

AVENTURIEN

HALBZAUBERISCHE ALCHIMISTEN

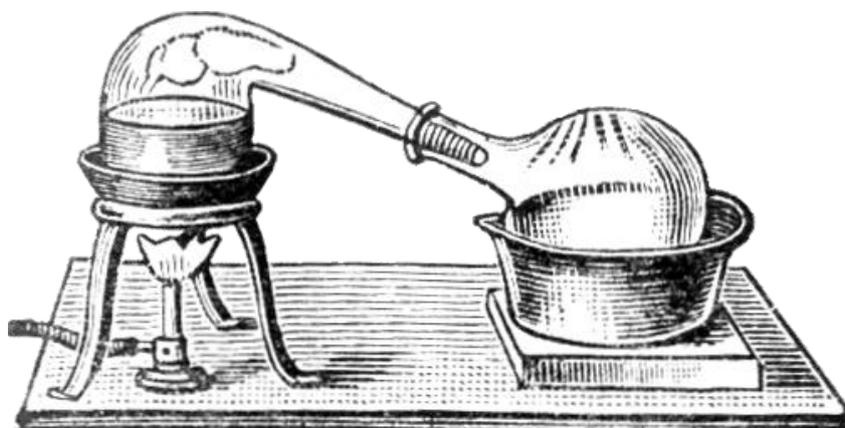
EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU AVENTURISCHEN ALCHIMISTEN



Das Schwarze Auge

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	3
DIE ALCHIMISTISCHE REPRÄSENTATION.....	3
ZAUBER IN ALCHIMISTISCHER REPRÄSENTATION MIT VERBREITUNG.....	4
DER HALBZAUBERISCHE ALCHIMIST ALS PROFESSION.....	4
ALCHIMISTISCHE FAKULTÄT DER UNIVERSITÄT VON AL'ANFA	4
BUND DES ROTEN SALAMANDERS IN ANDERGAST, BRABAK, FASAR ODER FESTUM.....	5
ZINNOBER-LABORATORIEN AN DER HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM...	6
CHAMIB AL'CHIMIE AN DER DRACHENEI-AKADEMIE ZU KHUNCHOM.....	7
HALLE DER ALCHIMISTEN ZU MENGBILLA	8
FAKULTÄT DER ALCHIMIE AN DER HERZOG-EOLAN-UNIVERSITÄT ZU METHUMIS	9
SPAGYRISCHER ZWEIG DER HALLE DES LEBENS ZU NORBURG	11
SCHWESTERSCHAFT DER MADA AUS DEM KLOSTER ZU RADOLETH	12
MÖGLICHE ZAUBERFERTIGKEITEN	13



Eine inoffizielle Spielhilfe für Das Schwarze Auge (DSA 4) von Daniel Bruxmeier

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind © Copyright der jeweiligen Zeichner.
Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses
Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE
AUGER in Wort und Bild; by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Verwendung eines Screenshots der Animation von Alchimistin Auralia auf der Homepage des Computerspiels
„Drakensang: Am Fluss der Zeit“ als Coverbestandteil mit freundlicher Genehmigung von dtp entertainment AG.

EINLEITUNG

Es mutet etwas seltsam an, dass Scharlatane Halbzauberer sind, Alchimisten jedoch Viertelzauberer sein sollen, obwohl sie sogar teilweise an Magierakademien, generell aber in speziell für sie zugeschnittenen Lehrinrichtungen ihr Handwerk erlernen. Es kann wei-

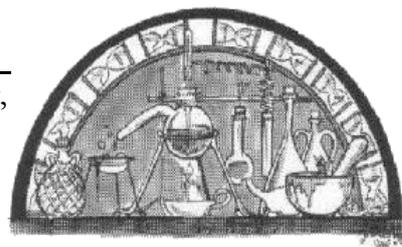
terhin viertelzauberische Alchimisten geben, vor allem wenn ihre Begabung unentdeckt geblieben ist, aber die professionell an eigenen Instituten ausgebildeten Alchimisten sind sinnvollerweise eben Halbzauberer.

DIE ALCHIMISTISCHE REPRÄSENTATION

Diese Repräsentation hat sich spätestens seit den Magierkriegen, eventuell auch schon davor, quasi parallel mit der gildenmagischen Repräsentation entwickelt. Seit dieser Zeit sind alchimistische Bereiche an Magierakademien belegt, in denen kluge, aber leider wenig arkan begabte Zöglinge zumindest so weit es eben möglich ist auch im Umgang mit der Astralkraft unterwiesen werden. Somit sind diejenigen Alchimisten, die von kundiger Hand gelehrt wurden, den freien Alchimisten oft weit überlegen, was die Zauberkunst angeht. Außer

jedoch in der Selbstverwandlung und der Hellseherei fällt es einem Alchimist meist schwer, Zauber direkt auf ein Ziel zu wirken, und muss deshalb bei Verwandlungen oder Beherrschungen anderer Personen den komplizierten Umweg über ein Elixier gehen, in das der Spruch mit der ihnen eigenen Variante des ARCANOVI gespeichert und erst dann ausgelöst wird, wenn das Ziel von diesem Elixier trinkt (bzw. das alchimistische Erzeugnis seiner Bestimmung anderweitig zugeführt wird).

