magier kann in der Zone Gegenstände und Personen mit einer KK in Höhe von RkP* manipulieren.

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / KL / KK

Aktivierungskosten: 10 AsP, 1 Jahr Lebensalter (wird auch bei Misslingen bezahlt)

Reichweite: RkP* / 2 Schritt Radius

Wirkungsdauer: je nach Größe des Donariums

Merkmal: Temporal

Orbitorium

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 14, TaW *Sternkunde* 7

Siegel der sechsfachen Ehre

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Mudramulisch) 3

Lernkosten: 25 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+ 4)

Erschaffungskosten: 15 AsP



Wirkung: Der Mudramul speichert durch dieses Ritual ein komplexes, unverkennbares Bild, Siegel oder eine Glyphe, die seine Signatur darstellt. Er ist in der Lage, durch Aktivierung des Zaubers dieses Siegel auf magische Weise auf Dokumenten oder Gegenständen anzubringen, um die Herkunft anzuzeigen oder Besitz zu beanspruchen. Legt jemand Hand an diesen Gegenstand leuchten die verborgenen Linien des Siegels auf. Nach dem Tod eines Mudramuls verlöschen seine Siegel und lassen sich nur noch die magische Analyse nachweisen.

Aktivierungsdauer: 5 Aktion

Aktivierungsprobe: –

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: bis zum Tod des Mudramuls (danach nur noch im astralen Muster existent)

Merkmal: Objekt

Untrüglicher Blick des Falken

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Mudramulisch) 7

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 5)

Erschaffungskosten: 18 AsP

Wirkung: Nach Aktivierung des Zaubers kann der Mudramul durch die Kristallkugel blicken und auf diese Weise Illusionen erkennen. Trugbilder, deren Realitätsdichte nicht höher ist als die Summe aus freiwillig eingesetzten AsP und RkP* des Mudramuls, werden mit einem silbernen Schein überzogen angezeigt.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL / IN / IN

Aktivierungskosten: 1 AsP + freiwilliger Einsatz (max. RkW AsP)

Wirkungsdauer: RkP* / 2 Spielrunden

Merkmal: Antimagic, Illusion

Wachendes Auge

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 14

Warnendes Leuchten

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 3

Zauberspeicher

Dieses Ritual entspricht dem Stabzauber *Zauberspeicher* (WdZ 111). Die einzige Änderung betrifft die Voraussetzungen des Zaubers.

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Mudramulisch) 11



DIE SCHALE DER ALCHIMISTEN (WdZ 115–116)

Die Schale der Alchimie ist in den Dunklen Zeiten ein reines Privileg der Alchimisten, dass noch dazu nur im tulamischen Kulturkreis bekannt ist. Bosparanische Alchimisten müssen die Rituale im Verlauf des Abenteuerlebens erst in den Tulamidenlanden oder in Alhanien erlernen – da es aber Gerüchte über diesen mächtigen Ritualgegenstand gibt, könnte der Alchimist somit bereits einen Grund haben, auf Abenteuer auszugehen.

Alle in Wege der Zauberei beschriebenen Schalenrituale sind schon in den Dunklen Zeiten bekannt, zusätzlich *Satinavs Bannung*.

Satinavs Bannung

Voraussetzungen: TaW Alchimie 7; Schale muss die *Weihe der Schale* tragen

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 5)

Erschaffungskosten: 15 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Die Aktivierung dieses Zaubers erzeugt in der Schale einen Effekt ähnlich des Zauberspruchs UNBERÜHRT VON SATINAV (LCD 264). Leicht verderbliche Substanzen können in der zugedeckten Schale längere Zeit stehen gelassen werden, auch treten Zersetzungs- oder Gärungsprozesse eines in der Schale gemischten Produktes nicht vorzeitig ein. Der Alchimist kann die Wirkung des Zaubers jederzeit beenden.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL / FF / KO

Aktivierungskosten: 1 AsP pro Tag (im Voraus zu entrichten)

Wirkungsdauer: maximal RkW Tage

Merkmal: Temporal

Weihe der Schale

Voraussetzungen: TaW Alchimie 7; ausschließlich Ritualkenntnis (Alchimie)

DER SCHLANGENSTAB DER SATV-TÖCHTER (WdZ 117–121)

Zeichen der Großen Göttin und gleichermaßen Ritualinstrument der Töchter Satus ist ein Stab von etwa anderthalb Schritt Länge, der entweder aus zwei gegeneinander gewundenen hölzernen Schlangen besteht oder mit Schlangenornamentik und geschnitzten Schlangenköpfen verziert ist. Einige dieser Szepter sind mit metallenen Schlangenköpfen ausgeführt, so dass sie als Speer genutzt werden können. Die Anwenderin muss sich entscheiden, wie ihr Szepter geformt ist – entweder in Form eines *Kampfstabs* oder eines *Speers* (mit den jeweiligen Werten nach WdS) – und sollte das dazugehörige Kampftalent erlernen.



Hier zeigt sich noch die Abkunft der Satu-Zauberinnen aus dem myranischen Hause Icemna, aber auch die Übernahme echsischer Weltbilder. Und wie die Ritualinstrumente der myranischen Optimatinnen sind auch die Szepter der Satu-Töchter Gefäße für die strafende Macht der Göttin – Rituale, die in der aventurischen Neuzeit den Hexen als Flüche zur Verfügung stehen werden (da das Szepter irgendwann zu auffällig wird), sind in den Dunklen Zeiten als Verzauberungen des Szepters bekannt.

BINDUNG DES SCHLANGENSZEPTERS

Dieses Weiheritual entspricht der Bindung des Stabes, wie sie in **WdZ 109** beschrieben ist. Statt *Ritualkennntnis* (*Gildenmagie*) ist jedoch *Ritualkennntnis* (*Satuarisch*) vonnöten. Das Grundvolumen eines stabförmigen Schlangenszepters beträgt 24 Punkte, das eines Speer-förmigen Szepters 21 Punkte. Dieses 'Volumen' kann mit den folgenden *Rituellen Strafen*, dem *Ruf der Fliegenden Schlange* und dem *Apport* (3 Punkte) gefüllt werden.

Die Rituellen Strafen

Diese, den Satu-Töchtern vorbehaltenen Zauber, werden mittels einer Erschaffungsprobe auf (KL / IN / FF) in das Szepter gespeichert, wobei der RkW (Satu) zum Ausgleich verwendet werden kann. Geschieht die Speicherung während einer der viermal jährlich stattfindenden gemeinsamen Feierlichkeiten der Satu-Töchter, erfährt eine Zauberin als Unterstützung durch ihre Schwestern und erhält eine Erleichterung von 3 Punkten auf die Probe. Die Rituellen Strafen müssen von einer Mentorin oder auf einem der genannten Treffen erlernt werden.

Um eine Rituelle Strafe auf ein Opfer zu wirken, ist eine Berührung mit dem Szepter, eine Ritualkennntnis-Probe und der angegebene Einsatz von Astralenergie vonnöten. Es ist auch möglich, die Strafe aus der Entfernung auf ein Opfer zu schleudern, jedoch ist dann die Ritualkennntnisprobe pro Schritt Entfernung um 1 Punkt erschwert; der AsP-Aufwand verdreifacht sich.

Dem Opfer steht immer eine Gegenprobe auf eine Eigenschaft zu, um den Auswirkungen der Strafe zu entgehen. Um welche Eigenschaft es sich handelt, ist beim jeweiligen Ritual genannt; die Gegenprobe ist stets um RkP* + 3 der Satu-Tochter erschwert. Unabhängig vom Ausgang dieser Gegenprobe kostet eine einmal ausgesprochene Strafe die Satu-Töchter die volle Astralenergie.

Manche Strafen können für die fünffachen Kosten auf eine Person permanent ausgesprochen werden; dies ist bei den Ritualen jeweils vermerkt. Für die Aufhebung der Strafe muss die Satu-Tochter dann eine *erfüllbare* nennen (vergleiche **WdZ 117**). Für das Brechen der Strafen mittels Gegenzaubern oder Ritualen gelte die Aussagen aus **WdZ 118**.

Im Folgenden sind die verfügbaren Rituellen Strafen während der Dunklen Zeiten angegeben. Sofern nicht anders angegeben gelten die Angaben der Flüche aus **WdZ 117–121**. Hier nicht genannte Rituelle Strafen sind in den Dunklen Zeiten nicht bekannt.

Ängste Mehren

Erschaffung: +7

Volumen: 2

Beiß auf Granit!

Erschaffung: +12

Volumen: 5

Beute!

Erschaffung: +12

Volumen: 4

Hexenschuss

Erschaffung: +7

Volumen: 3

Krötenkuss

Erschaffung: +18

Volumen: 5

Mit Blindheit schlagen

Erschaffung: +12

Volumen: 3

Pech an den Hals wünschen

Erschaffung: +12

Volumen: 4

Pestilenz

Erschaffung: +24

Volumen: 5

Schlaf rauben

Erschaffung: +7

Volumen: 2

Todesfluch

Erschaffung: +24

Volumen: 4

Unfruchtbarkeit

Erschaffung: +24

Volumen: 5

Warzen sprießen

Erschaffung: +12

Volumen: 4

Zunge lähmen

Erschaffung: +7

Volumen: 4

DER RUF DER FLIEGENDEN SCHLANGE

Mit diesem Ritual beleben die Satu-Töchter das Schlangenszepter mit der elementaren Kraft der Luft, was sich darin äußert, dass sie sich auf dem Szepter in die Luft erheben und auch größere Strecken fliegend zurücklegen können. Für die Satutochter selbst und unter der Wirkung magischer Hellsicht manifestiert sich diese Kraft als eine gefiederte Schlange von zwei Schritt Länge und mit zwei Flügelpaaren von ebenfalls zwei Schritt Spannweite.

Das Ritual kann nur in der Gemeinschaft mehrerer Satu-Töchter und im Rahmen eines entsprechenden Göttingendienstes durchgeführt werden. Es kostet die Zauberin 400 AP, 30 AsP und 1 pAsP, dieses Ritual erstmalig durchzuführen, eine jährliche notwendige Wiederholung kostet 20 AP und 17 AsP. Der *Ruf der Fliegenden Schlange* verbraucht ein Volumen von 7 Punkten im Stab, beinhaltet aber auch alle Wirkungen des Rituals *Apport*.

Im praktischen Einsatz gelten alle Aussagen zum Hexenbesen aus **WdZ 121**.



DIE VERTRAUTENTIERE (WdZ 121-128)

Auch in den Dunklen Zeiten war die persönliche, enge Bindung eines Zauberers an ein bestimmtes Tier, den sogenannten Familiar bereits bekannt und sogar weiter verbreitet als in der aventurischen Neuzeit. Neben Geoden/Druiden, Zibiljas und Töchtern Satus verfügen auch Kophtanim (nur Schlange und Spinne), Alhani-Zauberpriesterinnen (selten; nur Schlangen) und bosparanische Magier (sehr selten; nur Eule, Rabe, Falke und Schlange) über die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Vertrautenbindung* (WdH 291). Der Vorteil *Machtvoller Vertrauter* (WdH 254) kann von all diesen Professionen ebenfalls gewählt werden.

Die Aussagen aus WdZ bleiben sinngemäß und vom Regelinhalt her erhalten.

Ein zusätzliches mögliches Vertrautentier ist die Eidechse:

Als Vertraute eignen sich die *Smaragdeidechse* und die *Regenbogeneidechse*, die beide im am Lauf des Yaquiro und im Diamantenen Sultanat vorkommen und etwa 20 Finger lang werden. Satutöchter, die eine Regenbogeneidechse als Vertraute haben, verehren die Göttin häufig in ihrer milden Form als Tsatura.

Werte zur Generierung: MU 4-9, KL 2-5, IN 4-9, CH 4-9, FF 4-9, GE 7-14, KO 5-10, KK 2-4, INI 10+1W6, LE 8, AE 7, AU 20, RS 1, AT 10, PA 6, TP 1W2, GS 4, MR 6

Tiersinne: Geruch, Tastsinn

Spezielle Zauber: Eidechsen-Vertraute können den Zauber TARNUNG erlernen.

Die Übertragung von Zauberwirkungen (namentlich: Rituale Strafe) durch Vertraute ist in den Dunklen Zeiten nicht in Gebrauch.

DIE RITUALE DER GEODEN (WdZ 128-131)

Bei den Schlangenreif-Ritualen der Geoden gibt es keine Veränderungen, genauso wenig an der Verfügbarkeit der Rituale *Gestalt aus Rauch* und *Trank des Ungehinderten Weges* oder den Vertrautentieren der Diener Sumus. Neu ist lediglich, dass auch menschliche Druiden (noch) die Schlangenreif-Rituale anstatt der Dolchzauber wählen können.

DIE RITUALE DER DRUIDEN

Die Druiden sind noch eine relativ junge Zaubertradition, weswegen sie sich noch einer gemeinsamen Repräsentation mit den Geoden bedienen. Der Kontakt zu den Schamanen der Trollzacker und Ferkinas hat ihnen jedoch weitere Zauberkenntnisse verschafft, die sich in der Bildung der Herrschaftsrituale äußern. Weiterhin besitzen die Druiden Kenntnis von der Weihe des Vulkanglasdolches.

Druiden der Dunklen Zeiten müssen sich entscheiden, ob sie sich dem druidischen Weg ihrer Repräsentation verschreiben wollen (und somit Herrschaftsrituale und Dolchzauber lernen können) oder dem traditionellen geodischen Weg folgen (der ihnen die Schlangenreif-Rituale ermöglicht, nicht jedoch die anderen Rituale und die Vertrautenmagie).

DIE HERRSCHAFTSRITUALE (WdZ 132-133)

Die fünf Herrschaftsrituale sind ohne Veränderungen bekannt.

DIE DOLCHZAUBER (WdZ 133-135)

Alle zwölf Dolchzauber sind den Druiden bekannt.

DIE MAGISCHEN ELFENLIEDER (WdZ 135-139)

Für Elfen gab es nie Dunkle Zeiten und auch keine größeren Veränderungen des geteilten Wissens. Deswegen sind sämtliche Elfenlieder aus *Wege der Zauberei* uneingeschränkt verfügbar.

DIE RITUALE DER KRISTALLOMANTEN (WdZ 139-141)

Alle Rituale der Formung von Edelsteinen sind bei den Kristallomanten bekannt.

DIE RITUALE DER ZIBILJA (WdZ 145-149)

Alle Rituale der Zibilja sind in den Dunklen Zeiten verfügbar.

DIE MYSTERIEN DER SCHAMANEN (WdZ 149-168)

Alle Schamanentraktionen besitzen in den Dunklen Zeiten Kenntnis der Rituale, die sie auch im modernen Aventurien besitzen. Einen Sonderfall stellt das Volk der Wudu dar, das in den Dunklen Zeiten noch existierte. Die Kenntnisse eines Wudu-Schamanen sind im Folgenden aufgeführt.

DIE RITUALE DER WUDU-SCHAMANEN

Wudu-Schamanen verfügen über eine Reihe Rituale, die sie auf die übliche, in WdZ 155-165 beschriebene Weise durchführen können. Änderungen in der Technik oder Einschränkungen in der Wirkungsweise werden gesondert genannt. Zudem verfügen Wudu-Schamanen über die Fähigkeit, eine Knochenkeule zu weihen (WdZ 166-168).

Bekannte Wudu-Rituale

Aufmerksamer Wächter (statt Tierfigur wird ein Schrumpfkopf aufgehängt), Blick ins Geisterreich, Ergochai Tairachi – Tairachs Sklaven (bekannt als *Visars Sklaven*), Exorzismus,



Farben des Krieges, Fluch der Verwirrung (nur Hochschamanen), Freie Seelenfahrt, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Geleit des Nipakau, Großer Geisterbann, Hauch des [Elements], Herz des Tieres, Hilferuf (nur Geister, Grad III), Khurkachai Tairachi – Tairachs Krieger (bekannt als *Visars Krieger*), Kraft der Tayas, Kraft des Tieres, Macht der Elemente, Macht des Blutes, Rat der Ahnen, Regentanz, Stimme des Nipakau, Tabuzone, Tschumbi

Hilferuf

Das Ritual entspricht weitgehend den Regeln aus **WdZ 159**. Die Wudu vermögen zunächst nur Geister zu rufen und lernen das Ritual daher auf Grad III. Nemeka, der sich 444 v.BF offenbarende leichenblasse Prophet, bringt ihnen eine besondere Variante, die *Anrufung des Yaq-Hai* auf Grad IV. Die 'Hilfe', die das Yaq-Hai dem Wudu-Schamanen leistet, ist in der Regel ein Einfahren in einen bereitgestellten Körper. Die derart beseelten Untoten sind schwer kontrollierbar, das Yaq-Hai lässt sich nicht befehlen und kann sich auch gegen den Schamanen richten. Der Umgang mit dem Yaq-Hai ist für jeden Wudu-Schamanen eine Herausforderung.

Siedendes Blut III / P

Herkunft: Wud

Reichweite: 7 Schritt

Ritualdauer: Spontanritual (8)

Technik: Der Schamane schneidet mit einem scharfen Gegenstand eine leichte Wunde auf seine Stirn, so dass das Blut herausrinnt. Mit der Hand streift er über die Wunde und beginnt, das Blut auf seine Haut zu reiben, beispielsweise über Hals und Brust oder auf die Arme. Währenddessen murmelt er Verwünschungen und Flüche gegen die Zielperson.

Auswirkung: Das Opfer spürt, wie sich sein Blut immer stärker erhitzt. Es beginnt zu schwitzen, das Herz rast und die Atmung wird hektisch. Vor lauter Schmerzen ist es zu vielen Handlungen nicht mehr in der Lage, Talent- und Zauberproben sind um RkP* erschwert, die Kampfwerte sinken um $RkP^*/2$ (bei ungeraden Zahlen der höhere Anteil von der PA) und jede Kampfrunde erleidet das Opfer Ausdauerschaden. In der ersten Kampfrunde beträgt der Schaden 1 AuP, in der zweiten KR 2 AuP usw. Sinkt die Ausdauer auf Null, ist das Opfer kampfunfähig.

Ritualprobe: Geister rufen (+ MR des Opfers)

Wirkungsdauer: ZfP* Kampfunden

Merkmale: Einfluss, Eigenschaften

Tschumbi IV / P

Herkunft: Wud

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Als Vorbereitung auf das Ritual wird der Tschumbi-Kandidat von Kopf bis Fuß mit heißem Kräutersud bestrichen, der die Haut schwarz färbt. In der Nacht vor dem Opferritual muss der Kandidat eine Prüfung überstehen, die durch einen

mächtigen gefesselten Geist oder den Aufenthalt in einer Ahnenhöhle repräsentiert wird. Im eigentlichen Ritual malt der Schamane mit Blut Bilder auf die Stirn und Brust des Kandidaten, bevor er ihn langsam tötet. Er entnimmt ihm Herz und Gehirn und beschwört die Auferstehung als Tschumbi.

Auswirkung: Die Seele des Getöteten wird bei dem Ritual aus dem Körper gerissen, dargestellt durch die Entnahme der Organe. Bei Gelingen des Rituals erhebt sich der seelenlose Leichnam als Tschumbi und dient dem Schamanen willenlos. Er behält die körperlichen Werte, die das Opfer hatte.



Jeder RkP* kann in eine Verbesserung der Werte des Tschumbis investiert werden. Die MR steigt um 2 pro 1 eingesetztem RkP* (maximal +10), AT, PA oder GS um 1 pro 1 eingesetztem RkP* (maximal +5), INI und RS um 1 pro 2 eingesetzten RkP* (maximal +3). Tschumbis erleiden keine Einschränkung durch Erschöpfung oder Wunden. Für detaillierte Kampfwerte eines Tschumbis orientieren Sie sich an den Angaben im Abenteuer **Unter Wudu** im Band **Helden der Geschichte** aus dieser Spielhilfe.

Ritualprobe: Geister bannen

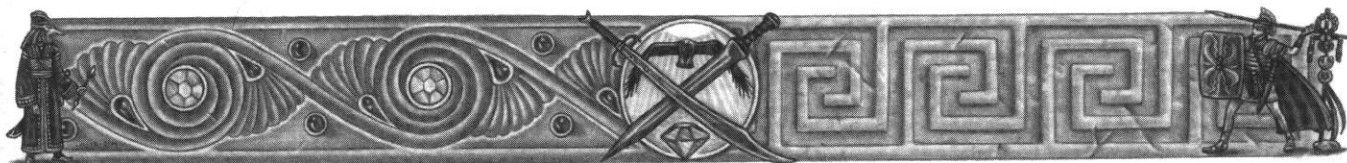
Wirkungsdauer: ZfP* Tage

Merkmale: Eigenschaften, Geisterwesen

Varianten: Nur den Hochschamanen ist eine Variante des Rituals auf Grad V (unter dem Namen *Ewiger Tschumbi*) bekannt, mit der freiwillige Ritualopfer permanent (d.h. bis zum natürlichen Verfall) in Tschumbis verwandelt werden können.

Visars Krieger

Das Ritual folgt den Regeln von *Khurkachai Tairachi* aus **WdZ 160**. Vor Ankunft Nemekas 444 v.BF können die Wudu mit diesem Ritual nur Geister in Leichen einfahren lassen (die Merkmale lauteten Beschwörung und Geisterwesen). Der leichenblasse Prophet zeigt ihnen ungleich mächtigere Möglichkeiten. Durch sein Wirken entwickelt sich das Ritual zu der in Wege der Zauberei genannten Nephazz-Beschwörung.



WUDU-HOCHSCHAMANEN

Die Hochschamanen der Wudu weihen sich in einem langen und blutrünstigen Ritual Visar, dem *Geist der Geister*. Die Durchführung dieser zweiten Initiation finden Sie in **WdG 239**. Die Einträge zu den bekannten Liturgien (siehe unten) befinden sich in **Wege der Götter** auf den Seiten **256–258**, **266–269** sowie **289**. Eine Weihe zum Hochschamanen ist nach der Ankunft des Propheten Nemeka im Jahre 444 v.BF sehr selten und kommt fast nur noch bei Abtrünnigen vor. Stattdessen nehmen vermehrt Paktierer den Platz der Hochschamanen ein.

Bekannte Liturgien der Wudu-Hochschamanen

Bishdariels Auge (bekannt als *Traum der Seele*), Borons süße Gnade (bekannt als *Visars Vergessen*), Indoktrination, Kleine Liturgie des Hl. Nemekath (bekannt als *Taya des Träumenden*), Kräutersegen des Heiligen Nemekath (bekannt als *Nemekas Rausch*), Nemekaths Bannfluch (bekannt als *Fluch des Geistes*), Nemekaths Zwiesprache (bekannt als *Reise zu den Geistern*), Objektsegen, Objektweihe, Ordination, Siegel Borons (bekannt als *Tabu* bzw. *Großes Tabu*), Sippenfluch, Visionssuche

DIE MAGIE DER DURRO-DÛN (WdZ 168–171)

Neben den bekannten Odûn gibt es in den Dunklen Zeiten eine nennenswerte Anzahl von Wollnashorn-Tierkriegern, die ihre eigenen magischen Begabungen besitzen. Die Wollnashorn-Durro-Dûns geben gemeinschaftlich 200 v.BF bei der Verteidigung von Amanma-Rudh ihr Leben.

Die Odûn-Gaben des Wollnashorns

Hauch des Odûn: GS, *Raufen*, *Athletik*, *Pflanzenkunde*

Haut des Odûn:

- Die Haut des Durro-Dûn verfestigt sich und bedeckt sich dicht mit schwarzen borstigen Haaren. Dies bringt ihm 2 Punkte natürlichen RS und schützt gegen Kälte und Feuchtigkeit.

- Die Körperhaltung und die Muskulatur des Durro-Dûn verändern sich, so dass dieser alle vier Gliedmaßen zur Fortbewegung nutzt. Als 'Vierbeiner' erhöht sich seine GS um +2, sein Wert in *Athletik* steigt für Belange des Rennens um $RkP^* / 2$.

- Die Nasenwurzel des Durro-Dûn wächst zu einem kräftigen, spitzen Horn. Mittels *Raufen* kann er *Kopfstöße* austeilen (ohne das Manöver erworben zu haben)

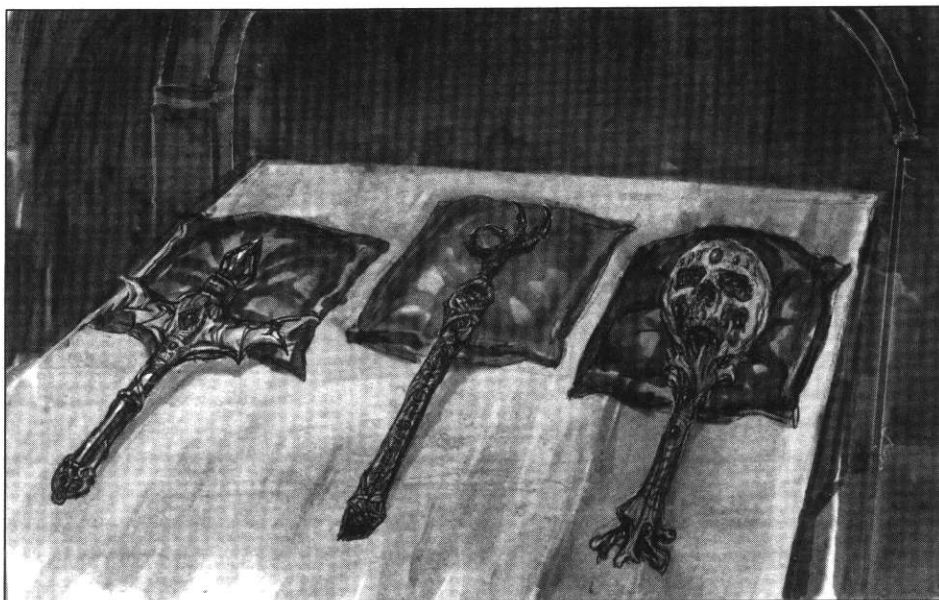
und verursacht dabei $1W6 + 4$ echte Schadenspunkte. Er kann damit *Sturmangriffe* ausführen, auch wenn er die zugehörige Sonderfertigkeit nicht beherrscht.

Blut des Odûn: Der Krieger erhält von seinem Odûn die Fähigkeit, den Gegner leichter niederzuwerfen. Die KK-Probe beim Manöver *Niederwerfen* wird um $RkP^* / 2$ zusätzlich erschwert. Weiterhin erhält er die Sonderfertigkeiten *Befreiungsschlag*, *Schildspalter* und *Gegenhalten*. Wenn er eine oder mehrere davon sowieso schon beherrscht, dann werden sie jeweils durch die Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: *Kampfflexe*, *Ausweichen I*, *Hammerschlag*, *Windmühle*, *Kampfgespür*. Sollte er alle diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

DAS SZEPTER DER MACHT DER KOPHTANIM

Die Kophtanim sehen sich in der Tradition der Magiermogule vom Gadang. Mit Hilfe ihrer Magie schwingen sie sich zu Potentaten und Herrschern auf, das Szepter der Macht ist nicht nur Symbol dieses Herrschaftsanspruches, sondern auch ein magischer Ritualgegenstand von beträchtlicher Macht. Die Szepter werden von Zaubermeistern an ihre besten Schüler weitervererbt und sammeln auf diese Weise immer mehr arkane Macht – manche Szepter sind gar berühmter beziehungsweise gefürchteter als ihre Träger. Mit jeder Vererbung geht ein Teil der Persönlichkeit des Lehrers in das Szepter über, so dass es im Laufe der Generationen ein gewisses Eigenleben entwickelt und beseelt wird.

