

PRIVATE LEHRMEISTER

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU MAGISCHEN LEHRMEISTERN



Das Schwarze Auge



PRIVATE LEHRMEISTER II

– NEUE PERSÖNLICHE LEHRMEISTER FÜR FORTBILDUNG UND VERTIEFUNG VON MAGISCHEM WISSEN IN ABENTURIEREN –

von Alex Spohr

Mit besonderem Dank an Lutz Berthold, Marie Mönkemeyer, Sven Fehling, Oliver Overheu, Daniel Bruxmeier und Falk Swoboda für Anregungen, Bearbeitung, Beiträge, Berechnungen und Korrektur sowie an Diana Rahfoth für die Coverillustration und Daniel Bruxmeier für Covergestaltung und Layout

VORWORT

Die vorliegende Spielhilfe enthält einen Satz neuer persönlicher Lehrmeister für aventurische Magier.

Sie finden zu jedem einzelnen Lehrmeister eine kurze Beschreibung, aber auch die spieltechnischen Werte, falls Sie einen seiner Schüler spielen wollen. Dazu kommen noch einige Vorschläge, wie Sie die Lehrmeister und ihre Schüler mit einem Abenteuer verbinden können, kleinere Szenariovorschläge und Anmerkungen.

Die Berechnungen erfolgten gemäß den Regeln zur Erstellung aus **Wege der Helden** und orientierten sich auch an den Aussagen zu *Persönliche Lehrmeister* aus **Wege der Zauberei**, wobei bei den Berechnungen die Methoden aus **WdH** Vorrang hatten.

Die weiteren Zauber, die bei der Erschaffung zur Wahl stehen, sollten eine Verbreitung von Mag5 und höher haben (siehe **WdH 173**). Weitere Zaubersprüche sind bei dem jeweiligen Lehrmeister angegeben.

AURENTIAN VOM REICHSFORST

EREMIT DER SELBSTERKENNTNIS, WEIßMAGIER DER ALTEN SCHULE

Irgendwo in der mittelländischen Grafschaft Waldstein am Rande des sagenumwobenen Reichforstes, in der Nähe des kleinen Ortes Silz, findet man eine einsame Waldhütte mit samt eines turmähnlichen Anbaus an einer kleinen Klippe. Doch ganz so verlassen, wie sie zunächst scheint, ist sie nicht, denn sie ist die Unterkunft des alten Meistermagus Aurentian vom Reichsforst und seiner Schüler.

Der alte Zauberer mit dem grauen Bart und dem wirren Haupthaar sieht genauso aus, wie Kleinalrik sich schon immer einen Magier vorgestellt hat: Groß gewachsen und dennoch ein wenig gebeugt vom Alter, ist der Mann mit seinem Stab aus Blutulme stets in seiner kleinen Bibliothek zu finden und liest in seinen Werken, wenn nicht profane Arbeiten oder aber ein Gast seine Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Gewandet ist Aurentian in eine Robe getreulich dem Codex Albyricus, aber der Zahn der Zeit hat sie ein wenig fleckig und unansehnlich werden lassen und so wirkt er (für das geschulte Auge) eher wie ein die Wildnis bewohnender Druide als wie ein gelehrter Zauberer.

Aurentian wurde selbst von einem persönlichen Lehrmeister ausgebildet und führte das Leben eines wandernden Abenteurers. Doch auch die Studien in den großen Akademien sind ihm nicht fremd. So verbrachte er in seinem späteren Leben eine Fortbildung in der Magierakademie von Perricum und konnte so auch Erkenntnisse in der Antimagie gewinnen.

Seine Ansicht über das städtische Leben ist im Laufe der Jahre immer schlechter geworden und so zog er vor vielen

Jahren wieder zurück in seine Heimat und begann damit, seine eigenen Schüler auszubilden.

Mit großer Weisheit, Disziplin und auch mit einigen Strafen (die eher lehrreich, als wirklich bestrafend ausfallen) schaffte er es, viele Schüler zu gutherzigen und freundlichen Magiern zu formen. Meist nimmt er nur einen einzigen Schüler auf, manchmal auch zwei gleichzeitig.

Als ehemaliger Abenteurer ist er sich darüber bewusst, dass seine Schüler nicht nur langweilige Theorie lernen wollen, sondern auch Nützliches. Und ebensolches gibt er ihnen auch mit auf den Weg. Die Schüler des Aurentian sind zwar unerfahren, was die Gesellschaft und die Städte betrifft, doch sollte ihnen Gefahren auf ihren Reisen drohen, sind sie bestens mit dem Zauber-Sammelsurium ihres Meisters ausgestattet. Besonders viel Wert legt er dabei auf weiße Zauberei, also Magie, die stets guten Zwecken folgt und sich mit der Harmonie der Welt verträgt (was aber durchaus auch Schadens- und Beherrschungszauberei umfassen kann).