- Zauber in alchimistischer Repräsentation benötigen Sicht, Konzentration, Formel und Geste, wobei letztere meist so gestaltet sind, dass sie sich gut in den Arbeitsablauf eines Alchimisten integrieren lassen. Keine der Bedingungen ist eine zentrale Bedingung.
- Alle Zauber in alchimistischer Repräsentation mit dem Zielobjekt *Einzelobjekt* haben eine verdoppelte Wirkungsdauer (ohne dadurch teurer zu werden).
- In der alchimistischen Repräsentation sind viele Zauber nur über ein Trägermedium möglich. Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Herrschaft*, *Form* oder *Verständigung* können nur mittels Bindenden Sprüchen oder deren alchimistischen Derivaten (siehe **Stäbe**, **Ringe**, **Dschinnenlampen** auf Seite 11 zu „*Flüssig-Artefakten*“) übermittelt und nicht direkt auf ein Ziel gewirkt werden. Dies ist als zentrale Bedingung zu verstehen.
- Die ARCANOVI-Probe zur Erstellung von Flüssig-Artefakten ist für Kenner der alchimistischen Repräsentation nur um die Hälfte der dort angegebenen Erschwernis modifiziert. Die negativen Auswirkungen von Tränken der Qualität F kommen hierbei ebenfalls nur zur Hälfte zum Tragen.
- **Optionale Regel:** Alle Zauber mit den Merkmalen *Illusion*, *Limbus* und *Schaden* können in alchimistischer Repräsentation grundsätzlich nicht existieren. Zauber mit einer Komplexität von D oder schwerer, die wenigstens ein Merkmal haben, das nicht *Elementar*, *Form*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Metamagie* oder *Objekt* ist, sind ebenfalls nicht möglich.
- Die Repräsentation der Alchimisten ist eng mit der gildenmagischen und der satuarischen verwandt. Dies hat zur Folge, dass halbzauberische Alchimisten Zauber in gildenmagischer oder satuarischer Repräsentation nur um eine Spalte schwerer erlernen können (und umgekehrt), während Zauber in allen anderen Repräsentationen die übliche Verschiebung um zwei Spalten erfahren.
- Zauber in alchimistischer Repräsentation können in Zauberrezepten schriftlich niedergelegt werden, desgleichen die Herstellungsweise von Flüssig-Artefakten.
- Als Leiteigenschaft dient einem Alchimisten seine Klugheit.