Die Szepter sind kunstvoll gearbeitete Einzelstücke, die den Prunk ihrer Träger betonen. Sie variieren in Länge und Verarbeitung. Eine weit verbreitete Form ist ein hölzerner Stiel von ungefähr drei bis vier Spann Länge mit einem stachel- oder kugelförmigen Fußstück aus Silber oder Gold sowie einem schweren Kopf, dessen einfachste Form eine Kugel ist. Üblicherweise sieht man jedoch kompliziertere geometrische Formen oder prächtig zu Tierköpfen gestaltete Szepter.





Bindung des Szepters

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 3

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: MU / KL / CH (+ 3) (+ bereits im Szepter gespeicherte pAsP)

Erschaffungskosten: 20 AsP, davon 1 permanent

Wirkung: Mit diesem Ritual übernimmt der Kophta die Beherrschung des Szepters, er reklamiert es als Insignie seiner Macht. Im Folgenden kann er das Szepter mit weiteren Ritualen belegen, die so lange erhalten bleiben, wie der Träger des Szepters lebt oder es durch mächtige Magie zerstört wird. Nach dem Tod des vormaligen Trägers bleiben einzig die bislang durch ihn und seine Vorgänger gespeicherten permanenten AsP (durch die Rituale *Bindung des Szepters* und *Vermächtnis der Kophtanim*) erhalten und können nach dem Bindungsritual vom neuen Träger genutzt werden.

Das Szepter ist von nun an unzerbrechlich und gilt als magische Waffe, mit der bestimmte Wesenheiten leichter zu verwunden sind.

Merkmal: Objekt

Fliegenleib

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 11

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / KL / KO (+ 5)

Erschaffungskosten: 25 AsP

Wirkung: Dieses Ritual erlaubt die Verwandlung des Szepters in einen Schwarm blutsaugender Fliegen, Mücken oder Heuschrecken (muss bei der Erschaffung festgelegt werden). Zu diesem Zweck stößt der Kophta den Kopf des Szepters auf den Boden und wirft es anschließend mit einer beschwörenden Geste in die Luft. Das Szepter verwandelt sich in einen Schwarm aus $RkP^* \times 5$ (x Anzahl der im Szepter gespeicherten pAsP) Insekten, der einen einfachen Befehl des Kophtas auszuführen in der Lage ist und anschließend zurückkehrt, um sich zurück zu verwandeln. Werden die Insekten während der Wirkungsdauer komplett getötet, verwandelt sich das Szepter umgehend zurück und fällt dort zu Boden, wo sich der Schwarm aufhielt. Mögliche Befehle sind:

Ablenkung: Der Schwarm umhüllt das Ziel. Es erhält einen Abzug von $Schwarmgröße / 20$ auf Eigenschafts-, AT- und PA-Proben (und den dreifachen Abzug auf Talentproben und Zauber).

Angriff: Der Schwarm besitzt einen AT-Wert von $5 + RkP^*$, als Parade helfen nur beherzte Flucht, das Suchen eines sicheren Verstecks oder gute Verhüllung der Haut (Würfelproben auf GE, FF, Ausweichen oder anderes je nach Situation durch Meisterentscheid). Der Schaden durch Stich und Saugen ist vernachlässigbar, es kommt aber mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis ($Schwarmgröße / 3$) auf W20 zu einer der folgenden

Reaktionen:

bis 5 RkP^* : Rötung und Jucken: 1 SP, KL und IN –1

bis 10 RkP^* : leichte Lähmung: zusätzlich 1 SP, GE und FF –1 darüber: eitrige Entzündung: zusätzlich 1W6 SP im Verlauf von 1W6 Stunden

Infizieren: Der Schwarm (nur bei Mücken und Fliegen möglich) attackiert jede KR mit einem AT-Wert von $5 + RkP^*$, Parademöglichkeiten wie oben geschildert. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis ($Schwarmgröße / 20$) auf W20 kommt es zur Infektion mit (W20) Lutas (1–5), Schlafkrankheit (6–8), Sumpffieber (9–15) oder Rascher Wahn (16–20). Es muss zur Abwehr sofort auf KO gewürfelt werden. Sobald der Schwarm einmal Erfolg hatte, ist der Dienst beendet.

Verwüsten: Heuschrecken können einen Garten leerfressen. Sie vernichten innerhalb der Wirkungsdauer das Äquivalent von RkP^* Tagesrationen Nahrung.

Aktivierungsdauer: 4 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / CH / KO

Aktivierungskosten: 5 AsP

Reichweite: max. 49 Schritt

Wirkungsdauer: $RkP^* \times 2$ Kampfunden; die Wirkung der Stiche dauert 24 Stunden (minus TaW^* *Heilkunde Gift* x 3)

Merkmale: Objekt, Form

Golemdiener

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 7

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: KL / KO / KK (+ 4)

Erschaffungskosten: 20 AsP

Wirkung: Mit dem Ritual ist der Kophta in der Lage, sein Szepter magisch zu beleben. Er wirft oder legt es auf den Boden, anschließend zieht es mit einer unsichtbaren Kraft ver-rückbare Gegenstände jeglicher Art an sich heran und bildet aus diesem Dreck und Schrott einen grob humanoiden, menschengroßen Golemkörper, der körperliche Anstrengungen unternehmen kann (er besitzt eine KK von $RkP^* \times 2$, zuzüglich der Anzahl der bereits im Szepter gespeicherten pAsP) und einzelne Gegner bekämpfen kann. Er besitzt einen AT-Wert von RkP^* (+ Anzahl der gespeicherten pAsP), eine PA von $RkP^*/2$, einen RS von 6 und eine LE in Höhe von $RkP^* \times 3$ (x Anzahl der gespeicherten pAsP). Seine DK beträgt grundsätzlich H, aber ist variabel – liegen etwa Waffen oder lange Stöcke in der Nähe, kann sie durchaus N, S oder P betragen. Ein Angriff verursacht $1W6 + RkP^*/5$ (+ Anzahl der gespeicherten pAsP) TP.

Aktivierungsdauer: 10 Aktionen

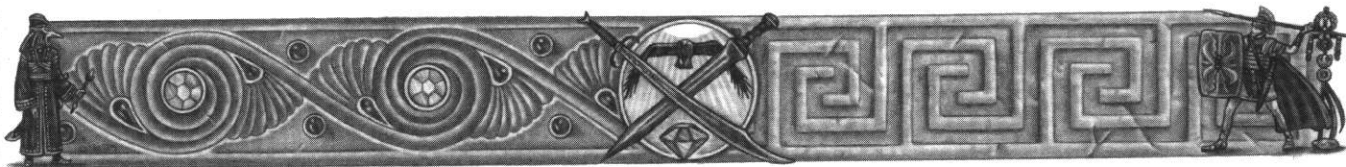
Aktivierungsprobe: CH / KO / KK

Aktivierungskosten: 7 AsP + 1 AsP/Kampfunde

Reichweite: 10 Schritt Radius

Wirkungsdauer: max. 1 SR

Merkmale: Beschwörung, Objekt



Herrscher der Djinnim

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 5, ELEMENTARER DIENER oder DSCHINNENRUF 10

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: MU / KL / CH (+ 2)

Erschaffungskosten: 15 AsP

Wirkung: Der Kophta kann sich mit diesem Ritual Elementargeister leichter Untertan machen. Nach Aktivierung der Fähigkeit ist die nachfolgende Kontrollprobe um jeweils so viele Punkte erleichtert, wie pAsP im Szepter gebunden sind. Ein solcherart verzaubertes Szepter kann nicht gleichzeitig mit dem Ritual Herrscher der Ifritim belegt werden.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / KL / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Reichweite: RkP* Schritt

Wirkungsdauer: für eine Beschwörung

Merkmale: Elementar (gesamt), Herbeirufung

Herrscher der Ifritim

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 5, ein INVOCATIO oder GEISTERRUF 10

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: MU / KL / CH (+ 2)

Erschaffungskosten: 15 AsP

Wirkung: Der Kophta kann sich mit diesem Ritual Geister und Dämonen leichter Untertan machen. Nach Aktivierung der Fähigkeit sind die nachfolgende Beschwörungs- und Kontrollprobe um jeweils so viele Punkte erleichtert, wie pAsP im Szepter gebunden sind. Ein solcherart verzaubertes Szepter kann nicht gleichzeitig mit dem Ritual Herrscher der Djinnim belegt werden.

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / KL / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Reichweite: RkP* Schritt

Wirkungsdauer: für eine Beschwörung

Merkmale: Beschwörung, Geisterwesen, Dämonisch

Kraft der Kophtanim

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 7

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / CH / IN (+ 4) (+ bereits im Szepter gespeicherte pAsP)

Erschaffungskosten: 16 AsP

Wirkung: Das Szepter speichert mit diesem Ritual Astralenergie, auf die der Kophta beim Zaubern zurückgreifen kann. Pro im Szepter gespeicherten pAsP verfügt das Szepter über ein Reservoir von 5 AsP, von dem der Kophta maximal RkP*

Punkte auf einmal für einen Zauber einsetzen kann. Nimmt er diese Fähigkeit in Anspruch, verlängert sich die Zauberdauer um die Aktivierungsdauer.

Das Szepter besitzt in der Grundform keine eigene Regenerationsmöglichkeit, es lässt sich jedoch mittels *Astralenergie* mit der Lebensenergie des Kophta oder per *Blutmagie* mit fremder Lebenskraft wieder aufladen. Jeder pAsP aus dem *Vermächtnis der Kophtanim* verschafft dem Szepter eine Regeneration von 1 AsP/Tag.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: MU / CH / CH

Aktivierungskosten: keine

Merkmale: Kraft, Objekt

Schutz der Ahnen

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 7

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / CH / CH (+ 3)

Erschaffungskosten: 13 AsP

Wirkung: Mit diesem Ritual erschafft das Szepter eine Aura des Schutzes für seinen Träger. Sobald er die Aura aktiviert, steigt seine MR um die Anzahl der bereits im Szepter gespeicherten permanenten AsP. Darüber hinaus erhält der Träger des Szepters einen Bonus in selber Höhe auf seinen RS gegen magische Angriffe – ob nun durch Dämonen oder einen FULMINICTUS.

Aktivierungsdauer: 4 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / CH / CH

Aktivierungskosten: 3 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: RkP* Aktionen

Merkmale: Eigenschaften

Stimme der Macht

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 3

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 3)

Erschaffungskosten: 16 AsP

Wirkung: Mit diesem Ritual kann der Kophta seiner Stimme eine weite Durchdringung verschaffen. Nach Aktivierung ist seine Stimme weithin zu hören, sofern er sich auf einem freien Platz befindet. Mächtige Kophtanim sprechen auf diese Weise zu dem Pöbel ihres Reiches. Die Wirkung kann jederzeit beendet werden.

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / CH / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Reichweite: RkP* x 100 Schritt (x Anzahl der bereits im Szepter gespeicherten pAsP)

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde

Merkmal: Verständigung



Vermächtnis der Kophtanim

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 11, Magiekunde 15

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: MU / CH / KO (+ 7)

Erschaffungskosten: 27 AsP, davon 1 permanent (+ weitere Kosten)

Wirkung: Der (zumeist dem Lebensende nahe) Kophta lädt das Szepter mit diesem Ritual mit seiner eigenen persönlichen Zaubermacht auf, um es seinem designierten Nachfolger zu überreichen. Jener kann sich das Szepter jedoch erst nach dem Tod seines Meister Untertan machen, zuvor verweigert es ein erneutes Bindungsritual.

Neben dem permanenten Punkt der Erschaffungskosten (der im Gegensatz zu dem Punkt aus der Bindung im Szepter verbleibt und vom Nachfolger übernommen wird), opfert der Kophta Teile seiner Persönlichkeit: er bestimmt eine schlechte Eigenschaft und einen Zauber aus seinem Repertoire (dessen Kenntnis er komplett verliert), weiterhin verliert er 1/3 seiner maximalen Astralenergie permanent und büßt von einer der vier geistigen Eigenschaften MU, KL, IN oder CH 3 Punkte ein. Diese Opfer gehen in die *Artefaktseele* des Szepters ein und können zu passenden – oder unpassenden – Gelegenheiten nachfolgenden Trägern des Szepters helfen oder Hindernisse bereiten. Die genaue Ausgestaltung dieser Beseeltheit ist Meisterentscheid.

Merkmale: Kraft

Waffe des Geistes

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Kophtanisch) 4

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 3)

Erschaffungskosten: 12 AsP

Wirkung: Dieses Ritual erhöht die mTP des Szepters. Gegenüber magischen Wesenheiten wie Dämonen, Geistern, Elementaren etc. erhöhen sich die TP um so viele Punkte, wie permanente AsP im Szepter gebunden sind.

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Aktivierungsprobe: IN / CH / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: RkP* x 2 Aktionen

Merkmale: Kraft, Schaden

Blut für Visar

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Tapasuul) 3

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 5

Probe: MU / KO / KO

Ritualdauer: 1 Aktion

Technik: In einem Kampf gibt der Tapasuul für eine gegnerische Attacke jede Abwehr auf und lässt sich absichtlich verletzen, um das hierbei vergossene Blut Visar zu opfern – und daraus neue Kraft zu ziehen.

Wirkung: Je mehr Blut der Tapasuul bei diesem Angriff vergießen muss, desto mächtiger ist die Kraft, die Visar ihm schenkt: Die angerichteten SP werden zu gleichen Teilen auf MU, AT und TP des Tapasuul aufgeschlagen. Während der Wirkungsdauer erleidet er zudem keine Auswirkungen von Wunden, Erschöpfung oder niedriger Lebensenergie.

Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: SP Kampfunden

Merkmal: Eigenschaften

Ein Herz für Visar

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Tapasuul) 11

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 3

Probe: MU / CH / KO (+ MR)

Ritualdauer: 3 Stunden

Technik: In einem langwierigen Ritual benetzt der Tapasuul seine Hände mit dem Blut seines zukünftigen Opfers und verleiht ihnen somit die Kraft, den Tapam aus dem Leib des Gegners zu zerren. Es genügt die Menge an Blut, die nach einem erfolgreichen Treffer an einer Waffe haftet.

Wirkung: Für 24 Stunden nach dem Ende des Rituals erhält der Tapasuul eine furchterregende Fähigkeit: Er ist in der Lage, mit bloßen Händen den Brustkorb des Opfers, dessen Blut er für das Ritual verwendete, zu durchstoßen und ihm das Herz herauszureißen. In einem Kampf muss ihm hierfür eine unparierte Raufen-Attacke + 8 und anschließend eine KK-Probe gelingen. Das Opfer kann sich nur mit einer KO-Probe + 8 dagegen wehren.

Misslingt die Probe, ist das Opfer aus offensichtlichen Gründen nur noch durch mächtigste Heilmagie oder göttliches Eingreifen zu retten. Neben dem Kampf wird dieses Ritual auch für visarheilige Rituale an den Pyramiden vom Visra genutzt.

Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: 24 Stunden nach dem Ende des Rituals

Merkmal: Eigenschaften

DIE RITUALE DER TAPASUUL

Die Tapasuul hüten seit Jahrhunderten finstere Geheimnisse, die ihnen angeblich durch Visionen ihres blutrünstigen Gottes Visar offenbart wurden. Ihre Rituale drehen sich um Blut und Tod, Tapam und Satuul und das Opfern mächtiger Gegner.

Gestalt des Tapam

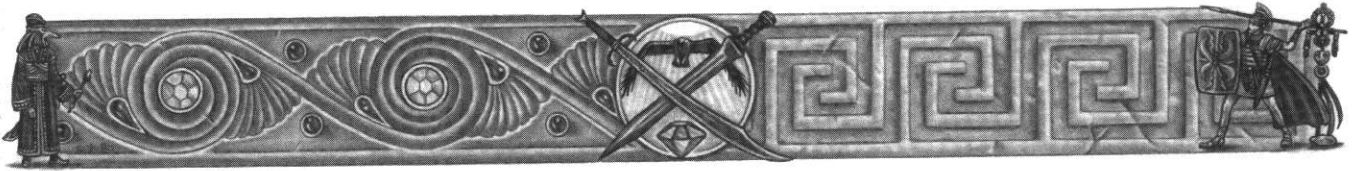
Voraussetzung: Ritualkenntnis (Tapasuul) 11

Lernkosten: 200 AP

Verbreitung: 4

Probe: MU / MU / KO (+ doppelte MR des getöteten Opfers)

Ritualdauer: 6 SR



Technik: Begleitet von rituellen Gesängen und Tänzen verzehrt der Tapasuul ein wichtiges Körperteil (Hirn, Herz, Schrumpfkopf) eines von ihm eigenhändig getöteten Gegners und benetzt seine Brust und sein Gesicht mit dessen Blut. Hiermit zwingt er nicht nur den Tapam in seinen Leib, sondern gibt sich dieser Übernahme vollkommen hin und somit seine eigene Gestalt auf.

Wirkung: Der Tapasuul verwandelt sich äußerlich vollständig in das von ihm getötete Opfer. Seine geistigen Eigenschaften bleiben gleich, die körperlichen Eigenschaften entsprechen für die Dauer der Verwandlung den Eigenschaften des Opfers.

Ein schwaches Opfer (die höchste Eigenschaft des Opfers ist nicht größer als dieselbe Eigenschaft des Tapasuul) ist Visar nicht gefällig und hat keine Auswirkungen außer dem AsP-Verlust. Fällt bei der Ritualprobe ein Patzer, nimmt der fremde Tapam temporär (2W20 Stunden) vom Körper des Tapasuul Besitz, bevor er ihn verlässt.

Kosten: 15 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Eigenschaften, Form

Kerker des Satuul

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Tapasuul) 5

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 5

Probe: MU / MU / KO (+ Beherrschungsschwierigkeit)

Ritualdauer: 20 Kampfunden

Technik: Ein Tapasuul kann nicht nur Kraft aus dem Tapam eines getöteten Opfers schöpfen, sondern auch einen Satuul (bösen Geist) in seinen Körper aufnehmen und versuchen, ihn dort unter Kontrolle zu halten, bis er vertrieben werden kann. Hierzu fügt sich der Tapasuul rituelle Wunden zu (1W+2 SP) und zwingt den Satuul in seinen Leib.



Wirkung: Der Tapasuul lässt einen bereits beschworenen Geist oder Dämon in seinen Körper fahren und zwingt ihn dort unter seine Kontrolle. Solange der Geist oder Dämon in ihm gefangen ist, muss der Tapasuul jede Woche eine Probe auf Selbstbeherrschung, erschwert um die Beherrschungsschwierigkeit, ablegen, ansonsten übernimmt der Geist oder Dämon für einen Tag die Kontrolle über den Tapasuul. Im Falle eines Dämons erhält der Tapasuul jede Woche 1 Punkt *Schleichender Verfall* (siehe **WdZ 390**).

Durch das Ritual übertragen sich teilweise Eigenschaften des Satuul auf den Tapasuul. Die Auswirkungen sind hierbei Meisterentscheid. Es gilt, dass die übernommenen Eigenschaften größer sind, desto mächtiger das Wesen ist.

Wird vor dem Ende der Wirkungskdauer der Satuul nicht aus dem Körper verbannt (mit geeigneten Zaubern, Ritualen oder Liturgien), bricht er hervor – und ist dann mit Sicherheit außerordentlich wütend. Es kann immer nur ein Satuul im Körper des Tapasuul gebunden sein.

Kosten: 5 AsP für Geister / 10 AsP für Niedere Dämonen / 15 AsP für Gehörnte Dämonen

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Merkmale: Herrschaft, Dämonisch, Geisterwesen

Kraft des Tapam

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Tapasuul) 3

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 7

Probe: MU / MU / KO (+ MR des getöteten Opfers)

Ritualdauer: 6 SR

Technik: In einer Zeremonie, begleitet von rituellen Gesängen und Tänzen, verzehrt der Tapasuul ein wichtiges Körperteil (Hirn, Herz, Schrumpfkopf) eines von ihm eigenhändig getöteten Gegners und nimmt so den Tapam in sich auf. Da der fremde Tapam sich gegen dieses Ritual wehrt, ist die Ritualprobe um die frühere Magieresistenz des Opfers erschwert.

Wirkung: Mit dem Tapam nimmt der Tapasuul auch die (geistige oder körperliche) Kraft des Opfers in sich auf. Er erhält die halbe Differenz der höchsten Eigenschaft des Opfers als Bonus für dieselbe Eigenschaft bei sich selbst (sollte das Opfer also KL 14 haben und er selbst nur KL 10, erhält er 2 Punkte KL als Bonus). Gleichzeitig erhält er aber auch die höchste Schlechte Eigenschaft des Opfers zur Hälfte.

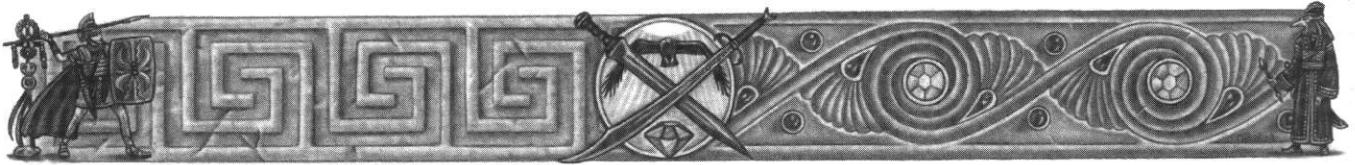
Ein schwaches Opfer (die höchste Eigenschaft des Opfers ist nicht höher als dieselbe Eigenschaft des Tapasuul) ist Visar nicht gefällig und hat keine Auswirkungen außer dem AsP-Verlust. Fällt bei der Ritualprobe ein Patzer, nimmt der fremde Tapam temporär (2W20 Stunden) vom Körper des Tapasuul Besitz, bevor er ihn verlässt.

Maximal kann ein Tapasuul RkW/5 Tapams gleichzeitig aufnehmen. Zur Berechnung der Differenz zählt jedoch immer der aktuelle, eventuell schon durch Tapams erhöhte Wert.

Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Merkmal: Eigenschaften



DAS PENDEL DER ZAUBERPRIESTERINNEN

Die alhanischen Zauberpriesterinnen verwenden als Ritualgegenstand ein Kristallpendel, das sie mit Zaubern belegen können und das in ihren Ritualen und Gebeten einen wichtigen Platz einnimmt. Der zaubermächtige Teil des Pendels besteht aus einem in Form geschnittenen Edelstein und seiner Fassung. Die Kette, an der die Zauberpriesterinnen das Pendel häufig um den Hals tragen, ist nicht verzaubert, kann reißen und kann ausgetauscht werden.

Die Wahl des Edelsteins obliegt der Zauberpriesterin selbst – man sagt jedoch, dass vielmehr der Edelstein sich die Zauberpriesterin aussucht. Es gehört zu den tieferen Weißen der Ausbildung, auf welche Weise Priesterin und Edelstein einander 'finden'. Das Pendel ist ein Symbol der Gemeinschaft, einmal angestoßen, strebt es immer wieder zu seinem Schwerpunkt, jede Bewegung besitzt eine Gegenbewegung. Mühelos kann es Kreise beschreiben, das Sinnbild für die Einigkeit der Gemeinschaft.

Astrales Zeichen

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 7, Malen/Zeichnen 11

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 4)

Erschaffungskosten: 18 AsP

Wirkung: Nach Durchführung dieses Rituals besitzt das Pendel die Fähigkeit, auf jeder Art von Oberfläche eine sichtbare magische Spur zu hinterlassen, die vor allem zum Zeichnen von Arkanoglyphen verwendet wird. Regeltechnisch ausgesprochen lassen sich mit diesem Ritual Materialien bearbeiten, die sich nicht zur Anbringung eines Zaubers Zeichnens auf herkömmlichem Wege eignen, beziehungsweise kann die Zauberpriesterin auf gewisse Werkzeuge verzichten, die sie zur Anfertigung einer Glyphe auf herkömmlich-handwerklichem Wege bräuchte. Das Zeichen lässt sich nach Anbringen ganz gewöhnlich durch abwaschen entfernen.

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / IN / FF

Aktivierungskosten: 1 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Glyphe oder das Symbol vollendet ist

Merkmale: Kraft, Objekt

Aura des Friedens

Siehe *Warnendes Leuchten* (WdZ 114)

Bemerkung: Die Zauberpriesterin ist in der Lage, das Ritual von sich auf eine freiwillige Person zu übertragen (also Wellen von Hass oder Mordlust gegen diese Person zu spüren), die Aktivierungsprobe wird nach den Regeln der alhanischen Repräsentation (Seite 49) modifiziert.

Blut der Sippe

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 7

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 6

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 2)

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Mit diesem Ritual kann die Zauberpriesterin den Grad des Verwandtschaftsverhältnisses zweier freiwilliger Ritualteilnehmer bestimmen. Diese müssen sich bei den Händen fassen, während sich die Zauberpriesterin mit ihrem Pendel neben sie stellt und das Pendel in Bewegung setzt. Aufgrund des Drehmoments und seiner Richtungsorientierung liest die Zauberpriesterin den Grad der Verwandtschaft ab.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL / IN / CH

Aktivierungskosten: 1 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Verständigung

Gebet der Fürsorge

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 7, Heilkunde Krankheiten 7

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 4

Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 5)

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Das Ritual ist eine der wenigen magischen Behandlungsmethoden bei Krankheiten. Die Zauberpriesterin muss sich mittels Pendel auf die Erkrankung des Patienten einstimmen und im Gebet mit den Göttern Fürsorge und Hilfe der Götter erbitten. Das Pendel weist ihr dabei die Stelle oder Stellen, an denen die Krankheit im Körper am stärksten ausgebreitet ist. Nach dem Ritual verlebt der Patient eine erholsame Nacht. Sofern die RkP* die Stufe der Krankheit übersteigen, regeneriert er die Differenz an Lebenspunkten. Außerdem darf er bei seinem nächsten Schadenswurf einen Bonus auf die KO-Probe von RkP*/2 Punkten addieren.

So können die Zauberpriesterinnen zwar keine Krankheiten stoppen, aber zumindest ihre Auswirkungen lindern.

Aktivierungsdauer: 1 Stunde

Aktivierungsprobe: MU / KL / IN

Aktivierungskosten: Stufe der Krankheit / 2 AsP, mindestens 3

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: eine Regenerationsphase (6 Stunden)

Merkmale: Heilung

Hilfe des Pendels

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 11

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 7)

Erschaffungskosten: 23 AsP



Wirkung: Mithilfe dieses Rituals vermag die Zauberpriesterin einen Zauber während seiner Wirkungsdauer in das Pendel zu übertragen, das diesen bis zum Ablauf der Dauer aufrecht erhält. Die Priesterin kann sich in der Zwischenzeit anderen Dingen zuwenden, einen weiteren Zauber sprechen, aber selbstverständlich kein anderes Pendelritual durchführen. Sie umgeht auf diese Weise die Erschwernisse aufgrund aufrechterhaltener Sprüche oder kann einem Verlust der Konzentration vorbeugen. Die Priesterin muss mit Aktivierung dem Pendel die für den Zauber benötigte vollständige Menge an AsP zuführen (und somit die gewünschte Wirkungsdauer vorher festlegen).