Die meisten seiner Schüler entstammen den Dörfern der Grafschaft Waldwacht. Und viele Eltern geben ihr Kind gerne in seine Lehre, da der Lehrmeister kein Gold für die Ausbildung verlangt, nur praktische Hilfe von seinen Schülern – und Loyalität. So sind seine Zöglinge verpflichtet, ihm nach Abschluss der Prüfungen einen Dienst zu erweisen. Auch im späteren Leben erwartet er, dass sie ihm helfen, falls es sich als notwendig herausstellen sollte.



Besonders gelehrtes Merkmal: Form und Antimagie

Ausrichtung: Mitglied des Weißen Pentagramms, jedoch durchaus geprägt von Erkenntnisgewinn jenseits des Göttervertrauens und Anhänger Rohals des Weisen

Größe: selten mehr als ein Schüler

Beziehungen: gering (zu einigen alten Freunden an den Reichsakademien)

Ressourcen: hinlänglich (kleine, aber gute Bibliothek, auch seltene, ältere Werke, allerdings kein großes Vermögen)

Bekannte Sprüche: Mag5+

Der Lehrmeister im Spiel: Aurentian ist ein alter, meistens sehr strenger und sturer Lehrer, ein Eremit, der das Leben abseits der großen Städte bevorzugt. Er ist jedoch durch sein früheres Leben als Abenteurer ein sehr praktisch veranlagter Zauberer, der seinen wenigen Schülern vor allem Nützliches mit auf dem Weg gibt. Er gibt seine Zauber nur seinen Schülern weiter, allen anderen verwehrt er üblicherweise eine Offenbarung seines Wissens.

Schüler des Aurentian (22 GP, zeitaufwendig)*

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 13, FF 11, übliche Kultur: Mittelländische Landbevölkerung, nimmt nur Schüler auf, die Garethi sprechen, Mindest-SO 5

Modifikatoren: AsP +12, MR +2 (aus Vollzauberer)

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer / Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber Aurentian)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Begabung Merkmal Umwelt, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz / Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig, Eitelkeit, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Thesisegebunden, Weltfremd

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

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Stäbe +3,

Körper: Klettern +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +4

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +4, Sprachen kennen Bosparano +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +2, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis Form, Nandusgefälliges Wissen, Objektritual: Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I, Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Antimagie

Hauszauber: Adlerschwinge +6, Blitz dich find +6, Fulminictus +5, Paralysis +7, Salander +7, Silentium +5, Visibili +6

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Animatio +3, Balsam +2, Claudibus +3, Flim Flam +4, Foramen +3, Gardianum +4, Horriphobus +4, Odem +4, Psychostabilis +2, Verwandlung beenden +1

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Reisegewand, Konventsgewand, Zauberstab aus *Ulmenholz* (mit der Stabbindung), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, *Hilfreycher Leytfaden des Wandernden Adepten*

Besonderer Besitz: ein minderes, magisches Artefakt aus der Sammlung des Meisters (1 pAsP), ein Esel oder ein persönlicher Zauberstab

Aurentian soll einen archetypischen mittelreichischen Weißmagier verkörpern. Er steht für das Gute ein, für die Wahrheit, für das Gesetz (und auch für die Götter, wenn sie auf der Seite der Sterblichen stehen), und doch hat auch er seine Eigenarten und ist ein wenig kauzig.

Sie können ihn sich als den klassischen *Ulrich of Craggenmoor* (siehe der Film *Der Drachentöter*) vorstellen, der abgeschieden von der Zivilisation lebt, aber dennoch den Menschen hilft, wenn er es vermag. Zudem ist er als ehemaliger Abenteurer auch jemand, der sich als Abenteureraufhänger anbietet, sei es, weil ein alter Feind ihn bedroht oder ein noch ungelöstes Rätsel aus seiner Vergangenheit entschlüsselt werden muss.



MURAN FARAK

TULAMIDISCHER METAMAGIER UND UNIVERSALGELEHRTER

Sahib Muran Farak ay Fasar, ein alternder Privatgelehrter aus Thalusa, kann auf ein ereignisreiches Leben zurückblicken. Schon in jungen Jahren wurde der Thaluser von seinem Vater, ebenfalls ein Lehrmeister der Magie, ausgebildet. Wegen seiner immensen Begabung wurde er bald darauf im fürstlichen Palast zu einem der Hofzauberer, bis er sich dazu entschied, das Amt aufzugeben, da er seine eigenen Forschungen vorantreiben wollte.

Seitdem ist er damit beschäftigt, die Relikte der alten Zauberschule von Thalusa zu erforschen, der Academia Telekinesiae Talusica Silemiensis (siehe dazu Aventurischer Bote Nr. 120, Seite 17), und seine eigenen Zöglinge auszubilden.