ZAUBER IN ALCHIMISTISCHER REPRÄSENTATION MIT VERBREITUNG

ABVENENUM REINE SPEISE 5, ACCURATUM ZAUBERNADEL 4, ADAMANTIUM ERZSTRUKTUR 2, ADLERAUGE LUCHSENOHR 3, AEOLITUS WINDGEBRAUS 5, AEROFUGO VAKUUM (Mag) 2, ANALYS ARCANSTRUKTUR¹ 6, ANALYS ARCANSTRUKTUR (Mag) 4, ÄNGSTE LINDERN 3, APPLICATUS ZAUBERSPEICHER 5, ARCANOVI ARTEFAKT² 6, ARCANOVI ARTEFAKT (Mag) 2, ARMATRUTZ 4, ATTRIBUTO 7, BALSAM SALABUNDE 4, BANNBALADIN 3, BEHERRSCHUNG BRECHEN 3, BLICK AUFS WESEN 4, BLICK IN DIE GEDANKEN 3, BLITZ DICH FIND 3, BRENNE, TOTER STOFF! 5, CALDOFRIGO HEIß UND KALT 3, CLAUDIBUS CLAVISTIBOR 4, CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ 4, CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK 3, CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT 4, CUSTODOSIGIL DIEBESBANN 3, DESINTEGRATUS PULVERSTAUB (Mag) 2, DUNKELHEIT 4, EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN 6, EINFLUSS BANNEN 4, EISENROST UND PATINA 5, ELEMENTARER DIENER (Mag) 3, EXPOSAMI LEBENSKRAFT 4, FALKENAUGE MEISTERSCHUSS (Elf) 2, FIRNLAUF 2, FLIM FLAM FUNKEL 7, FORAMEN FORAMINOR 5, FORTIFEX ARKANE WAND (Mag) 3, GEDANKENBILDER ELFENRUF 3, GEFUNDEN! 3, GROßE GIER (Hex) 2, GROßE VERWIRRUNG (Dru) 1, HALLUZINATION (Dru) 2, HARTES SCHMELZE! 3, HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT (Elf) 2, HELLSICHT TRÜBEN 3, HEXENSPEICHEL (Hex) 3, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT 3, INVOCATIO MINOR (Mag) 3, KARNIFILO RASEREI 4, KLARUM PURUM 6, KRAFT DES ERZES (Dru) 2, LEIB DES FEUERS 2, LEVTHANS FEUER (Hex) 1, MAGISCHER RAUB (Mag) 2, MANIFESTO ELEMENT 7, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT 5, MOTORICUS GEISTESHAND 5, MOVIMENTO DAUERLAUF (Elf) 3, NEKROPATHIA SEELENREISE (Mag) 2, NIHILOGRAVO SCHWERELOS (Mag) 2, OBJECTO OBSCURO 3, OBJECTOFIXO (Mag) 3, OBJEKT ENTZAUBERN 4, ODEM ARCANUM 7, PARALYSIS STARR WIE STEIN 3, PECTETONDO ZAUBERHAAR 5, PENETRIZZEL TIEFENBLICK 5, PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM 4, PSYCHOSTABILIS 6, RESPONDAMI WAHRHEITZWANG 3, REVERSALIS REVIDUM (Mag) 3, RUHE KÖRPER, RUHE GEIST 3, SALANDER MUTANDER 3, SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM 6, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (Mag) 3, SENSIBAR EMPATHICUS 4, SERPENTIALIS SCHLANGENLEIB (Ach) 1, SILENTIUM SCHWEIGEKREIS 4, SKELETTARIUS 2, SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF 4, SPINNENLAUF (Hex) 2, SUMUS ELIXIERE (Dru, Hex) 3, TIERGEDANKEN 3, TOTES HANDLE! (Mag) 1, TRANSMUTARE KÖRPERFORM 2, UNBERÜHRT VON SATINAV 5, UNITATIO GEISTESBUND 3, VERÄNDERUNG AUFHEBEN 5, VERSTÄNDIGUNG STÖREN 3, VERWANDLUNG BEENDEN 5, VISIBILI VANITAR 4, VOGELZWITSCHERN GLOCKENSPIEL (Mag) 2, WARMES BLUT 2, WASSERATEM 2, WEICHES ERSTARRE! 3, XENOGRAPHUS SCHRIFTENKUNDE 3, ZUNGE LÄHMEN (Dru) 2

DER HALBZAUBERISCHE ALCHIMIST ALS PROFESSION

Die nun folgenden Alchimistenprofessionen wurden sämtlich nach den Regeln für eigene Professionen nach DSA 4.1 (siehe **Wege der Helden** auf Seiten 303 ff.) erstellt.

ALCHIMISTISCHE FAKULTÄT DER UNIVERSITÄT VON AL'ANFA

siehe **In den Dschungeln Meridianas** auf Seiten 63 f. & **Wege der Zauberei** auf Seiten 306 f.

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt, Elementar (Feuer *und* Eis)

Ausrichtung: Stadt Al'Anfa / Bruderschaft der Wissenden

Größe: sehr groß (Universität) / mittelgroß (Fakultät)

Beziehungen: groß

Ressourcen: sehr groß

Halbzauberischer Alchimist der alchimistischen Fakultät (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10; kein Sklave

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk

¹ Nur auf alchimistische Erzeugnisse. Daher ist die Komplexität des Zaubers in alchimistischer Repräsentation auch nur C.

² Nur auf alchimistische Erzeugnisse und nur in der einmalig wirkenden Variante. Daher ist die Komplexität des Zaubers in alchimistischer Repräsentation auch nur D.

(Alchimie); Goldgier 7, Schulden (500 Dublonen), Verpflichtungen (Fakultät *oder* Mäzen *oder* Familie)
Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Neugier, Stubenhocker
Ungeeignete Vor- & Nachteile: Angst vor Feuer, Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Unfrei, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall
Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +3
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Zehen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
Natur: ---
Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +3, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2
Sprachen & Schriften: Lehrsprache Garethi (Brabaci), Bosparano +6, Mohisch +4, Tulamidya +5, L/S Kusliker Zeichen +7, L/S Tulamidya +4
Handwerk: Alchimie +7, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2; zwölf Punkte auf bereits aktivierte Wissens- oder Handwerks Talente nach Wahl, jeweils max. +3, höchstens bis TaW 8
Hauszauber: Arcanovi +4, Caldofrigo +4, Custodosigil +5, Horriphobus +4, Motoricus +5
Zauberfertigkeiten: Aerofugo (Mag) +2, Analys +3, Brennel +2, Corpofrigo +1, Cryptographo +2, Fortifex (Mag) +2, Leib des Feuers +2, Manifesto +4, Odem +4
Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 *oder* höher; zudem die Sprüche Hartes schmelze! und Weiches erstarre!
Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Merkmalskenntnis (Elementar Feuer *oder* Eis), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (oft Brandmittel)
verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Elementar Feuer *oder* Eis), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke), Berufsgeheimnis (Mengbiller Feuer)
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten
Besonderer Besitz: Koffer mit alchimistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten
Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