Aktivierungsdauer: 2 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / KL / IN

Aktivierungskosten: 3 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis Ende des Zaubers

Merkmale: Kraft, Metamagie

Licht der Hoffnung

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 5

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 7

Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 4)

Erschaffungskosten: 18 AsP

Wirkung: Dieses Ritual ermöglicht der Zauberpriesterin den Edelstein des Pendels leuchten zu lassen, um als Lichtquelle zu dienen. Das Licht leuchtet bis zum Ablauf der Wirkungsdauer oder bis die Priesterin aufhört das Pendel zu schwingen. Sie kann das Ritual gemäß der Regeln ihrer Repräsentation (siehe Seite 49) auf eine oder mehrere freiwillige Personen erweitern. Diese können dann das Pendel statt ihr schwingen, ohne dass es aufhört zu leuchten.

Aktivierungsdauer: 1 Aktion

Aktivierungsprobe: KL / IN / IN

Aktivierungskosten: 1 AsP / SR

Reichweite: das Licht erhellt einen Bereich von RkP* Schritt Radius

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften, Objekt

Pendel der Hellsicht

Siehe *Kugel des Hellsehers* (WdZ 113). Als Voraussetzung gilt Ritualkenntnis (Alhanisch) 7.

Seelengespir

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 4

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 2)

Erschaffungskosten: 17 AsP

Wirkung: Durch dieses Ritual entwickelt das Pendel ein Gespür für das Nicht-Sichtbare. Die Priesterin hebt das Pendel am ausgestreckten Arm hoch in die Luft und dreht sich lang-

sam im Kreis, während sie Heshinja um Erleuchtung bittet. Sie kann sich während der Wirkungsdauer bewegen, sofern sie nicht in ihrem Gebet gestört wird (dies kann durch Angriffe und Zauber geschehen, orientieren Sie sich am Aufrechterhalten eines Zaubers). Das Pendel weist ihr innerhalb des Wirkungsradius die Position der nächsten unsichtbaren Wesenheit – einem Geist, einem Dämon, Elementar oder einem unsichtbaren Zauberer. Die RkP* müssen zur Identifizierung die Erschwernisse durch Vorteile wie *Verhüllte Aura* und Sonderfertigkeiten wie *Aura verhüllen* und dergleichen übertreffen.

Aktivierungsdauer: 5 KR

Aktivierungsprobe: KL / IN / IN

Aktivierungskosten: 1 AsP

Reichweite: RkP* Schritt Radius

Wirkungsdauer: 1 SR

Merkmale: Hellsicht

Stein der Weisen

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 9

Lernkosten: 75 AP

Verbreitung: 3

Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ MR)

Erschaffungskosten: 25 AsP

Wirkung: Mit diesem Ritual überträgt die Priesterin die Kraft des Steins ihres Pendels an eine freiwillige Person. Dadurch enthält dieser Nutznießer des Zaubers einen Bonus von RkP* / 3 Punkten auf die mit dem Stein assoziierte Eigenschaft. Zusätzlich wird er allerdings so stark von dem Geist des Steins durchdrungen, dass er bestimmte Tugenden in sich aufnimmt und stark nach ihnen handelt. Die einzelnen Edelsteine des Pendels und ihre Wirkung sind:

Bernstein: MR (Zusammenhalt, Treue)

Goldberyll: KL (Weisheit, Erleuchtung)

Smaragd: MU (Aufopferung, Tapferkeit)

Aquamarin: IN (Wahrheit, Aufrichtigkeit)

Granat: CH (Traum, Vision)

Aktivierungsdauer: 2 KR

Aktivierungsprobe: MU / IN / IN

Aktivierungskosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmale: Eigenschaften

Traumgespinste

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 5

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: 5

Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 3)

Erschaffungskosten: 20 AsP

Wirkung: Die Zauberpriesterin lässt das Pendel über dem Kopf eines Schlafenden hin- und herschwingen und spricht leise Gebete zu Heshinja. Nach Ablauf der Aktivierungsdauer erscheinen die Traumbilder des Schlafenden als imaginäres Bild in der Luft. Die Zauberpriesterin und alle Umstehenden



werden Zeuge der Träume, nehmen an ihnen jedoch nicht teil. Sie können auf diese Weise auch nicht dem Träumen vor Alpträumen schützen, jedoch ein Urteil fällen, ob die Art Traum gefährlich sein kann oder nicht. Ein TRAUMGESTALT auf eine Person, die zuvor mit diesem Ritual untersucht wurde, ist um 7 Punkte erleichtert.

Aktivierungsdauer: 1 SR

Aktivierungsprobe: IN / IN / CH (+ MR)

Aktivierungskosten: 3 AsP + 1 AsP / SR

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz, maximal RkP* SR

Merkmal: Verständigung

Weihe des Pendels

Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Alhanisch) 3

Lernkosten: 100 AP

Verbreitung: 7

Erschaffungsprobe: IN / CH / CH (+ 3)

Erschaffungskosten: 17 AsP, davon 1 AsP permanent

Wirkung: Pendel und Zauberpriesterin gehen eine arkanische Verbindung ein, die es der Priesterin ermöglicht, weitere Weihen des Pendels vorzunehmen. Das Pendel gilt als unzerstörbar, außer natürlich durch Antimagie oder mächtige magische Destruktionskräfte.

Merkmal: Objekt

ZAUBERZEICHEN

Zauberzeichen sind in den Dunklen Zeiten einigermaßen weit verbreitet. Mudramulim (V4) sowie Zauberpriesterinnen (V5) und Zibiljas (V5) der Alhanier gelten als Meister der Glyphenmagie, auch tulamidische Alchimisten (V3) und Achaz-Kristallomanten (V3) kennen das Geheimnis. Die weitere Verbreitung der Zauberzeichen wird ausgedrückt durch eine Auswahl neuer Arkanoglyphen. Diese ergänzen die bekannten Zauberzeichen aus der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

In Olport kennt man Zauberrunen (V3). Die Kenntnis der magischen Runen ist von keinen größeren Änderungen betroffen.

VERBREITUNG DER ZAUBERZEICHEN IN DEN DUNKLEN ZEITEN

Arkanoglyphen

Auge der Ewigen Wacht: Mud4, Ach1

Auge des Basilisken: Mud3, Ach1

Fanal der Herrschaft: Ach3, Mud2

Glyphe der Elementaren Attraktion: Ach6, Mud5, Alc4

Glyphe der Elementaren Bannung: Alc6, Mud5, Ach4, Alh4, Zib3

Glyphe des verfluchten Goldes: Alh5, Ach4, Zib4, Mud2

Hermetisches Siegel: Zib6, Ach4, Alh4, Alc3, Mud3

Leuchtendes Zeichen: Mud7, Alh 5, Alc 4, Ach3, Zib3

Markierung des Todes: Mud2

Satinavs Siegel: wie SF *Zauberzeichen*

Schutzsiegel: Ach5, Mud4, Alc2, Alh2, Zib2

Siegel der Seelenruhe: Zib5, Ach4, Alh4, Mud3

Singendes Zeichen: Ach5, Mud5, Alh4, Alc2

Ungesehenes Zeichen: Alh5, Zib5, Mud4, Ach3

Zähne des Feuers: Ach4, Mud4, Alc2

Zeichen der Zauberschmiede: Mud5, Alh3, Ach2, Zib1

Bann- und Schutzkreise

Bann- und Schutzkreise gegen Geisterwesen: Alh6, Mud5, Ach4, Zib4

Bann- und Schutzkreise gegen niedere Dämonen: Mud6, Alh5, Alc3, Zib3

Bann- und Schutzkreise gegen gehörnte Dämonen: Mud5, Alh4

Bann- und Schutzkreise gegen Elementare: Ach5, Alc4, Mud4

Schutzkreis gegen Traumgänger: Alh6, Zib5, Mud2

Schutzkreis gegen Ungeziefer: Ach6, Mud4, Alc2

Schutzkreis gegen Reptilien: Mud5, Alh2

ΠΕΒΕ ΑΡΚΑΠΟΓΛΥΦΗΝ

Fixierungszeichen

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Kernglyphen *Bewegung* und *Schutz*, dazu eine Objektsigille für den Zeichenträger

Wirkung: Hiermit werden oft Türen oder Truhen vor Bewegungen durch unbefugte Wesen gesichert. Zur Eingrenzung der Wirkung müssen entsprechende Objektsigillen integriert werden. Wann immer ein Wesen der bezeichneten Gruppe, dessen MR nicht höher als die RkP* ist, den Zeichenträgergegenstand berührt und diesen bewegen will ist dazu ein KK-Probe + (RkP* / 2) nötig bzw. eine ohnehin schon benötigte KK-Probe wird zusätzlich um RkP*/2 erschwert.

Merkmale: Objekt

Verbreitung: Mud4, Alc3

Hypnotisches Zeichen

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 8

Komponenten: Kernglyphen *Wahrnehmung*, *Geist* und *Ursprung*

Wirkung: Dieses Zeichen übt auf jede Person (deren MR nicht größer ist als die RkP*), die es ausreichend gut sehen kann, eine hypnotische Wirkung aus. Diese hypnotische Wirkung bewirkt, dass sich das Opfer nur noch auf das Zeichen konzentriert und versucht einen möglichst guten Blick auf es zu erhalten oder beizubehalten. Es kümmert sich nicht mehr um seine sonstige Umwelt und nimmt diese auch nicht mehr



wahr. Sobald ein Opfer Schaden in irgendeiner Form erleidet, lässt die hypnotische Wirkung für dieses Opfer kurzzeitig nach, was einem gestattet sich vom Zeichen abzuwenden. Nach einer SR (und jeder weiteren SR) hat ein Opfer außerdem die Möglichkeit, seinen Blick bewusst vom Zeichen abzuwenden, hierfür ist gelungene KL-Probe + (RkP* / 3) erforderlich. Durch jeden wie auch immer hervorgerufenen Abbruch des Blickkontakts endet die Wirkung, kann aber bei neuerlichem Blickkontakt erneut auftreten.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Ach5, Mud3, Alh2

Siegel der Stille

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 2

Komponenten: Kernglyphe *Wahrnehmung*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: In einer Zone von RkW Schritt um den Zeichenträger-ort herum werden alle Geräusche, die in ihr entstehen oder in sie eindringen, auf die Lautstärke eines leisen Flüstern gedämpft.

Merkmale: Umwelt

Verbreitung: Mud7, Alh6, Ach4, Alc4, Zib4

Sigille des unsichtbaren Weges

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Kernglyphe *Luft*, dazu 2 Ortssigillen (Ort der Glyphe und Zielort)

Wirkung: Vom Ort des Zeichens aus spannt sich bis zu einem mittels der Zielort-Sigille benannten Ort (innerhalb von RkW Schritt) eine Brücke aus verdichteter Luft, die Personen und Pferde zu tragen imstande ist.

Merkmale: Luft, Umwelt

Verbreitung: Mud6, Zib4, Alh 3

Verständigungszeichen

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Kernglyphen *Wahrnehmung* und *Verständigung*, dazu eine Sigille für den Empfänger und eine Objekt- oder Ortssigille für den Zeichenträger

Wirkung: Dieses Zeichen ermöglicht die Übertragung von akustischen Signalen. Alle vom Zeichenträger ausgehenden akustischen Signale werden zu einem bis zu einer Meile entfernten Empfänger übertragen. Dieser Empfänger kann ein Ort, eine Gegenstand (z.B. Musikinstrument) oder eine Person sein, muss jedoch mit einer Sigille vermerkt werden.

Merkmale: Verständigung

Verbreitung: Alh5, Zib3

Zeichen des Stillstands

Lernkosten: 125

Komplexität: 6

Komponenten: Kernglyphen *Bewegung*, *Schutz* und *Eis*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: In einer Zone von RkW Schritt um das ortsfeste Zeichen herum wird jede Bewegung verlangsamt. Die Geschwindigkeit aller physischen Bewegungsabläufe wird halbiert (GS, INI, AT, PA, TP werden halbiert). Dies gilt auch für von außen eindringende Objekte. Denken oder auch Zaubern ohne Gesten ist davon nicht betroffen.

Merkmale: Eis, Umwelt

Verbreitung: Ach4, Mud4

Zeichen gegen Magie

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Kernglyphen *Macht*, *Wandlung*, *Schutz*, dazu eine Objektsigille für den Zeichenträger

Wirkung: Ein hiermit verzauberter Zeichenträgergegenstand wehrt sich gegen jede während der Wirkungsdauer auf ihn direkt gewirkte Magie mit einer zusätzlichen Erschwerung in Höhe von RkP* / 3. Dies gilt auch für Antimagie und so kann dieses Zeichen auch zum Schutz vor Entzauberung benutzt werden.

Merkmale: Metamagie, Antimagie, Objekt

Verbreitung: Ach5, Mud3

Zusatzzeichen Tarnung

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: +2

Komponenten: Kernglyphen *Wahrnehmung* und *Schutz*

Wirkung: Dieses Zusatzzeichen erschwert bei Anbringung an das eigentliche Zeichen dessen Entdeckung. Sowohl profane als auch magische Methoden sind um RkP* / 2 Punkte zusätzlich erschwert.

Merkmale: Illusion

Verbreitung: Ach5, Mud5

Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: +5

Komponenten: Kernglyphen *Macht*, *Wandlung*, *Schutz*, dazu eine Sigille für die Kraftquelle

Wirkung: Durch dieses Zusatzzeichen ist es möglich, permanent wirkende Zauberzeichen zu schaffen. Man benötigt hierfür eine Kraftquelle welche das Zauberzeichen mit Astralenergie versorgt, diese muss als Fokus im Zeichen vermerkt werden. Als Kraftquellen kommen vor allem Kraftlinien (Ort) oder Kraftspeicher (Gegenstand) infrage. Um Permanenz zu erzielen, muss der Erschaffer des Zeichens permanente Astralpunkte in Höhe der halben Komplexität der Glyphe aufwenden (das heißt: Komplexität der Hauptglyphe und aller Zusatzzeichen mit Ausnahme der Kraftquellenspeisung).

Merkmale: Temporal, Metamagie, Kraft

Anmerkungen: Man benötigt für jede spezielle Kraftquelle eine eigene Sigille. Diese Sigillen sind jedoch extrem schwer zu entwickeln.

Verbreitung: Ach2, Mud2, Alh1



ΠΕΥΕΡ ΒΑΠΠ- UND SCHUTZKREIS

Schutzkreis gegen Chimären

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 7

Wirkung: Der Schutzkreis stellt eine undurchdringliche Barriere für viele Chimären dar. Sie können den Schutzkreis nicht überwinden, wenn ihre MR nicht größer als die RkP* sind.

Verbreitung: Mud4, Alh2

ΖΑΥΒΕΡ ΑΥΣ ΔΥΠΚΛΕΝ ΖΕΙΤΕΝ

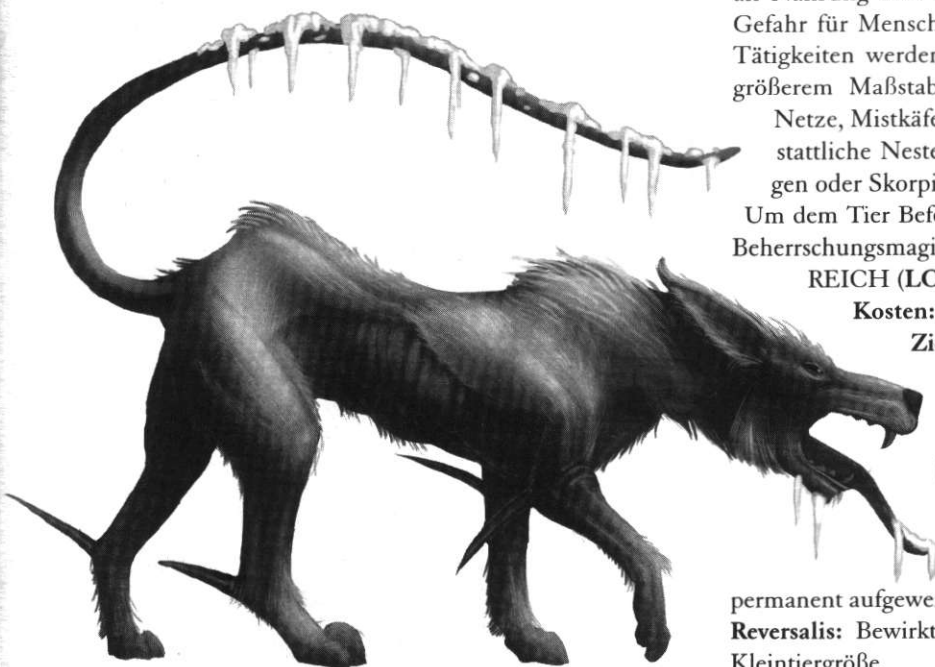
Folgende Zauber sind in den Dunklen Zeiten zusätzlich zu den Zaubern aus dem Liber Cationes bekannt. Sie verstehen sich dafür als Beispiele und sollen den Umstand illustrieren, dass viel Wissen der Vergangenheit mit der Zeit verloren gegangen ist. Scheuen Sie also nicht davor zurück, sich ebenfalls neue Zauber auszudenken!

ΑΓΡΙΜΟΪΗΒΑΠΠ

Die rein gegen Dämonen aus der Domäne Agrimoths gerichtete Version des DÄMONENBANN. Der Grundzauber ist nicht bekannt.

ΒΕΛΖΗΟΡΑΣΗΒΑΠΠ

Die rein gegen Dämonen aus der Domäne Belzhorashs gerichtete Version des DÄMONENBANN. Der Grundzauber ist nicht bekannt.



ΒΙΕΠΕΠΣΧΩΡΜ

Die alhanische Variante des LEIB AUS TAUSEND FLIEGEN (siehe unten), mit der man sich ausschließlich in einen Bienenschwarm verwandeln kann.

ΕΠΤΪΦΕΣΕΛΥΓ ΔΕΣ ΓΕΤΤΕΡΣ

Probe: KL / CH / KO (+ MR)

Technik: Der Kophta deutet mit seinem Szepter auf das Tier, das er verwandeln will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Wirkung: Ein einzelnes Tier, das nicht schwerer sein darf als 0,5 Stein, wächst auf ein Vielfaches seiner Größe heran. Es existiert kein fester Maßstab, da der Zauber für Ameisen gleichermaßen gilt wie für Ratten oder Skorpione, sondern er hängt von den ZfP* ab:

- bis 5 ZfP*: Das Tier wächst auf *kleine* Größe (Wolf, Reh, Schaf)

- bis 10 ZfP*: Das Tier wächst auf *mittlere* Größe (Mensch)

- ab 11 ZfP*: Das Tier wächst auf *große* Größe. (Pferd, Oger)

Das auf diese Weise vergrößerte Tier tut, was ein Tier seiner Art normalerweise tut, in erster Linie also fressen. Durch die Vergrößerung erachtet das Tier allerdings weit mehr Dinge als Nahrung oder Beute, so dass es unter Umständen eine Gefahr für Mensch und Natur darstellt. Auch die anderen Tätigkeiten werden mit absoluter Selbstverständlichkeit in größerem Maßstab durchgeführt. Spinnen weben riesige Netze, Mistkäfer rollen gigantische Kugeln, Vögel bauen stattliche Nester. Auch giftige Tiere wie kleine Schlangen oder Skorpione werden deutlich gefährlicher.

Um dem Tier Befehle geben zu können, ist weiterführende Beherrschungsmagie (etwa ein HERR ÜBER DAS TIERREICH (LCD 110) erforderlich.

Kosten: 20 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer

- Ab ZfW 14 kann der Zauber auch *permanent* auf ein Tier gelegt werden; dies kostet 45 AsP, von denen einer

permanent aufgewendet werden muss.

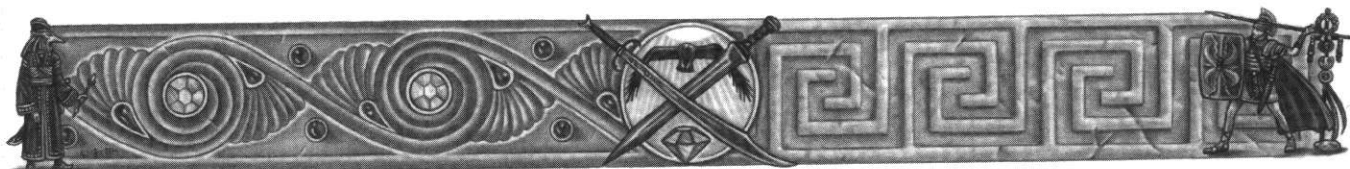
Reversalis: Bewirkt eine Verkleinerung auf Insekten- bzw. Kleintiergröße

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und mit diesem Spruch beendet werden.

Merkmale: Form

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Ach3, Kop3, Sat2



Neben der Beherrschung der vergrößerten Tiere erfreuen sich einige Zauberer an den Möglichkeiten, die dieser Zauber für die Chimärologie eröffnet.

GEBIETER DER TIEFE

Probe: MU / CH / KO

Technik: Der Kophta befiehlt der Zielperson, den Kopf in Wasser zu tauchen und spricht laut die Zauberformel. Während der Zauberdauer darf die Zielperson den Kopf nicht aus dem Wasser nehmen.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Die Zielperson erhält die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, gleichwohl aber auch an Land. Regeltechnisch handelt es sich bei diesem Zauber um eine Form des elfischen Spruches WASSERATEM (LCD 277) in der Variante *Amphibium* mit allen Besonderheiten.

Kosten: 7 AsP plus 3 AsP pro SR

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer

● **Fischschwarm** (ab ZfW 10). Der Kophta kann mehrere Zielpersonen gleichzeitig verzaubern. Die Probe ist um die Anzahl der Teilnehmer erschwert, die Kosten belaufen sich auf 5 AsP pro Person + 5 AsP pro SR (für alle Personen)

Reversalis: keine Wirkung

Antimagic: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gesprochen und von diesem Zauber beendet werden.

Merkmale: Form

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Kop3, Ach2

Von den elematischen Kophtanim ist eine gewisse Affinität zum Meer bekannt, die sich in diesem Zauber niederschlägt. Dass die Elfen einen identischen Spruch besitzen, ist den Gelehrten der Dunklen Zeiten völlig unbekannt, weswegen viele Jahrhunderte später der elfische WASSERATEM von anderen Traditionen übernommen wird.

GESCHOSS DER NIEDERHÖLLEN

Probe: CH / FF / KK

Technik: Der Kophta nimmt die zu verzaubernde Fernkampfwaffe in beide Hände, reckt sie gen Himmel und ruft beschwörend die Zauberformel und den Namen des dämonischen Tagesherrschers.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Eine Fernkampfwaffe – ein einzelner Pfeil oder Bolzen, ein Messer, Speer und dergleichen – wird mit einem dämonischen Fluch aufgeladen. Trifft die Waffe ein Opfer und verursacht Schaden, so überträgt sie niederhöllisches Gift auf das Opfer. Das Gift ergreift in den nächsten Wochen immer

stärker Besitz von seinem Opfer, lähmt es und verwandelt es schließlich in eine daimonide Kreatur.

Die Stufe des Giftes beträgt $7 + ZfP^*/2$. Jede Woche verliert das Opfer 1 Punkt KO und verfällt zusehends. Gelingt der Abwehrwurf, verdoppelt sich der Zeitraum auf zwei Wochen. Mit sinkender Konstitution wird es natürlich immer schwieriger, dem Gift Widerstand zu leisten. Beträgt die KO schließlich 0, findet die unumkehrbare Verwandlung in eine daimonide Kreatur (je nach bevorzugter Domäne des Zauberswirkers) statt. Die Wunde des Fernkampfangriffs sollte unmittelbar nach Erhalt der Verletzung gereinigt werden, denn in dieser Zeit lässt sich das dämonische Gift noch am wirksamsten bekämpfen. Zur Versorgung und Reinigung ist lediglich eine Probe auf *Heilkunde Wunden* + halbe Giftstufe erforderlich. Bei Gelingen entstehen keine Folgeschäden.

Misslingt der Angriff, so ist die Fernkampfwaffe noch ZfW Spielrunden verzaubert und kann erneut eingesetzt werden, nach einem Treffer ist der Zauber jedoch verbraucht.

Kosten: 9 AsP

Zielobjekt: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung; Reichweite des Geschosses: wie Fernkampfwaffe

Wirkungsdauer: maximal ZfW SR

Modifikationen und Varianten: Erzwingen, Kosten, Wirkungsdauer

Reversalis: keine Wirkung

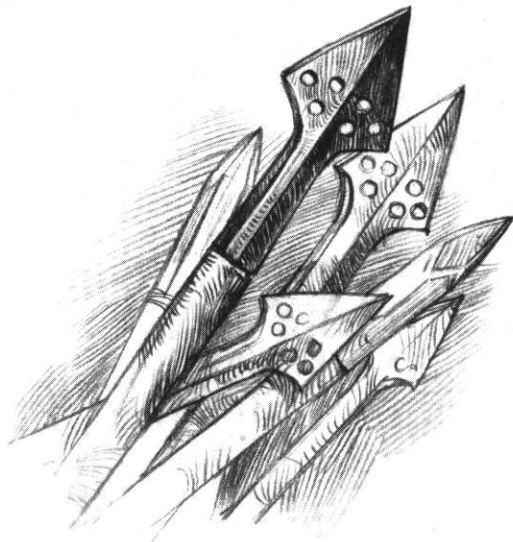
Antimagic: Kann aus einer Zone des SCHADENSZAUBER BANNEN heraus und in eine solche Zone hinein nur erschwert gewirkt werden. Kann von diesem Zauber beendet werden.

Merkmale: Dämonisch, Schaden

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Kop3

Ein langsamer Todesfluch. Die Kophtanim verzaubern oft die Fernkampfwaffen ihrer Leibwächter oder Heerführer, die mit ihnen all jene attackieren, die es wagten, sich in des Kophtas Weg zu stellen.





GROLMENSEELE

Probe: KL / CH / FF

Technik: Der Grolm setzt die Apparatur in Bewegung und spricht die Formel

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkung: Mit diesem Zauber wird einer vom Grolm gebastelten mechanischen Konstruktion ein Eigenleben eingehaucht. Die Apparatur ist imstande, die Bewegungen durchzuführen beziehungsweise aufrecht zu erhalten, zu deren Zweck sie gebaut worden ist. Rollen drehen, Pendel schwingen, es entsteht durch Grolmenmagie ein *perpetuum mobile*. Nebeneffekt dieser nützlichen Verzauberung ist die Beseelung der Konstruktion. So entwickelt die Apparatur mit der Zeit ein Eigenleben und beginnt mit zunehmender Wirkungsdauer des Zaubers, eigenständig Bewegungen und Arbeiten durchzuführen. Mehr zur Beseeltheit finden Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

Kosten: 12 AsP für simple Konstruktionen (ohne hohe Mechanik-Anforderungen entstanden), 30 AsP für komplizierte Apparate

Zielobjekt: Einzelobjekt (dies kann eine komplexe Apparatur sein)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Kosten, Wirkungsdauer

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Ein GEISTERBANN oder PENTAGRAMMA beendet die Beseeltheit und auch die Funktion des Apparats.