Muran ist ein sehr freundlicher und großzügiger Mann, der seine Schüler meist selbst aussucht und sie freundschaftlich behandelt. Ja, er ist sogar bereit, Mädchen auszubilden, was bei den konservativen Thalusern als recht ungewöhnlich gilt.

So ist auch seine ausgebildete, aber immer noch junge Schülerin Esmeralda bei ihm, um ihm bei den alltäglichen Arbeiten zu helfen oder hin und wieder für ihn Reisen zu unternehmen, die er nicht mehr auf sich nehmen will. Der alte Magier lebt in einer kleinen Lehmhütte vor der Stadt und fristet ein für einen Außenstehenden eher armseliges Dasein, doch der Zauberer ist sehr zufrieden mit sich und der Welt und hegt keine Liebe mehr für unnötigen Luxus. Nur seine gesammelten Aufzeichnungen sind ihm noch wichtig, sodass er diese stets sicher und sauber, ja geradezu systematisch aufbewahrt.

Der Zaubermeister ist nicht Mitglied einer Gilde, doch hegt er freundschaftliche Beziehungen zu den Magiern der Akademien von Khunchom und vor allem von Rashdul. Aus diesem Grund ist es für seine Schüler meist kein Problem, eine Aufnahmeprüfung für die Große Graue Gilde des Geistes abzulegen.

Besonders gelehrte Merkmale: Metamagie

Ausrichtung: Gildenlos, jedoch ausgezeichnete Kontakte zur Großen Grauen Gilde des Geistes und auch philosophisch mit dieser verbunden

Größe: ein Schüler

Beziehungen: ansehnlich (insbesondere zu Pentagramm- und Drachenei-Akademie)

Ressourcen: gering (Muran lebt in einer armseligen Hütte, jedoch besitzt er ein paar gut erhaltene Schriftrollen von Zauberern längst vergangener Tage)

Bekannte Sprüche: Mag4+

Der Lehrmeister im Spiel: Muran diente einst dem Fürsten von Thalusa als einer von mehreren Hofmagiern. Doch mit dem Alter sehnte er sich nach Ruhe und Frieden und begann seine eigenen Lehrlinge auszubilden, wie einst sein eigener Meister es getan hatte. Dabei scheint er mit unendlicher Geduld vorzugehen und gilt als wenig strenger, dafür sehr beliebter Gelehrter.

Schüler des Muran (20 GP, zeitaufwendig)*

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, übliche Kultur: Tulamidische Stadtstaaten, nimmt nur Schüler auf, die Tulamidyä sprechen, Mindest-SO 8

Modifikatoren: AsP +12, MR +2 (aus Vollzauberer)

Automatische Vorteile/Nachteile: Vollzauberer / Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber Muran)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz / Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig, Eitelkeit, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Thesisegebunden

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

Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Stäbe +2,

Körper: Reiten +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4

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

Natur: -

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

Sprachen: Sprachen kennen: Ur-Tulamidyä +3, Sprachen kennen: Bosparano: +4, Lesen/Schreiben: Tulamidyä +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5, Lesen/Schreiben: Ur-Tulamidyä +4

Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Repräsentation, Gildenmagie, Ritualkenntnis, Gildenmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis, Metamagie, Nandusgefälliges Wissen, Objekt ritual, Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I

Hauszauber: Analys +7, Armatruz +7, Auris Nasus +5, Balsam +7, Fulminictus +7, Paralysis +7, Somnigravis +6



Zauberfertigkeiten: Applicatus +3, Bannbaladin +4, Blitz +6, Claudibus +2, Custodosigil +3, Foramen +2, Flim Flam +2, Gardianum +5, Motoricus +3, Odem +2, Penetrizzel +2, Psychostabilis +2, Reversalis +3, Silentium +3

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Reisegewand, Konventsgewand, Zauberstab aus *Eisenholz* (mit der Stabbindung), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Turban oder Schleier, persönliche Kompilation der *Encyclopaedia Magica* auf das eigene Spezialgebiet

Besonderer Besitz: Ein minderes, magisches Artefakt (1 pAsP, einmalig oder aufladbar, Wirkender Zauber bis max. Mag3), ein geschultes Pferd oder eine Abschrift eines guten Zauberbuches

Muran ist angelehnt an den Lehrmeister der *Tulamidischen Magierin des DSA-Basisbuches*. Zwar gibt es ein paar kleine Abweichungen, jedoch ist auch Muran ein klassischer Universalgelehrter der Tulamidenlande, dem kein Gebiet wirklich fremd ist und der jede Spielart der klassischen Zauberei zu beherrschen scheint.

Als Abenteuererfänger bieten sich seine Erforschungen der alten Akademie von Thalusa, aber auch seine sternkundlichen Erkenntnisse an. So glaubt er in den Sternen viele Hinweise zu alten Geheimnissen lesen zu können. Und so schickt er manchmal auch seine Schüler auf eine Reise ins Ungewisse.