BUND DES ROTEN SALAMANDERS IM ANDERGAST, BRABAK, FASAR ODER FESTUM

siehe **Wege der Zauberei** auf Seite 306

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt
Ausrichtung: Große Graue Gilde des Geistes
Größe: sehr groß
Beziehungen: groß / ansehnlich
Ressourcen: sehr groß



Halbzauberischer Alchimist vom Roten Salamander (21 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +2 (AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Verpflichtungen (Bund des Roten Salamanders)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Schnelle Heilung; Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: ---

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

Sprachen & Schriften: Muttersprache +2, Alte Form +6, Schrift der Muttersprache +6, L/S Nanduria +5

Handwerk: Alchimie +8, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2 (stattdessen Schnaps Brennen +3 für Andergast), Handel +3 (Andergast, Festum), Heilkunde Gift +3 (Brabak, Fasar, Festum), Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2, (Drucker +1 für Brabak) (Bei Alchimisten aus der Stadt, die jeweils in Klammern hinter einem Talent steht, steigt das entsprechende Talent zusätzlich um einen Punkt)

Hauszauber: Abvenenum +4, Analys +4, Arcanovi +5, Brenne! +4, Unberührt von Satinav +4

Zauberfertigkeiten: Accuratum +2, Dunkelheit +1 (+2 für Andergast), Horriphobus +2, Manifesto +3, Objecto Obscuro +1, Odem +2, Pectetondo +2, Psychostabilis +1, Salander +2, Unitatio +2, Adlerauge *oder* Plumbumbarum +3, Desintegratus (Mag) +2 (für Fasar *oder* Festum) *oder* Falkenauge (Elf) +3 (für Andergast) *oder* Nekrophia (Mag) +2 (für Brabak)

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc3 *oder* höher im gesamten Bund, einzelne Standorte jedoch eingeschränktere, aber auch speziellere Auswahl (so zum Beispiel den Skelettarius in Brabak)

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (nach Wahl)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Matrixregeneration I, Regeneration I, Verbotene Pforten, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, kupferne Brosche *oder* Spange in Salamanderform, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von 50 Dukaten

Besonderer Besitz: Koffer mit alchimistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

ZINNOBER-LABORATORIEN AN DER HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

siehe **Hallen arkaner Macht** auf Seiten 98 ff. & **Wege der Zauberei** auf Seiten 307 f.

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt, Umwelt / Elementar

Ausrichtung: Große Graue Gilde des Geistes

Größe: groß (Akademie) / sehr klein (Fakultät)

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß

Halbzauberischer Alchimist der Zinnober-Laboratorien (23 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Schulden (1500 D)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Neugier, Stubenhocker

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +2
Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +1
Natur: ---
Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +2, Hüttenkunde +3, Magiekunde +4, Mechanik +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2
Sprachen & Schriften: Lehrsprache Garethi, Tulamidya +4, Nujuka +3, Bosparano +5, Ur-Tulamidya *oder* Alaani +2, L/S Kusliker Zeichen +8, L/S Nanduria +5, L/S Tulamidya +4
Handwerk: Alchimie +8, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Metallguss +1, Stoffe Färben +2; zwei weitere künstlerische Gesellschafts-, Wissens- *oder* Handwerkstalente nach Wahl je +2 (z.B. Schriftlicher Ausdruck *oder* Musizieren)
Hauszauber: Adamantium +4, Arcanovi +5, Caldofrigo +3, Unberührt von Satinav +4, Weiches erstarre! +4
Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Analys +2, Applicatus +4, Attributo +2, Fortifex (Mag) +2, Eisenrost *oder* Silentium +3, Nihilogravo (Mag) +2, Manifesto +5, Odem +3, Paralysis starr wie Stein +2, Hartes schmelze! +3
Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 *oder* höher; zudem die Sprüche Brenne, toter Stoff! und Weiches erstarre!
Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (meist Materialveredelung)
verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Umwelt *oder* Elementar), Matrixregeneration I, Regeneration I, Schalenzauber Mandricons Bindung, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten
Besonderer Besitz: Koffer mit alchimistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten
Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

CHAMIB AL'CHIMIE AN DER DRACHENPEI-AKADEMIE ZU KHUPCHOM

siehe **Drachenschatten** auf Seiten 143 ff. & **Wege der Zauberei** auf Seite 307