Merkmale: Beschwörung, Geisterwesen, Telekinese

Komplexität: F

Repräsentationen und Verbreitung: Gro4/2

Dieser Zauber geht auf die arcanomechanischen Kenntnisse der G'rolmur zurück. Besitz er zu Beginn der Dunklen Zeiten noch eine recht hohe Verbreitung unter den Grolmen, geht diese nach dem Exodus des Volkes aus Bosparan rapide zurück.

HAUCH DER TIEFEN TOCHTER

Die kophtanische Variante des IGNIQUERIS FEUERKRA-GEN (siehe unten).

HEXAGRAMMA DSCHIPPENBAPP

Probe: MU / MU / IN (+ Mod.)

Technik: Der Mudramul zeichnet ein Hexagramm auf den Boden, wiegt sich in eine konzentrierte Kontemplation und ruft die Formel.

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkung: Diese spezialisierte Version des PENTAGRAMMA (LCD 205) verbannt Elementargeister jeder Art. Mit ihm ist es möglich, ein Gebiet von Mindergeistern komplett zu reinigen, es können aber auch einzelne oder mehrere Elementare Diener, Dschinne oder gar elementare Meister verbannt werden. Hier-

für gilt die Anrufungsschwierigkeit von **WdZ 200** sowie die Modifikationen von **WdZ 187** als Aufschlag auf die Zauberprobe. Bei Mindergeistern gibt es keine weitere Erschwerung.

Kosten: 5 AsP für sämtliche elementaren Mindergeister, 9 AsP pro Elementarem Diener, 17 AsP pro Dschinn, 35 AsP pro elementarem Meister

Zielobjekt: einzelnes Elementarwesen

Reichweite: 7 Schritt Radius um das Hexagramm

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Erzwingen, Reichweite

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: keine Wirkung

Merkmale: Antimagie, Beschwörung, Elementar

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mud5, Kop2

Dieser später verlorene Zauber ist eine der effektivsten Waffen der Mudramulim im Kampf gegen dschinnenbeschwörende Kophtanim. Auch diese haben sich den Spruch jedoch schon vor langer Zeit angeeignet, wenngleich er bei ihnen kaum verbreitet ist.

HORNISSENPUF

Die rein auf Hornissen wirkende Variante des TIERRUF (siehe unten).

IGNIFLUMEN FLAMMENSPUR

Probe: MU / KL / KO

Technik: Der Magier fixiert das Ziel, spricht die Formel und stampft mit dem rechten Fuß auf den Boden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

Wirkung: Von den Füßen des Magiers ausgehend zieht sich eine $ZfP^* \times 5$ Finger breite Flammenspur in Richtung des anvisierten Zieles, die alles in ihrer Bahn verbrennt. Die Flammenspur hat eine Maximalgeschwindigkeit von GS 12 und folgt dem anvisierten Ziel (bis maximal zur Reichweite des Zaubers).

Der angerichtete Schaden beträgt $2W6 + ZfP^* \cdot TP$ für das Ziel des Zaubers, sowie $1W3 + ZfP^* \cdot TP$ für alle Wesen in der Bahn der Flammenspur. Von diesen TP wird jeweils der Rüstungsschutz des Opfers abgezogen. Bei mehr als 10 erlittenen TP sinkt der RS entsprechend der Regeln für den IGNIFAXIUS. Brennbare Objekte innerhalb der Flammenspur gehen ebenfalls in Flammen auf. Durch die erlittenen Schadenspunkte können dem anvisierten Opfer eine oder mehrere Wunden entstehen.

Kosten: 15 AsP + $1W3 \cdot LeP$ plus 1 Punkt Erschöpfung

Zielobjekt: Einzelwesen (kann auch auf ein einzelnes Objekt gezielt werden, um Strukturschaden anzurichten).

Reichweite: 21 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reichweite

Reversalis: Die elementare Wirkung wird zu einem AQUAFLUMEN, der beim Ziel den halben Schaden verursacht.



Ziele in der Bahn des Zaubers werden nicht geschädigt, aber mit einer KK von $7 + ZfP^*/2$ umgestoßen.

Antimagie: Kann nicht in eine Zone eindringen, die mit SCHADENSAUBER BANNEN oder FEUERBANN errichtet wurde; kann mit diesen beiden Zaubern beim Schaffen des Zaubers gestört werden; wird vom GARDIANUM aufgefangen, nicht jedoch vom INVERCANO reflektiert; LEIB DES FEUERS reduziert den entstehenden Schaden.

Merkmale: Elementar (Feuer), Schaden

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Gül4

Besonders beliebt ist dieser Spruch bei Magiern der bosparanischen Legionen, die auf diese Weise gegnerische Schlachtordnungen aufbrechen können.

IGNIPLANO FLÄCHENBRAND

Probe: MU / IN / KO

Technik: Der Magier breitet die Arme waagrecht aus, konzentriert sich auf den Zielbereich des Zaubers, hebt dann beide Hände ruckartig in die Höhe und spricht die Formel.

Zauberdauer: 8 Aktionen

Wirkung: In einer vom Magier bestimmten Zone von maximal $4 + ZfP^*/2$ Schritt Durchmesser schießen augenblicklich Flammen empor, die alle Wesen im Wirkungsbereich erfassen und ihnen $3W6 + ZfP^*$ TP zufügen. Von diesen TP wird jeweils der Rüstungsschutz der Opfer abgezogen. Bei mehr als 10 erlittenen TP sinkt der RS entsprechend den Regeln des IGNIFAXIUS. Brennare Objekte innerhalb der Zone gehen ebenfalls in Flammen auf.

Durch die erlittenen Schadenspunkte können den Opfern eine oder mehrere Wunden entstehen.

Die Flammen verlöschen umgehend – haben sie brennbare Materialien entzünden können, so brennen diese weiter, was weiteren Schaden zur Folge hat (siehe **Schaden durch Feuer in Wege des Schwerts 146**).

Kosten: 25 AsP + $1W6 + 2$ LeP plus 2 Punkte Erschöpfung

Zielobjekt: Zone

Reichweite: 49 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten

Reversalis: Im Wirkungsbereich des Zaubers werden sämtliche Flammen erstickt und verschwinden. Die Wirkung soll dem unbekannten IGNIFUGO ähneln.

Antimagie: Kann nur erschwert in einer Zone gewirkt werden, die mit SCHADENSAUBER BANNEN oder FEUERBANN errichtet wurde; kann mit diesen Zaubern beim Erschaffen der Zone gestört werden; LEIB DES FEUERS reduziert den entstehenden Schaden.

Merkmale: Elementar (Feuer), Schaden, Umwelt

Komplexität: F

Repräsentationen und Verbreitung: Gül3

Aus dem Zirkel der elementaren Schadenszauber gilt der IGNIPLANO als Gipfel, den ein Magier meistern kann. Die ho-

hen Kosten machen ihn jedoch nicht ungefährlich, weswegen ein Magier den Spruch gut üben sollte.

IGNIQUERIS FEUERKRAGEN

Probe: KL / CH / KK (+ MR)

Technik: Der Magier legt den linken Unterarm an seine Kehle, deutet mit der rechten Hand auf sein Opfer und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Eine Schlinge aus Flammen legt sich um den Hals des Opfers. Sie schnürt ihm die Luft ab und verbrennt die Haut. Das Opfer erleidet pro Kampfrunde $1W3$ TP(A) und $1W3$ SP. Für Außenstehende wirken die Flammen gefährlicher, als sie es tatsächlich sind. Sie entzünden nicht die Kleidung, sondern geben lediglich Hitze ab, die nach Ablauf der Wirkungsdauer sichtbare Verbrennungsspuren am Hals hinterlässt. Selbstbeherrschungsproben sind während der Wirkung um ZfP^* erschwert, MU-Proben um $ZfP^*/2$.

Helmträger sind gegen diesen Zauber nicht geschützt, der Feuerkragen erhitzt das Metall des Helmes und verursacht den gleichen Schaden.

Bei den Elemer Kophtanim ist dieser Zauber als HAUCH DER TIEFEN TOCHTER bekannt, dieser ist identisch mit der reversalisierten Form des IGNIQUERIS.

Kosten: 3 AsP + 3 AsP / KR (A)

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: maximal ZfW KR

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Reichweite

Reversalis: Mit dem AQUAQUERIS WASSERFLUCH füllen sich Rachen und Luftröhre des Opfers mit Wasser. Selbst wenn er es ausspuckt, fließt es wieder nach und raubt den Atem.

Antimagie: Kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN nur erschwert gewirkt werden und wird von diesem Zauber und dem FEUERBANN beendet.

Merkmale: Elementar (Feuer), Einfluss

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Gül3, Kop2

Als Kampfzauber ist der IGNIQUERIS im Grunde zu teuer und zu langsam, doch zur Einschüchterung und Machtdemonstration wird er von Magiern gerne verwendet. Das Gefühl, einem qualvollen Tod ausgeliefert zu sein, hat schon manches Opfers Widerstand gebrochen.

LEIB AUS TAUSEND FLIEGEN

Probe: IN / CH / KO

Technik: Der Kophta bleibt reglos stehen, legt die Arme an den Körper und ruft die Formel.

Zauberdauer: 4 Aktionen

Wirkung: Der Körper des Zaubers und seine persönlichen, am Körper getragenen Gegenstände von bis zu 25 Stein Gewicht verwandeln sich in einen Schwarm Insekten (Fliegen,



Heuschrecken, Mücken, etc.). Nach dem Willen des Zauberers fliegt der Schwarm an jeden beliebigen Ort im Wirkungsbereich und fügt sich wieder zu einer Person zusammen. Der Schwarm kann nach Verwandlung gelenkt werden, kann die Richtung ändern – die Rückverwandlung findet aber erst statt, wenn der Zauberer es ansagt oder die Wirkungsdauer abgelaufen ist. Die Insekten fliegen mit GS 8.



Die Anzahl der Insekten bemisst sich nach den Lebenspunkten des Zauberers, pro Lebenspunkt entstehen 10 Insekten. Sie können Personen umfliegen und irritieren, aber nicht angreifen. Werden Insekten getötet oder vom Hauptschwarm abgetrennt, so verliert der Zauberer bei der Rückverwandlung entsprechend 1 LeP pro 10 'verlorenen' Schwarmtieren.

Kosten: 5 AsP + 1 AsP / SR

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst; der Schwarm kann sich maximal etwa 30 Meilen bei gerade Flugbahn und maximaler Wirkungsdauer.

Wirkungsdauer: maximal 1 Stunde

Modifikationen und Varianten: Zielobjekt, Zauberdauer, Wirkungsdauer

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und kann von diesem Zauber beendet werden, bei sofortiger Rückverwandlung (unter Umständen sehr schmerzhaft)

Merkmale: Form

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Kop4, Alh3

Während die Kophthanim sich gerne in einen Schwarm Heuschrecken oder kleiner glänzender Fliegen verwandeln, kennen die Alhanier den Zauber ausschließlich als BIENENSCHWARM.

SCHLANGENPRUF

Die rein auf Schlangen wirkende Variante des TIERRUF (siehe unten).

SEELENFEUER LICHTERLOH

Probe: MU / MU / KO (+MR)

Technik: Der Magier verschränkt die Finger seiner Hände, deutet mit den kleinen Fingern auf das Opfer und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Das Opfer dieses Spruchs verwandelt sich langsam in eine menschengroße Flamme. Die Eigenschaften FF und KK sinken pro SR um $ZfP^*/2$ Punkte. Die vollständige Verwandlung zur Flamme ist abgeschlossen, wenn alle diese Eigenschaften auf 0 gesunken sind. Während der Verwandlung steigt zunächst die Körpertemperatur des Opfers, dann schlagen kleine Flammen aus seinen Poren, die langsam größer und heißer werden, ohne es jedoch zu verletzen. Orientieren Sie sich hierbei am Zauber LEIB DES FEUERS. Andere Personen oder die Kleidung des Opfers nehmen dagegen Schaden. Die entstehende Flamme brennt während der gesamten Wirkungsdauer ohne Zufuhr von Brennstoff, kann aber mit Wasser gelöscht oder erstickt werden. Das Opfer altert während der Zeit als Flamme nicht und hat keine Erinnerungen an diese Zeit.

Kosten: 30 AsP

Zielobjekt, Reichweite, Wirkungsdauer, Modifikationen: Wie GRANIT UND MARMOR.

Varianten: Flammenträume, Permanenz (wie GRANIT UND MARMOR)

Reversalis, Antimagie: Wie GRANIT UND MARMOR.

Merkmale: Elementar (Feuer), Form

Komplexität: D

Repräsentationen: Gül2

Die Verwandlung eines Menschen in eine Feuersäule gehört zu den beeindruckendsten Demonstrationen der Zaubermacht bosparanischer Magier. Die Kenntnis dieses Spruchs ist ein großes Privileg, und dementsprechend eifersüchtig wird der Zauber gehütet.

SPHAEROVISIO SCHRECKENSBILD

Probe: MU / KL / FF

Technik: Der Magier zeichnet ein Heptagramm von mindestens einem Schritt Durchmesser auf eine Oberfläche (etwa auf den Boden oder eine Tischplatte), versieht es mit Bannzeichen



und Symbolen der gewünschten Domäne und stellt ins Zentrum des Heptagramms eine mit Kräutern gefüllte Räucher- schale. Anschließend ruft er beschwörend die Zauberformel.

Zauberdauer: 5 SR

Wirkung: Der Rauch der Schale verdichtet sich zu einer ste- henden Säule, die das Innere des Heptagramms ausfüllt. In dieser Rauchsäule erscheint das Bild eines Ortes aus der ge- wünschten niederhöllischen Domäne – zumeist mit Blick auf die erzdämonische Zitadelle.

Der Magier kann nun mit niederhöllischen Wesen Kontakt auf- nehmen – Sicht, Ton und in geringem Maße auch der Geruch werden übertragen. Alle Personen, die Einblick in die siebte Sphäre nehmen können, müssen eine MU-Probe + ZfP*/2 ab- legen. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte), der sich in sicherer Umgebung mit einem Punkt pro halbe Stun- de abbaut. Der Zauberer selbst ist von dieser Furchtprobe aus- genommen, andere Personen können den MU-Probenzuschlag senken, wenn sie den Umgang mit Dämonen und der siebten Sphäre gewöhnt sind (nach Meisterentscheid).

Bei einem Zauberputzer erweisen sich die Bannzeichen als nicht wirkungsvoll, und es ist den niederhöllischen Wesen möglich, durch die Sphärenverbindung zu schlüpfen (orien- tieren Sie sich an der Zufallstabelle zur Misslungenen Be- schwörung in **WdZ 191**).

Sinn und Zweck des Zaubers ist neben der Machtdemonstra- tion und der Einschüchterung dritter vor allem das Austrei- ben der Angst angehender Dämonenbeschwörer während der Ausbildung und die Befragung niederhöllischer Wesen, ohne einen Dämon beschwören zu müssen.

Kosten: 11 AsP

Zielobjekt: Zone (das Heptagramm)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: ZfP* SR

Modifikationen und Varianten: Erzwingen, Kosten, Wir- kungsdauer

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt werden und von diesem Zau- ber beendet werden.

Merkmale: Dämonisch, Limbus, Verständigung

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Kop4, Gül3

Dieser gefährliche Zauber ist selbst bei den Traditionen, die ihn kennen, verrufen, doch übt er auf einige Zauberer einen großen Reiz aus. Es bedarf eines reichlich unerschütterlichen Willens, freiwillig einen Blick in die Niederhöllen zu werfen, manch ein ambitionierter Zauberer wurde schon Opfer seines Größenwahns.

SPINNENNETZ

Probe: IN / FF / KO

Technik: Die Satutochter faltet die Hände und konzentriert sich, anschließend zieht sie die Finger langsam auseinander und richtet sie ruckartig auf das Ziel ihrer Attacke.

Zauberdauer: 3 Aktionen

Wirkung: Aus den Fingerspitzen beider Hände schießen kleb- rige Fäden hervor, die das Opfer einhüllen und seine Bewegung behindern. Sofern es die Satutochter beim Zaubern beobach- ten konnte, steht ihm zur Abwehr eine *Ausweichen*-Probe zu, die um die ZfP* erschwert ist. Misslingt diese, so wird es von den klebrigen Fäden umschlungen und jede Bewegung ver- strickt das Opfer nur noch weiter in Bewegungslosigkeit. Auch an Waffen bleiben die Fäden hängen. Eigenschaftsproben so- wie Attacken und Paraden sind um ZfP*/2 erschwert.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfallen die Spinnenfäden rückstandslos

Kosten: 5 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: ZfW Aktionen

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Reich- weite Wirkungsdauer, Zielobjekt (Mehrere Personen)

● In der Variante gegen mehrere Personen kostet der Zauber 4 AsP pro Person.

Reversalis: Aus den Fingern schießen Strahlen einer öligen Flüssigkeit, die an der Zielperson haften bleibt.

Antimagie: kann in einer Zone des EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN nur erschwert gewirkt werden und wird von diesem Zauber beendet.

Merkmale: Eigenschaften

Komplexität: B

Repräsentationen und Verbreitung: Sat5

Dieser einfache Fesselzauber erfreut sich bei den Satutöchtern einiger Beliebtheit, da sie sich schnell und ohne unnötige Ge- walt eines Angriffs erwehren können

SPINNENRUF

Die rein auf Spinnen wirkende Variante des TIERRUF (siehe rechte Seite).





ТАНЦ ДЕР ЕРЛÖСУПГ

Probe: MU / CH / CH (+ Mod.)

Technik: Der Mudramul umschreitet das Ziel seines Zaubers und steigert sich in einen langsamen, rhythmischen Tanz, in dem er mit seinen Händen entchwörende Bannzeichen in die Luft malt. Der Gebrauch einer Räucherschale oder einer brennenden Kerze ist üblich.

Zauberdauer: 1 Spielrunde

Wirkung: Bei Gelingen werden alle Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* vom Ziel dieses Spruches fortgenommen. Die Zauberprobe ist um die Anzahl der wirkenden Sprüche dieser Merkmale und zusätzlich um die höchsten ZfP* erschwert.

Kosten: 9 AsP + 3 AsP pro gebrochenem Zauber

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Erzwingen Kosten, Reichweite

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: keine Wirkung

Merkmale: Antimagie, Einfluss, Herrschaft

Komplexität: D

Repräsentationen und Verbreitung: Mud4

Aus diesem Zauber wird sich viele Jahrhunderte später das gleichnamige Ritual der Zaubertänzer entwickeln.

ТHARGУNITOTHBАПП

Die rein gegen Dämonen aus der Domäne Thargunitoths gerichtete Version des DÄMONENBANN. Der Grundzauber ist nicht bekannt.

ТИЕРРУФ

So wird in den Dunklen Zeiten der Grundzauber des späteren KRÄHENRUF genannt, mit dem man alle im LCD genannten Tiere herbeirufen kann. Anders als die Satutöchter, die diesen Spruch beherrschen, können andere Traditionen nur einzelne Tierarten rufen.

УНСІСНТBARE GLУТ

Probe: KL / IN / FF

Technik: Der Mudramul zeichnet auf den Gegenstand oder auf die Oberfläche mit Wasser das elementare Feuersymbol und zieht anschließend eine Linie entlang der Grenze des gewünschten Wirkungsbereiches. Mit langsamen schreitenden Bewegungen stimmt er sich auf den Zauber ein und beobachtet, wie das Wasser verdampft.

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkung: Die verzauberte Fläche wird heiß wie die Steinplatte eines Ofens. Die Hitze ist nur aus nächster Nähe zu spüren und nur infolge eines begründeten Verdachts oder mittels der Gabe *Gefahreninstinkt* rechtzeitig wahrzunehmen. Eine Berührung der heißen Fläche zieht Verbrennungen in Höhe von 1W3 TP und einen Verlust von 1W3 Punkten FF, die sich pro Ruhephase um 1 Punkt wieder steigert, nach sich. Bei längerfristigen Berührungen fällt der Schaden jede Kampfrunde an und kann zu einer völligen Verbrennung der betroffenen Hautpartien führen. Der Verlust von LE und FF findet ein Ende, wenn entweder die FF auf Null gesunken ist oder der LE-Verlust die Grenze für drei Wunden erreicht hat (im Normalfall die anderthalbfache Konstitution), das betroffene Körperteil ist in diesem Fall nachhaltig geschädigt.

Rüstungen helfen nur bedingt gegen die Auswirkungen. Sobald die Rüstung die Summe von RS x2 Trefferpunkten aufgefangen hat, kann sie die Hitze nicht mehr abhalten.

Kosten: 3 AsP pro 100 Quadratzentimeter

Zielobjekt: Zone (maximal ZfW x 100 Quadratzentimeter)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: ZfW Tage

Modifikationen und Varianten: Kosten, Wirkungsdauer

● **Wandverzauberung** (ZfW 11, +5). Die Fläche kann deutlich vergrößert werden. Die maximale Größe beträgt ZfW x 0,5 Rechtschritt, die Kosten belaufen sich auf 5 AsP pro 0,5 Rechtschritt.

Reversalis: Die verzauberte Fläche ist frostig-kalt. Wer sie berührt, erleidet Kälteschaden in selber Höhe wie angegeben. Es besteht die Gefahr von Erfrierungen.

Antimagie: Kann von OBJEKT ENTZAUBERN beendet werden.

Merkmale: Objekt

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mud4

Ein beliebter Fallenzauber der Mudramulim, der Türgriffe, vermeintliche Schatzringe und andere Gegenstände gegen Einbrecher absichert. Gerüchtweise kann man sogar die Wände eines ganzen Raumes derart verzaubern – in Verbindung mit einem Fallgitter oder einem Wasserbecken ein grausamer Hinterhalt.

VALEТUDO LEBENSKRAFT

Dieser Zauber entspricht der reversalisierten Version des FULMINICTUS.

WEISHEIT DER STEINE

Die erzelementare Variante des WEISHEIT DER BÄUME.



VERBREITUNG VON ZAUBERN NACH MAGISCHEN REPRÄSENTATIONEN

In der folgenden Tabelle finden Sie die Verbreitungen aller Zaubern für alle magischen Traditionen. Ein Zauber aus dem LCD, der in dieser Liste nicht aufgeführt ist, existiert in den Dunklen Zeiten nicht. Bei den übrigen Zaubern sind die Einträge analog zu den entsprechenden Angaben im LCD zu verstehen und er-

setzen alle dort genannten Verbreitungen vollständig. Sollte Ihnen ein Zauber aus dieser Liste nicht bekannt sein lohnt vielleicht ein Blick in das vorherige Kapitel zu neuen alten Zaubern.

Die Abkürzungen stehen für:

Ach = Kristallomantische Repräsentation
Alh = Alhanische Repräsentation
Dru/Geo = Druidisch-Geodische Repräsentation
Elf = Elfishche Repräsentation
Gro = Grolmische Repräsentation
Gül = Güldenländische Repräsentation
Kop = Kophtanische Repräsentation
Mud = Mudramulische Repräsentation
Sat = Satuarische Repräsentation
Sch = Schelmische Repräsentation

A

Abvenenum: Elf 6, Dru/Geo 5, Gül 5, Ach 4, Mud 4, Kop 3, Sat 3
Adamantium: Ach 7, Mud 6, Gro 5, Gül 3, Kop 3
Adlerauge: Elf 7, Ach 3, Dru/Geo 3, Gül 2, Sat 2
Adlerschwinge: Elf 6, Ach 3, Gül 2
Aeolitus: Elf 7, Ach 5, Dru/Geo 4, Kop 3, Sch 3, Gül 2
Aerofugo: Kop 4, Ach 2
Aerogelo: Kop 3
Agrimothbann: Kop 2
Analys: Mud 6, Alh 5, Gül 5, Ach 3, Kop 3, Gro 2
Ängste lindern: Sat 6, Alh 5, Dru/Geo 4
Animatio: Mud 5
Applicatus: Mud 6, Gro 5, Alh 4, Ach 3
Aquafoxius Ach 2, Gül 2, Dru/Geo 1
Aquasphaero: Ach 2 Alh 1
Arachnea: Sat 2
Arcanovi: Mud 7, Ach 5, Gro 4, Alh 3, Gül 2, Dru/Geo 1, Elf 1, Sat 1
Archofaxius: Kop 3, Gül 2
Archosphaero: Kop 4, Gül 1
Armaturz: Elf 6, Gül 4, Kop 2
Atemnot: Ach 3
Attributo: Alh 5, Dru/Geo 5, Elf 5, Gül 5, Kop 5, Mud 5, Sat 5, Ach 3, Sch 3
Aufgeblasen: Sch 5
Auge des Limbus: Gül 4, Ach 1
Auris Nasus: Gro 5, Kop 4
Axxeleratus: Elf 6, Ach 5, Sch 5

B

Balsam: Elf 7, Ach 5, Alh 5, Gül 4, Dru/Geo 3, Mud 3, Kop 2, Sat 2
Band und Fessel: Elf 5, Gro 5, Mud 4, Kop 3, Ach 2
Bannbaladin: Elf 7, Alh 3, Gül 3, Sat 3, Dru/Geo 2
Bärenruhe: Elf 4, Ach 3
Belzhorashbann: Alh 3
Beherrschung brechen: Dru/Geo 6, Kop 5, Ach 4, Sat 4, Mud 3, Alh 2
Bienenschwarm: Alh 3
Blendwerk: Sch 7, Gro 1
Blick aufs Wesen: Elf 6, Dru/Geo 5, Alh 4, Gro 4, Sat 4, Kop 2

Blick durch fremde Augen: Mud 3, Dru/Geo 2, Gro 2

Blick in die Gedanken: Elf 5, Gro 5, Ach 4, Kop 4, Dru/Geo 3, Sat 3, Gül 2

Blick in die Vergangenheit: Dru/Geo 4

Blitz dich find: Elf 7, Gro 5, Ach 4, Dru/Geo 4, Gül 4, Sat 4, Sch 4, Kop 3

Böser Blick: Ach 5, Kop 5, Dru/Geo 3, Gro 3

Brenne toter Stoff: Ach 3, Gül 3 (nur dämonisch)