VALARIA WILMAAN (UND TAPANWE)

LEHRMEISTERIN DER VERÄNDERUNG UNBELEBTER MATERIE UND ALCHIMIE

Die nun dreißigjährige *Valaria Wilmaan* entstammt einer eher unbedeutenden Nebenlinie der Grandenfamilie Wilmaan aus Al'Anfa. Als man jedoch feststellte, dass sie mit der Gabe der Magie gesegnet war, begannen auch die wichtigeren Familienzweige, sich mit ihr zu beschäftigen. So wurde entschieden, sie nach Mirham zu bringen, wo sie unter Aufsicht anderer Familienangehöriger die Hohe Kunst der Zauberei erlernen und zum Vorteil ihrer Familie nutzen sollte.

In der *Akademie der variablen Form* jedoch lernte sie nicht nur die Grundzüge der Magie und Alchimie, sondern auch einen dort lebenden Waldmenschen-Sklaven vom Volk der Anoiha kennen. *Tapanwe* lebte schon seit mehr als zehn Jahren dort, seitdem er als kleines Kind gefangen und wegen seiner schnellen Auffassungsgabe zu einem der Helfer eines der Alchimisten der Schule wurde. Seine Klugheit und seine Kenntnisse der Medizin der Anoiha (er war der Sohn des Schamanen seines Stammes) ließen ihn zu einem formidablen Alchimisten werden und er genoss große Freiheiten, obwohl er nur ein Sklave war. Dennoch war seine Sehnsucht nach Freiheit so groß, dass er Pläne schmiedete, der Sklaverei für immer zu entkommen.

Im Laufe der Zeit verliebten sich der Sklave und die Grandessa ineinander. Die ungewöhnliche Liebe wurde jedoch auf eine harte Probe gestellt, als Valaria den Sklaven

bei seinen Fluchtplänen überraschte. Doch zu Tapanwes Überraschung folgte ihm Valaria in die ungewisse Zukunft jenseits des Regengebirges. Eine abenteuerliche Flucht durch den Dschungel überlebten sie nur knapp. Dennoch gelang es ihnen, Mengbilla zu erreichen. Seither verdingen sich die beiden als Alchimisten und bilden gemeinsam neue Schüler in ihrer Kunst aus. Sie leben, immer noch verliebt, gemeinsam in einem Stadthaus. Hin und wieder, wenn Valarias „grandisches“ Erbe sie überkommt, mischt sie sich auch in die Politik der Stadt ein. Al'Anfa (und Mirham) jedoch werden die beiden wohl aus gutem Grund nie mehr betreten.

Die Schüler der beiden werden in der Alchimie und der Zauberei der leblosen Objekte unterrichtet. Valaria, die vermutlich eines Tages hätte eine Lehrmeisterin an der Akademie werden können, ist trotz ihrer Jugend eine sehr gute Lehrerin, die die Nöte und Sorgen ihrer Schüler durchaus nachvollziehen kann. Sie ist meist nicht sonderlich streng, kann aber auch ein wahres Biest sein, das mit ihren Zöglingen spielt oder diese bei alltäglichen Spannungen zwischen sich und Tapanwe auf ihre Seite zu ziehen versucht. Er bevorzugt eine auf das Notwendige reduzierte, konzentrierte Ausbildung. Der persönliche Wettkampf der beiden, welche Lehrweise die richtige ist, stellt für so manchen Schüler eine wahre Zerreißprobe dar.

Besonders gelehrt Merkmal: Objekt und Hellsicht

Ausrichtung: Bruderschaft der Wissenden

Größe: selten mehr als ein Schüler

Beziehungen: ansehnlich (zu einigen Gilden Mengbillas, insbesondere zu den Alchimisten und den Traumkrauthändlern)

Ressourcen: ansehnlich (kleine, aber gute Bibliothek mit Werken, die sich um das Wissen der Objektverzauberung drehen, durchaus beachtliches Vermögen)

Bekannt Sprüche: Mag4+

Die Lehrmeisterin im Spiel: Das ungewöhnliche Pärchen bildet seine Schüler gemeinsam und des Geldes wegen aus. Die beiden erforschen die Geheimnisse der Alchimie und der Kristallomantie. In diese alten Geheimnisse könnten auch ihre Schüler verwickelt werden, ebenso wie in Intrigen der Stadt.