Besonders gelehrte Merkmale: Hellsicht, Objekt
Ausrichtung: Große Graue Gilde des Geistes
Größe: sehr groß (Akademie) / klein (Fakultät)
Beziehungen: sehr groß
Ressourcen: sehr groß bis immens



Halbzauberischer Alchimist der Chamib al'Chimie (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Schulden (1500 D), Vorurteile gegenüber Echsen 6

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Eisenaffine Aura, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Weltfremd

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3
Natur: ---
Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +3, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +5, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sternkunde +5, Tierkunde +2
Sprachen & Schriften: Lehrsprache (Tulamida), Bosparano +4, Garethi +4, Ur-Tulamida +6, L/S (Kusliker Zeichen) +6, L/S (Nanduria) +7, L/S (Tulamida) +8, L/S Ur-Tulamida +5
Handwerk: Alchimie +8, Brauer *oder* Gerber *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Gesteinskunde *oder* Hüttenkunde *oder* Kryptographie *oder* Glaskunst *oder* Metallguss +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2
Hauszauber: Adamantium +3, Analys +5, Applicatus +3, Arcanovi +6, Motoricus +4
Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Adlauge +3, Armatruz +2, Attributo +3, Horriphobus *oder* Karnifilo +2, Manifesto +4, Memorans +2, Plumbumbarum *oder* Somnigravis +2, Psychostabilis *oder* Visibili +2, Odem +5
Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchemistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 oder höher; zudem der Adamantium und der Arcanovi in gildenmagischer Repräsentation
Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch +1, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (häufig Zauber-Elixiere), Talentspezialisierung Kochen (Tränke)
verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Hellsicht), Matrixregeneration I, Regeneration I, Zauberzeichen, Ausweichen I, Meister der Improvisation
Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von 50 Dukaten
Besonderer Besitz: Koffer mit alchimistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten
Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

HALLE DER ALCHIMISTEN ZU MENGBILLA

siehe **Patrizier und Diebesbanden** auf Seiten 103 f. & **Wege der Zauberei** auf Seite 306

Besonders gelehrte Merkmale: Einfluss, Objekt

Ausrichtung: keine

Größe: klein

Beziehungen: hinlänglich

Ressourcen: ansehnlich

Halbzauberischer Alchimist der Mengbillaner Alchimistengilde (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +8, MR +2 (davon AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie), Resistenz gegen Gifte [Kategorie]; Goldgier 7, Prinzipientreue (Schweigepflicht über Interna, Gildengehorsam, Verteidigung der Forschungsfreiheit), Schulden (1500 D)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Verbindungen; Arroganz, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Sucht, Übler Geruch

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche +3, Raufen *oder* Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: ---

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +1,

Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +6, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3, Staatskunst +1, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache +1, Bosparano +6, L/S (Kusliker Zeichen) +6, L/S (Nanduria) +5, weitere fünf Punkte frei auf geeignete Sprachen und Schriften verteilbar

Handwerk: Alchimie +7, Brauer *oder* Gerber *oder* Schnaps Brennen +2, noch eins davon +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Abvenenum +6, Analys +4, Horriphobus +4, Plumbumbarum +4, Somnigravis +4, einer der Zauber Horriphobus *oder* Plumbumbarum *oder* Somnigravis nochmal +1

Zauberfertigkeiten: Attributo *oder* Armatrutz +2, Arcanovi +3, Claudibus +3, Custodosigil +2, Einfluss bannen +4, Foramen +2, Klarum Purum +4, Odem +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchemistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 oder höher; hinzu kommen einige zweifelhafte Formeln, die je nach Kontaktperson innerhalb der Gilde erlernt werden können, z.B. der Transmutare oder der Spinnenlauf in saturnischer Repräsentation

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Einfluss), Repräsentation Alchemistisch, Ritualkenntnis Alchemistisch, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (häufig Venenik *oder* Farben & Lacke), Talentspezialisierung Kochen (Tränke)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung HK Gift (alchemistische Gifte)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchemistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von 50 Dukaten

Besonderer Besitz: Koffer mit alchemistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

FAKULTÄT DER ALCHIMIE AN DER HERZOG-EOLAN-UNIVERSITÄT ZU METHUMIS

siehe **Reich des Horas** auf Seite 167 & **Wege der Zauberei** auf Seite 307

Besonders gelehrte Merkmale: Hellsicht, Antimagie / Objekt

Ausrichtung: Bund des Weißen Pentagramms

Größe: sehr groß (Universität) / mittel (Fakultät)

Beziehungen: ansehnlich

Ressourcen: groß (Lehre) / ansehnlich (Forschung)



Halbzauberischer Alchimist der Herzog-Eolan-Universität (25 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet II, Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Verpflichtungen (Universität und Herzog)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Titularadel, Veteran (zusätzlicher Studiengang, 3+5 GP); Arroganz, Eitelkeit, Feste Gewohnheit, Neugier, Prinzipientreue, Weltfremd