C

Caldofrigo: Ach 4, Mud 4, Kop 3, Dru/Geo 2

Chamaelioni: Elf 5

Chimaeroform: Kop 3, Sat 3

Chronoklassis: Ach 2, Mud 2

Chrononauts: Ach 2, Mud 2, Elf 1

Claudibus: Gro 5, Gül 5, Mud 5, Sat 2

Corpofrigo: Ach 6, Gül 4, Mud 3

Cryptographo: Gül 5, Gro 4, Kop 3, Ach 2

Custodosigil: Mud 6, Ach 4, Gro 4

D

Delicioso: Sch 3

Desintegratus: Gül 5, Mud 4, Alh 2, Kop 2

Destructibo: Mud 6, Alh 3, Ach 2, Elf 2, Gül 2

Dichter und Denker: Sch 2

Dschinnenruf: Kop 6, Dru/Geo 3, Mud 3

Dunkelheit: Dru/Geo 5, Gro 5, Sch 4, Ach 3, Elf 2

Duplicatus: Kop 5, Gro 3

E

Ecliptifactus: Gül 5, Kop 3

Eigenschaften wiederherstellen: Sat 6, Ach 5, Dru/Geo 5, Alh 4

Eigne Ängste: Kop 2

Einfluss bannen: Sat 6, Ach 5, Elf 5, Alh 4, Dru/Geo 4, Sch 4

Eins mit der Natur: Dru/Geo 6, Elf 2

Eisenrost: Ach 5, Sch 4, Mud 3

Eiseskälte: Ach 3, Elf 3

Elementarbann: Dru/Geo 3

Elementarer Diener: Dru/Geo 6, Ach 4, Gül 2, Kop 2

Elfenstimme: Elf 2, Kop 2

Entfesselung des Getiers: Ach 3, Kop 3, Sat 2

Exposami: Elf 6, Ach 4, Dru/Geo 4

F

Falkenauge: Elf 6

Favilludo: Kop 5

Firnlauf: Elf 2 (Firnelfen 6)

Flim Flam: Ach 7, Elf 7, Gül 4, Mud 4, Alh 3, Kop 2

Fluch der Pestilenz: Kop 2

Foramen: Gro 4, Mud 4, Sch 4, Gül 3

Fortifex: Gül 5, Ach 3, Mud 3

Frigifaxius: Ach 2, Gül 2

Fulminictus: Elf 7, Gül 3

G

Gardianum: Gül 6, Alh 5, Mud 5, Gro 3, Kop 3, Ach 2

Gebiet der Tiefe: Kop 3, Ach 2

Gedankenbilder: Elf 7, Alh 6, Mud 3

Gefäß der Jahre: Mud 2, Gül 1

Gefunden!: Sch 5, Ach 3, Sat 2

Geisterbann: Kop 6, Dru/Geo 5, Sat 4, Alh 3, Gül 3

Geisterruf: Kop 6, Dru/Geo 5, Gül 3, Mud 3, Sat 3

Gefunden!: Sch 5, Ach 3, Sat 2

Geschoss der Niederhöhlen: Kop 3

Grolmenseele: Gro 4 (gegen Ende der Dunklen Zeiten Gro 2)

Große Gier: Sat 5, Dru/Geo 3

Große Verwirrung: Dru/Geo 7

H

Halluzination: Dru/Geo 4, Gro 3

Harmlose Gestalt: Gro 5, Ach 3, Alh 3, Sat 3, Kop 2

Hartes schmelze: Mud 5, Ach 4

Haselbusch: Elf 5, Dru/Geo 3

Hauch der Tiefen Tochter: Kop 2

Herr über das Tierreich: Dru/Geo 6, Elf 3, Gro 3, Kop 3, Ach 2, Sat 2

Hexagramma: Mud 5, Kop 2

Hexenblick: Alh 5

Hexengalle: Ach 3, Sat 3

Hexenkralen: Sat 3 (Katzen-, Raben- und Eulenschwestern)

Hexenspeichel: Sat 6, Dru/Geo 5, Gro 5

Hilfreiche Tatze: Elf 4, Ach 3, Dru/Geo 3

Höllenpein: Kop 5, Gül 4, Ach 3

Holterdipolter: Sch 2

Hornissenruf: Alh 7

Horriphobus: Kop 7, Gro 4

Humofaxius: Ach 2

I

Ignifaxius: Gül 7, Kop 4, Ach 3

Igniflumen: Gül 4

Igniplano: Gül 3

Igniquerus: Gül 3, Kop 3

Ignisphaero: Gül 5, Kop 3, Ach 2, Dru/Geo 1

Ignorantia: Kop 3, Gro 2

Immortalis: Mud 2, Ach 1, Gül 1

Imperavi: Kop 5, Gro 4

Impersona: Alh 4, Gül 3, Kop 3

Infinitum: Ach 1, Alh 1, Elf 1, Gül 1, Mud 1

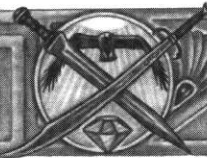
Invercano: Gül 4

Invocatio maior: Gül 6, Kop 6

Invocatio minor: Gül 7, Kop 7, Mud 4, Ach 4

J

Juckreiz, dämlicher!: Sch 3



K

Karnifilo: Ach 3
Katzenaugen: Elf 3
Klarum Purum: Gül 6, Alh 5, Mud 5, Dru/Geo 4, Gro 4, Sat 4, Ach 3, Elf 3
Klickeradomms: Sch 7
Koboldgeschenk: Sch 7, Gro 6
Koboldovision: Sch 5, Ach 2, Elf 1
Komm Kobold: Sch 7
Körperlose Reise: Alh 5, Dru/Geo 3, Ach 2, Sat 2
Krabbelder Schrecken: Kop 3
Kraft des Erzes: Dru/Geo 5, Ach 3, Kop 3
Krötensprung: Sat 4, Ach 3, Elf 3
Kulminatio: Gül 2, Ach 1
Kusch!: Sch 4

L

Lach dich gesund: Sch 5
Lachkrampf: Sch 7
Langer Lulatsch: Sch 6
Last des Alters: Kop 4, Mud 2, Sat 2
Leib aus tausend Fliegen: Kop 4
Leib der Erde: Dru/Geo 4, Elf 3, Ach 2, Kop 2, Sat 2
Leib der Wogen: Ach 3, Elf 2
Leib des Eises: Ach 3, Elf 3, Dru/Geo 2
Leib des Erzes: Elf 3, Sch 3, Dru/Geo 2, Kop 2
Leib des Feuers: Kop 3, Sat 3, Elf 2
Leib des Windes: Dru/Geo 3, Elf 3, Ach 2, Kop 2, Sat 2
Leidensbund: Alh 7, Ach 3, Sat 3, Kop 2
Levthans Feuer: Sat 6
Lockruf: Sch 6, Gro 3
Lunge des Leviatan: Ach 5, Kop 3

M

Madas Spiegel: Alh 3, Sat 2
Magischer Raub: Dru/Geo 5, Gül 4, Kop 2
Mahlstrom: Dru/Geo 3, Gül 2
Malmkreis: Kop 2
Manifesto: Ach 7, Kop 7, Dru/Geo 5, Mud 5, Alh 4, Gül 4, Sat 4, Elf 2
Meister der Elemente: Dru/Geo 4, Kop 4, Ach 3, Mud 2
Meister minderer Geister: Sch 7, Dru/Geo 4
Memorabia: Kop 4, Alh 3, Elf 3, Ach 2, Dru/Geo 2, Gro 2, Sat 2
Memorans: Gül 6, Alh 5
Menetekel: Kop 4
Metamorpho: Elf 4, Gül 2
Motoricus: Mud 6, Gro 5, Gül 5, Sch 5, Ach 4, Alh 4, Elf 4, Sat 4, Kop 3
Movimento: Elf 7
Murks und Patz: Sch 2

N

Nackedei: Sch 6
Nebelleib: Dru/Geo 4, Kop 3
Nebelwand: Elf 6, Ach 4, Dru/Geo 3, Gül 3, Kop 2
Nekrophia: Gül 5, Kop 5, Mud 5, Alh 4
Nihilogravo: Gül 3
Nuntiovollo: Gül 6, Kop 3, Ach 2

O

Objecto Obscuro: Gro 6, Mud 6, Alh 3, Ach 2
Objectofixo: Alh 6, Gro 6, Ach 5, Mud 4
Objectovoco: Mud 5, Elf 4, Alh 3, Dru/Geo 3
Objekt entzaubern: Mud 7, Gro 4, Alh 3, Gül 3
Oculus: Kop 2

Odem: Ach 7, Elf 7, Gro 7, Mud 7, Alh 6, Dru/Geo 6, Gül 5, Kop 5, Sat 5, Sch 4
Orcanofaxius: Gül 2
Orcanosphaero: Gül 2
Orkanwand: Dru/Geo 3, Gül 2

P

Pandaemonium: Gül 5, Kop 4
Panik: Kop 4, Sat 1
Papperlapapp: Sch 2
Paralysis: Gül 5
Penetrizzel: Gro 6, Gül 5, Elf 4, Sch 4, Alh 3
Pentagramma: Gül 6, Kop 4, Mud 4, Alh 3, Sat 2
Pestilenz erspüren: Alh 6, Sat 6, Dru/Geo 3
Pfeil des Eises: Elf 3 (nur Firnelfen)
Pfeil des Erzes: Mud 4
Pfeil des Feuers: Gül 3 (als Wurfspieß des Feuers), Mud 3, Elf 1
Pfeil des Humus: Elf 4, Ach 3, Mud 2
Pfeil der Luft: Elf 5, Mud 4
Pfeil des Wassers: Ach 3, Elf 1
Planastrale: Mud 3
Plumbumbarum: Gül 7, Gro 5, Ach 4, Sat 4, Sch 4
Projektimago: Alh 6, Kop 4, Ach 2
Psychostabilis: Alh 7, Sat 5, Mud 4, Ach 3, Dru/Geo 3, Kop 3, Gül 2

R

Radau: Sat 3
Reptilea: Mud 6 (in reversalisierter Wirkung), Ach 4, Alh 4 (nur auf Schlangen), Sat 2
Respondami: Alh 5, Gro 5, Elf 4, Kop 4
Reversalis: Gül 4, Mud 3
Ruhe Körper: Alh 5, Elf 5, Ach 4, Sat 4, Mud 3, Kop 2

S

Salander: Gül 4, Ach 3, Sat 3
Sanftmut: Dru/Geo 5, Elf 4, Sat 4, Alh 3, Ach 2
Satuarias Herrlichkeit: Sat 5
Schabernack: Sch 7
Schadenszauber bannen: Gül 2
Schelmenkleister: Sch 5
Schelmenlaune: Sch 2
Schelmenmaske: Sch 6
Schelmenrausch: Sch 5
Schlangenruf: Alh 5
Schleier der Unwissenheit: Alh 7, Mud 5, Kop 3, Sat 3, Gül 2
Schwarz und Rot: Gül 3
Seelenfeuer lichterloh: Gül 2
Seelentier erkennen: Elf 1
Seelenwanderung: Alh 4 (nur auf freiwillige Ziele), Dru/Geo 3, Ach 2, Sat 2
Seidenweich: Sch 6
Seidenzunge: Elf 4, Sch 2
Sensattacco: Gül 4
Sensibar: Elf 7, Sat 5, Ach 4, Kop 3, Mud 4 (nur Artefaktempathie)
Serpentialis: Ach 4, Alh 4
Silentium: Elf 7, Gül 3, Sat 3
Skelettarius: Gül 5, Kop 2 (nur Mumien)
Solidirid: Elf 4
Somnigravis: Elf 6, Gül 4, Ach 3, Dru/Geo 3, Sat 3
Spurlos: Elf 6, Dru/Geo 3
Sphaerovisio: Kop 4, Gül 3
Spinnennetz: Sat 5
Spinnenruf: Kop 2

Spurlos: Elf 6, Dru/Geo 3
Standfest: Elf 3, Ach 2
Stein wandle!: Mud 3
Stillstand: Ach 3, Mud 3
Sumpfstrudel: Ach 2, Dru/Geo 2
Sumus Elixire: Alh 5, Dru/Geo 4

T

Tanz der Erlösung: Mud 4
Tauschrausch: Gro 2, Sch 2
Tempus Stasis: Mud 3, Ach 2
Thargunitothbann: Gül 3
Tiere besprechen: Sat 5
Tiergedanken: Elf 5, Dru/Geo 4, Sat 4
Tierruf: Sat 6
Tlalucs Odem: Gül 5
Totes handle!: Gül 3, Mud 3
Transformatio: Mud 4, Ach 3, Gro 3
Transmutare: Gül 3, Alh 2, Sat 2
Transversalis: Gül 4
Traumgestalt: Alh 5, Sat 4, Elf 3

U

Unberührt von Satinav: Ach 6, Mud 6, Elf 1
Unitatio: Alh 7, Elf 7, Mud 7, Ach 4, Dru/Geo 4, Gro 4, Gül 3, Kop 3, Sat 3
Unsichtbarer Jäger: Elf 2
Unsichtbare Glut: Mud 4

V

Valetudo Lebenskraft: Alh 3
Verschwindibus: Sch 7
Verständigung stören: Elf 6
Verwandlung beenden: Sat 4, Gül 2
Vipernblick: Ach 3, Alh 3, Gro 3, Sat 2
Visibili: Elf 6, Alh 3, Sch 3, Gül 2
Vocolimbo: Kop 2

W

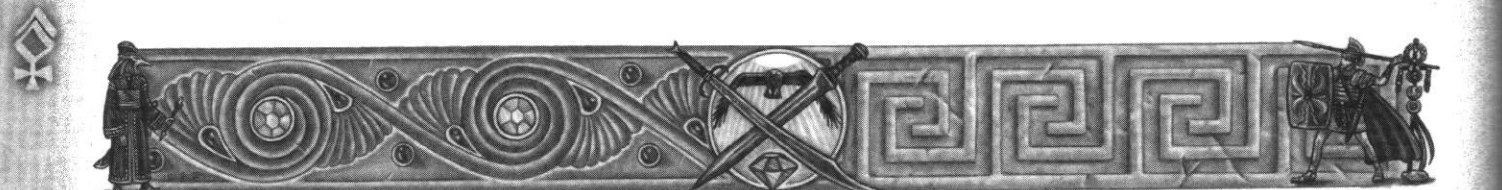
Wand aus Flammen: Dru/Geo 4, Gül 2
Wand aus Dornen: Dru/Geo 4
Wand aus Erz: Dru/Geo 3, Kop 3
Warmes Blut: Ach 7
Wasseratem: Elf 6
Wasserwand: Dru/Geo 3, Gül 2
Weiches erstarre!: Mud 4
Weisheit der Bäume: Dru/Geo 4, Elf 2
Weisheit der Steine: Kop 2
Weiße Mähne: Elf 5
Wellenlauf: Elf 5, Ach 2, Dru/Geo 2
Wettermeisterschaft: Ach 3, Alh 3, Dru/Geo 3, Mud 2
Windhose: Dru/Geo 4
Windstille: Elf 6
Wipfellauf: Elf 4, Ach 2, Dru/Geo 2

X

Xenographus: Alh 5, Mud 3

Z

Zagibu: Sch 7
Zappenduster: Sch 2
Zauberklänge: Mud 7, Alh 3, Elf 2
Zaubernahrung: Elf 3
Zauberwesen: Sat 3, Sch 3, Elf 2
Zauberzwang: Sat 5, Gro 4, Alh 3, Dru/Geo 2, Kop 2, Ach 1
Zorn der Elemente: Dru/Geo 6, Ach 5
Zunge lähmen: Sat 4, Dru/Geo 3, Sch 3
Zwingtanz: Mud 6, Dru/Geo 3, Gro 3



GÖTTLICHES WIRKEN IN DUNKLEN ZEITEN

In diesem Kapitel finden Sie alle regeltechnischen Besonderheiten für Geweihte in den Dunklen Zeiten. Wenn hier (und bei den entsprechenden Abschnitten zu Vor-/Nachteilen und Sonderfertigkeiten in diesem Buch) zu einzelnen Teilbereichen keine Angaben gemacht werden, gelten sinngemäß die

entsprechenden Angaben aus der Spielhilfe **Wege der Götter**. Den Geweihten der Dunklen Zeiten stehen drei Wege zur Verfügung, um ihre Karmaenergie zu nutzen: Mirakel, Göttliche Anrufungen (oder in Einzelfällen Liturgien) und Große Wunder.

MIRAKEL

Die unterste Stufe des göttlichen Eingreifens bilden auch in den Dunklen Zeiten die Mirakel, die nach den Regeln in **WdG 242** funktionieren. Jeder Geweihten-Spieler wählt insgesamt 4 Eigenschaften und 12 Talente aus den zur Verfügung stehenden Mirakel+ der jeweiligen Gottheit (siehe Liste auf Seite 82).

Ob ein Kult auch Mirakel+ besitzt (also Eigenschaften und Fertigkeiten, die der Gottheit nicht gefällig sind und die daher nicht mit Karma-Einsatz verbessert werden können), ist Spielleiterentscheid. Hierzu können Sie sich teilweise an den Angaben bei den einzelnen Göttern in **WdG** orientieren.

MINDERE WUNDER – DIE GÖTTLICHEN ANRUFUNGEN

Die Liturgien des modernen Aventuriens (**WdG 242**) sind in den Dunklen Zeiten zumindest bei den menschlichen Völkern kaum verbreitet, da sie sich erst noch in einem Jahrhundert langen Prozess aus einer Vorform entwickeln werden: den sechs hier vorgestellten, sogenannten *Göttlichen Anrufungen*. Die Entwicklung wird dabei in weiten Teilen ein Ergebnis der sich stärker vereinheitlichenden Kulte nach dem Silem-Horas-Edikt, wenn sich feste Kirchen herausbilden. Denn der Vorteil der Liturgien gegenüber den Göttlichen Anrufungen

ist ihre stärkere Berechenbarkeit, da meist ein erhofftes Ziel relativ verlässlich eintritt – zu bekannten und kalkulierbaren Kosten und unter absehbaren Bedingungen.

Die Göttlichen Anrufungen hingegen bieten nur einen groben Rahmen, um die Karmaenergie zu kanalisieren und damit erwünschte Effekte hervorzurufen. Diese sind nicht durch formalisierte und lange erprobte Gebete vorbestimmt, sondern ein Geweihter muss jedes Mal aufs Neue das erleben, was er erreichen möchte. Doch sind auf der anderen Seite dem Priester auch weniger Grenzen gesetzt, denn mit der Kenntnis der richtigen Anrufungen kann er viele verschiedene Effekte hervorrufen – wenngleich er für Effekte, die modernen Liturgien vergleichbar sind, höhere Erschwernisse in Kauf nehmen muss. Die Flexibilität geht also zu Lasten der Verlässlichkeit und der Berechenbarkeit.

LITURGIEN IN DEN DUNKLEN ZEITEN I

Auch wenn die Menschen der Dunklen Zeiten praktisch keine Liturgien nutzen, gibt es doch einige nicht-menschliche Völker, bei denen sich diese bereits vor langer Zeit herausgebildet haben. Hierzu gehören die zwergischen Angrosch-Geweihten (**WdH 230**), die echsischen Priester von H'Szint (**WdH 231**) und Zsahh (**WdH 231**) und die geweihten Gravesch-Priester der Orks (**WdH 240**). Auch die Hochschamanen von Nivesen, Waldmenschen, Utulus und Orks nutzen die bestehenden Regeln gemäß der Sonderfertigkeit *Kontakt zum Großen Geist* (**WdH 293**).

Da die Regeln zu Göttlichen Anrufungen und Liturgien darüber hinaus voll kompatibel sind, steht es Ihnen natürlich frei, auch menschlichen Geweihten Liturgien zugänglich zu machen oder auch neue Liturgien zu ersinnen. Hierzu sind jedoch Anpassungen nötig, da außer bei den obigen Ausnahmen offizielle geweihte Professionen in den Dunklen Zeiten die Göttlichen Anrufungen nutzen.

DIE GÖTTLICHEN ANRUFUNGEN IM EINZELNEN

Jede Göttliche Anrufung gilt als eine separate Sonderfertigkeit mit fünf einzelnen Graden, für deren Erwerb der Vorteil *Sacerdos* Voraussetzung ist. Diese Sonderfertigkeiten ersetzen die Liturgien aus **WdG** mit den oben genannten Ausnahmen vollständig. Jede Göttliche Anrufung wird auf dem I. Grad erlernt und kann stufenweise bis zum V. Grad verbessert werden. Der Grad gibt an, bis zu welcher Effekstufe (s.u.) eine Anrufung wirken kann: Wer Göttlichen Willen erzwingen nur auf dem III. Grad beherrscht, kann nur Effekte bis zur Stufe Beeindruckend hervorrufen. Ein Held erhält die Kenntnis Göttlicher Anrufungen bei der Generierung je nach Stufe des Vorteils *Sa-*



cerdos zugeteilt. Es sind nur die hier aufgeführten sechs Kräfte bekannt, es steht Ihnen aber frei, neue zu ersinnen. Genauer zum Erlernen und Steigern der entsprechenden Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 44.

LITURGIE IN DEN DUNKLEN ZEITEN II

Auch wenn die Liturgien in den Dunklen Zeiten eigentlich nicht als Regelmechanismus vorgesehen sind, können Sie dennoch auf sie zurückgreifen, da beide Systeme miteinander kompatibel sind. Auch Göttliche Anrufungen benötigen eine Probe auf Ritualkenntnis, die nötige Grundvoraussetzung für den Einsatz von Liturgien ist also gegeben. Überlegen Sie sich in diesem Fall einfach, ob nur (Spieler-)Geweihnte eines bestimmten Kultes über Liturgien verfügen und ob sie diese statt Göttlicher Kräfte oder zusätzlich zu diesen besitzen. Bestehende Liturgien können Sie dann zu den normalen Kosten verfügbar machen, für Kulte ohne Liturgien in **WdG** müssen Sie in dem Fall jedoch neue ritualisierte Wunder ersinnen.

Der Einsatz einer Göttlichen Anrufung wird weiter unten in diesem Kapitel genauer erklärt, im Folgenden finden Sie zunächst eine Aufzählung der einzelnen Sonderfertigkeiten. Dabei ist zu beachten, dass sich gelegentlich Überschneidungen ergeben können, also dieselben Effekte mit unterschiedlichen Göttlichen Anrufungen erzielt werden können. Einzig die Kreativität des Geweihten-Spielers bestimmt die möglichen Effekte innerhalb des vorhandenen Rahmens, das letzte Wort in Bezug auf die konkreten Auswirkungen und Effekte hat jedoch immer der Spielleiter.

Die Göttlichen Anrufungen beziehen sich in ihrem Effekt bei jeder Anwendung immer auf einen der sechs verehrten Aspekte der jeweiligen Gottheit, die zu Spielbeginn aus der Liste auf Seite 82 gewählt wurden. Ein Spieler-Geweihnte kann also immer nur einen Effekt von seiner Gottheit erleben, der mit den verehrten Aspekten übereinstimmt.

1) GÖTTLICHE ESSENZ KANALISIEREN

Diese Kraft kanalisiert Essenzen, die den verehrten Aspekten der göttlichen Wesenheit besonders nahe stehen. Sie erscheinen entweder in der Umwelt des Geweihten oder aus seinem eigenen Körper heraus.

Ein Priester, der Brajanos als Gott des Lichts verehrt, könnte beispielsweise (in aufsteigender Macht) von einer kleinen Lichtquelle über einen Blindstrahl bis hin zu einem zerschmetternden Bannstrahl verschiedenste Ausprägungen dieses Aspektes kanalisieren. Weitere Beispiele wären ein Lufthauch, ein Blitzstrahl oder ein ganzer Sturm für einen Geweihten der Sturmgötter Rahandra, Chrysir oder Effard, ebenso wie eine Feuersbrunst für Diener des Angrosch, die seinen feurigen Aspekt verehren.

Diese Göttliche Anrufung macht natürlich nur bei solchen Aspekten Sinn, die eine (halb-)stoffliche Ausprägung haben. Das Basisziel dieser göttlichen Anrufung ist entweder **P** oder **Z**, je nachdem ob man ein direktes Ziel treffen oder einen Flächeneffekt erzielen möchte.

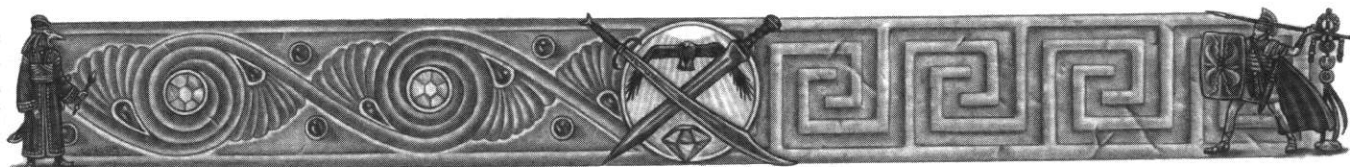
2) GÖTTLICHES PRINZIP STÄRKEN

Mit dieser Kraft kann man einen verehrten Aspekt in Personen oder der Umwelt stärken und ihn so über das natürliche Maß hinausheben.

Während ein Kampfpriester von Rondra den Mut Einzelner oder gar einer ganzen Armee stärken kann, vermag ein Legionsgeweihter der Shinxir dasselbe in Bezug auf Disziplin zu tun. Priester des Effard in seiner launenhaften Form können Zorn und Gleichmut erhöhen, Brajanos-Priester Ordnung und Anandusha-Geweihnte Verständigung und Erkenntnis verbessern. Auch können beide dafür sorgen, dass ein unordentlicher Raum auf wundersame Weise wieder ordentlich und leicht durchsuchbar wird, während Kutaki-Priester Vulkanströme und große Feuer zu verstärken vermögen. Diese Göttliche Anrufung kann jedoch nicht auf den Geweihten selbst und auch nicht gegen unfreiwillige Opfer erflcht werden. Es ist nicht möglich, Personen direkt durch einen Flächeneffekt zu beeinflussen, also beispielsweise den Mut aller Personen in einem Areal zu erhöhen.

Sie kann gleichermaßen bei stofflichen und immateriellen Aspekten angewendet werden, sofern dies Sinn macht. Das Basisziel dieser Göttlichen Anrufung ist je nach Anwendungsziel **P** oder **Z**.





3) GÖTTLICHEN WILLEN ERZWINGEN

Diese Kraft wirkt ähnlich wie die Stärkung eines göttlichen Prinzips, mit ihr kann man jedoch einzig und alleine göttliche Aspekte gegen unfreiwillige Opfer erzwingen. Daher ist sie vor allem bei solchen Geweihten verbreitet, die im Angesichte Ungläubiger wirken oder als Missionare unterwegs sind.

Ein Geweihter des schweigsamen Bruun könnte beispielsweise seinen Gegenüber oder eine ganze Menschenmasse zum Schweigen bringen, ein Diener des träumenden Bishdaniel Unwilligen (Alp-)Träume schicken oder ein Geweihter der Rondra jemanden zu einem ehrenhaften Zweikampf zwingen. Es ist auch möglich die Aufhebung eines Aspektes zu erzwingen und damit quasi einen karmalen Fluch auszustoßen. Beispielsweise könnte ein Priester des weisen Nandurios jemanden mit Dummheit schlagen, ein Diener des allsehenden Prais jemanden blenden oder ein Geweihter der nahrungsspendenden Gyldara jegliches Essen ungenießbar machen. Es ist auch möglich, ein Gebiet auf diese Weise zu verfluchen, also beispielsweise im Falle des Wasserherrn Effard einen Brunnen oder eine Quelle zum Versiegen zu bringen oder im Namen des Licht spendenden Brajanos einen Landstrich in Dunkelheit zu tauchen.