**Schüler der Valaria Wilmaan (23 GP, zeitaufwendig)*****Voraussetzungen:** MU 13, KL 13, IN 13, CH 13, FF 12, übliche Kultur: Südaventurien, Mindest-SO 7**Modifikatoren:** AsP +12, MR +2 (aus Vollzauberer)**Automatische Vorteile/Nachteile:** Vollzauberer / Eitelkeit 7, Neugier 7, Schulden (1.200 Dukaten)**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis, Herausragendes Aussehen, Hohe Magieresistenz / Artefaktgebunden, Eitelkeit, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Thesisegebunden**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Niedrige Magieresistenz, Unfrei, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie**Kampf:** Dolche +4, Stäbe +2**Körper:** Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3**Gesellschaft:** Betören +4, Überreden +3, Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +3**Natur:** -**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Philosophie +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2**Sprachen:** Sprachen kennen: Zhayad +3, Sprachen kennen: Bosparano: +4, Lesen/Schreiben: Zhayad +6, Lesen Schreiben: Kusliker Zeichen +5, Sprachen kennen: Mohisch +4**Handwerk:** Alchimie +7, Malen/Zeichnen +4**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis Objekt oder Hellsicht, Objektritual: Bindung des Stabes**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Astrale Meditation, Merkmalskenntnis Objekt oder Hellsicht (das noch nicht gewählte Merkmal), Objektritual: Weihe der Schale, Regeneration I, Verbotene Pforten**Hauszauber:** Adamantium +7, Arcanovi +5, Desintegratus +6, Objectofixo +7, Motoricus +6, Transversalis +6, Veränderung aufheben +6**Zauberfertigkeiten:** Analys +4, Bannbaladin +2, Blick in die Gedanken +3, Caldofrigo +5, Flim Flam +2, Gardianum +4, Hartes Schmelze +4, Horriphobus +3, Ignifaxius +2, Odem +3, Weiches Erstarre +4, Weihrauchwolke +4**Ausrüstung:** (Reise-)Kleidung, Konventsgewand, Zauberstab aus *Mohagoni* (mit der Stabbindung), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, persönliche Kompilation der *Encyclopaedia Magica* auf das eigene Spezialgebiet**Besonderer Besitz:** Kastenwagen mit eingeschränkt mobilem Alchimistenlabor (Laborstufe *Hexenküche*) oder ein minderes, magisches Artefakt (1 pAsP, einmalig oder aufladbar, Wirkender Zauber bis max. Mag3)

Die beiden ungleichen Lehrmeister bieten zahlreiche Abenteueraufhänger. So könnten die Wilmaans oder die Akademie die immer noch Flüchtigen endlich bestrafen wollen, oder aber magisches Wissen der alten Echsenmenschen muss gefunden werden. Insbesondere die Kristallomantie scheint es den beiden angetan zu haben, auch wenn sie bislang noch recht wenig in diese Richtung geforscht haben.

Ebenso bietet sich die Stadt Mengbilla als Schauplatz an. Intrigen von oder mit Valaria können für Abwechslung sorgen, denn die Al-Anfanerin hat keineswegs vergessen, wie das Spiel gespielt wird. Auch mag sich die Grandin oder der Alchimist in eine oder einen ihrer Schüler verlieben, was zu Konsequenzen für die Zukunft aller Beteiligten führt.

NASHARA VON ELBURUM

Nashara wurde als schon ältere Schülerin während der Zeit des Mhogulats auf die *Schule der Schmerzen* genommen und kurz vor Schließung der Schule zu einer Lehrmeisterin ernannt.

Anders als viele andere Magier der ehemaligen Akademie ist sie sich mittlerweile bewusst, dass sie sich einer ketzerischen Sache angeschlossen hatte. Zwar ist sie keineswegs in die Arme der Kirchen zurückgekehrt, aber ihr Gewissen ist zumindest so schwer belastet, dass sie ein wenig Buße tun will. Sie bildet derzeit im Geheimen in Baburin neue Schüler aus und vermittelt ihnen die Grundlagen der Heilkunst und der Dämonenbeschwörung. Dabei achtet sie bewusst darauf, dass ihre Schüler moralisch so gefestigt sind, dass aus ihnen keine Dämonendiener werden, denn sie sieht die

Dämonologie weitaus pragmatischer als früher: Für sie sind Dämonen nun keine Wesen einer verehrungswürdigen Gottheit mehr (so wie dies früher in Oron beim Kult der Belkelel war), sondern lediglich gefährliche, aber manchmal nützliche Handlanger, welche es zu beherrschen gilt. Genau so gibt es die noch recht junge Lehrmeisterin an ihre Schüler weiter, die somit auch Geheimnisse aus oronischer Zeit (wie den TRANSMUTARE) von ihr lernen können.

Da ihr körperliche Hässlichkeit ein Gräuelfeld ist, bildet sie ausschließlich hübsche Zöglinge aus.

Die aranischen Machthaber machen auch weiterhin Jagd auf die Überbleibsel der Oronier, so dass Nashara ihren Schülern weder ein Siegel noch sonstige Legitimation zukommen lassen kann.