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Raufen *oder* Ringen +2

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

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: ---

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +3, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +1

Sprachen & Schriften: Lehrsprache Horathi, Aureliani +4, Bosparano +8, L/S Imperiale Zeichen +6, L/S Kusliker Zeichen +9, L/S Nanduria +6

Handwerk: Alchimie +7, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +5, Stoffe Färben +2; Glaskunst +1

Hauszauber: Adlerauge +5, Analys +6, Arcanovi +5, Hellsicht trüben +4, Sensibar +4

Zauberfertigkeiten: Applicatus +2, Attributo +4, Blick aufs Wesen *oder* Blick in die Gedanken +3, Eigenschaften wiederherstellen *oder* Verwandlung beenden +3, Manifesto +3, Objekt entzaubern +2, Odem +5, Psychostabilis +3, Sapefacta *oder* Gefunden! +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchemistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 *oder* höher; zudem der Gefunden!

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Hellsicht), Repräsentation Alchemistisch, Ritualkenntnis Alchemistisch, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Antimagie *oder* Objekt), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchemistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Koffer mit alchemistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

Weitere Modifikationen je nach zusätzlichem Studiengang (je +5 GP)

(eines der mit * markierten „*Quadrivien*“ muss als erstes Studienfach gewählt werden, weitere dann über *Veteran*)

Arithmetik* bzw. Geometrie*

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2 (+3 bei Arithmetik), Gesteinskunde +1, Kryptographie +3, Mechanik +2, Rechnen +2, Sprachenkunde +1; *Handwerk:* Malen/Zeichnen +1 (+2 bei Geometrie), Steinschneider/ Juwelier +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +1; *Zauber:* Analys +1, Arcanovi +1; *SF:* Talentspezialisierung Rechnen (Arithmetik *oder* Geometrie)

Astronomie*

ungeeigneter Nachteil: Nachtblind; *Körper:* Sinnenschärfe +3; *Natur:* Orientierung +3, Wettervorhersage +3; *Wissen:* Götter/Kulte +1, Kartographie +3, Magiekunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +4

Druckereikunst

Wissen: Hüttenkunde +3, Mechanik +2, Rechtskunde +1, Schätzen +1; *Sprachen:* Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +1, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +1; *Handwerk:* Drucker +7, Feinmechanik +4, Metallguss +3

Handelswirtschaft

Gesellschaft: Überreden +5; *Wissen:* Geographie +3, Rechnen +1, Schätzen +3; *Handwerk:* Handel +5, Hauswirtschaft +2; *SF:* Talentspezialisierung Überreden (Feilschen), Talentspezialisierung Rechnen (Buchführung)

Historik

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Heraldik +2, Sagen/Legenden +3, Sprachenkunde +2, fünf Punkte auf Wissens- *oder* Handwerkstalente je nach Fachgebiet (Aktivierung zählt als Punkt);

Sprachen: Bosparano +2, Aureliani +2, Imperiale Zeichen +2; *vSF:* Talentspezialisierung Geschichtswissen (jeweiliges Fachgebiet)

Medizin

zusätzliche Voraussetzung: keine Totenangst; *empfohlene Talentspezialisierung* Alchimie (Spagyrik); *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +2, Überzeugen +1; *Natur:* Fesseln +1; *Wissen:* Anatomie +5, Tierkunde +1; *Handwerk:* Heilkunde Gift *oder* Krankheiten *oder* Wunden +5, zweites +3, drittes +2, Heilkunde Seele +1

Musiklehre*

empfohlener Vorteil: Wohlklang; *ungeeigneter Nachteil:* Schwaches Gehör; *Körper:* Singen +4, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +1; *Gesellschaft:* Betören +2, Menschenkenntnis +1; *Handwerk:* Musizieren +4; *Zauber:* ergänze bei Sapefacta *oder* Gefunden! +2 noch: *oder* Vogelzwtischen (Mag) +2

Sprachenkunde

empfohlener Vorteil: Begabung (Sprachen & Schriften); *Gesellschaft:* Schriftlicher Ausdruck +2; *Wissen:* Geographie +2, Kryptographie +2, Philosophie +2, Sprachenkunde +6; *Sprachen:* Muttersprache +2, 14 Punkte auf Fremdsprachen *oder* Schriften (je max. +8, Aktivierung zählt als Punkt)