Diese Göttliche Anrufung kann vor allem bei immateriellen Aspekten benutzt werden und nur als karmaler Fluch bei stofflichen Aspekten. Man kann nicht etwa als Diener einer Feuergottheit den Gegenüber in Flammen aufgehen lassen, hierfür wäre die Kanalisation Göttlicher Essenz nötig. Das Basisziel dieser Liturgie ist **P**, im Falle der Verfluchung eines Gebietes stattdessen **Z**.

4) GÖTTLICHE MACHT BINDEN

Durch diese Göttliche Anrufung kann ein Aspekt der Gottheit in einen Gegenstand oder an einen Ort gebunden werden. Dies kann unterschiedlichste Ausprägungen haben, wichtig ist hierbei vor allem, die Bindung an einen stofflichen Gegenstand bzw. einen festen Ort.

Von der klassischen Weihe eines Gegenstandes passend zu den Aspekten der Gottheit – etwa eine Waffe für Braziraku – kann dies auch komplexere Formen annehmen. Im genannten Beispiel etwa die Schaffung einer blutsaufenden Keule oder aber einer Flammenklinge bei einer Feuergottheit. Anders könnte beispielsweise ein Geweihter der schlangenhaften Heschint seinen Stab in eine Schlange verwandeln oder er könnte einen Ort derart mit der Macht seiner Herrin erfüllen, dass er auf Schlangen anziehend wirkt. Auch die Weihe eines Ortes oder gar eines Tempels funktioniert durch diese Anrufung.

Diese Kraft kann auf stoffliche und immaterielle Aspekte angewendet werden. Das Basisziel ist **P** (wobei hier immer ein Objekt gemeint ist) oder **Z**.



RUFEN GÖTTLICHER TALISMANE

Auch in den Dunklen Zeiten existieren göttliche Talismane, wenngleich sich diese teils von den heutigen Talismanen unterscheiden. Ebenfalls gilt, dass viele Talismane nur regionale Bedeutung haben oder nur in manchen Kulturen bekannt sind – das gegen Ende der Dunklen Zeiten auftauchende Schwert *Armalion* beispielsweise kann nur von bosparanischen Rondra-Geweihten gerufen werden. Die Rahandra-Priester der Tulamiden hingegen haben eigene Talismane wie das Schwert *Rishal*. Welche göttlichen Talismane in den Dunklen Zeiten verfügbar sind ist prinzipiell Meisterentscheid.

Mit welcher Göttlichen Anrufung ein Talisman herbeigerufen werden kann, hängt prinzipiell vom gewünschten Verwendungszweck ab. Eine heilige Waffe zum Schutz der Gemeinschaft zu rufen funktioniert meist über Göttlichen Schutz erleben, einen mächtigen Träger göttlicher Essenz hingegen ruft man meist per Göttliche Essenz kanalisieren. Um einen göttlichen Talisman zu rufen muss mindestens eine grandiose Effektstufe erzielt werden.

5) GÖTTLICHE BESEEELUNG RUFEN

Durch diese Kraft ruft ein Geweihter die Macht eines verehrten Aspektes in sich selbst hinab, wodurch beispielsweise Eigenschaften geändert oder gar Verwandlungen vonstatten gehen können. Eine Brajanos-Priesterin, die seinen Magiebann in Ehren hält, könnte sich also vor Magie schützen, während ein Priester des Magiegottes Hesimandra Magie erkennen kann – nicht aber sich vor ihr schützen. Ein Numinor-Geweihter könnte im Wasser atmen, sich selbst in Wasser verwandeln oder aber keinen Durst mehr leiden. Geweihte der wandelnden Tsa oder Heschint könnten sich selbst verwandeln und Geweihte des erzenen Ingarosch ihre Haut hart wie Stahl machen.

Diese Kraft wirkt auf stoffliche und immaterielle Aspekte gleichermaßen, sofern dies sinnvoll ist. Das Basisziel ist **G**, eine Aufstufung ist maximal auf **PP** möglich. Um die Kraft auf ein unwilliges Opfer zu wirken, muss immer eine höhere Effektstufe erzielt werden als für den Effekt eigentlich nötig ist. Um einen winzigen Effekt auf jemand Unwilligen zu wirken sind also schon 8 TaP* (zwei Aufstufungen durch die Erweiterung auf **P** und für die Erweiterung auf ein unwilliges Ziel) nötig.

6) GÖTTLICHEN SCHUTZ ERLEBEN

Mit dieser Kraft kann der Geweihte sich oder andere vor den Auswirkungen verehrter Aspekte schützen oder aber sich durch die Kraft dieser Aspekte vor etwas anderem schützen lassen. Ein Geweihter des feurigen Angarim könnte sich vor Feuer schützen, ebenso wie dies ein Diener des Wasserherrn Effard könnte. Diese Kraft würde es außerdem einem Diener der Magiegöttin Heshinja ermöglichen, sich vor Magie zu schützen – oder aber vor Gift, falls er auch diesen Aspekt verehrt. Ein



Ein Wort zur Benennung

Der Einfachheit halber wird hier und an anderer Stelle eine einheitliche Benennung bezüglich der Anwendung von Göttlichen Anrufungen und den dazugehörigen Aspekten gewählt. Dabei wird der Aspekt in Klammern hinter der Göttlichen Anrufung genannt.

Der Leuthanios-Priester Belenos aus Teremon möchte verhindern, dass einige Comites eine für ihn und seine Freunde ungünstige Übereinkunft treffen. Daher möchte er ein Klima der Missgunst unter den Teilnehmern der Besprechung schaffen und wirkt Göttliches Prinzip stärken (unbeherrschte Emotionen) auf die Comites.

Diener einer Kampfgottheit könnte seine Widerstandskraft gegen Wunden stärken, ebenso wie ein Priester einer Blutgottheit oder einer Gottheit, die für Selbstbeherrschung steht. Diese Kraft ist auf stoffliche und immaterielle Aspekte anwendbar. Das Basisziel ist G.

PUTZUNG EINER GÖTTLICHEN ANRUFUNG

Im Folgenden soll ein Überblick über die regeltechnische Umsetzung der Göttlichen Anrufungen gegeben werden. Diese orientieren sich an den Regeln zu Liturgien in **WdG**, unterscheiden sich in Kernbereichen aber von diesen. Dennoch ist zum Verständnis der folgenden Texte die Nutzung von **WdG** praktisch unerlässlich. Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler zwar einen entsprechenden Effekt beim Wirken einer Göttlichen Anrufung erfleht und die Liturgiekenntnis-Probe den Erfolg dieses minderen Wunders bestimmt – die letztendliche Entscheidung der genauen Wirkung liegt aber beim Spielleiter. Dabei sollte dieser sich natürlich auf der Basis der folgenden Angaben bewegen und bedenken, dass eine Göttliche Anrufung niemals zum Nachteil des Geweihten wirkt, es sei denn als Nebenwirkung (beispielsweise wenn ein Geweihter auf einem kleinen Floß inmitten des Meeres einen Sturm entfacht).

Wie bereits dargelegt, beruht die Nutzung einer Göttlichen Anrufung immer auf einem der sechs Aspekte, die der Geweihten-Spieler bei der Generierung gewählt hat. Dabei muss der Spieler deutlich stärker als bei Liturgien auf seine Kreativität setzen, denn manche denkbare Wirkung mag zunächst nicht offensichtlich erscheinen. Auch hier gilt, dass ein Spielleiter keine unnötigen Steine in den Weg legen sollte, wenn ein Spieler eine gute Idee hat.

DIE PROBE

Zur Nutzung einer Göttlichen Anrufung muss ein Geweihten-Spieler eine Liturgiekenntnis-Probe würfeln. Diese wird gemäß der Tabelle in **WdG 244** modifiziert. Hierbei entfallen die Erschwernisse je nach Grad ersatzlos. Die Angaben zu Erleichterungen je nach Monat (–1) gelten für jede Gottheit in einem Zeitraum von etwa Monatslänge, der als der Gottheit besonders gefällig betrachtet wird. Dies muss sich auch bei Geweihten der späteren Zwölfgötter nicht zwingend mit der heutigen Einteilung überschneiden, da es sich hierbei um Menschenwerk handelt.

Entscheidend bei der Probe sind die übrig behaltenen Liturgiekenntnis-Punkte (LkP*) – von diesen hängt die konkrete Wirkung der Göttlichen Anrufung ab. Zu misslungenen Proben gelten die Angaben aus **WdG 242**. Der gewünschte Effekt muss vor der Probe angesagt werden, nicht aber die konkrete Stärke oder das genaue Zielobjekt (da diese auch vom Erfolg der Probe abhängen).

Zu beachten ist, dass die Ritualdauer der Göttlichen Anrufung vor der Probe gewählt werden muss, mehr zu den Möglichkeiten und Auswirkungen dieser Entscheidung erfahren sie weiter unten.

Der oben erwähnte Leuthanios-Priester Belenos möchte Zwietracht zwischen den Teilnehmern der Besprechung schaffen und wirkt Göttliches Prinzip stärken (unbeherrschte Gefühle). Seine Werte in MU, IN und CH betragen 12, 14 und 13. Die Liturgiekenntnis-Probe wird nicht erschwert (denn der Effekt ist in den Augen eines Leuthanios-Geweihten nicht eigensüchtig) und der Spieler würfelt 14, 4, 11. Es verbleiben von Belenos' insgesamt 14 Punkten in Liturgiekenntnis somit 12 LkP. Als Ritualdauer hat Belenos ein Stoßgebet gewählt, da er nur wenig Zeit hat (diese Entscheidung wird weiter unten noch bedeutsam).*

EFFEKSTUFE UND KOSTEN

Anhand der LkP* kann nun die genaue Stärke des Effekts der Göttlichen Anrufung festgestellt werden. Grundsätzlich richtet sich diese nach einer Einteilung in fünf Stufen, wobei für das Erreichen eines bestimmten Effekts immer ein Schwellenwert an LkP* erreicht werden muss. Es muss nicht die maximal mögliche Wirkung gewählt werden, es kann auch ein geringerer Effekt erzielt werden als der Würfelwurf ermöglicht. Üb-





Hilfreiche Sonderfertigkeiten

Es existieren zwei Sonderfertigkeiten für geweihte Helden (also solche mit dem Vorteil *Sacerdos* oder der SF *Spätweihe*), mit denen der Erfolg einer Probe beeinflusst werden kann. Mit der *Karmalen Einstimmung* kann die Ritualdauer im Vorhinein erhöht werden, um Erleichterungen auf die Probe zu erhalten. Mit der *Karmalen Kraftquelle* können im Nachhinein zusätzliche Karpunkte aufgewendet werden, um Erschwernisse zu vermindern oder fehlgeschlagene Proben auszugleichen. In beiden Fällen können maximal so viele LkP* übrig behalten werden, wie der Liturgiekenntniswert beträgt. Mehr zum Einsatz der Sonderfertigkeiten erfahren sie bei den entsprechenden Einträgen auf Seite 44.

rige Punkte können anderweitig genutzt werden (mehr hierzu siehe unten) oder verfallen.

Pro Effektstufe müssen im Normalfall 6 KaP aufgewendet werden (zu Abweichungen von dieser Regel siehe weiter unten). Jeder Effektstufe ist eine Wirkungsstärke (**WdG 250**) zugeordnet, die ähnlich wie bei Liturgien den spieltechnischen Effekt beschreibt. Hierbei ist die genaue Auswirkung vom Spielleiter-Entscheid abhängig, es sollte sich hierbei grob an der Wirkung ähnlicher Liturgien orientiert werden. Ein *Göttliche Essenz kanalisieren* (Heilung) könnte also beispielsweise die Wirkungsstärke an Lebenspunkten heilen.

Eine Übersicht finden Sie im folgenden Kasten. Die Namen der Effektstufen geben dabei jeweils an, in welchem Umfang der Effekt Einfluss auf die Umwelt hat bzw. wie dieser wahrgenommen wird. Zur konkreten spieltechnischen Wirkung wird die Wirkungsstärke herangezogen.

Es kann nur eine Effektstufe gewählt werden, die der entsprechenden beherrschten Stufe der Göttlichen Anrufung (I-V) entspricht. Um einen beeindruckenden Effekt zu erzielen, muss man eine entsprechende Göttliche Anrufung also mindestens auf Grad III beherrschen. Überzählige LkP* können ganz normal wie im Folgenden dargelegt zur Verbesserung der Göttlichen Anrufung genutzt werden.

Belenos hat 12 LkP übrig behalten und könnte somit maximal einen grandiosen Effekt erzielen (und hat die Göttliche Anrufung auch auf dem nötigen V. Grad erlernt). Dies würde ihn 24 KaP kosten und ihm 25 Punkte Wirkungsstärke zur Verfügung stellen.*

Da der Spielleiter ihm sagt, dass er die Wirkungsstärke aufwenden kann, um schlechte Eigenschaften der Comites zu erhöhen, beschließt der Spieler von Belenos, dass ihm 9 Punkte Wirkungsstärke reichen würden und er nur einen auffälligen Effekt erzielen muss. Dies kostet ihn standardmäßig 12 KaP. Die übrigen beiden Effektstufen kann er aufwenden, um die Wirkung der Göttlichen Anrufung anderweitig zu verändern. Sollte er dies tun, müssen eventuell die Kosten neu berechnet werden.

GÖTTLICHE ANRUFUNGEN GEGEN ZAUBER

Falls der Effekt einer Göttlichen Anrufung mit der Wirkung eines Zaubers konkurriert, dann gelten sinngemäß die entsprechenden Angaben zu Liturgien in **WdG 249**. Relevant ist hierbei für die Göttlichen Anrufungen immer die Wirkungsstärke, nie die reinen LkP*.

Grundsätzlich können Göttliche Anrufungen bei der Nutzung der Aspekte Magie (per *Göttlichen Willen erzwingen* oder *Göttlichen Schutz erleben*) oder Magiebann (per *Göttliche Essenz kanalisieren*, *Göttliches Prinzip stärken*, *Göttliche Beseelung rufen* oder *Göttlichen Schutz erleben*) genutzt werden, um Zauber auf die eine oder andere Art zu schwächen oder sie gar ganz aufzuheben. Ob andere Aspekte dieselbe Wirkung haben hängt von den Umständen und dem Zauberspruch ab, die Einzelheiten sind hierbei Spielleiterentscheid. Ein Emotionen verstärkender Zauber könnte beispielsweise durch passende Göttliche Anrufungen mit den Aspekten Disziplin, Ruhe oder Vernunft gekontert werden, während Illusionen durch *Göttliche Beseelung rufen* (Hellsicht) erkannt werden können.

Wenn man eine höhere Effektstufe erreicht als man benötigt, dann kann man die Göttliche Anrufung auf verschiedene Art und Weise modifizieren:

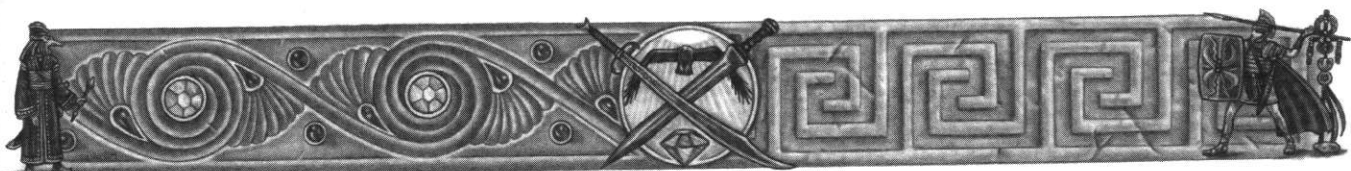
- Pro nicht benötigter Effektstufe können die Karmakosten um 2 Punkte gesenkt werden. Die Minimalkosten betragen immer 1 KaP.
- Pro nicht benötigter Effektstufe kann das Ziel um eine Kategorie aufgestuft werden (mehr dazu siehe unten).
- Pro nicht benötigter Effektstufe kann die Wirkungsdauer der Göttlichen Anrufung um eine Stufe erhöht werden (mehr dazu siehe unten).

Effektstufe:	marginal	auffällig	beeindruckend	grandios	epochal
LkP*:	0	4	8	12	16
KaP:	6	12	18	24*	30**
Wirkungsstärke:	3	9	15	25	40

*) davon 1 KaP permanent

**) davon je nach Wirkung 2–5 KaP permanent





Belenos hat noch eine Effektstufe übrig, mit der er nun die Wirkungsdauer erweitern kann. Er hat aus Zeitgründen nur ein Stoßgebet gewirkt und daher beträgt die Wirkungsdauer standardmäßig 9 KR. Belenos setzt die letzte Effektstufe für eine Erweiterung der Wirkungsdauer ein. Diese erhöht sich damit auf 9 SR.

Hiermit ist Belenos fertig. Er hat ein Stoßgebet gewirkt und erzielt damit einen auffälligen Effekt. Durch die Aufstufung der Reichweite kostet ihn dies 18 KaP, er erhöht die Arroganz und den Jähzorn des wortführenden Comes um 4 bzw. 5 Punkte. Insgesamt hält diese Wirkung 9 SR an und sollte Belenos' Hoffnung gemäß ausreichen, um die Besprechung zu sprengen.

GROSSE WUNDER

Große Wunder funktionieren in den Dunklen Zeiten nach denselben Grundregeln wie in späteren Epochen (WdG 244). Ihre Gewährung und Häufigkeit ist reiner Meisterentscheid, gerade in Zeiten großer Streitigkeiten zwischen

den Dienern der Götter, wie beispielsweise im Streit der Kriegsgötter oder im Kampf um das Jenseits, mag es jedoch häufiger zu einem direkten Eingreifen der Überderischen kommen.

DIE GÖTTER IN DER DUNKLEN ZEIT

Im Folgenden finden Sie eine Tabelle der Götter, die in den Dunklen Zeiten Karma an aventurische Priester spenden, deren *Primärliturgie* also bekannt ist. Diese Angaben sind nicht als exklusiv anzusehen: Wenn Sie für ihre eigene Kampagne also weitere Götter ersinnen wollen, dann fühlen Sie sich frei, dies zu tun. Da viele Kulte nach den Dunklen Zeiten im Zuge von Silem-Horas-Edikt, Verfolgung der tulamidischen Kultur unter Hela-Horas und dem Wüten der Priesterkaiser verloren gehen, muss es im späteren Aventurien keine Spuren dieser

Glaubensgemeinschaften mehr geben – wie es auch bei vielen der unten genannte Götter mit der Primärliturgie früher oder später geschehen wird.

Die Angaben sind natürlich als außeraventurische Festlegungen zu verstehen. Mitunter kann es vorkommen, dass ein Geweihter Karma von einer Entität dieser Liste erhält, obwohl er jemand anderen hinter der Quelle seiner Macht glaubt. Wichtig ist vor allem, dass die Aspekte der verehrten Wesenheit und des tatsächlichen Karmaspenders übereinstimmen.

Entität	Aspekte
Ankhatep	Kraft, Wettkampf, Nahrung, Jagd, Körper(lichkeit), wilde Tiere, Fruchtbarkeit, Abrichten, Herrschaft über Natur, Widerstandsfähigkeit, Überleben
Aves	Reise, Entdeckung, Vögel, Handel, Glück, Seefahrt, Wanderschaft, Suche, Entdeckungen, Schicksal, Abenteuer, Reiten und Reittiere, selbst erlangtes Wissen, Kampf gegen Echsen, Musik, Freiheit, Abenteuer
Bishdariel	Schlaf, Traum, Vergessen, Erinnerung, Seelen, Schicksal, langfristiges Wissen, Stille, Erkenntnis, Prophezeiung, Rausch, Vergangenes, Körper, Ruhe
Boron	Tod, Nacht, Seelen, Vergessen, Schlaf, Schweigen, Ruhe, Dunkelheit, Bestattung, Traum, Totenruhe, Prophezeiung, Geister, Blut
Brazoragh	Naturgewalten, Kampfrausch, Blut, Herrschaft, Überleben, Männlichkeit, Fruchtbarkeit, Rausch, wilde Tiere, Stärke, Körper, Kraft, Jagd, Wut/Zorn, Schaffenskraft, Wettkampf, Robustheit, Hornträger
Bylmaresh	Heimlichkeit, Heimtücke, Gift, Disziplin, Wehrhaftigkeit, Spinnentiere, Stärke, Täuschung, Lüge, Geheimnisse, Diebstahl, Intrigen, Schutz
Chrysis	Luft, Wind, Sturm, Nebel, Fliegen, Regen, Kampf, Zerstörung, Flugtiere, Entfernung, Herrschaft, Hinterlist, Lebenslust, Übersicht, Besonnenheit, Intrigen
Efferd	Wasser, Meer, Flüsse, Seefahrt, Wasserlebewesen, Zerstörung, Wetter, Winde, Luft, Wildheit, pflanzliche Fruchtbarkeit, Schicksal, Emotionen, Kraft



Die Tabelle ist aufgeteilt in drei Spalten. In der ersten Spalte findet sich der Name der **Entität**, der natürlich nicht der tatsächliche Name der Wesenheit ist, sondern der verbreitetste und damit derjenige unter dem ein Spieler des Schwarzen Auges die Gottheit am schnellsten findet. Aventurisch haben die Götter viele Namen und viele Kulte, die ihnen folgen. Für einen ersten Eindruck, welche Götter in welchen Kulturen verehrt werden, sie die entsprechenden Texte in den Hintergrundbüchern und bei den möglichen Professionsangaben der Kulturen in diesem Heft.

Unter **Aspekte** und **Mirakel+** finden Sie alle Angaben, die zur Erstellung eines Geweihten dieser Wesenheit nötig sind. Die Angaben beziehen sich dabei nur auf Aspekte, die von irgendwelchen Kulturen in den Dunklen Zeiten den jeweiligen Wesenheit zugeschrieben werden, in anderen Epochen oder Zeitaltern mag dies anders aussehen. Auch verehrt kaum ein Kult alle Aspekte einer Gottheit. *Regeltechnisch bedeutet dies, dass jeder Geweihte 4 Eigenschaften (MR und Ausweichen zählen hierbei als Eigenschaften) und 12 Talente aus der Spalte Mirakel+ wählt, sowie 6 Aspekte aus der Spalte Aspekte.* Diese haben eventuell Einfluss auf seinen Talentspiegel, in jedem Fall aber auf das Wirken von Wundern (vergleichen Sie dazu auch die Angaben auf den Seiten 40 und 76).

Ob ein Kult Mirakel- besitzt, ist Spielleiterentscheid.

Ein Beispiel

Matthias möchte einen Geweihten spielen, der die Gottheit Bishdarel verehrt. Den genauen Kult kann er sich selbst überlegen, daher wählt er einen bosparanischen Geheimzirkel, der die Entität unter dem Namen Bidarius kennt und den Gott vor allem als Schutzherrn der Seelen und den Hüter von Vergangenheit und Zukunft verehrt. Nach diesen Festlegungen macht er sich an die Auswahl der Aspekte und Mirakel-Talente.

Als seine sechs Aspekte wählt er Seelen, Schicksal, Erinnerung, Vergessen, Vergangenes und Prophezeiung. Auf diese Aspekte werden sich in Zukunft seine Göttlichen Anrufungen beziehen. Bei den vier Eigenschaften wählt er anschließend MU, CH, IN und KO. Bei den 12 Talenten entscheidet er sich zunächst für *Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Philosophie, Sagen/Legenden, Heilkunde Seele* und die Gabe *Prophezeien*. Da er noch zwei Talente übrig hat, wählt er außerdem *Ringens* und *Fesseln/Entfesseln* und entscheidet als Begründung, dass der Kult des Bidarius recht wehrhaft ist.

Damit hat er alle nötigen Festlegungen getroffen, um seinen Geweihten Wunder wirken zu lassen.

Mirakel+

IN, GE, KK, KO, MR, Ausweichen; Raufen, Ringen, Akrobatik, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Tanzen, Zechen, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Anatomie, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Fleischer, Gerber/Kürschner, Heilkunde (Gift, Krankheiten, Wunden), Kochen, Lederarbeiten, Viehzucht; Gabe Gefahreninstinkt

MU, IN, CH, GE, KO, Ausweichen; Dolche, Raufen, Ringen, Säbel, Athletik, Fliegen, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Singen, Sinnenschärfe, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Geographie, Götter/Kulte, Philosophie, Sagen/Legenden, Sprachkunde, Abrichten, Boote Fahren, Fahrzeug Lenken, Handel, Heilkunde Krankheiten, Instrumentenbauer, Kartographie, Musizieren, Seefahrt

MU, IN, CH, GE, KO; Ringen, Athletik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zechen, Etikette, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Anatomie, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Philosophie, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Alchimie, Heilkunde (Krankheiten, Seele, Wunden); Gabe Prophezeien

MU, KL, IN, CH, MR; Fernkampf-Talente, Ringen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Alchimie, Heilkunde (Gift, Krankheiten, Seele); Gabe Prophezeien

MU, IN, CH, KO, KK; alle Nahkampf-Talente, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Zechen, Überreden, Fährtensuchen, Wildnisleben, Tierkunde, Abrichten, Fleischer, Gerber/Kürschner, Heilkunde Gift, Lederarbeiten, Viehzucht

MU, KL, IN, GE, FF, Ausweichen; alle Fernkampf-Talente, Dolche, Raufen, Ringen, Akrobatik, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Zechen, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Schauspielerei, Sich Verkleiden, Überreden, Fallenstellen, Orientierung, Anatomie, Pflanzenkunde, Tierkunde, Alchimie, Feinmechanik, Heilkunde Gift, Tätowieren; Gabe Gefahreninstinkt

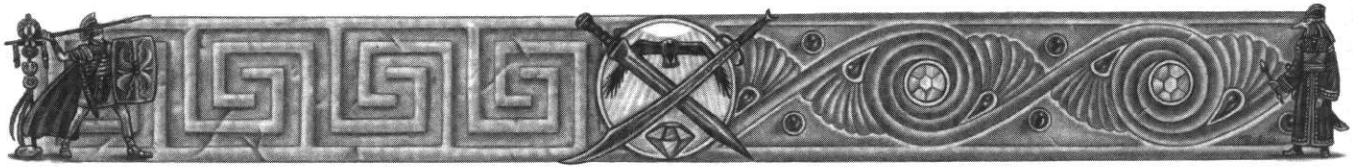
MU, IN, CH, GE, KO; alle Fernkampf-Talente, Raufen, Ringen, Akrobatik, Athletik, Fliegen, Körperbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fallenstellen, Orientierung, Wettervorhersage, Geographie, Philosophie, Schätzen, Staatskunst, Abrichten, Kartographie, Seefahrt

MU, IN, GE, KK, KO; Ringen, Athletik, Fliegen, Körperbeherrschung, Schwimmen, Sinnenschärfe, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Philosophie, Ackerbau, Boote Fahren, Heilkunde Krankheiten, Seefahrt, Zimmermann; Gabe Prophezeien



Entität	Aspekte
Firun	Eis/Schnee, Überleben, unbelebte Natur, belebte Natur, Wildheit, Winter, Jagd, körperliche Härte, Stärke, Askese, Norden, Disziplin
Hesinde	Veränderung, Wandel, Magie, Schlangen, Elemente, Gift, Kunst, Hellsicht/Prophezeiung, Erkenntnis, Verständigung, Wissen, Geheimnisse, Astrologie, Schicksal, Klugheit, Gelehrsamkeit, Alchimie, Sterne, Sprache, Schrift, Vergangenes, Freiheit, Ästhetik
Himmelswölfe*	verschiedene
Ifirn	Frühling, Anfang, belebte Natur, Wildnis, Güte, Heilung, Hilfsbereitschaft, Fernkampf, Überleben, Reise, Jagd, Opferbereitschaft, Orientierung, Schnee
Ingerimm	Handwerk, wildes Feuer, beherrschtes Feuer, Vulkane, Erz/Fels, Stahl, Erdbeben, Beständigkeit, Geduld, Geschicklichkeit, Härte, Kraft, Stärke, Fleiß, Zorn, Mut, Standhaftigkeit, Tradition, Gemeinschaft, Kampf gegen Geschuppte, Gedächtnis, Bergbau, Konstitution
Kamaluq**	verschiedene
Kor	Krieg, Kampf, Eroberung, körperliche Stärke, Sieg, Worttreue, Furchtlosigkeit, Chimären, Gnadenlosigkeit, Blut, Zerstörung, Gefühlskälte, Wut/Zorn, Kampfmagie, Widerstandsfähigkeit, Herausforderung
Levthan	Lust, Zwang, Stärke, Fruchtbarkeit, Versuchung, Macht, Männlichkeit, Brünstigkeit, Zügellosigkeit, Vergnügen, Eigennutz, Schönheit, Ekstase, Körper, unbeherrschte Emotionen, Impulsivität, Betrug, Intrigen
Marbo	Tod, Untod, Wahnsinn, Prophezeiung, Schlaf, Traum, Vergänglichkeit, Rausch, Geister, Verfall, Aasvögel, Krankheit, Seelen, Seelenfriede, Vergangenheit, Erinnerung, Widerstandsfähigkeit, Lethargie, Geheimnisse
Mokoscha***	Schwarminsekten, Gemeinschaft, Fleiß, Reise, Opferbereitschaft, Treue, Verborgtheit, Geheimnisse, Alchimie, Heilung, innere Stärke, Körper, Aufmerksamkeit, Widerstandsfähigkeit, Gedankenschärfe, Schrift, Verständigung, Handel
Namenloser	Macht, Herrschaft, Erfolg, Selbstsucht, Rache, Versuchung, Lüge, Verrat, Heimtücke, Hass, Zerstörung, Stärke, Geheimnisse, Täuschung, Verführung, Finsternis, Erinnerung, Diebstahl, Gift, Intrigen, Heimlichkeit
Nandus	Weisheit, Einsicht, Hellsicht, Prophezeiung, Wissen, Schläue, Erkenntnis, Bildung, Planung, Strategie, Taktik, Improvisation, Schrift, Verborgenes, List, Freiheit, Rätsel, Geheimnisse, Intrigen, Heimlichkeit
Numinor	Navigation, Herrschaft über das Meer, Seefahrt, Sieg, Triumph, Wind, Wetter, Athletik, Geduld, Ruhe, Vernunft, Verhandlung, Prophezeiung, Entdeckung, Grenzenlosigkeit, Planung, Strategie, Weite, Unendlichkeit, Himmel
Ojo'Sombri	Geheimnisse, Verborgtheit, Meuchelei, Wissen, Prophezeiung, Hellsicht, Hinterlist, Magie, Geduld, Widerstandsfähigkeit, Planung, Aufmerksamkeit, Macht, Suche, Herrschaft, Heimlichkeit, Intrigen
Peraine	Ackerbau, Humus, Fruchtbarkeit, Heilung, Krankheiten, Sterben/Vergehen, natürlicher Kreislauf, Arbeit, Kinder, Verantwortung, Hilfsbereitschaft, Pflanzen, Aufopferung, Nahrung, Ausdauer, Körper, innere Ruhe, unbelebte Natur
Phex	List, Heimtücke, Nacht, Schatten, Magie, Mond, Nebel, Heimlichkeit, Prophezeiung, Schläue, Eigensinn, Handel, Diebstahl, Glück, Humor, Freiheit, Geheimnisse, geheimer Kampf, Rechenkunst, Sterne, Lüge, Informationen, Flucht, Herrschaft, Intrigen
Praios	Herrschaft, Sonne, Licht, Himmel, Hellsicht, Prophezeiung, Ordnung, Gerechtigkeit, Fliegen, Gesetz, Recht, Hierarchie, Ehrlichkeit, Wahrheit, Magiebann, Standhaftigkeit, Demut, Wachsamkeit, Süden

*) vergeben Karma nur an die Nivesen-Hochschamanen; **) vergibt Karma nur an die Waldmenschen-Hochschamanen; ***) Alhanier besitzen keine Primärliturgie



Mirakel+

MU, GE, KO, KK, Ausweichen; alle Fernkampf-Talente, Raufen, Ringen, Speere, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, alle Natur-Talente, Pflanzenkunde, Tierkunde, Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, Fahrzeug lenken, Feuersteinbearbeitung, Fleischer, Gerber/Kürschner, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten; Gabe Gefahreninstinkt

MU, KL, IN, CH, FF, MR; Singen, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Schriftlicher Ausdruck, Überreden, Überzeugen, alle Wissens-Talente, Alchimie, Feinmechanik, Glaskunst, Heilkunde (Gift, Krankheiten), Holzbearbeitung, Kartographie, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Töpfern

wie WdG 174

MU, IN, CH, GE, KO; alle Fernkampf-Talente, alle körperlichen Talente, Menschenkenntnis, Überzeugen, alle Natur-Talente, Geographie, Pflanzenkunde, Tierkunde, Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, alle Heilkunde-Talente, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten; Gabe Gefahreninstinkt

MU, KL, IN, FF, KO, KK; Armbrust, Belagerungswaffen, Selbstbeherrschung, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Baukunst, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Philosophie, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, alle etwas schaffenden oder bearbeitenden Handwerks-Talente

wie WdG 168

MU, GE, KO, KK, MR, Ausweichen; alle Kampftalente, Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis, Überzeugen, Anatomie, Kriegskunst, Magiekunde, Rechtskunde, Tierkunde, Abrichten, Fahrzeug Lenken, Fleischer, Heilkunde Wunden

IN, CH, GE, KO, KK; Raufen, Ringen, Akrobatik, Athletik, Körperbeherrschung, Tanzen, Betören, Menschenkenntnis, Überreden, Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Anatomie, Philosophie, Staatskunst, Abrichten, Falschspiel, Heilkunde (Gift, Wunden)

MU, IN, CH, KO; Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zehen, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Anatomie, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kryptographie, Pflanzenkunde, Philosophie, Sagen/Legenden, Alchimie, alle Heilkunde-Talente, Gabe Prophezeien

MU, KL, IN, CH, KO, MR; Gaukeleien, Reiten, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Orientierung, Anatomie, Geographie, Götter/Kulte, Kryptographie, Philosophie, Rechnen, Sagen/Legenden, Schätzen, Staatskunst, Boote Fahren, Fahrzeug Lenken, Handel, alle Heilkunde-Talente; Gabe Prophezeien

MU, KL, IN, CH, KK, KO; ein Kampftalent, Athletik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Betören, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kryptographie, Magiekunde, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Staatskunst, Falschspiel, Heilkunde Gift; Gabe Gefahreninstinkt

KL, IN, CH, FF, MR; Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, alle Gesellschaftlichen Talente, Fallenstellen, alle Wissens-Talente, Alchimie, Falschspiel, Kartographie; Gabe Prophezeien

MU, KL, IN, KK, KO; Belagerungswaffen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Geographie, Heraldik, Kriegskunst, Philosophie, Sternkunde, Abrichten, Boote Fahren, Handel, Kartographie, Seefahrt, Seiler, Zimmermann; Gabe Prophezeien

KL, IN, CH, GE, FF, MR; Dolche, Wurfmesser, Akrobatik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Fährten suchen, Orientierung, alle Wissens-Talente; Gabe Gefahreninstinkt, Gabe Zwergennase

KL, IN, CH, FF, KO, Ausweichen; Athletik, Selbstbeherrschung, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Wettervorhersage, Wildnisleben, Anatomie, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Brauer, Fleischer, Hauswirtschaft, alle Heilkunde-Talente, Kochen, Viehzucht

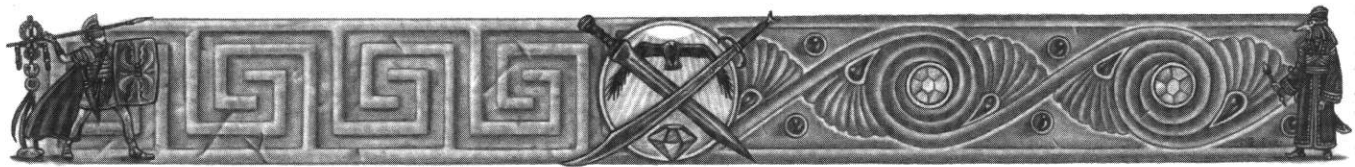
MU, KL, IN, CH, FF, GE, MR, Ausweichen; Dolche, Wurfmesser, Akrobatik, Gaukeleien, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Betören, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Fesseln/Entfesseln, Götter/Kulte, Kryptographie, Magiekunde, Mechanik, Philosophie, Rechtskunde, Schätzen, Sternkunde, Falschspiel, Feinmechanik, Handel, Schlösser Knacken; Gabe Gefahreninstinkt, Gabe Prophezeien

MU, IN, CH, GE, KO, MR; Fliegen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Baukunst, Brettspiel, Götter/Kulte, Heraldik, Magiekunde, Philosophie, Rechtskunde, Staatskunst, Abrichten, Hauswirtschaft, Heilkunde Seele; Gabe Prophezeien



Entität	Aspekte
Rahja	Rausch, Freude, Musik, Liebe, Kunst, Hingabe, Viehzucht, Lust, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Pferde, Leidenschaft, Blut, körperliche Kontrolle, Sinneswahrnehmung, Tanz, Kreativität
Rondra	Kampf, Ehre, Wetter, Gewitter, Raubtiere, Schutz, Tapferkeit/Mut, Blut, Waffen, Prophezeiung, Zorn, Jagd, Körper, Besonnenheit, Traditionen
Satuaria*	Leben, Erde, Geburt, Gefühle, Jugend, Heilung, Gift, Fruchtbarkeit, Weiblichkeit, Tiere, Jagd, Krankheit, belebte Natur, Vereinigung
Shinxir	Strategie, Taktik, Krieg, Athletik, Mut, Disziplin, Ordnung, Gemeinschaft, Erz, Formation, Gruppengefühl, zerstörendes Feuer, Kampf, Geduld, Schutz, Treue, Wettkampf, Körper, Führung, List, Übersicht, Opferbereitschaft, Beständigkeit
Simia	Handwerk, Haushalt, kontrolliertes Feuer, Kreativität, Kunst, Schöpfungskraft, Neubeginn, Jugend, Erkenntnis, Erfindungen, Erneuerung, Ehrlichkeit, Handel
Swafnir	Kraft, Mut, Meer, Naturgewalten, Seefahrt, Kampfrausch, Ungestümheit, Weisheit, Ehre, Treue, Gemeinschaft, Meeresräuber, Athletik, Wettkampf, Traditionen, Ausgelassenheit, Reise
Tairach**	verschiedene
Travia	Glück, Zufriedenheit, Heimat, Treue, Frieden, Gastfreundschaft, Herdfeuer, Freundschaft, Friedfertigkeit, Mitleid, Fürsorge, Hilfsbereitschaft, Nahrung, Gemeinschaft, Widerstandsfähigkeit, Traditionen, Familie, Gemeinsinn, Seelenfrieden
Tsa	Fruchtbarkeit, Geburt, Wandlung, Farben, Leben, Schöpfungskraft, Neuanfang, Wiedergeburt, Heilung, Zukunft, belebte Natur, Erneuerung, Friedfertigkeit, Geburt, Grenzenlosigkeit, Freiheit, Ackerbau
Ucuri	Besonnenheit, Informationen, Wachsamkeit, Wissen, Geheimnisse, Verschwiegenheit, Ehrlichkeit, Ordnung, Wahrheit, Triumph, Sieg, Verständigung, Schnelligkeit, Treue, Entschlossenheit, Schrift, Reise, Ziel, Herrschaft

*) vergibt Karma nur an die bosparanischen Satu- und echsischen Ssad'Huar-Geweihten; **) vergibt Karma nur an die Hochschamanen der Orks



Mirakel+

MU, IN, CH, GE, FF, KO, Ausweichen; Akrobatik, Gaukeleien, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen, Betören, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Abrichten, Brauer, Heilkunde (Seele, Wunden), Malen/Zeichnen, Musizieren, Schnaps Brennen, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tätowierer, Winzer

MU, IN, GE, KK, KO, Ausweichen; alle Kampf-Talente außer Belagerungswaffen, Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Lehren, Überzeugen, Fährstensuchen, Wettervorhersage, Brettspiel, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Heraldik, Kriegskunst, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Staatskunst, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Fahrzeug lenken, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Heilkunde Wunden, Lederarbeiten

MU, IN, CH, GE, KO; Athletik, Fliegen, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen, Betören, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Fährstensuchen, Wildnisleben, Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Alchimie, Brauer, alle Heilkunde-Talente, Kochen, Musizieren, Viehzucht

MU, KL, CH, GE, KO; alle Kampf-Talente, Athletik, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fährstensuchen, Orientierung, Anatomie, Brettspiel, Geschichtswissen, Heraldik, Kriegskunst, Philosophie, Rechtskunde, Staatskunst, Heilkunde Wunden

KL, IN, CH, FF, GE; Armbrust, Belagerungswaffen, Schleuder, Gaukeleien, Sinnenschärfe, Etikette, Lehren, Baukunst, Brettspiel, Kryptographie, Mechanik, Rechnen, Schätzen, Alchimie, Brauer, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Hauswirtschaft, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Kochen Malen/Zeichnen, Metallguss, Schnaps Brennen, Schneidern, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst, Zimmermann

MU, IN, GE, KO, KK, Ausweichen; Raufen, Ringen, Athletik, Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Singen, Zechen, Lehren, Überreden, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Geschichtswissen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Tierkunde, Boote Fahren, Handel, Heilkunde (Seele, Wunden), Seefahrt, Tätowierer, Zimmermann

wie WdG 190f.

MU, IN, CH, FF, KO; Raufen, Ringen, Athletik, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zechen, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Ackerbau, Brauer, Fleischer, Hauswirtschaft, alle Heilkunde-Talente, Kochen, Schnaps Brennen, Viehzucht, Webkunst, Winzer

MU, IN, CII, FF, GE, KO, Ausweichen; Akrobatik, Gaukeleien, Selbstbeherrschung, Singen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Lehren, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Überzeugen, Orientierung, Anatomie, Götter/Kulte, Magiekunde, Pflanzenkunde, Philosophie, Sagen/Legenden, Schätzen, Tierkunde, Abrichten, alle Heilkunde-Talente, alle schaffenden Handwerks-Talente

MU, KL, IN, CH, GE; Athletik, Fliegen, Reiten, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Menschenkenntnis, Schriftlicher Ausdruck, Überreden, Überzeugen, Orientierung, Brettspiel, Geographie, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Heraldik, Kriegskunst, Kryptographie, Magiekunde, Philosophie, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Sprachenkunde, Staatskunst, Abrichten, Boote Fahren, Fahrzeug Lenken, Kartographie, Seefahrt



ΑΠΗΛΑΠΕ

ΑΠΗΛΑΠΕ Ι – ΑΜΕΝ ΙΝ ΔΕΝ ΔΥΠΚΛΕΝ ΖΕΙΤΕΝ

Im Folgenden finden Sie einige exemplarische Namen der verschiedenen Kulturkreise, die in den Dunklen Zeiten gebräuchlich waren. An deren Klang und Aufbau können Sie sich auch bei weiteren Namen orientieren, denn naturgemäß kann diese Liste nur eine begrenzte Auswahl bieten.

ΒΟΣΠΑΡΑΠΙΣΧΕ ΑΜΕΝ

Bosparaner tragen meist nur einen Vornamen, bei höhergestellten Persönlichkeiten gelegentlich auch zwei. Nachnamen sind nur wenig gebräuchlich und vor allem in den Städten oder bei besonders alten Familien üblich. Auf dem Land gibt es meist keine Notwendigkeit für Nachnamen, mitunter wird eine Ortsbezeichnung genutzt, wenn man in der Fremde unterwegs ist (Ortsname mit der Endung -(i)us bei Männern oder -(i)a bei Frauen; der Nachname "Bosparanius" würde beispielsweise heißen, dass der Namensträger aus Bosparan stammt). In den Nordprovinzen sind Nachnamen gerade beim einfachen Volk noch weniger verbreitet, hier werden oft beschreibende Beinamen genutzt (wie *Sigman der Schöne* oder *Hitta die Starke*).

Bei bosparanischen Namen können sie sich neben den hier vorgestellten Beispielen an Namen der römischen Antike oder (für die Nordprovinzen) am Frühmittelalter der ehemals romanisierten Lande orientieren.

Namen des Horasiats

Die folgenden Namen werden vor allem in den Kernlanden des Reiches und den Südprovinzen benutzt, man mag sie aber auch in den Nordprovinzen gelegentlich antreffen, besonders wenn eine Familie sehr traditionsbewusst ist.

Gerade ein- oder zweisilbige Namen sind häufig Kurzformen, hier kann man auch die Endung -us oder -ius (bzw. für Frauen -a oder -ia) anfügen. Statt *Brigon* könnte ein Held also auch *Brigoni* heißen. Ebenso verkürzt man aber besonders unter engen Freunden oder in der Unterschicht Namen, so dass ein *Lucianus* aus den Armenviertel Bosparans auch *Lucian* oder gar *Luc* gerufen wird. Ein prominentes Beispiel hierfür ist der Soldatenkaiser *Jel*, der eigentlich *Jeliani* hieß, aber von seinen ihn verehrenden Soldaten bald nur noch in der Kurzform genannt wurde – was der Kaiser als Ehre Begriff, weshalb er den Namen auch offiziell übernahm.

Männliche Vornamen: Arn, Astagius, Aurentian, Avenus, Balphemor, Basilius, Belen, Boronus, Bosper, Brigon, Caio, Calman, Carolan, Cereborn, Cessus, Cordovan, Crisirius, Dalek, Dexter, Dozman, Elon, Emmeranus, Eudo, Eugenius, Fallonius, Floro, Florus, Fortius, Fran, Galdur, Garian, Gerindor, Geron, Glacierian, Golgor, Gyltus, Haldur, Hydronius, Isidorius, Jelianus. Leomar, Lucardus, Lucianus, Madanus,

Magnus, Malugin, Marius, Murak, Nasul, Novacius, Ogman, Olruk, Ormanus, Palinor, Parinor, Pher, Prosperus, Quadan, Quintus, Rateral, Reutus, Rondricus, Rubellus, Salvus, Seneb, Shinxirius, Silem, Theodicus, Thuan, Timus, Travinius, Ucurius, Usim, Valpo, Valtoron, Viscio, Voltan, Xavierus, Yarum, Yaryndar, Yulag, Zirrakion

Weibliche Vornamen: Amara, Antigia, Arvilla, Asmodena, Bethana, Borondria, Bospara, Celissa, Charissia, Cusmina, Dalida, Davina, Elara, Felicita, Finandena, Galeana, Galena, Gea, Gloriana, Gylta, Gyltudia, Hela, Hesindia, Imola, Isiz, Jandora, Junivera, Kora, Lamea, Larissa, Leonore, Lisetta, Luttisana, Marba, Metella, Mirvana, Neetha, Nieth(i)a, Nisha, Obra, Praiora, Quenia, Rahjatia, Raneola, Regola, Rondria, Salva, Saturia, Senola, Shinksara, Simiena, Svelinya, Talvia, Thalia, Tsaia, Ucuriana, Valeria, Vallusa, Viviona, Xaviera, Yaquiria, Yppolita

Nachnamen: Berlinghan, Blabudao, Caeroda, Caervinus, Castellus, Corodovan, Darbonius, Galahan, Karsidian, Nivellar. Rantiguus, Soveranus, Sylvatica, Yaquira, Zertoba

Cyclopeische Namen

Auf den Cyclopheninseln werden auch bosparanische Namen genutzt, bei denen aber häufig die bosparanischen Endungen -us bzw. -a durch -os/-es bzw. -e(s) ersetzt werden. Daneben gibt es aber auch einige besonders Namen, die praktisch nur auf den Inseln und später in den Dunklen Zeiten in der Gegend um Neetha gebräuchlich sind.

Nach der hjaldingschen Besetzung werden auch hjaldingsche Namen übernommen, dann aber ebenfalls mit einer cyclopeischen Endung versehen. So kann es beispielsweise auf den Inseln durchaus einen Halmaros oder eine Halfrides geben.

Die Cyclopäer nutzen praktisch keine Nachnamen, die besonders vornehmen Familien setzen aber häufig den Namen ihres Wohnsitzes mit einem dyllios an ihren Namen an.

Männliche Vornamen: Aerelaos, Aviotas, Dariminos, Efferdokles, Hadrokles, Mironos, Morios, Numinorios, Pertokanes, Ucurokles

Weibliche Vornamen: Bidaretas, Brajane, Dolopia, Efferdane, Indirmenes, Kutake, Menkirdes, Perinope, Semiokate, Valpomene

Namen der Nordprovinzen

Die folgenden Namen werden neben den klassischen bosparanischen Namen in den gesamten Nordprovinzen genutzt, dazu auch in Nostria und Andergast.

Die Namen der Nordprovinzen klingen verglichen mit den Namen der Kernlande härter, ein Bosparaner würde auch sagen "barbarischer". Dabei kommt dies teilweise durch Sprach-



kontakt mit den Völkern des Nordens zustande, so dass deren Namen mitunter in bosparanisierter Form in den Nordprovinzen genutzt werden.

Männliche Vornamen: Angfold, Aranöl, Ardin, Ardo, Argos, Arras, Arvin, Baduar, Barno, Belamir, Beolf, Beowein, Beylhardt, Branidahl, Dardulan, Darpatio, Debrek, Egtor, Enarch, Erlan, Falgund, Falk, Fangol, Faralan, Feyderich, Fringlas, Galbo, Gerbald, Grabuter, Griffon, Grumo, Gundra, Hagenbert, Hadrik, Helburt, Hesindian, Hlûthar, Isegrein, Jolen, Karyd, Marvelon, Melcher, Miron, Myrdin, Narbod, Nardes, Narres, Nasildir, Occam, Olorand, Padir, Pallo, Praan, Rakulus, Regolan, Rondrogad, Rudegar, Saturo, Scranian, Sig(e)rain, Sighelm, Sigman, Tairona, Torben, Vino, Wendelmir, Wendolyn, Werion, Wilmerich, Yann

Weibliche Vornamen: Aliana, Alissa, Andra, Angrina, Artema, Avia, Bana, Borana, Brangolda, Brazira, Celda, Daria, Dyrada, Elida, Franella, Gitta, Hitta, Idra, Isundra, Khorena, Lechmin, Leonore, Luminella, Luta, Marsilia, Melwina, Myrva, Nettel, Nurdania, Ondinai, Periana, Quelda, Racalla, Rantalla, Roana, Rondaria, Rovenä, Sidra, Sukra, Svelinya, Traviana, Tsalinda, Ulana, Vandra, Waldrada, Wina, Yindra, Zalgolda

Nachnamen: Arlovan, Arresta, Barbek, Belketal, Bugenhog, Corfaia, Geltor, Haverdan, Hiligon, Kurfeld, Melkom, Ula-man, Ulfaran

TULAMIDISCHE NAMEN

Bei den Tulamiden war in den Dunklen Zeiten wie heute die Sitte verbreitet, an einen Vornamen den Namen des Vaters mit einem "ibn" (Sohn des) bzw. "saba" (Tochter des) anzuhängen. Auch Ehrennamen waren damals wie heute verbreitet. Dabei können Sie sich an den entsprechenden Angaben in **WdH** 311 orientieren.

Die folgenden Namen sind im Diamantenen Sultanat, bei der einfachen Bevölkerung Elems und in Haranija gleichermaßen gebräuchlich. Dabei ist zu beachten, dass gerade die Höhergestellten ihre Kinder durch komplizierte oder besonders lange Namen vom einfachen Volk abzuheben. Wer sozial aufsteigt, der ändert seinen Namen häufig, falls er nicht sowieso einen Ehrennamen trägt. Anders als im bosparanischen Kulturkreis sind Namen in den Tulamidenlanden

deutlich wandelbarer und ändern sich im Laufe des Lebens eines Trägers immer wieder.

Zu beachten ist außerdem, dass in den Tulamidenlanden anders als bei den Bosparanern Namen, die sich auf Götter beziehen, kaum gebräuchlich sind. Entsprechendes würde als Hoffahrt betrachtet werden – und taucht gerade deshalb in der Oberschicht Elems immer wieder auf.

Männliche Vornamen: A'fRyad, Alef, Ali, Alman, Amir, Amr, Arkos, Ashulab, Aslam, Asmar, Assaf, Avun, Bheraimi, Dhuri, Erkhaban, Faizal, Gassir, Ghulshev, Gushadal, Haidan, Hailif, Halel, Hamadi, Harabal, Haroz, Hasrabal, Kalkarib, Kharibet, Khorim, Mahwad, Marwan, Mordai, Mustafa, Mustabaal, Najara, Nazir, Nebahat, Okharim, Omar, Pakhizal, Qasran, Rafid, Rashid, Rashamanu, Rashim, Rashman, Raoul, Rhukeyef, Rufis, Sahil, Salim, Sarhidi, Shahr, Shansherib, Sharanbel, Sheranbil, Shirkan, Sinhedi, Sulman, Toba, Tubalkain, Ukhraban, Yadail, Yalacham, Yasmal

Weibliche Vornamen: Alissya, Abrizah, Belizeth, Dolopia, Emirabeth, Fahimja, Guriasath, Hanjabith, Ibissaya, Lailazah, Meriban, Mygdonia, Nahema, Omjabeth, Perushan, Shanja, Sheynucha, Shilahja, Shulamin, Tulameth

Elemitische Namen

Die Oberschicht Elems nutzt eine eigene Namensgebung, die größtenteils Elemente aus dem Zelemja oder gar aus den Echsen-sprachen aufgreift. Daneben sind auch wie bereits erwähnt Namen mit Götterbezug sehr beliebt, hier werden meist die Endungen -ev/-iv bei Männern (Feqzv, Raslavev) bzw. -li/-hba bei Frauen (Uschtamali, Mhakupshba) angefügt.

Männliche Vornamen: Aslaban, Bagiraj, Ghulshev, Goleshiv, Hidraban, Khraion, Kragoraj, Loriban, Mirshiv, Olshlomo, Prin, Shlurmashev, Ukhraban, Ulshushiv

Weibliche Vornamen: Aryeh, Elahba, Halakha, Kadboli, Molsha, Nanuli, Shadyfeh, Shagli, Shivda, Tatahba, Ukshema, Vampaja, Yamorfa, Zilishiv





Alhanische Namen

Namen haben bei den Alhani im Gegensatz zu manch anderem Volk immer eine Bedeutung, der Name wird meist auf Basis von Prophezeiungen nach der Geburt gewählt.

Häufige Endungen von Frauennamen sind -ja (weibliche Endung), -ni (jung/klein), -ris (lebendig/geboren), -kis (alt/weise), -scha (herrschend), -dru/-dra (zaubermächtig), -tha (furchtlos). Männernamen enden oft auf -jar/-jan/-yan (männliche Endung), -i/-il (jung/klein), -ri (lebendig/geboren), -mir/-mer (Sohn), -dir/-din (kämpfend), -on (weise/ernst/abwartend).

Manchmal wird die Namensendung im Laufe des Lebens geändert und so wird aus Shinani (der kleinen Schlange) Shinja (die Schlange) und schließlich Shinakis (die alte/weise Schlange) oder aus Tharil (dem furchtlosen Jüngling) wird Tharjan (der furchtlose Mann) und zuletzt Tharon (der furchtlose Weise) oder auch Thardir (der furchtlose Kämpfer). Aber man kann auch einer fünfjährigen Ylbakis und einem achtzigjährigen Hamakil begegnen.

Nachnamen sind bei den Alhani unbekannt. Allenfalls verwendet man Zusätze wie Bitescha cha War-Hunk (Bitescha aus Warunk) oder Bitescha suni Bilkis, Amadin omer Bilkis (Bitescha/Amadin, Tochter/Sohn der Bilkis).

Männliche Vornamen: Amadin (der rächende Kämpfer), Amagomer (der rächende Sohn), Druidin (der Zauberkämpfer), Fedaji (der Kriegsführende), Hamakil (der Hitzige), Ha-

niri (der glücklich Geborene), Kargemil (der weit Reisende), Keshmir (der daheim bleibende Sohn), Laromir (der Nachgeborene), Lorsijan (der Bewahrer), Mermadin (der für den Sohn Kämpfende), Mikail (der Fragende), Okjan (der aus der Wildnis stammende), Reshgijan (der Besonnene), Sildroyan (der Undurchsichtige), Tatjan (der Vater), Thajan (der Furchtlose) Zhuljar (der Blutige)

Weibliche Vornamen: Agnitha (furchtloses Mädchen), Aluzha (die Mächtige), Bilkis (die weise Träumerin), Bitescha (die im Tempel Herrschende), Dalkeshja (die das Heim Segnende), Danutja (die Gerechte), Gama (die Zweiflerin), Hanija (die Siebte/Glückliche), Harandra (die edle Zauberin), Hashandru (die durch Zauberei Herrschende), Ibrani (die junge Erhabene), Koscha (die Biene), Merishja (die lebende Nachfahrin), Nurja (die Leuchtende), Orinakis (die weise Herrin des Windes), Rasescha (die mit dem Kopf herrschende), Shashinja (die erleuchtete Herrscherin), Shinja (die Schlange/Erleuchtete), Surja (die Strahlende), Thesija (die Fordernde), Ylbakis (die alte Weise), Zibilkis (die weise Traumscherin)

SONSTIGE NAMEN

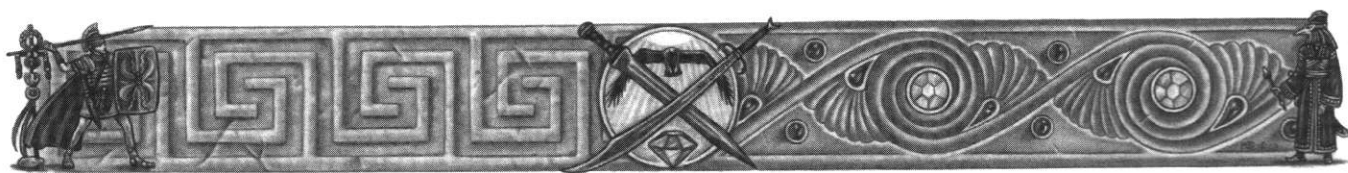
Die Namen der meisten anderen Völker unterscheiden sich nur geringfügig von den heutigen Formen, orientieren Sie sich daher hierfür an den entsprechenden an den Listen in WdH ab Seite 307.

ANHANG II – WAFFEN, RÜSTUNGEN UND SCHILDE DER DUNKLEN ZEITEN ZUR ÜBERSICHT

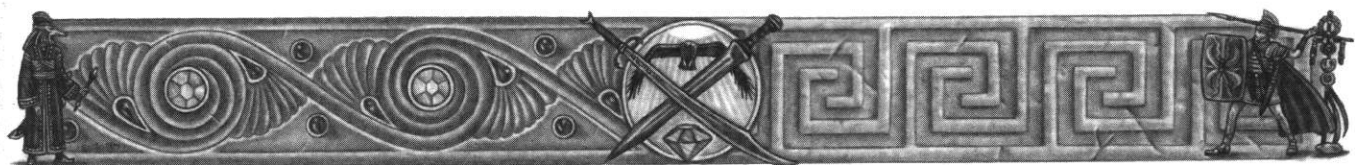
Anmerkungen zu den Rüstungs- und Waffentabellen und zu den verwendeten Abkürzungen finden Sie auf Seite 95.

ERWEITERTE RÜSTUNGSTABELLE

Rüstung Wichtung:	Kopf x2	Brust x4	Rücken x4	Bauch x4	LArm x1	RArm x1	LBein x2	RBein x2	gRS (:20)	gBE	Gewicht
Kleidung											
Anaurak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	ca. 3
Fellumh./Fuhrmannsmant. (Z)	0	1	2	0	1	1	1	1	0,9	0,9	3
Lederhose (Z)	0	0	0	1	0	0	1	1	0,4	0,4	2
Lederweste / Pelzweste	0	1	1	1	0	0	0-1	0-1	0,6-0,8	0,6-0,8	ca. 2
Hohe Stiefel (Z)	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	2
Tuchrüstungen											
Cyclopeische Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1,2	1,2	2,5
Gambeson	0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	1,5	3
Wattierte Kappe (Z)	1	0	0	0	0	0	0	0	0,1	0,1	0,5
Wattiertes Unterzeug	0	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	2,5



Rüstung Wichtung:	Kopf x2	Brust x4	Rücken x4	Bauch x4	LArm x1	RArm x1	LBein x2	RBein x2	gRS (:20)	gBE	Gewicht
Lederrüstungen											
Armschienen, Leder (Z)	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	1
Beinschienen, Leder (Z)	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	1
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	0,6	0,6	2
Iryanrüstung*	0	3	2	2	0	0	1	1	1,6	0,6	3,5
Krötenhaut*	0	3	2	2	1	1	0	0	1,5	0,5	4
Lederharnisch	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	1,8	4,5
Lederhelm (Z)	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	1,5
Lederhelm, verstärkt (Z)	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,3	1,75
Streifenschurz* (Z)	0	0	0	2	0	0	2	2	0,8	0,4	3
Exotische Materialien											
Mammotonpanzer*	0	4	4	4	2	2	2	2	3	2	6
Mattenrücken	1	1	3	0	0	0	0	0	0,9	0,9	3,5
Kette/Schuppe											
Brabaker Ringmantel*	0	3	3	3	2	2	2	2	2,4	1,4	9
Kettenhandschuhe, Paar (Z)	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	1,5
Kettenhaube (Z)	3	1	1	0	0	0	0	0	0,7	0,7	3,5
dto., mit Gesichtsschutz (Z)	4	1	1	0	0	0	0	0	0,8	0,8	4
Kettenhemd, ½ Arm*	0	4	4	4	2	2	1	1	2,8	1,8	6,5
Kettenhemd, lang*	0	4	4	4	3	3	2	2	3,1	2,1	10
Kettenmantel*	0	4	4	4	3	3	3	3	3,3	2,3	12
Kettenkragen* (Z)	2	1	1	0	0	0	0	0	0,6	0,3	2,5
Kettenweste*	0	4	4	4	0	0	0	0	2,4	1,4	5
Löwenmähne* (Z)	2	2	2	0	1	1	0	0	1,1	0,55	5
Ringelpanzer*	0	4	4	4	3	3	1	1	2,9	1,9	7
Schuppenhandsch., Paar (Z)	0	0	0	0	2	2	0	0	0,2	0,2	1,5
Schuppenpanzer	0	5	5	5	3	3	3	3	3,9	3,9	12
Schuppenpanzer, lang	0	5	5	5	3	3	4	4	4,1	4,1	18
Spiegelpanzer*	0	5	5	5	3	3	2	2	3,7	2,7	10
Plattenrüstungen											
Armschienen, Bronze (Z)	0	0	0	0	2	2	0	0	0,2	0,2	1,5
Armschienen, Stahl (Z)	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,3	1,5
Baburiner Hut* (Z)	4	0	1	0	0	0	0	0	0,6	0,3	3
Beinschienen, Bronze (Z)	0	0	0	0	0	0	2	2	0,4	0,4	3
Beinschienen, Stahl (Z)	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,6	3
Beintaschen / Schürze (Z)	0	0	0	2	0	0	2	2	0,8	0,8	2
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	0,6	0,6	2
Brustschalen (Z)	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,4	0,5
Drachenhelm (Z)	3	0	1	0	0	0	0	0	0,5	0,5	3
Gladiatorenschulter*	0	3	2	0	3	0	0	0	1,15	0,15	4
Kürass*	0	5	1	2	0	0	0	0	1,6	0,6	4
Kusliker Lamellar	0	5	4	4	1	1	1	1	2,9	2,9	7,5
Legionärshelm* (Z)	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	3,5
Plattenschultern, Stahl (Z)	0	1	1	0	2	2	0	0	0,6	0,6	3
Schaller* (Z)	4	0	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	4
Tellerhelm (Z)	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	1,5
Topfhelm (Z)	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	4,5
Torsoharnisch, Bronze	0	5	4	4	0	0	0	0	2,6	2,6	6
Torsoharnisch, Stahl	0	5	4	4	0	0	0	0	2,6	2,6	5,5



ΠΑΝΚΑΜΠΦΒΑΦΕΠ ΔΕΡ ΔΥΠΚΛΕΠ ΖΕΙΤΕΠ

Τυπ	ΤΡ	ΤΡ/ΚΚ	Γεωχίτ	Λάνγε	ΒΦ	ΙΝΙ	Πρείς	WM	Βεμ.	ΔΚ
ΒαΡτάρδΡτáβá										
Kentema	1W6+5	14/4	100	150	3	0	150	0/0		NS
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Schwertlanze	1W6+6	13/4	150	200	3	-2	180	-1/-1		NS
Dolche										
Basiliskenzunge	1W6+2	12/4	25	30	4	-1	70	0/-1	-	H
Borndorn	1W6+2	12/5	30	40	1	0	40	0/-1	w	H
Dolch	1W6+1	12/5	20	30	2	0	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	1W6+2	11/4	40	40	0	0	120	0/0	-	
Eberfänger	1W6+2	12/4	40	40	1	0	60	0/-1	-	
Jagdmesser	1W6+2	12/5	15	30	3	-1	50	0/-2	-	
Kurzschrift	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	
Langdolch	1W6+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	-	
Messer	1W6	12/6	10	25	4	-2	10	-2/-3	i	H
Schwerer Dolch	1W6+2	12/4	30	35	1	0	40	0/-1	-	H
Vulkanglasdolch	1W6-1	12/5	30	30	6	-2	uvk.	-2/-3	i	H
Waqqif	1W6+2	12/5	35	45	2	-2	60+	-1/-3	-	H
Wurfdolch	1W6+1	12/5	20	25	2	-1	30	-1/-2	w(i)	H
Wurfmesser	1W6-1	12/6	10	20	2	-1	15	-2/-3	w(i)	H
Hiebwaffen										
Baccanaq/ Bakka	1W6+4	12/4	80	80	5	-1	180	0/-2	-	N
Beil	1W6+3	11/4	70	50	5	-1	20	-1/-2	i	N
Byakka	1W6+5	14/2	130	100	3	-1	90	0/-2	-	N
Fackel	1W6	11/5	30	50	8	-2	0,5	-2/-3	i	HN
Fleischerbeil	1W6+2	11/4	60	30	2	-1	20	-2/-3	i	H
Haumesser	1W6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Keule	1W6+2	11/3	100	80	3	0	15	0/-2	-	N
Knochenkeule, std.	1W6+3	11/3	110	100	3	0	uvk.	0/-1	-	N
Knüppel	1W6+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2	-	N
Kophtanim-Szepter	1W6+3	12/3	90	70	1	0	uvk.	-1/-1	-	N
Kriegsfächer	1W6+2	12/5	50	40	3	0	250+	0/+1	-	H
Lindwurmschläger	1W6+4	11/3	95	50	1	-1	120	0/-1	-	
Orknase	1W6+5	13/3	110	100	4	-1	75	0/-1	-	
Rabenschnabel	1W6+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0	-	
Schmiedehammer	1W6+4	14/2	150	90	1	-1	uvk.	-1/-1	-	
Sichel	1W6+2	12/5	30	50	6	-2	25	-2/-2	i	H
Skraja	1W6+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0	-	
Stachelkeule	1W6+5	13/3	120	90	1	0	100	0/-1	-	
Streitaxt	1W6+4	13/2	120	90	2	0	50	0/-1	-	
Streitkolben	1W6+4	11/3	120	75	1	0	50	0/-1	-	
Stuhlbein	1W6	11/5	40	40	8	-1	-	-1/-1	i	HN
Wurfbeil	1W6+3	10/4	50	40	2	-1	35	0/-2	w (i)	H
Wurfkeule	1W6+2	12/5	35	40	3	-1	18	-1/-1	w (i)	H
Zwergenskraja	1W6+3	11/3	80	60	1	0	100	0/0	-	HN





Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Infanteriewaffen										
Glefe	1W6+4	13/3	120	200	5	-1	45+	0/-2	z	S
Hakenspieß	1W6+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	1W6+5	12/3	150	200	5	0	75+	0/-1	z	S
Korspieß	W6+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z	S
Neethaner Langaxt	2W6+2	13/4	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Pailos	2W6+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Partisane	1W6+5	13/3	150	200	4	0	80+	0/-2	z	S
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120+	0/0	z	NS
Sense	1W6+3	13/4	100	160	7	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	1W6+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Wurmspieß	1W6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Kettenwaffen										
Geißel	1W6-1	14/5	30	100	5	-1	15	0/-4	-	N
Hornissenstachel	1W6+3	14/2	80	100	3	-1	120	-1/-2	-	N
Kettenkugel	3W6	16/2	250	100	2	-3	150	-2/-4	z	S
Morgenstern	1W6+5	14/2	140	100	2	-1	100	-1/-2	-	
Skorpionstachel	1W6+4	15/1	120	110	2	-1	150	-1/-3	-	
Peitsche										
Peitsche	1W6	14/5	60	250	4	0	25	0/-	-	S
Säbel										
Arbach	1W6+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1	-	N
Entermesser	1W6+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0	-	N
Haumesser	1W6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Khunchomer	1W6+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0	-	
Kurzschwert	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	
Reitersäbel	1W6+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0	-	
Robbentöter	1W6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	
Säbel	1W6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	-	
Elemer Säbel	1W6+4	12/3	80	90	3	0	250	0/0	-	
Waqqif	1W6+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3	-	
Wolfsmesser	1W6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	-	
Schwerter										
Arbach	1W6+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1	-	N
Barbarenschwert	1W6+5	13/2	100	90	4	-1	200	0/-1	-	N
Bastardschwert	1W6+5	12/4	120	110	2	-1	200	0/-1	-	
Breitschwert	1W6+4	12/3	80	85	1	0	120	0/-1	-	
Kurzschwert	1W6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	
Reitersäbel	1W6+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0	-	
Robbentöter	1W6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	
Säbel	1W6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	-	
Schwert	1W6+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0	-	
Turnierschwert	1W6+3(A)	11/5	60	80	3	0	80	0/0	-	
Wolfsmesser	1W6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	-	
Speere (Fortsetzung auf Seite 94)										
Drachentöter	3W6+5	20/1	400	400	3	-3	uvk.	-2/-4	z	P
Dreizack	1W6+4	13/3	90	140	5	0	50	0/-1	i	S
Dschadra	1W6+5	12/4	80	200	6	-1	120	0/-3	-	S



Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Speere (Fortsetzung von Seite 93)										
Palta	1W6+5	12/4	90	190	5	-1	80	0/-2	w	S
Efferdbart	1W6+4	13/3	90	120	3	0	80	0/-1	w	NS
Holzspeer	1W6+3	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	z w	S
Jagdspieß	1W6+6	12/4	80	200	3	-1	80+	0/-1	z w	S
Korspieß	W6+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z	S
Kriegslanze	1W6+3	12/5	150	300	5	-2	120	-2/-4	z (i)	P
Partisane	1W6+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Speer	1W6+5	12/4	80	190	5	-1	30	0/-2	z w	S
Stoßspeer	2W6+2	11/4	150	200	3	-1	100+	0/-1	z	S
Wurfspeer	1W6+3	11/5	80	100	4	-2	30	-1/-3	w (i)	N
Wurmspieß	1W6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Stäbe										
Kampfstab	1W6+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS
Magierstab, lang	1W6+1	11/5	90	150	-	0	uvk.	-1/-1	z	NS
Zweihandflegel										
Dreschflegel	1W6+3	12/3	100	150	6	-2	15	-2/-3	i z	S
Kriegsflegel	1W6+6	12/2	120	150	5	-1	50	-1/-2	z	S
Zweihand-Hieb Waffen										
Barbarenstreitaxt	3W6+2	15/1	250	120	3	-2	150	-1/-4	z	N
Echsische Axt	1W6+5	12/4	90	150	3	0	uvk.	0/-1	z	NS
Felsspalter	2W6+2	14/2	150	120	2	-1	300	0/-2	z	N
Gruufhai	1W6+6	14/2	180	120	3	-2	120	-1/-3	z	N
Holzfalleraxt	2W6	12/2	160	110	5	-2	80	-1/-4	i z	N
Kriegshammer	2W6+3	14/2	180	100	2	-2	120	-1/-3	z	N
Neethaner Langaxt	2W6+2	13/4	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Orknase	1W6+5	12/2	110	100	4	-1	75	0/-1	z	N
Pailos	2W6+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Schnitter	1W6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Spitzhacke	1W6+6	13/2	200	100	5	-3	20	-2/-4	i z	N
Vorschlaghammer	1W6+5	13/2	250	90	5	-3	30	-2/-4	i z	N
Zwergenschlägel	1W6+5	13/3	120	120	1	-1	150	0/-1	z	N
Zweihandschwerter/-säbel										
Doppelkhunchomer	1W6+6	12/2	150	130	2	-1	250+	0/-1	z	NS
Echsenpalter	2W6+4	13/2	160	140	3	-2	350+	0/-2	z	NS
Richtschwert	3W6+4	13/2	200	130	5	-3	uvk.	-2/-4	i z	N
Zweihänder	2W6+4	12/3	160	155	2	-1	250	0/-1		NS
Handgemenge-Waffen (Raufen)										
Fausthieb	1W6 (A)*	10/3	-	-	-	-2	-	-1/-2**		H
Tritt/Kopfstoß	1W6 (A)*	10/3	-	-	-	-1	-	-1/-2**		H
Veteranenhand	1W6+2	12/4	70	-	4	-1	250	0/-1		H
Schlagring	1W6+2 (A)	10/3	20	-	0	0	25	-1/-2		H
Orchidee	1W6+1	12/5	35	-	3	0	180	-1/-2		H
Panzerarm	1W6+2	11/3	220	20	-2	-1	140	0/0		H
Bock	1W6+2	10/5	120	20	0	-1	80	0/0		H
Stoß mit Schild	1W6+1 (A)	13/3	je nach Schild						i	H



*) Der Schaden bei Tritten, Schlägen oder Kopfstößen ist, wenn man Kettenhandschuhe, genagelte Stiefel oder einen Metallhelm trägt, um 2 TP (A) höher, außerdem wird bei der Halbierung zur Ermittlung des realen Schadens auf- statt abgerundet.

**) Im Kampf Waffenlos gegen Waffenlos gelten keine Waffenmodifikationen, aber sobald ein Beteiligter eine Waffe benutzt (und sei es auch nur eine Handgelenge-Waffe, jedoch mit Ausnahme des Schlagrings), gilt die genannte WM in Höhe von -1/-2 und der INI-Malus. Diese Regelung gilt auch für das Ringen.

Anmerkungen zur Waffenliste:

TP: Trefferpunkte; die Bezeichnung (A) steht dafür, dass die Waffe den angegebenen Wert als **TP(A)** anrichtet; siehe **WdS 55**.

TP/KK: Trefferpunkte je nach Körperkraft; siehe **WdS 81**.

Gewichtsangabe ist in Unzen (zu 25 g), **Längen** in halben Fingern (cm)

BF: Bruchfaktor der Waffe; siehe **WdS 85**.

Preis: in Argentälern

WM: Waffenmodifikatoren auf AT- und PA-Wert

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug

(i): Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, siehe Anmerkungen unten.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung dort siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfaffen

(w): Nahkampfwaffe, die als improvisierte Wurfaffe genutzt werden kann.

z: Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich.

DK: Die Angabe, in welcher der Distanzklassen Handgelenge, Nahkampf, Stangenwaffe oder Pike die Waffe geführt wird.

SCHUSS- UND WURFWAFFEN DER DUNKLEN ZEITEN

Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Talent Blasrohr						
Blasrohr	1W6-1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/-2)	15	2	40
Talent Wurfmesser (optional: TP/KK 13/5)						
Borndorn	1W6+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	30	-	40
Dolch **	1W6	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	-	20
Wurfdolch	1W6+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	-	30
Wurfmesser	1W6	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	10	-	15
Wurfscheibe, -ring	1W6+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	-	-
Talent Wurfspieß (optional: TP/KK 12/3)						
Dschadra	1W6+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	80	-	120
Efferdbart	1W6+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/-1/-2)	90	-	80
Holzspieß	1W6+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	-
Palta	1W6+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	90	-	-
Spieß	1W6+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	-
Speerschleuder	1W6+3*	0/15/30/60/100	(-/+1/0/0/-1)	30 + 60	2	25 S / 15
Stabschleuder	1W6+3	0/5/20/40/60	(-0/0/0/0)	40 + 3	2	15 / 0,5 ****
Wurfspieß	1W6+4*	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	80	-	-
Talent Wurfbeil (optional: TP/KK 13/3)						
Schneidzahn	1W6+4	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	50	-	60
Wurfbeil	1W6+3	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	60	-	35
Wurfkeule	2W6+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	35	-	18
Talent Armbrust						
Balläster	1W6+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 S / 0,6
Eisenwalder	1W6+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	400 S / 1,5
Leichte Armbrust	1W6+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 / 1,5



Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Talent Bogen						
Elfenbogen	1W6+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 0,4
Kompositbogen	1W6+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 / 0,25
Kriegsbogen	1W6+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 / 0,6
Kurzbogen	1W6+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 S / 0,25
Langbogen	1W6+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 / 0,4
Ork. Reiterbogen	1W6+5*	5/15/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-2)	40 + 2	3	120 / 0,25
Talent Schleuder*****						
Fledermaus	1W6+2***	0/5/10/15/25	(-/0/0/0/-1)	20	1	10
Kettenkugel**	2W6+2	0/2/5/8/15	(-/ +1/0/0/0)	250	2	150
Lasso	1W6+4***	0/2/5/10/15	(-/0/0/-1/-2)	40	1	12
Schleuder	1W6+2	0/5/15/25/40	(-/0/0/0/0)	10 + 3	2	15 / 0,5****
Wurfnetz	1W6+2***	0/0/0/5/5	(-/ - / - / -)	80	1	35
Schweres Wurfnetz	1W6+6***	0/0/0/5/5	(-/ - / - / -)	200	1	60
Improvisiert						
Stein, Flasche **	1W6	1/2/4/8/12	(0/0/0/-1/-1)	10	-	-

Gewicht und **Preis** von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss; **Laden** bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen; *) Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2 (siehe WdS 57); **) improvisierte Wurfaffe; ***) Waffe verursacht keinen Schaden; spezielle Wirkung siehe bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe; ****) Preis für spezielle Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten; üblich sind jedoch genauso schwere Steine, die sich mit etwas Geduld überall finden lassen; *****) Auch bereitgehaltene Schleuderwaffen benötigen eine Aktion, um 'aktiviert' zu werden.

VERBREITETE SCHILDE UND PARIERWAFFEN IN DEN DUNKLEN ZEITEN

Typ	Typ	Gewicht	Größe	WM	INI	BF	Preis
Einfacher Holzschild	S	3,5	groß	-1/+3	-1	3	40
Verstärkter Holzschild	S	4	groß	-2/+3	-1	0	50
Lederschild	S	2	groß	-1/+3	0	5	30
Mattenschild	S	2,5	groß	-1/+4	0	6	60
Großer Lederschild	S	3	groß	-1/+4	-1	6	75
Thorwalerschild	S	4,5	groß	-2/+4	-1	3	60
Legionärsschild	S	5	groß	-2/+4	-1	2	60
Großschild (Reiterschild)	S	5	sehr groß	-2/+5	-2	2	100
Turmschild	S	7	sehr groß	-5/+7	-3	1	120
Panzerarm	SP	5,5	klein	-2/+1	0	-2	140
Bock	SP	3	klein	-1/+1	0	0	80
Kriegsfächer	P	1,25	-	/+2	+1	3	250
Langdolch	P	0,75	-	/+1	0	1	45

Erläuterungen zur Tabelle: Typ steht für die Verwendungsart als Schild (S) oder Parierwaffe (P); das **Gewicht** ist in Stein angegeben; **Größe** gibt an, ob der Schild im Fernkampf als Deckung zählt (WdS 93); **WM** ist der Waffenmodifikator, wobei die Zahl vor dem Schrägstrich für die Verminderung des AT-Werts der Hauptwaffe, die Zahl nach dem Schrägstrich für die Verbesserung des PA-Werts mit dem Schild steht; **INI** ist der Initiative-Modifikator, der zusätzlich zum INI-Modifikator der Hauptwaffe angerechnet wird; **BF** steht für den Bruchfaktor (WdS 85); der **Preis** ist in Argentale für schmucklose Gebrauchsmodelle angegeben. Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus (sie sind einfach schwer und sperrig).



ORDNUNG INS CHAOS

REGELERGÄNZUNGEN FÜR DIE DUNKLEN ZEITEN

Blutkrieger, Praetorianer und Mudramulim – die Dunklen Zeiten haben ihre eigenen Helden. Diese Buch fasst alle notwendigen Regeln und Regeländerungen zusammen, die das Spiel in den Dunklen Zeiten mit sich bringt. Es enthält neue Kulturen und Professionen und führt alle Änderungen an den Rassen, Kulturen und Professionen aus Wege der Helden auf. Sie finden neue oder alte und im Laufe der Jahre längst vergessene Sonderfertigkeiten, Rituale, Zauber und Göttliche Anrufungen in diesem Buch, ebenso wie eine Liste der in den Dunklen Zeiten gebräuchlichen Waffen und Rüstungen.

Zum Spielen benötigen Sie weiterhin
die erweiterten Regeln für Das Schwarze Auge.