Besonders gelehrtes Merkmal: Heilung

Ausrichtung: Gildenlos, jedoch sich der Schwarzen Gilde zugehörig fühlend

Größe: selten mehr als ein Schüler

Beziehungen: gering (zu wenigen Gönnern)

Ressourcen: hinlänglich (kleine, aber gute Bibliothek mit teilweise uralamidischen Werken, allerdings kein großes Vermögen)

Bekannte Sprüche: Mag5+, TRANSMUTARE, CHIMAEROFORM

Die Lehrmeisterin im Spiel: Nashara ist eine der wenigen verbliebenen Magierinnen der Schule der Schmerzen. Sie ist sich mittlerweile ihrer Verbrechen bewusst und versucht ihre Schuld zu begleichen, indem sie ihre Heilkünste unerkannt an andere Schüler weitergibt.

Schüler der Nashara (23 GP, zeitaufwendig)**

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 14, FF 11, übliche Kultur: Aranien, nimmt nur Schüler auf, die Tulamidya sprechen und den Vorteil *Gut Aussehend* oder *Herausragendes Aussehen* haben, Mindest-SO 1 (Nashara ist in dieser Hinsicht nicht wählerisch)

Modifikatoren: AsP +12, MR +2 (aus Vollzauberer)

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer, Arroganz 5, Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber Nashara)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Begabung Merkmal Heilung, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung / Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig, Brünstigkeit, Eitelkeit, Feind, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Gesucht I (Aranien), Goldgier, Schlechter Ruf, Sucht, Thesisegebunden, Verschwendungssucht, Verwöhnt Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Guter Ruf, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Fettleibig, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

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

Natur: Fesseln/Entfesseln +3

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

Sprachen: Sprachen kennen: Zhayad +4, Sprachen kennen: Ur-Tulamidyda +6, Lesen/Schreiben: Zhayad +4, Lesen/Schreiben: Ur-Tulamidyda +7, Lesen/Schreiben: Tulamidyda +4

Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +6, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Merkmalskenntnis Heilung, Objekt ritual: Bindung des Stabes, Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen, Bann- und Schutzkreise gegen Gehörnte Dämonen, Verbotene Pforten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I, Merkmalskenntnis Herrschaft oder Hellsicht, Blutmagie

Hauszauber: Ängste lindern +6, Balsam +7, Bannbaladin +6, Eigene Ängste +7, Invocatio minor +5, Ruhe Körper +7, Visibili +5

Zauberfertigkeiten: Analys +2, Blick aufs Wesen +4, Corpofesso +4, Flim Flam +2, Gardianum +4, Horriphobus +3, Invocatio maior +3, Klarum Purum +4, Odem +3, Pentagramma +2, Respondami +3, Reversalis +3, Sensibar +4

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Reisegewand, Zauberstab aus *Walnussbaum* (mit der Stabbindung), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Dolch, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, persönliche Kompilation der *Encyclopaedia Magica* auf das eigene Spezialgebiet, *Wahrer Name* (3) von Cthllanogog

Besonderer Besitz: ein minderes, magisches Artefakt (1 pAsP, einmalig oder aufladbar, Wirkender Zauber bis max. Mag3) oder die Abschrift eines guten Zauberbuches

Nashara kann sehr vielseitig eingesetzt werden. Zunächst ist sie eine ehemalige elburische Magierin und hat ähnliche Kenntnisse der schwarzmagischen Heilkunst wie die einstigen Zauberer der Schule der Schmerzen. Jedoch ist sie keineswegs so verbohrt oder indoktriniert, wie die meisten Schüler der der Magierakademie es waren. Dennoch müssen sie und ihre Schüler vorsichtig sein, denn auch wenn sie gute Absichten hegen, so ist ihre Vergangenheit etwas, was ihnen auf immer anhaften wird. Sie als Meister können Schüler Nasharas mit der Vergangenheit konfrontieren, sei es, dass sie von aranischen Opfern der Schreckensherrschaft nun gejagt werden oder aber Nashara sie selbst darum bittet, noch (wortwörtlich!) die eine oder andere Leiche aus den Kellern der ehemaligen Akademie zu entsorgen.



ANMERKUNGEN

- * Sollte der Magier eine Lizenz wollen (SO +1), so muss er für die Profession +1 GP zahlen.
- ** Der Erwerb der Lizenz ist bei dieser Ausbildung durch den Hintergrund nicht möglich.



BERECHNUNGEN

AN DIESER STELLE FINDEN SIE DIE BERECHNUNGEN DER EINZELNEN PROFESSIONEN

Aurentian (22,0)

Voraussetzungen: Mindest-SO 5 (2,5)

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer (6), Neugier 5 (- 1,5), Verpflichtungen (gegenüber Aurentian) (- 3,6)

Kampf: Stäbe +3 (1,6), Dolche +2 (0,8), Raufen +2 (0,6)

Körper: Selbstbeherrschung +4 (1,6), Sinnenschärfe +3 (1,2), Schwimmen +2 (0,8), Klettern +3 (1,2)

Gesellschaft: Lehren +4 (1,0), Etikette +1 (0,4)

Natur: Wildnisleben +2 (0,4), Orientierung +3 (0,6)