Zoologie & Botanik

ungeeigneter Nachteil: Angst vor (einer Tierart); *Kampf:* Armbrust *oder* Schleuder +2; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Geographie +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +6; *Handwerk:* Malen/Zeichnen +1; *SF:* Talentspezialisierung Tierkunde (Art *oder* Region), Talentspezialisierung Pflanzenkunde (Art *oder* Region)

siehe **Wege der Zauberei** auf Seite 307

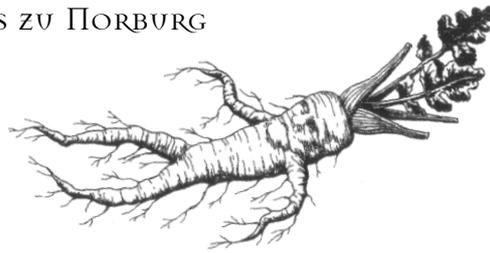
Besonders gelehrte Merkmale: Heilung, Hellsicht

Ausrichtung: Bund des Weißen Pentagramms

Größe: sehr klein

Beziehungen: hinlänglich

Ressourcen: hinlänglich



Halbzauberischer Alchimist aus der Halle des Lebens (23 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, FF 12, SO 6-10, keine Totenangst

Modifikationen: AsP +6, MR +2 (AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer), SO +1 (Lizenz); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie); Goldgier 7, Prinzipientreue (Vermeidung von Krieg, Förderung von Frieden, Schutz des Lebens, Hilfe für Kranke)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk; Arroganz, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Weltfremd

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Pechmagnet, Tolpatsch, Totenangst, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile (Elfen, Hexen)

Kampf: Dolche +1

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

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

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Mechanik +1, Pflanzenkunde +6, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sprachenkunde +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen & Schriften: Lehrsprache (Bosparano), Alaani +6, weitere Fremdsprache nach Wahl +4 (z.B. Nujuka), L/S Kusliker Zeichen +7

Handwerk: Alchimie +7, Brauer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Schnaps Brennen +2, Handel *oder* Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Ängste lindern +5, Arcanovi +4, Balsam +5, Klarum Purum +5, Ruhe Körper +4

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +4, Bannbaladin +2, Blick aufs Wesen +2, Blick in die Gedanken +1, Haselbusch (Elf) +2, Hexenspeichel (Hex) +2, Odem +3, Psychostabilis +3, Sensibar +3, Adlerauge *oder* Exposami +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc4 oder höher

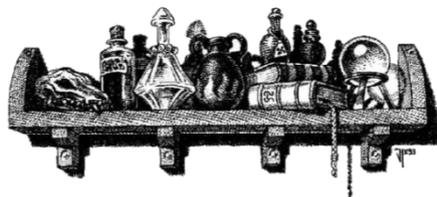
Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Heilung), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (Spagyrik), Zauberspezialisierung ARCANOVI (Temporäre Artefakte)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Hellsicht), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ausweichen I, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, einfaches Werkzeug zur Wundbehandlung, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beuteln mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

Besonderer Besitz: Koffer mit alchimistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*



SCHWESTERTISCHAFT DER MADA AUS DEM KLOSTER ZU RADOLETH

Magisch minderbegabte Schülerinnen sowohl von gildenmagischen privaten Lehrmeisterinnen als auch von Hexen (meist Schlangenschwestern) werden im Kloster bei Radoleth zu Alchimistinnen ausgebildet, um ihre doch vorhandene Kraft im Geiste Madas so gut wie möglich zu formen und zu nutzen. Selten setzt sogar die liebevolle Druidin Charine Buccadaio eine Schülerin hier ab, die sie in ihrer Magiebegabung überschätzt hatte, und

lehrt zum Ausgleich den einen oder anderen Druidenzauber. Die Nähe des Ordens zur Hesinde-Kirche hat spürbare Auswirkungen auf die ethisch-moralische Erziehung und den Glauben der jungen Mädchen.

Einen umfassenden Überblick über die Schwesternschaft der Mada erhält man in den kostenlosen Bonusmaterialien zur Spielhilfe **Reich des Horas**.

Besonders gelehrte Merkmale: Einfluss, Antimagie, Objekt

Ausrichtung: Orden der Hesinde-Kirche

Größe: klein (Abteilung im Kloster)

Beziehungen: sehr groß (Hesinde-Kirche, Hexenzirkel, Horasfamilie)

Ressourcen: ansehnlich

Halbzauberische Alchimistin der Schwesternschaft der Mada (24 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO 6-10; nur Frauen

Modifikationen: AsP +8, MR +1 (AsP +6, MR +1 aus Halbzauberer), SO +2 (davon +1 aus Akoluth); -1 pAsP, -1 pLeP (durch Weihe der Schale)

Automatische Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Halbzauberer, Meisterhandwerk (Alchimie), Wesen der Nacht II; Mondsüchtig, Moralkodex (Hesinde & Schwesternschaft der Mada), Neugier 7, Verpflichtungen (Orden)

Empfohlene Vor- & Nachteile: Adlig, Astralmacht, Begabung (Alchimie), Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, zusätzliches Meisterhandwerk, Verbindungen, Wesen der Nacht III; Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Stubenhocker, Weltfremd