Wissen: Tierkunde +5 (1,2), Sternkunde +4 (1,0), Pflanzenkunde +5 (1,2), Rechnen +4 (0,8), Magiekunde +6 (1,4), Geschichtswissen +5 (1,2), Sagen/Legenden +4 (0,8), Götter/Kulte +3 (0,6), Rechtskunde +4 (1,0)

Sprachen: Muttersprache +4 (0,4), Sprachen kennen Bosparano +4 (0,5), Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5 (0,6)

Handwerk: Malen/Zeichnen +5 (1,0), Alchimie +2 (0,6), Heilkunde Krankheit +2 (0,6), Viehzucht +1 (0,4), Heilkunde Wunden +2 (0,4), Schneidern +2 (0,4)

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie 3, Große Meditation, Merkmalskenntnis Form (2), Nandusgefälliges Wissen (2), Objektritual: Bindung des Stabes (1)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation (0,4), Regeneration I (0,4), Eiserner Wille I (0,8), Merkmalskenntnis Antimagie (0,8)

Hauszauber: Paralysis +7 (1,6), Adlerschwinge +6 (2,1), Visibili +6 (1,4), Salander +7 (3,2), Silentium +5 (0,6), Blitz dich +6 (0,7), Fulminictus +5 (1,2)

Zauberfertigkeiten: Analys +3 (1,6), Balsam +2 (0,9), Odem +4 (0,5), Flim Flam +4 (0,5), Gardianum +4 (2,0), Animatio +3 (2,0), Horriphobus +4 (1,5), Foramen +3 (1,2), Claudibus +3 (1,2), Psychostabilis +2 (0,9), Verwandlung beenden (0,8)

Muran (22,0)

Voraussetzungen: Mindest-SO 8 (4)

Automatische Nachteile: Vollzauberer (6) / Neugier 5 (- 1,5), Verpflichtungen (gegenüber Muran) (- 3,6)

Kampf: Dolche +2 (0,8), Raufen +1 (0,3), Stäbe +2 (1,2)

Körper: Reiten +2 (1,2), Schwimmen +2 (0,8), Selbstbeherrschung +5 (2,0), Sinnenschärfe +4 (1,6)

Gesellschaft: Betören +2 (0,6), Etikette +2 (0,6), Lehren +2 (0,6), Überreden +2 (0,4)

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +2 (0,6), Götter/Kulte +3(0,6), Magiekunde +5(1,2), Pflanzenkunde +2 (0,6), Rechnen +4 (0,8), Rechtskunde +3 (0,8), Sagen/Legenden +4 (0,8), Sternkunde +5 (1,2), Tierkunde +2 (0,6)

Sprachen: Sprachen kennen: Ur-Tulamidya +3 (0,4), Sprachen kennen: Bosparano: +4 (0,5), Lesen/Schreiben: Tulamidya +6 (0,7), Lesen Schreiben: Kusliker Zeichen+ 5 (0,6), Lesen/Schreiben: Ur-Tulamidya +4 (0,5)

Handwerk: Alchimie +2 (0,6), Malen/Zeichnen +4 (0,8)

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie 3, Große Meditation, Merkmalskenntnis Metamagie (3), Nandusgefälliges Wissen (2), Objektritual: Bindung des Stabes (1)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation (0,4), Regeneration I (0,4)

Hauszauber: Analys +7 (2,4), Armatrutz + 7 (0,8), Auris Nasus +5 (1,8), Balsam +7 (1,6), Fulminictus +7 (1,6), Paralysis +7 (1,6), Somnisgravis +6 (0,7)

Zauberfertigkeiten: Appilcatus +3 (1,2),Bannbaladin +4 (1,0), Blitz +6 (1,4), Claudibus +2 (0,9), Custodosigil +3 (1,2), Foramen +2 (0,9), Flim Flam +2 (0,3), Gardianum +5 (2,4), Motoricus +3 (1,2), Odem +2 (0,3), Penetrizzel +2 (0,9), Psychostabilis +2 (0,9), Reversalis +3 (2,0), Silentium +3 (0,8)



Valaria (23,0)

Voraussetzungen: Mindest-SO 7 (3,5)

Automatische Vorteile/Nachteile: Vollzauberer (6), Eitelkeit 7 (-2,1), Neugier 7 (-2,1), Schulden (1.200 Dukaten) (-3,6)

Kampf: Dolche +4 (1,6), Stäbe +2 (1,2)

Körper: Schwimmen +2 (0,8), Selbstbeherrschung +4 (1,6), Sinnenschärfe +3 (1,2)

Gesellschaft: Betören +4 (1,0), Überreden +3 (0,6), Etikette +3 (0,8), Lehren +2 (0,6), Menschenkenntnis +3 (0,6)

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +3 (0,8), Götter/Kulte +3 (0,6), Magiekunde +6 (1,4), Philosophie +2 (0,6), Pflanzenkunde +5 (1,2), Rechnen +4 (0,8), Rechtskunde +3 (0,8), Sagen/Legenden +4 (0,8), Sternkunde +2 (0,6)