Ungeeignete Vor- & Nachteile: Arkanophobie, Farbenblind, Madas Fluch, Pechmagnet, Tolpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeiteten Metall, Vorurteile (Hexen)

Kampf: Dolche *oder* Hieb Waffen +2

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

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: ---

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +1, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Sternkunde +4, Tierkunde +1

Sprachen & Schriften: Lehrsprache (Bosparano), L/S (Kusliker Zeichen) +7, L/S (Nanduria) +7

Handwerk: Alchimie +7, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten *oder* Heilkunde Seele *oder* Heilkunde Wunden +3, ein weiteres davon +2, ein drittes davon +1, Kochen +7, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2

Hauszauber: Abvenenum +4, Ängste lindern +6, Arcanovi +4, Hexenspeichel (Hex) +6, Psychostabilis +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Eigenschaften wiederherstellen +2, Große Gier (Hex) +1, Große Verwirrung (Dru) +1, Odem +3, Sumus Elixiere (Hex) +2, Unitatio +4, Verwandlung beenden +2, Zunge lähmen (Dru) +1

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Formeln der Alchimistischen Repräsentation mit einer Verbreitung von Alc5 *oder* höher, bei Heilmagie auch Alc4

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Antimagie *oder* Einfluss), Repräsentation Alchimistisch, Ritualkenntnis Alchimistisch, Weihe der Schale, Regeneration I, Tanz der Mada, Akoluth (Hesinde), Liturgiekenntnis, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Alchimie (häufig Spagyrik *oder* Zauber-Elixiere), Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung *oder* Tränke)

verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Objekt), Matrixregeneration I, Regeneration II, Meister der Improvisation

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Ouroboros-Amulett aus Mondstein, silberne Kräutersichel und Weinkelch, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe *oder* Büchlein mit Rezepturen und Noti-

zen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchemistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von 50 Dukaten

Besonderer Besitz: Koffer mit alchemistischen Gerätschaften *oder* Fachbücher im Wert von etwa 120 Dukaten

Besonderheiten: bereits geweihte *Schale der Alchimie*

Hexenkessel und Warzentrunk: Satuarische Alchimie

Hexen brauen Tränke meist mit ihrem Talent in *Kochen (Tränke)* statt *Alchimie*. Ihr Hexenkessel erfüllt dabei die Aufgabe der Schale des Alchimisten in entsprechender Form. Es ist ihnen hierbei auch möglich, Hexenflüche als Wirkung von *Flüssig-Artefakten* (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** auf Seite 11) einzubinden; entweder als Fluchelixier oder – mit leicht verändertem Rezept – als exaktes Gegenmittel. Dazu bedürfen sie keines ARCANOVI, sondern verfluchen direkt das entsprechende Braugut als Gegenstand (siehe **Wege der Zauberei** auf Seiten 117 f., kein permanentes Verfluchen möglich, Übertragung eines permanenten Fluchs jedoch sehr wohl). Hierbei wird die Ritualprobe um den bei Flüssig-Artefakten angegebenen Betrag je nach Qualität, zusätzlich jeweils um vier Punkte erleichtert, modifiziert. Die angegebene Kostenersparnis bezieht sich mangels benötigter pAsP auf die (verdreifachten) AsP-Kosten des Fluchs.



MÖGLICHE ZAUBERFERTIGKEITEN

Zauber, die bei Alchimisten mit einem Wert von 4 oder mehr verbreitet sind:

ABVENENUM REINE SPEISE, ACCURATUM ZAUBERNADEL, AEOLITUS WINDGEBRAUS, ANALYS ARCANSTRUKTUR, APPLICATUS ZAUBERSPEICHER, ARCANOVI ARTEFAKT, ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, BALSAM SALABUNDE, BLICK AUF S WESEN, BRENNE, TOTES STOFF!, CLAUDIBUS CLAVISTIBOR, CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ, CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT, DUNKELHEIT, EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN, EINFLUSS BANNEN, EISENROST UND PATINA, EXPOSAMI LEBENSKRAFT, FLIM FLAM FUNKEL, FORAMEN FORAMINOR, KARNIFILO RASEREI, KLARUM PURUM, MANIFESTO ELEMENT, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT, MOTORICUS GEISTESHAND, OBJEKT ENTZAUBERN, ODEM ARCANUM, PECTETONDO ZAUBERHAAR, PENETRIZZEL TIEFENBLICK, PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM, PSYCHOSTABILIS, SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM, SENSIBAR EMPATHICUS, SILENTIUM SCHWEIGEKREIS, SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF, UNBERÜHRT VON SATINAV, VERÄNDERUNG AUFHEBEN, VERWANDLUNG BEENDEN, VISIBILI VANITAR