Sprachen: Sprachen kennen: Zhayad +3 (0,4), Sprachen kennen: Bosparano: +4 (0,5), Lesen/Schreiben: Zhayad +6 (0,7), Lesen Schreiben: Kusliker Zeichen +5 (0,6), Sprachen kennen: Mohisch +4 (0,5)

Handwerk: Alchimie +7 (1,6), Malen/Zeichnen +4 (0,8)

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie 3, Große Meditation, Merkmalskenntnis Objekt oder Hellsicht (1), Objektritual: Bindung des Stabes (1)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation (0,4), Merkmalskenntnis Objekt oder Hellsicht (das noch nicht gewählte Merkmal) (0,8), Objektritual: Weihe der Schale (0,8), Regeneration I (0,4), Verbotene Pforten (0,8)

Hauszauber: Adamantium +7 (1,6), Arcanovi +5 (2,4), Desintegratus +6 (2,1), Objectofixo +7 (2,4), Motoricus +6 (1,4), Transversalis +6 (2,4), Veränderung aufheben +6 (2,1)

Zauberfertigkeiten: Analys +4 (2,0), Bannbaladin +2 (0,6), Blick in die Gedanken +3 (1,6), Caldofrigo +5 (3,0), Flim Flam +2 (0,3), Gardianum +4 (2,0), Hartes Schmelze +4 (1,5), Horriphobus +3 (1,2), Ignifaxius +2 (0,9), Odem +3 (0,4), Weiches Erstarre +4 (1,5), Weihrauchwolke +4 (1,0)

Nashara (23,0)

Voraussetzungen: Mindest-SO 1 (0,5)

Automatischer Vorteile/Nachteile: Vollzauberer (6), Arroganz 5 (-1,5), Neugier 5 (-1,5), Verpflichtungen (gegenüber Nashara) (-3,6)

Kampf: Dolche +3 (1,2), Raufen +2 (0,6), Ringen +2 (0,8), Stäbe +2 (1,2)

Körper: Selbstbeherrschung +5 (2,0), Sinnenschärfe +2 (0,8)

Gesellschaft: Betören +3 (0,8), Etikette +2 (0,6), Lehren +2 (0,6), Menschenkenntnis +2 (0,4), Überreden +2 (0,4), Gassenwissen +2 (0,6)

Natur: Fesseln/Entfesseln +3 (0,8)

Wissen: Anatomie +5 (1,2), Geschichtswissen +2 (0,6), Götter/Kulte +3 (0,6), Magiekunde +4 (1,0), Pflanzenkunde +4 (1,0), Rechnen +4 (0,8), Rechtskunde +2 (0,6), Sagen/Legenden +2 (0,4), Sternkunde +2 (0,6), Tierkunde +2 (0,6)

Sprachen: Sprachen kennen: Zhayad +4 (0,5), Sprachen kennen: Ur-Tulamidya +6 (0,7), Lesen/Schreiben: Zhayad +4 (0,5), Lesen/Schreiben: Ur-Tulamidya +7 (0,8), Lesen /Schreiben: Tulamidya +4 (0,5)

Handwerk: Alchimie +2 (0,6), Heilkunde Gift +4 (1,0), Heilkunde Krankheiten +3 (0,8), Heilkunde Seele +5 (1,2), Heilkunde Wunden +6 (1,2), Malen/Zeichnen +4 (0,8)

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie 3, Große Meditation, Merkmalskenntnis Heilung (1), Objektritual: Bindung des Stabes (1), Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen (0,5), Bann- und Schutzkreise gegen Gehörnte Dämonen (0,5), Verbotene Pforten (1)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation (0,4), Regeneration I (0,4), Merkmalskenntnis Herrschaft oder Hellsicht (0,8), Blutmagie (0,8)

Hauszauber: Ängste lindern +6 (1,6), Balsam +7 (1,6), Bannbaladin +6 (0,7), Eigene Ängste+7 (1,6), Invocatio minor +5 (1,8), Ruhe Körper +7 (0,8), Visibili +5 (1,2)

Zauberfertigkeiten: Analys +2 (1,2), Blick aufs Wesen +4 (1,5), Corpofesso +4 (1,5), Flim Flam (0,3)+2, Gardianum +4 (2,0), Horriphobus +3 (1,2), Invocatio maior +3 (2,0), Klarum Purum +4 (2,0), Odem +3 (0,4), Pentagramma +2 (1,2), Respondami +3 (0,8), Reversalis +3 (2,0), Sensibar +4 (1,5)

Verwendung von Marke und Inhalten von **DAS SCHWARZE AUG**E mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2011 by Significant GbR für die Marke **DAS SCHWARZE AUG**E in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel **DAS SCHWARZE AUG**E und zur Welt **AVENTURIEN**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken.