

Die Magie des Schwarzen Auges

von
Ulrich Kiesow und Thomas Römer

unter Mitarbeit von

Michael Johann
Ina Kramer
Michelle Melchers
Hadmar Wieser



Inhalt

Vorwort zur 3. Auflage	6
Magie in Aventurien	7
Der Zaubervorgang	8
Die Astralenergie	9
Zauberfertigkeit und Zauberprobe	10
Die Zauberfertigkeit	10
Die Zauberprobe	10
Steigern der Zauberfertigkeit	12
Magieresistenz	13
Tabellen: Startwerte der Zauberfertigkeiten	15
Formeln, Gesten, Zauberkünste	19
Erlernen und Verbessern von Zaubersprüchen	25
Zauberkundige Helden	28
Der Magier	28
Der Scharlatan	32
Magiedilettanten	35
Der Schamane	38
Die Hexe	41
Der Druiden	43
Der Schelm	45
Die Tänzerin	47
Weitere magiebegabte Heldentypen (Elfen und Geode)	49
Talentstartwerte für magiebegabte Heldentypen (Tabelle)	51
Spezielle Zauberfertigkeiten der einzelnen Heldentypen	53
Von den arkanen Gerätschaften des Magus	53
Der Stab	53
Die Kristallkugel	55
Das Schwert	56
Die Schale	57
Vom Gewande, das einem Magus geziemt	57
Von den Hexentieren	60
Von allerlei satuarischem Flug-Gerät	64
Von den Flüchen der Hexen	65
Von den geheimen Ritualen der Druiden	69
Von den Ritualen der Geoden	72
Von den Zaubерliedern der Elfen	74
Von großem Schelmen- und Koboldwerk	76
Die Mysterien der Schamanen	78
Die Knochenkeule	80
Spezielle Rituale der einzelnen Völker	81
Die magischen Tänze der Sharisad	85
Anhang: Von den Magierakademien	87



Magie in Aventurien

Bevor wir uns mitten hinein in die aventurische Zauberei stürzen, lassen Sie uns zuerst einige Begriffe klären, die Sie im folgenden häufiger finden werden. Es handelt sich hierbei um die Kernbegriffe der Magie in Aventurien und deren regeltechnische Umsetzung. Seien Sie nicht verwirrt, wenn die Ausdrücke nicht sofort mit Inhalt gefüllt werden, Sie finden jeweils einen entsprechenden Verweis, wo das angesprochene Thema genauer erläutert wird.

Die gesamte aventurische Zauberei wäre nicht möglich ohne die *Astralenergie*, die zum einen gewissermaßen als "Treibstoff" für alle magischen Handlungen dient und zum anderen durch die *magischen Muster* (auch: *astrale Muster*, *Zaubermatrix* oder *magisches Gewebe*) die Gestalt allen Seins und aller Zauberei in Aventurien bestimmt. (Seite 9)

Als *Zauberkundige*, *Magiekundige*, *Magiebegabte* oder *Zauberer* bezeichnen wir all jene Heldentypen und Nichtspielerfiguren, die freien Zugang zur Astralenergie haben, da sie selbst über ein gewisses Maß an *Astralpunkten* verfügen. Die magisch begabten Heldentypen sind *Druiden*, *Elfen* (Au-, Firn- und Waldelfen), *Geoden* (zwergische Druiden, die wiederum in die Gruppen der Diener Sumus und der Herren der Erde unterteilt sind), *Halbelfen*, *Hexen*, *Magie-Dilettanten*, *Magier*, *Schamanen*, *Scharlatane*, *Schelme* und *Sharisad* (Tänzerinnen). (Die Beschreibung der Heldentypen beginnt auf Seite 28.)

Die Magie der aventurischen Zauberkundigen äußert sich entweder in *Zaubersprüchen* (je nach Situation auch *Sprüche*, *Formeln* oder einfach *Zauber* genannt) oder in *Ritualen*, wobei erstere ohne große Vorbereitung gewirkt werden können, letztere sich meist über Tage hinziehen und allerlei zusätzliche Verrichtungen erfordern. Zudem sind viele Rituale auf bestimmte Heldentypen beschränkt. Diese speziellen Rituale finden Sie auf den Seiten 53ff.

Je nach ihrer unterschiedlichen Durchführung oder spieltechnischen Auswirkung werden Zaubersprüche jeweils einem bestimmten *Spezialgebiet* zugeordnet. Die Spezialgebiete der aventurischen Zauberei sind *Antimagie*, *Beherrschung*, *Beschwörung* (mehrfach unterteilt), *Bewegung*, *Heilung*, *Hellsicht*, *Illusion*, *Kampf*, *Verständigung* und *Verwandlung* (letztere unterteilt

in Verwandlung von Lebewesen und Verwandlung von Unbelebtem). Den einzelnen Spezialgebieten und den verschiedenen Zaubern ist das gesamte Buch *Codex Cationes* gewidmet.)

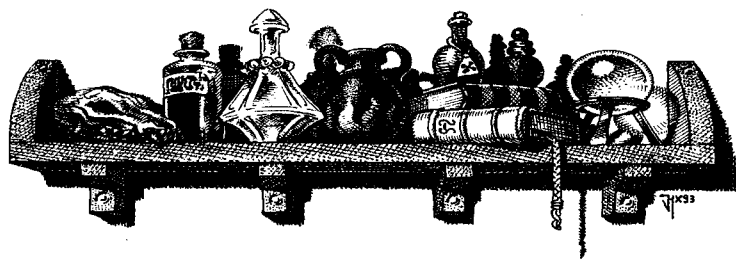
Um einen Zauberspruch oder ein Ritual zu bewirken, muß ein Zauberkundiger zum einen Astralenergie aufwenden und zum anderen unter Beweis stellen, daß er genügend Kenntnisse in dieser besonderen magischen Handlung besitzt. Ein Maß für die Kenntnis in einer Formel ist die *Zauberfertigkeit*. Um zu prüfen, ob ein Zauber gelungen ist, legt der Spieler für den magiekundigen Helden eine *Zauberprobe* ab, die regeltechnisch wie eine Talentprobe gehandhabt wird: drei Eigenschaftsproben und eine Verrechnung mit der Zauberfertigkeit sowie eventuellen Modifikatoren. (Seite 10)

Einer dieser Modifikatoren ist die *Magieresistenz*, ein Maß für die Fähigkeit, Zauberei zu widerstehen. Die Magieresistenz gründet sich vor allem auf die Willensstärke des Helden oder der Meisterperson. (Seite 13).

Ebenfalls häufig gebraucht wird der Begriff des *Artefakts*. Hierbei handelt es sich um einen verzauberten Gegenstand, in dem eine oder mehrere Formeln gespeichert sind und der auch von Nichtzauberern genutzt werden kann. Artefakte werden im Rahmen der *Hohen Alchimie* erschaffen (*Mysteria Arkana*, *Magische Artefakte*), während die *Niedere Alchimie* (oder einfach nur: *Alchimie*) die Herstellung der (ebenfalls universell nutzbaren) *Tränke* und *Elixiere* beschreibt (*Mysteria Arkana*, *Wundermittel und Höllentinkturen*).

Erwähnenswert sind ebenfalls noch die magischen *Elemente* Feuer, Wasser, Fels, Luft, Humus und Eis, die oftmals in Beziehung zu einzelnen Zaubern stehen und denen sich Zauberkundige auch verschreiben können (*Mysteria Arkana*, *Die Macht der Elemente*) sowie die sieben *Sphären* und der sie verbindende *Limbus*, aus denen das aventurische Weltgefüge aufgebaut ist (*Mysteria Arkana*, *Der Limbus*).

Die Sphären werden wiederum von unterschiedlichen Wesenheiten bewohnt, von denen im Rahmen der Magie die *Geister*, *Elementare* und *Dämonen* die wichtigsten sind. (*Mysteria Arkana*, *Die Welt der Geister*, *Die Macht der Elemente* und *Allgemeine Dämonologie*)





Der Zaubervorgang

oder: Wie zaubere ich richtig

Die folgenden Anweisungen zum korrekten Zaubern stammen aus dem *Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten*, einem Brevier, das fast alle aventurischen Magier-Akademien an ihre Abgänger aushändigen und das viele nützliche Hinweise gibt, wie der Magus sich in der Welt außerhalb der Akademiemauern zu verhalten hat. Auch wenn das Büchlein in erster Linie für Magi und Magae verfaßt wurde, so gelten die besagten, von der Redaktion neuzeitlich kommentierten, Abschnitte doch im Großen und Ganzen für alle Zauberkundigen.

I° AM ANFANG stehe stets und immer die moralische Selbstprüfung des Zauberkundigen. Nur aus ihr folge der Entschluß, in das Walten der Welt magisch bewegend einzugreifen.

Versteht sich eigentlich von selbst. Bevor der Zauberkundige zur Magie greift, muß er sich darüber klar sein, ob ein magischer Eingriff in seine Umgebung wirklich angemessen ist und der Situation entspricht.

II° ALS NÄCHSTES besinne sich der Zauberkundige auf die magische Formel oder Handlung, in welcher selbige die Zaubervirkung eingebunden ist.

Die Betonung liegt auf "besinne". Von einem Zauberkundigen wird erwartet, daß er seine Kunst beherrscht und seine Formeln bzw. Riten auswendig kennt.

Das bedeutet nicht, daß der Spieler die gesamte Zaubertechnik und Wirkungsweise einer Formel im Kopf haben muß. Der Spieler eines magiekundigen Helden sollte aber die eigentliche Formel (ihren Namen, s.u.) kennen und eine Vorstellung von der Wirkung des jeweiligen Zaubers besitzen.

Zu diesem Zeitpunkt muß der Spieler auch festlegen, wieviel Astralenergie er aufzuwenden gedenkt (wenn die Formel den Einsatz von unterschiedlich viel astraler Kraft vorsieht) und auf wen oder was der Spruch gerichtet sein soll.

III° HIERNACH SPRECHE der Zaubernde die Formel aus, ohne Scheu und so laut und vernehmlich, daß sie von jedermann zu verstehen sei.

Diese Regel gilt nicht ohne Ausnahme. Wenn Sie die Formeln im **Codex Cantiones** betrachten, werden Sie feststellen, daß es - zumal bei den Druiden und Hexen - auch "stumme" Zaubergibt. Ob die Zauberformel tatsächlich gesprochen werden muß (vielleicht auch gebrüllt oder nur geflüstert) oder nicht, entnehmen Sie bei den Spruchbeschreibungen unter dem Stichwort "Zaubertechnik".

Das Sprechen der Formel wird in den verschiedenen Spielrunden unterschiedlich gehandhabt. Wir empfehlen, den jeweils ersten Teil einer Formel - er ist in **VERSALIEN** gedruckt - aufzusagen. Man hört aber auch von Runden, in denen vom Magier-Spieler die Beherrschung der gesamten Formel verlangt wird.

Schließlich soll es Runden geben, die echte, gereimte Zauberformeln ablehnen und lieber zu abstrakten Ausdrücken wie *Lichtzauber* oder *Heilen von Wunden* greifen. Natürlich kann auch so gezaubert werden; diese Technik läßt jedoch auf eine gewisse Phantasie- und Humorlosigkeit der Runde schließen.

IV° NUN WIRD der Zaubernde in sich verspüren, wie die magische Kraft seine Person erschüttert. Er erlebt eine Prüfung, die gewährleistet, daß nur der körperlich und geistig kraftvolle und gesunde Magier mit seinen Zauberkraften in die Geschehnisse der Welt eingreifen vermag, sowie daß sich der Zaubernde mit den astralen Strömungen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick im Einklang befindet. Denn großes Unheil würde für den Zaubernenden und seine Umgebung entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich gar nicht zu zügeln weiß.

Die Rede ist von der sogenannten *Zauberprobe*. Jeder Zaubernde legt eine Probe auf drei seiner Eigenschaften ab. Das können drei verschiedene Eigenschaften sein, häufig aber wird eine für den speziellen Zauber wichtige Eigenschaft des Magiers (z.B. seine Klugheit) zweimal auf die Probe gestellt. Die Probe ist im Spruchverzeichnis in Kurzform angegeben: KL/CH/CH bedeutet, der Magier würfelt zweimal gegen seine Klugheit und einmal gegen sein Charisma.

Die Proben werden normalerweise durch Zuschläge oder Abzüge modifiziert. Die Zauberkraft des Zaubernenden kann z.B. bei den Würfeln für die Probe abgezogen werden; die Magieresistenz eines Opfers wird gegebenenfalls zu den Würfelwürfen addiert. Wie auch bei den Talentproben gilt: Der Zuschlag bzw. Abzug kann auf alle drei Probenwürfe verteilt werden und ist nicht etwa zu jedem Einzelwurf zu addieren.

V° WENN DIE Prüfung vorüber ist, kann der Zauberkundige sich entweder an der Wirkung seiner Magie erfreuen oder aber er wird nur eine große Leere und den Verlust eines Teils seiner inneren Kraft verspüren.

Je nachdem, ob die Zauberprobe gelingt, entfaltet nun der Spruch seine Wirkung oder es geschieht gar nichts. Der Zaubernde muß die für den Zauberspruch benötigte Astralenergie aufwenden. Falls die Probe scheitert, verliert der Zaubernde die Hälfte der Astralenergie, die er für einen gelungenen Zauber benötigt hätte.

Damit wäre eigentlich zum spieltechnischen Einsatz der Zauberei alles Wesentliche gesagt. Zu erwähnen bliebe noch, daß Sie als Meister immer dann, wenn ein Zauberspruch eingesetzt wird, die Spielzeit für einen kurzen Moment unterbrechen sollten.

In dieser Pause werden die Proben des Zaubernenden ausgewürfelt und die Wirkung des Zaubers ermittelt und festgelegt. Nachdem der Zauberer-Spieler nun noch die aufgewendeten Astralpunkte-Kosten von der AE seines Helden auf dem Dokument abgezogen hat, kann der "Spielbetrieb" wieder aufgenommen werden.



heit, zum anderen eine Probe auf IN/CH/KK, erleichtert um die halbe Stufe des Helden (abgerundet), erforderlich. Außerdem muß 1 ASP aufgewendet werden, um den Umwandlungsprozeß in Gang zu setzen. Der Zauberkundige kann dann pro Spielrunde 1 Lebenspunkt in 1 Astralpunkt verwandeln. Da diese Meditation ein sehr anstrengender Prozeß ist, verliert der Held dabei jedoch 3 Lebenspunkte.

Magier haben die astrale Meditation allein aus der Kraft ihres Willens in ihrer Jugend auf den Akademien erlernt (die Umwandlung von Zauberkundigkeits-Steigerungen in permanente Astralenergie stellt ja nichts anderes als die langwierige rituelle Form der Meditation dar), alle anderen Heldentypen müssen dafür eine Portion Thonnys (ein Kraut, das man in Nordaventurien findet) zu sich nehmen.

Zauberkundigkeit und Zauberprobe

Magisch begabte Helden zeichnen sich gegenüber des Zauberns Unkundigen dadurch aus, daß sie über Astralenergie verfügen und mit dieser Kraft Zaubersprüche wirken können. Dies heißt nun jedoch nicht, daß alle magisch begabten Helden auch im gleichen Umfang über die arkanen Kräfte gebieten können. Genau wie Streuner und Thorwaler oder Amazone und Norbarde

sich durch ein unterschiedliches Vorleben unterscheiden, das zur unterschiedlichen Ausprägung ihrer Talente geführt hat, so sind auch die magiebegabten Charaktere so verschieden wie Tag und Nacht. Sie weisen nicht nur stark differierende Talente auf, vielmehr unterscheiden sie sich gerade durch die Wahl ihrer Zauberkundigkeit, was sich entsprechend in spieltechnischen Werten niederschlägt.

Die Zauberkundigkeit

Ein Held kann verschiedene Zauberkundigkeiten unterschiedlich gut anwenden. Diese durch eine Zahl ausgedrückte Wahrscheinlichkeit, bei einem Zauber erfolgreich zu sein, nennen wir die *Zauberkundigkeit*, kurz *ZF*.

Wir sagen also zum Beispiel: Tarsul, der Schwarzmagier hat eine Zauberkundigkeit von 5 im Zauber SKELETTARIUS KRYPTDUFT, oder kurz: In SKELETTARIUS hat er ZF: 5. Wenn ein Zauberkundiger einen Spruch nur unvollständig beherrscht, ist seine ZF negativ. Aus den Zauberkundigkeiten-Tabellen auf den Seiten 15 bis 18 können Sie die ZF der einzelnen magisch begabten Helden zu Beginn ihrer Abenteuerlaufbahn ablesen.

Nicht alle magiekundigen Helden beherrschen die im **Codex Cantiones** gesammelten Sprüche gleich gut. Während eine Hexe ihr Gegenüber an den Augen als Gleichgesinnte erkennen kann, wird dieses Wissen einem Magier möglicherweise für immer verschlossen bleiben. Umgekehrt wird einer Hexe das Lesen fremder Gedanken ebenso lange ein verschlossenes Mysterium sein. Der niedrigste Wert, den ein Held in einer ZF haben kann, beträgt -20, das Maximum 18. Je mehr Mühe der Zauberkundige in seinem späteren Leben auf das Studium eines Zaubers verwendet, desto höher steigt seine ZF für diesen Zauber (siehe im Abschnitt **Steigern der Zauberkundigkeit**).

Die Zauberprobe

Wann immer ein Held einen Zauber wirken will, muß er unter Beweis stellen, ob ihm diese Tat gelingt. Dazu legt er Proben auf die in der Zauberschreibung benannten Eigenschaften ab. Er kann seine Zauberkundigkeit einsetzen, um die Eigenschaftsproben zu erleichtern. Sie merken schon, es handelt sich um das gleiche Prinzip, das auch bei einer Talentprobe (siehe **Die Helden des Schwarzen Auges**, Seite 14f.) Anwendung findet. Der Zauberkundige kann also seine ZF-Punkte bei Bedarf von den Probe-Würfen abziehen. Der Spieler muß auch bei der Zauberprobe vorher festlegen, welcher Würfelwurf für welche Eigenschaft steht und seine ZF-Punkte bei Bedarf auf die einzelnen Proben verteilen. Die Eigenschaften repräsentieren im Fall der Zauberprobe Persönlichkeitsmerkmale, die für ein erfolgreiches Zaubern wesentlich sind:

MUT ist immer dann gefordert, wenn die eigene Willensstärke geprüft werden muß, sei es, um den Willen eines anderen Wesens zu überwinden, sei es, um furchterregende Sphärenwesen herbeizurufen oder weil der Zauber selbst dem Anwender Schaden zufügt (oder bei Mißlingen zufügen kann).

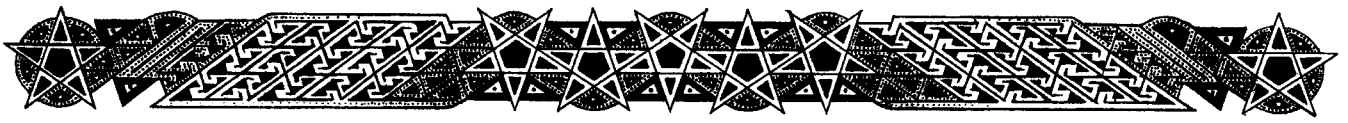
KLUGHEIT und INTUITION repräsentieren Denk- und Einfühlungsvermögen, Eigenschaften, die bei der Mehrzahl der Zauberkundigkeiten auf die Probe gestellt werden.

Das CHARISMA des Zaubers stellt ein Maß für die Stärke seiner magischen Aura dar. Es wird immer dann auf die Probe gestellt, wenn der Zauberkundige seine Kräfte einsetzt, um die Gedanken eines Lebewesens zu verändern, aber auch um die Loyalität von beschworenen Geistern oder Dämonen zu festigen.

FINGERFERTIGKEIT und GEWANDTHEIT kommen ins Spiel, wenn komplizierte Gesten für den Zauber erforderlich sind, wenn genau diese Eigenschaften verbessert werden sollen oder wenn körperliche Aktivität durch einen Zauberspruch simuliert werden soll.

KÖRPERKRAFT schließlich wird immer dann auf die Probe gestellt, wenn ein Zauber für den Ausführenden besonders anstrengend ist und an seinen Kräften zehrt, will heißen, bei solchen Sprüchen kommen Zauberkundige wirklich ins Schwitzen.

Um die Spieltechnik noch einmal zu verdeutlichen, hier ein Beispiel zur Zauberprobe: Die Druidin Meara will eine WINDHOSE herbei-



Die Astralenergie

»Siehe! Von Madas Frevel kam die Krafft, und sie ist stärker als die Götter, denn diese vermochten nicht, sie zu bannen, obwohl doch Praios den Horas sandte zu ordnen. So ist es wohl LOS zu Willen, daß die Krafft ist, wie sie ist: bisweilen ohne Sinn und Ziel, und dann wieder in geordnetem Gefüge, ja, höchster Geometrie, dem Kundigen ein Wohlgefallen. Und es mag wohl auch Sein Wille sein, daß wir die Krafft nutzen zu Wohl und auch zu Wehe, denn Seine Wege sind unerforschlich und Sein Sinn undurchdringbar, wie die Krafft, die Mada uns gab.

Ja, ist nicht gar die Krafft ein Spiegel LOS' und die Zauberei Seine höchste Verehrung?«

—Aus den Chroniken von Ilaris, der Hauptschrift einer ketzerischen Hesinde-Sekte, die um 200 v.H. in Aranianen und auf Maraskan wirkte

Die hier erwähnte Kraft ist die *Astralenergie*, die aller Zauberei innewohnt. In allen Lebewesen, ja sogar in der unbelebten Natur und auch in Vorgängen ist die Astralenergie oder Sphärenkraft in den sogenannten magischen Mustern vorhanden. Neben der rein fleischlichen Existenz, dem Bewußtsein und der Seele bildet dieses Geflecht, wie der Name schon sagt, ein Muster, das für das jeweilige Wesen typisch und einzigartig ist, obwohl natürlich ähnliche Wesen ähnliche Muster besitzen.

Die Kunst der Zauberei besteht nun darin, an den Fäden des Gewebes anzugreifen, sie zu entwirren, neu zu verknüpfen, Teile zu zerreißen oder Fäden hinzuzufügen. Diese Veränderungen übertragen sich sodann auf den Leib und Geist derjenigen Person, bzw. auf Struktur und Erscheinungsform der Sache, die verzaubert wird – so weit die Theorie.

Die Astralenergie liegt jedoch nicht nur in Mustern gebunden vor. Vielmehr befindet sich ein großer Teil ständig im Fluß in und zwischen den Sphären, ohne jemals konkrete Formen anzunehmen, nur um sich bisweilen spontan zu ballen und zu verwirren, sich wieder aufzulösen und einem Nicht-Ziel zuzueilen.

Zauberkundige stellen in diesem Rahmen eine Besonderheit dar. Sie besitzen zwar auch, wie alles, was existiert, ein für sie spezifisches magisches Muster, aber sie verfügen zusätzlich über ein mehr oder weniger großes Maß an freier Astralenergie, mit der sie ihre magischen Manipulationen durchführen können, sei es, sie in roher Form auf einen Gegner zu schleudern (die klassische Kampfzauberei), sie dazu zu nutzen, ein fremdes astrales Muster zu verändern (Verwandlungszauberei) oder ein komplett neues Netz zu weben (Illusions-, Beherrschungs- und Beschwörungsmagie). Die Hellsichtzauberei schließlich ermöglicht es, bestimmte Aspekte der astralen Muster zu erkennen.

Der Aufwand an freier Astralenergie hängt davon ab, wie weit die Veränderung geht, ob sie sich von selbst wieder auf den Ursprungszustand einstellt und von vielen anderen Faktoren mehr – ohne die astralen Muster jedoch wäre die Kraft nur ein Tropfen auf den heißen Stein und zu keiner größeren Veränderung des Gefüges der Welt in der Lage.

Im Lauf ihres Lebens verändert sich das magische Muster eines Lebewesens natürlich, um die Vorgänge des Alterns, aber auch Zugewinne an Erfahrung zu reflektieren. (Manche sagen gar, die Veränderung der magischen Muster würde die Veränderung des Leibes erst auslösen.) Bei Zauberkundigen bedeutet dies zumeist,

daß sie in der Lage sind, mehr freie Astralenergie in ihrem Muster aufzunehmen und für ihre Zwecke einzusetzen.

Ins Spiel umgesetzt heißt dies: Zauberkundige, gleich welchen Heldentyps, verfügen über ein bestimmtes Maß an freier Astralenergie (die sie selbst bisweilen auch Himmelskraft oder Erdkraft nennen), die sie dazu verwenden können, magische Manipulationen, vor allem Zaubersprüche, in Gang zu setzen und aufrechtzuerhalten. Diese Astralenergie (AE) ist der Einfachheit halber genau wie die Lebensenergie in Punkte unterteilt, die Astralpunkte (ASP). Ein bestimmter Zauber erfordert den Einsatz einer gewissen Menge von Astralpunkten, die bei diesem Vorgang verbraucht werden und nur mittels Regeneration (siehe unten) oder speziellen Tränken und Ritualen wiedererlangt werden können.

Zauberkundige können jedoch nicht unbegrenzte Mengen von Astralenergie speichern. Ihr magisches Muster bietet nur Raum (oder Halt) für ein bestimmtes Maß an ASP. Diesen Vorrat, der von Heldentyp zu Heldentyp unterschiedlich ausfällt, nennen wir den Astralenergie-Grundwert. Wann immer ein magiekundiger Held eine neue Stufe erreicht, kann man davon ausgehen, daß sein magisches Muster so sehr erweitert hat, daß er in der Lage ist, ein größeres Maß an Astralenergie zu speichern und zur Verfügung zu halten – sein AE-Grundwert steigt je nach Heldentyp um einen bestimmten Betrag, der mit einem W6-Wurf festgelegt wird.

Regeneration von Astralenergie

Die Tatsache, daß die gesamte Welt ein großes Netz aus den Fäden der Sphärenkraft bildet, führt dazu, daß jedes Wesen verlorene Lebenskraft allein dadurch zurückgewinnen kann, daß es sich ausruht und somit – wenn auch unbewußt – mit den Kräften in Einklang kommt. Viel wichtiger für alle Anwender der arkanen Künste ist jedoch, daß sich auch verlorene oder verbrauchte Sphärenkraft regenerieren läßt, indem man sich dem Fluß der Kräfte hingibt. Da jedoch die Kraft ohne ein Wesen, das ihr Form gibt, jeglichen Halt verlieren würde, ist es stets der Leib, der zuerst zu seinem Recht kommt, und die Kraft begierig wie ein trockener Schwamm aufsaugt.

Einige Zauberkundige sind jedoch in der Lage, allein durch die Kraft ihres Geistes diesen Kräftefluß von der Lebens- zur Sphärenkraft zu dirigieren. Diesen Prozeß nennt man die Astrale Meditation.

Regeltechnisch bedeuten die obigen Ausführungen folgendes: Alle Zauberkundigen können in längeren Schlaf- oder Ruhephasen verlorene oder verbrauchte Astralenergie regenerieren. Genau wie zur Regeneration von Lebensenergie wird hierfür einmal pro Nacht oder Ruhephase mit dem W6 gewürfelt und das Ergebnis zur aktuellen Astralenergie addiert (wobei natürlich die Grund-AE nicht überschritten werden kann).

Hat der Zauberkundige auch Lebensenergie verloren, so rollt der Spieler zweimal den W6 und addiert das höhere Ergebnis zur Lebens-, das niedrigere zur momentanen Astralenergie.

Alle magiebegabten Helden sind in der Lage, die Astrale Meditation auszuführen: Dafür ist zum einen Ruhe und Abgeschieden-



rufen, um einige überaus neugierige Gardisten aus "ihrem" Wald zu vertreiben. Meara hat MU: 15, CH: 14 und KK: 12 und im benötigten Zauber eine ZF von 7.

Bei den Probewürfen fallen eine 16, eine 4 und nochmals eine 16. Die Mutprobe ist also mißlungen und Meara muß einen Punkt ihrer ZF aufwenden, um die Probe doch noch zu schaffen. Die Charismaprobe bereitet ihr keine Schwierigkeiten, jedoch darf sie sich die Punkte, um die die Probe besser war als ihr CH-Wert, nicht gutschreiben. Die mißlungene Kraftprobe erfordert, daß Meara abermals 4 Punkte ihrer Zauberfertigkeit einsetzt, um das Würfelresultat auszugleichen. Damit ist die Probe gelungen (Meara behält sogar noch einen Punkt ihrer ZF übrig), und auf der Lichtung, auf der die Soldaten kampieren, erhebt sich unvermittelt eine rotierende Säule elementaren Sturms.

Verrechnung von Zuschlägen und Abzügen

Wir haben oben beschrieben, daß ein zauberkundiger Held seine Zauberfertigkeitsspunkte einsetzen kann, um sich die Eigenschaftsproben, die zusammen die Zauberprobe darstellen, zu erleichtern. Besitzt Ihr Held jedoch einen negativen Wert in seiner ZF, so ist die Zauberprobe für ihn erschwert. Er muß die ihm fehlenden Punkte zu den Probewürfen addieren und trotzdem alle Eigenschaftsproben bestehen, damit der Zauber gelingt. Es ist nicht erlaubt, die einzelnen Proben gegeneinander zu verrechnen. Auch hierzu ein Beispiel:

Arronius, ein Eleve der Beilunker Magierakademie, soll seinen Lehrmeistern demonstrieren, wie weit er bereits in der Kenntnis des IGNIS-PHAERO FEUERBALL fortgeschritten ist. Seine Zauberfertigkeit beträgt -4, die benötigten Eigenschaften sind MU: 12, GE: 11, KK: 10. Er konzentriert sich auf die in seiner Hand erscheinende Feuerkugel, Schweißperlen treten ihm auf die Stirn...

Er würfelt eine 9 bei der Mutprobe (ja, er will, daß der Zauber gelingt, koste es, was es wolle) und kann drei Punkte hinzuaddieren, womit die Probe immer noch gelungen ist. Bei der Gewandtheitsprobe fällt eine 11 und mit Mühe und Not erhebt sich die Flammenkugel aus seiner Hand und begibt sich auf den Weg. Die 14 bei der Kraftprobe bedeutet jedoch, daß der Feuerball bereits nach einem Schritt mit trockenem Knall verpufft – offensichtlich muß Arronius noch einiges an Arbeit in diesen Spruch investieren.

Wäre bei der Kraftprobe eine 9 oder eine kleinere Zahl gefallen, so hätte der Zauber funktioniert. Hätte Arronius dagegen bei der Mutprobe eine 1 gewürfelt, hätte dies trotzdem nicht ausgereicht, um die 14 bei der Kraftprobe auszugleichen, da bei einem negativen Wert in der ZF, wie erwähnt, alle Eigenschaftsproben gelingen müssen, damit der Zauber seine Wirkung zeigt.

Der Meister kann nun je nach Situation die erforderliche Zauberprobe mit Zuschlägen und Abzügen belegen. Diese Zuschläge werden vor dem Würfeln der Probe mit dem Zauberfertigkeitsswert verrechnet. Gebräuchliche Zuschläge und Abzüge sind: die Magieresistenz des Opfers bei einem Beherrschungs- oder Verwandlungszauber, die Gefährlichkeit eines Dämons, Störungen beim Zaubern u.ä..

Wenn der Meister also eine Zauberprobe -5 verlangt (ein anstürmender Ork soll verjagt und in die Flucht geschlagen werden) und der Held eine ZF von 3 im HORRIPHOBUS aufweist, so stehen ihm für die

Probe 8 Punkte zur Verfügung, um eventuell mißlungene Eigenschaftsproben auszugleichen. Ist jedoch eine Probe +5 gefordert (ein mehrgehörnter Dämon soll beschworen werden), so muß besagter Zauberer mit HEPTAGON UND KRÖTENEI: ZF3 die Proben so ablegen, als habe er eine Zauberfertigkeit von -2.

Wenn beim Würfeln der Zauberprobe zwei- oder dreimal die 1 fällt, ist der Zauber besonders gut gelungen, und zwar unabhängig davon, ob die Probe insgesamt gelungen ist oder nicht (auf diese Art und Weise kann auch eine Probe +137 gelingen). Wenn auch nur eine der Eigenschaftsproben mißlingt (und nicht durch ZF-Punkte ausgeglichen werden kann), oder wenn bei der Probe zwei- oder gar dreimal die 20 fällt, ist der Zauber mißlungen oder gar verpatzt. Was in diesen besonderen Fällen geschieht, erfahren Sie im folgenden.

Spektakulärer Erfolg

Ganz gleich, welche Zuschläge und Abzüge auf die Probe verhängt wurden, egal, welches Resultat der verbleibende W20 zeigt: Wenn bei einer Zauberprobe zweimal oder dreimal die 1 fällt, ist der Zauber auf jeden Fall gelungen.

Bei einer Doppel-1 heißt dies entweder, daß der Zauber trotz unbezwingbar scheinender Zuschläge gelungen ist, daß er seine maximale Wirkung hervorbringt, ohne daß extra gewürfelt werden muß, daß er besonders beeindruckend aussah oder daß er einen geringeren Aufwand an Astralenergie benötigte. Welche Wirkung genau eintritt, liegt in der Hand des Meisters und muß auch beim nächsten spektakulären Erfolg nicht dieselbe sein. Als Spielleiter haben Sie hier freie Hand, den Effekt der jeweiligen Situation anzupassen.

Ein solch spektakulärer Erfolg zeigt aber stets, daß der zauberkundige Held ein besonderes Verständnis für die Natur dieses speziellen Zaubers gezeigt hat. Dies sollte mit einem Steigerungsversuch "außer der Reihe" für die entsprechende ZF honoriert werden.

Fällt gar die Dreifach-1, so ist die Wirkung des Zaubers auf jeden Fall so welterschütternd, daß Sie als Meister je nach Situation entscheiden müssen, ob eine Vervielfachung der Wirkung oder des Wirkungsbereichs eintritt, ob der Zaubende für einen normal wirkenden Spruch nur 1 ASP aufwenden muß, ob der Zauber vielleicht gar permanent wirkt o.ä.

Für einen solchermaßen hervorragend gelungenen Spruch steht dem Helden auf der Stelle ein zusätzlicher Punkt auf die entsprechende Zauberfertigkeit zu. Wenn sofort im Anschluß noch eine Magiekunde-Probe +7 gelingt, kann der Held diesen Spruch in Zukunft um 1 Punkt pro Stufe mehr steigern als dies durch seinen Typ oder seine bisherige Laufbahn der Fall wäre. Auf jeden Fall sollten Sie als Spieler überlegen, ob ein solcher Zauber nicht vielleicht das gesamte zukünftige Leben Ihres Helden prägt und verändert.

Mißlungene Zauber

Mißlingt die Zauberprobe, weil der Zauberer seine Eigenschaftsproben schlecht gewürfelt hat oder die geforderten Zuschläge nicht ausgleichen konnte, so kommt der Zauber überhaupt nicht zur Wirkung. Da sich der Held jedoch angestrengt hat, um die Magie hervorzurufen, kostet ihn auch ein mißlungener Zauber Astral-



energie und zwar die Hälfte der bei dem Spruch angegebenen ASP-Kosten, wobei stets abgerundet wird, jeder Zauber aber mindestens 1 ASP verbraucht.

Bei solchen Zaubern, bei denen der Held selbst festlegen kann, wieviel Kraft er investieren will, muß er also stets vor der Probe erklären, wie viele ASP er aufwenden will.

Mit solcherart mißlungenen Zaubern geht auch zumeist ein Verlust an Selbstvertrauen einher. Wenn der Held sofort (also binnen einer Stunde) nach gescheiterter Zauberprobe den gleichen Zauber wiederholen will, so ist seine Probe mit einem Zuschlag von +5 zu belegen, selbstverständlich zusätzlich zu eventuellen anderen, ohnehin mit dem Zauber verbundenen Zuschlägen.

Scheitert auch der zweite Zauberversuch, so ist es um die Zuversicht des Magiers endgültig geschehen. Nun müssen 24 Stunden (minus Stufe des Zaubers) vergehen, bis er sich ein weiteres Mal an diesem speziellen Zauber versuchen kann.

Zauber, die nicht zur Wirkung kommen, weil sie von einem Amulett oder Schutzzauber aufgefangen wurden, kosten übrigens die volle benötigte AE! Hier tritt jedoch keinerlei Verlust von Selbstvertrauen ein (eher ist der Magier versucht, es gleich ein zweites Mal zu probieren...)

Zauberpatzer

Fällt bei einer Zauberprobe eine Doppel- oder gar Dreifach-20, so mißlingt der Zauber auf jeden Fall, ungeachtet des Zauberfertigkeitwerts des Helden oder eventueller Zuschläge und Abzüge. Dies hat meist mehr oder weniger spektakuläre Auswirkungen zur Folge, sei es, daß die Zauberwirkung sich umkehrt oder auf den Zauberer zurückfällt, sei es, daß der Held die volle AE für einen Spruch aufwendet, der nur ein buntes Farbenspiel verursacht und dergleichen mehr.

Einige Vorschläge, wie sich ein verpatzter Zauber auswirken kann, sei es zur allgemeinen Erheiterung oder zum Wehe und Verderben des Zaubers, finden Sie in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Arkaner Notstand**.

Auf jeden Fall ist der Anwender durch seinen eigenen Spruch so verwirrt, daß er den verpatzten Spruch erst wieder anwenden kann, wenn er genügend Ruhe und Schlaf gefunden hat, meist also erst wieder am nächsten Tag. Zudem ist er so konfus, daß für die nächsten W6 Stunden seine Klugheit und seine Intuition um 1 Punkt vermindert sind, wann immer er zu zaubern versucht.

Sollte der Fall eintreten, daß bei einer Zauberprobe drei Zwanziger auftreten (die Chance hiefür liegt bei 1:8000), dann geht der Spruch

wirklich spektakulär in die Hose, was meistens das totale Desaster nach sich zieht: Die Zauberwirkung fällt mit höchster Wahrscheinlichkeit auf den Anwender zurück und fügt ihm maximal möglichen Schaden zu – und ob der Zauberer dadurch verwirrt wird und in den nächsten Stunden nicht mehr zaubern kann, ist in diesem Fall meist herzlich unwichtig.

Sollte Ihr Held eine solche Katastrophe überleben, ist es wahrscheinlich, daß er in Zukunft die Finger von diesem Zauber läßt. Auf jeden Fall ist er so eingeschüchtern, daß die ZF des Spruches um 1 Punkt fällt und er fürderhin um 1 Punkt pro Stufe schlechter gesteigert werden kann als bisher. Sollte dies heißen, daß der Held dadurch seine Fertigkeit in diesem Spruch überhaupt nicht mehr verbessern kann – so sei es.

Gestörte Konzentration beim Zaubervorgang

Stellen sie sich einmal vor, ein Magier setzt gerade zu einem **DUPLICATUS DOPPELPEIN** an, um sich gegen die Keulenhiebe eines heraneilenden, wütenden Ogers zu erwehren (Zauberdauer 5 Sekunden) – und just in diesem Moment trifft ihn ein Stein, den der Oger auf ihn geschleudert hat.

Was passiert nun? Sie werden sicherlich sagen, daß der Magier sich nicht mehr auf seine Formel konzentrieren kann und wahrscheinlich als Mittagessen des Ogers endet. Nun, das wäre eine Möglichkeit – aber zweifelsohne nicht die befriedigendste.

Um jedoch festzustellen, ob der Zauberer seine Konzentration aufrecht erhalten kann, gibt es noch eine weitere Möglichkeit. Gerade eine solche Situation ist ideal geeignet, um hier eine *Selbstbeherrschungssprobe* vom Magier zu verlangen, erschwert um die Anzahl der gerade erlittenen *Schadenspunkte*.

Dies gibt dem Zauberkundigen die Chance, die Zähne zusammenzubeißen und seinen Zauber zu beenden (wenn auch die zu der Probe benötigte Körperkraft meistens nicht zu den glänzendsten Eigenschaften eines Magiers gehört).

Dieser Regelvorschlag gilt natürlich auch für andere Situationen, in denen ein Zauberer in seiner Konzentration gestört werden kann: plötzlich einsetzender Lärm, aus dem Nichts auftauchende Windstöße, ein Jucken am rechten kleinen Zeh, Schadenspunkte durch **FULMINICTUS** etc. Ob bei solchen Störungen ein Zuschlag auf die Selbstbeherrschungssprobe vonnöten ist und in welcher Höhe, entscheidet der Meister.

Diese Regelung gilt in vollem Umfang natürlich auch für alle anderen magiebegabten Helden, die bei ihrer Zauberei gestört werden.

Steigern der Zauberfertigkeit

Nachdem Sie auf der Tabelle die Anfangswerte der Zauberfertigkeiten für Ihren ausgewählten Heldentyp ermittelt haben, können Sie anschließend die ZF Ihrer Helden individuell verbessern. Diese Steigerung findet einmal unmittelbar nach Erschaffung der Figur statt (dies dient dazu, dem Helden eine persönliche Note zu geben und ihn von anderen Helden desselben Typs abzusetzen) und später immer dann, wenn der Held eine neue Stufe erreicht.

Um eine ZF zu steigern, würfeln Sie mit 2W6. Ist das Ergebnis höher als die bisherige ZF des Helden, so steigt die Zauberfertigkeit

für diesen Spruch um einen Punkt. Beträgt die ZF des Helden 10 oder mehr, so verwenden Sie 3W6 für die Steigerungsversuche.

Bei Spielbeginn und bei Erreichen einer neuen Stufe steht Ihrem Helden eine bestimmte Anzahl von Versuchen zu, um die Zauberfertigkeiten zu verbessern. Um einen ZF-Wert um einen Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils höchstens dreimal würfeln, wobei jedes Würfeln als Versuch zählt, ganz gleich, ob die ZF gesteigert werden konnte oder nicht. (Sie sehen, die regeltechnische Abwicklung der



Zauberei verläuft in der Tat fast genau wie das Würfeln von Talentproben oder das Steigern eines Talentwerts.)

Da die verschiedenen Heldentypen bestimmte Arten von Zaubern unterschiedlich gut beherrschen, können Sie ihre Zauberkünste auch unterschiedlich stark anheben. Ein Waldelf kann zum Beispiel alle Elfenzauber um 2 Punkte pro Stufe steigern, wobei ihm für jede Steigerung maximal drei Versuche zur Verfügung stehen. Will er seine ZF in CHAMAELIONI MIMIKRY von 5 auf 7 steigern, so kann er mit drei Versuchen seine ZF von 5 auf 6 erhöhen; wenn ihm dies gelingt, trägt er die 6 in sein Dokument ein und kann nun mit maximal drei weiteren Würfelwürfen versuchen, den Wert 7 zu erreichen.

Wie leicht oder schwer Ihr Held die verschiedenen Zauberkünste erlernen kann (wie viele ZF-Steigerungsversuche er besitzt, und wie er sie einsetzen darf), erfahren Sie im Kapitel **Formeln, Gesten, Zauberkünste** ab Seite 19.

Mindestwerte der Zauberkünste

Wenn ein Held einen Zauber anwenden will, sollte er ihn einmal im Leben ausprobiert haben und zumindest minimale Kenntnisse über Art und Wirkung des Spruches haben, will heißen: Er muß wissen, wie er den Spruch in seinem Geist bildet, welche Gesten erforderlich sind, wie er die Kraft kanalisiert und auf das Ziel des Zaubers ausrichtet und dergleichen mehr. Als Regel formuliert, lautet diese Voraussetzung:

Ein Held darf im Spiel nur dann einen bestimmten Zauber einsetzen, wenn der Wert seiner ZF in diesem Zauber -5 oder mehr beträgt, und er den ZF-Wert mindestens einmal angehoben hat.

Andernfalls besitzt der Held zu wenig Erfahrung mit dem Zauber, hat sich noch nicht mit ihm beschäftigt, oder er ist ihm gar völlig unbekannt. Es ist also durchaus möglich, daß ein Magier in einem Spruch ZF 2 besitzt, ihn aber dennoch nicht verwenden darf, weil er sich noch nicht mit ihm befaßt hat (auf seinem Zauberbogen

nicht um einen einzigen Punkt angehoben hat) –ebensowenig darf er einen Spruch einsetzen, in dem er ZF -6 besitzt, obwohl er ihn womöglich schon um 3 Punkte gesteigert hat. Alle Zauber, auf die die oben beschriebenen Voraussetzungen zutreffen, gelten als die *aktiven* Zauber des Helden, die Sprüche, auf die nur eine der beiden Bedingungen zutrifft, gelten als die *ruhenden*.

Einen Wert von -5 bis 9 in einem Zauber nennen wir die *Kenntnis* von einem Spruch, ein ZF-Wert von 10 oder höher gilt als *Meisterschaft*, ein ZF-Wert von 18 ist die *Vollendung*.

Grundkenntnisse in bestimmten Zaubern

Die meisten magiekundigen Heldentypen besitzen einen Grundvorrat an Zaubern, die die Natur ihnen mit auf den Weg gegeben hat, bzw. die sie bereits in ihrer Jugend oder Kindheit erlernt haben. In diesen Zaubern (es sind je 13 pro Heldentyp) besitzen die Helden bereits vor Spielbeginn die *aktive Kenntnis*, sie müssen also keinen ZF-Steigerungswurf investieren, um sich diese Zauber verfügbar zu machen. Um welche Zauber es sich jeweils handelt, ist bei der Beschreibung der einzelnen Heldentypen angegeben. Magier besitzen bei Spielbeginn keinen einheitlichen Schatz an Sprüchen; die *aktive Kenntnis* eines jeden Magiers (also sein Vorrat an sofort einsetzbaren Formeln) fällt von Zaubere zu Zaubere unterschiedlich aus und hängt davon ab, in welcher Akademie oder bei welchem Lehrmeister er seine Elevenzeit verbracht hat. Jede Akademie verfügt über einen eigenen Satz von Sprüchen, die sogenannten Hausprüche, in denen sie ihren Zöglingen eine grundlegende Kenntnis mit auf den Weg gibt. Welche Sprüche an welcher Akademie gelehrt werden, entnehmen Sie bitte der Übersicht der Magierschulen ab Seite 87.

Sharisad und Schamanen verfügen über ihre eigene Art von Magie, die sich nicht in den Rahmen der gewöhnlichen Zaubersprüche pressen läßt. Sie beherrschen all ihre speziellen Tänze oder Rituale bereits zu Beginn ihrer Abenteurerlaufbahn, können jedoch auch nur diese im Laufe ihrer Karriere steigern.

Die Magieresistenz

Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einen auf es gezielten Zauberspruch abzuwehren, bzw. sich einer magischen Beherrschung zu widersetzen: die **Magieresistenz (MR)**. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und vielen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflußt. MUT repräsentiert eine hohe Willenskraft, KLUGHEIT die Fähigkeit, eigene Entscheidungen kritisch zu überdenken, STUFE die Erfahrung einer Figur und ABERGLAUBE ihre Beeinflussbarkeit durch Zauberei. Aus diesen Eigenschaften leitet sich die Formel ab, mit deren Hilfe für jede Figur die individuelle Magieresistenz bestimmt werden kann. Diese Formel mag auf den ersten Blick eine gewisse fürchteinfößende Kompliziertheit ausstrahlen, aber die arkanen Künste sind nun einmal kein Feld für Leute mit KL:7.

Die Formel lautet:

$$(KL + MU ST) : 3 - 2 \times AG = MR$$

(hübsch, nicht wahr?)

Noch einmal etwas ausführlicher: Sie addieren KL, MU und Stufe und teilen die Summe durch 3 (Ergebnis abrunden!). Vom Resultat ziehen Sie den doppelten AG-Wert ab, und schon erhalten Sie die Magieresistenz Ihres Helden.

Dieser Wert, der für einen frischgebackenen Helden meist knapp unter 0 liegt, ändert sich natürlich von Stufe zu Stufe, also vergessen Sie nicht, die MR Ihres Helden bei jedem Stufenanstieg neu zu berechnen, soll er nicht eines Tages als willenloses Geschöpf in den Händen eines finsternen Magiers enden.

Sicherlich ist Ihnen bekannt, daß Zwerge besonders dickschädelig und Mohas sehr abergläubisch sind (von Orks ganz zu schweigen).



Solche Wesensmerkmale schlagen sich bei allen intelligenten Lebewesen als von ihrer Abstammung abhängige Modifikation auf den MR-Wert nieder. Nachdem Sie also die MR für eine Figur ermittelt haben, sollten Sie den Wert um den nachfolgenden Zuschlag (bzw. Abzug) verändern:

Abstammung	MR-Modifikation
Thorwaler	-2
Nivese	-1
Mittelländer	0
Novadi	-1
Moha	-3
Zwerg	+2
Auelf	+3
Waldelf	+3
Firnelf	+4
Ork	-5
Goblin	-3
Troll	+1
Echsenmensch	0
Kobold	+2
Maru	+1
Zyklop	+3
Riese	+5

Auch die Erfahrung in unterschiedlichen Berufen beeinflusst die Magieresistenz. Zauberer sind halt erfahrener im Umgang mit solchen Dingen, Geweihte besitzen einen göttlichen Schutz, und Gaukler und Streuner sind so weltgewandt, daß sie nicht leicht einem Zauber erliegen.

Beruf	MR-Modifikation
Magier	+2
Hexe	+2
Schamane	+2
Scharlatan	+1
Magiedilettant	+1
Druide	+2
Geode	+3
Schelm	+3
Praiosgeweihter	+3
Hesindegeweihter	+2
andere Geweihte	+1
Streuner	+2
Gaukler	+2
Seefahrer	-1
Söldner	+1
Seelenheiler	+1 für jeden Talentpunkt <i>Heilkunde</i> <i>Seele</i> über 10.

Modifikatoren für Volk und Beruf werden nicht zueinander addiert, es gilt einfach der jeweils bessere Wert. Wenn also ein Thorwaler (MR-2) die Laufbahn eines Druiden einschlägt, so gilt der bessere Wert, in diesem Fall der des Druiden (MR+2).

Die Magieresistenz spielt immer dann eine besondere Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden werden soll, also bei fast allen Beherrschungszaubern, beim Gedankenlesen oder einem Lähmungsversuch. In einem solchen Fall wird die Zauberprobe eines Magiekundigen mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Gegners belegt.

Ob die MR eine Zauberprobe beeinflusst, ist bei der jeweiligen Beschreibung der Zauberformel angegeben.

Die Magieresistenz im Spiel

Ein Beispiel: Rangrox, der finstere Schwarzmagier, sieht sich zwei Helden gegenüber, die seine üblen Pläne durchkreuzen wollen. Noch ehe die Helden handeln können, schleudert er ihnen zwei HORRIPHOBUS entgegen. Krieger Nazir (MU:13, KL:10, ST:5, AG:5) hat eine MR von -1, die Elfe Wolkenflug (MU:11, KL:13, ST:2, AG:3) eine MR von 2. Rangrox (MU:12, KL14, CH14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit der Zauberfertigkeit 5. Er würfelt 16, 8, 16, was gerade ausreicht, um Nazir schreiend das Weite suchen zu lassen, und 14, 4, 16, was Wolkenflug knapp dem Schrecken entgehen läßt. Sie beginnt ihrerseits, einen saftigen FULMINICTUS vorzubereiten.

Tierische Magieresistenz

Da auch Tiere ein gewisses Maß an Intelligenz besitzen, kann sich auch ihre Magieresistenz auf das Gelingen eines Zaubers auswirken. Hierbei ist aber zu bedenken, daß die Magieresistenz eines Tieres desto niedriger ausfällt, je höher seine Klugheit ist. Man darf nicht vergessen, daß auch ein 'hochintelligenter' Affe jedem Menschen an Klugheit hoffnungslos unterlegen ist und darum sehr viel leichter einem Zauber zum Opfer fällt. Andererseits muß ein Tier, dem ein Magier seinen Willen aufzwingt, wenigstens die Spur von einem eigenen Willen besitzen und sollte sich nicht ganz und gar von seinen Flucht- oder Freßtrieben leiten lassen. Es bedarf schon eines ungeheuer starken Zaubers, wenn man z. B. die Freßgier eines hungrigen Krakenmolches brechen will.

Als allgemeine Richtlinie für die Einbeziehung der tierischen Magieresistenz mag Ihnen die folgende Tabelle dienen; die genauen Werte für alle bekannten aventurischen Tiere finden Sie in *Die Kreaturen des Schwarzen Auges*.

Tier	MR	Tier	MR
Riesenamöbe	+18	Fledertiere	0
Würmer, Egel	+15	Vögel	+3
Krakenmolch	+10	Raubvögel	0
Insekten	+10	Rabenvögel	-2
Rieseninsekten	+8	Papageien	-3
Insektenstaat	+12	Katzen	-2
Spinnen	+9	Großkatzen	-3
Riesenspinnen	+6	Wölfe, Hunde	-5
Fische	+10	Delphine	-6
Große Raubfische	+5	Huftiere	-3
Reptilien	+5	Amphibien	+8
Hasentiere	-1	Nagetiere	0

STARTWERTE DER ZAUBERFERTIGKEITEN I

Spruch	Probe auf	Urspr.	Magier	Scharlatan	Hexe	Druide	D. Sumus	H.d.Erde	Schelm	Auelf	Waldelf	Firnelf	Halbelf
ANTIMAGIE													
Beherrschungen brechen	(KL/IN/CH)	D	-2	-12	-4	2	2	2	-10	0	-1	-2	-1
Bewegungen stören	(KL/IN/FF)	M	-4	-15	-8	-10	-8	-10	-5	-5	-5	-4	-4
Destructibo Arcanitas	(KL/KL/FF)	M	-6	-12	-10	-10	-12	-10	-16	-12	-14	-16	-14
Gardianum Paradei	(IN/CH/KK)	M	-1	-9	-9	-8	-9	-9	-10	-10	-10	-11	-11
Hellsicht trüben	(KL/IN/CH)	D	-3	-5	-2	2	0	1	0	-3	-6	-6	-5
Illusionen zerstören	(KL/IN/CH)	M	-5	-6	-7	-9	-7	-9	-6	-7	-8	-9	-7
Invercarno Spiegeltrick	(MU/MU/IN)	M	-10	-15	-12	-12	-12	-12	-18	-15	-15	-15	-15
Kampfzauber stören	(MU/IN/CH)	A	-1	-10	-8	-9	-10	-10	-15	1	-1	-3	0
Pentagramma Drudenfuß	(MU/MU/CH)	M	-8	-18	-10	-10	-9	-9	-18	-12	-15	-18	-12
Schleier der Unwissenheit	(KL/KL/FF)	H	-7	-9	-5	-9	-9	-9	-7	-9	-10	-11	-8
Verständigung stören	(KL/CH/FF)	F	-4	-7	-4	-1	-7	-7	-6	-2	-2	0	-3
Verwandlungen beenden	(MU/KL/CH)	H	-8	-15	-5	-12	-5	-7	-15	-10	-11	-12	-12
Wider Hellsicht und Befehle	(MU/KL/CH)	M	-3	-6	-6	-5	-7	-6	-8	-6	-6	-6	-6
BEHERRSCHUNG													
Band und Fessel...	(KL/CH/KK)	W	-6	-8	-6	-6	-8	-6	-8	-4	0	-2	-3
Bannbaladin	(IN/CH/CH)	A	0	-10	-10	-10	-10	-10	-8	4	2	0	0
Böser Blick	(MU/CH/CH)	D	-6	-10	-3	3	-2	2	-15	-10	-10	-10	-10
Eigne Ängste quälen dich!	(MU/IN/CH)	M(B)	-15	-15	-20	-15	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Erinnerung verlasse dich!	(MU/IN/CH)	M(B)	-8	-8	-10	-8	-20	-20	-11	-11	-11	-11	-11
Große Gier	(KL/IN/CH)	H	-9	-12	1	-6	0	-2	-6	-9	-9	-9	-9
Große Verwirrung	(KL/KL/CH)	D	-12	-15	-6	2	2	4	-4	-10	-10	-10	-10
Halluzination	(KL/IN/CH)	D	-5	-8	-5	0	1	4	-7	-7	-7	-7	-7
Herr über das Tierreich	(MU/MU/CH)	D	-9	-15	-6	3	-5	3	-10	-5	-2	-7	-5
Horriphobus Schreckenspein	(MU/IN/CH)	M	-2	-6	-10	-4	-12	-10	-20	-12	-12	-12	-12
Imperavi Animus	(KL/CH/CH)	M	-3	-8	-7	-7	-10	-8	-10	-6	-7	-8	-6
Karnifilo Raserei	(MU/CH/KK)	M	-7	-12	-12	-10	-12	-11	-20	-15	-17	-16	-17
Lachkrampf	(CH/CH/FF)	S	-15	-15	-12	-20	-20	-20	3	-12	-12	-12	-13
Memorabia Falsifir	(KL/IN/CH)	M	-8	-15	-10	-10	-10	-10	-15	-12	-18	-15	-15
Panik überkomme euch!	(MU/CH/CH)	M(B)	-8	-15	-12	-10	-12	-11	-15	-15	-19	-17	-15
Respondami Veritar	(KL/IN/CH)	M	-2	-6	-6	-4	-5	-4	-10	-6	-6	-6	-7
Sanftmut	(MU/CH/CH)	H	-10	-15	2	-8	2	-3	-5	-4	-2	-4	-5
Schabernack	(KL/IN/CH)	S	-12	-12	-8	-20	-20	-20	3	-10	-10	-10	-10
Schelmenrausch	(IN/CH/CH)	S	-15	-16	-12	-18	-18	-18	-2	-15	-16	-17	-17
Schwarzer Schrecken plage dich!	(MU/IN/CH)	M(B)	-10	-10	-12	-10	-20	-20	-12	-12	-12	-12	-12
Seidenzunge, Elfenwort	(KL/IN/CH)	W	-10	-10	-9	-10	-10	-10	-11	-7	-4	-7	-9
Somnigravis Tausendschaf	(KL/CH/CH)	W	-3	-8	-6	-8	-5	-6	-8	-1	1	0	-2
Zauberzwang	(MU/CH/CH)	H	-15	-20	-8	-12	-8	-10	-18	-12	-10	-12	-12
Zunge lähmen	(MU/CH/FF)	D	-15	-15	-6	-3	-5	-4	-10	-15	-15	-15	-15
Zwingtanz	(MU/KL/CH)	D	-15	-16	-12	1	-1	1	-10	-15	-15	-15	-15
BESCHWÖRUNG DÄMONISCHER MÄCHTE													
Furor Blut und Sulphurdampf	(MU/MU/CH)	M	-5	-20	-10	-10	-10	-8	-20	-20	-20	-20	-12
Geister austreiben	(MU/MU/CH)	D	-7	-20	-7	-2	0	-4	-7	-8	-9	-10	-7
Geister beschwören	(MU/MU/CH)	D	-5	-20	-5	-2	-3	-2	-5	-6	-7	-8	-5
Heptagon und Krötenei	(MU/MU/CH)	M	-8	-20	-10	-12	-12	-10	-20	-15	-20	-20	-18
Komm Kobold komm	(MU/CH/CH)	S	-15	-20	-10	-12	-7	-5	2	-10	-8	-10	-9
Krabbelnder Schrecken	(MU/MU/CH)	H	-10	-20	-7	-12	-18	-15	-20	-20	-20	-20	-18
Krähenruf	(MU/CH/CH)	H	-12	-20	2	-8	0	-2	-20	-20	-20	-20	-20
Kröte, Natter, Schuppenleib	(MU/IN/CH)	M	-12	-20	-15	-15	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Mutabili Hybridil	(KL/FF/KK)	M	-12	-20	-20	-20	-20	-18	-20	-20	-20	-20	-20
Pandaemonium	(MU/MU/CH)	H	-12	-20	-9	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Skeletarius Kryptaduft	(MU/MU/CH)	M	-6	-20	-15	-12	-16	-12	-20	-20	-20	-20	-20
Spinne, Egel, Kriechgetier	(MU/IN/CH)	M	-12	-20	-12	-15	-18	-15	-20	-20	-20	-20	-20
Stein wandle, Totes handle!	(MU/CH/KK)	M(B)	-12	-20	-18	-15	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Tlalucs Odem...	(MU/MU/KK)	M	-6	-20	-8	-10	-12	-12	-20	-20	-20	-20	-20
Weißer Mähne und goldner Huf	(KL/IN/CH)	A	-15	-20	-15	-20	-20	-20	-20	-2	-5	-10	-6
DIE SIEBEN FORMELN DER ZEIT													
Blick in die Vergangenheit	(KL/KL/CH)	D	-12	-15	-15	-8	-12	-8	-15	-15	-16	-17	-16
Immortalis Juvenir	(MU/CH/KK)	M	-15	-20	-18	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Infinitum Immerdar	(KL/CH/KK)	M	-15	-20	-18	-18	-18	-18	-20	-20	-20	-20	-20
Ritual des Chr'Szess'Aich	unbekannt	?	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-18	-18	-18	-18
Tempus Stasis, Zeit verharre	(MU/KL/KK)	M	-12	-20	-18	-18	-18	-15	-20	-20	-20	-20	-20
Zeiten Last und Zeiten Pein	(MU/KL/KK)	M	-15	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Zeitreise	(MU/CH/CH)	M/E	-18	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-16	-18	-20	-20

STARTWERTE DER ZAUBERFERTIGKEITEN II

Spruch	Probe auf	Urspr.	Magier	Scharlatan	Hexe	Druide	D.Sumus	H.d.Erde	Schelm	Auelf	Waldelf	FirnelF	Halbelf
BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE													
Auge des Limbus	(MU/CH/KK)	M	-12	-20	-18	-15	-15	-15	-20	-20	-20	-20	-20
Dschinn des (Elements)...	(MU/KL/CH)	M	-10	-20	-15	-12	-12	-10	-18	-20	-20	-20	-20
Flammenring	(MU/KL/CH)	D	-15	-20	-15	-7	-5	-5	-20	-20	-20	-20	-20
Manifesto, Kraft der Sechse	(KL/IN/CH)	M	-6	-20	-10	-8	-7	-7	-20	-20	-20	-20	-20
Meister der Elemente	(MU/KL/CH)	D	-10	-20	-12	-8	-2	-2	-20	-20	-20	-20	-20
Meister minderer Geister	(MU/CH/CH)	S	-7	-12	-6	-8	2	3	4	-10	-9	-12	-11
Nihilatio Gravitatis	(KL/KK/KK)	M	-10	-18	-15	-15	-12	-9	-12	-13	-14	-10	-12
Planastrale Anderwelt	(MU/MU/CH)	M	-12	-20	-18	-18	-18	-18	-20	-20	-20	-20	-20
Solidrid Farbenspiel	(IN/GE/KK)	F	-10	-18	-10	-12	-15	-15	-15	-8	-8	-4	-10
Verschwindibus	(IN/CH/GE)	S	-5	-18	-10	-12	-20	-20	0	-6	-7	-8	-5
Wand aus (Element)...	(MU/KL/CH)	M/D	-8	-20	-15	-9	-9	-8	-20	-20	-20	-20	-20
Zorn der Elemente	(MU/CH/KK)	D	-18	-20	-18	-7	-7	-8	-20	-20	-20	-20	-20
BEWEGUNG													
Aufgeblasen, Abgehoben	CH/KK/KK	S	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-7	-20	-20	-20	-20
Axxeleratus Blitzgeschwind	(KL/GE/KK)	W	-6	-12	-8	-10	-8	-8	-6	-2	2	-2	-2
Durch Fels und Erz...	(MU/KK/KK)	W	-17	-20	-18	-15	-10	-10	-10	-12	-10	-12	-15
Durch Marmorstein...	(KL/GE/KK)	S	-12	-15	-12	-12	-9	-7	1	-12	-12	-12	-12
Foramen Foraminor	(KL/KL/FF)	M	0	-7	-6	-8	-8	-8	0	-6	-7	-8	-5
Hexenholz	(KL/FF/KK)	H	-5	-9	2	-5	-7	-10	-5	-5	-3	-8	-5
In Glut und Lohe ohne Weh	(MU/GE/KK)	A	-15	-20	-12	-15	-15	-15	-20	-10	-11	-12	-15
Klickeradomms	(KL/FF/KK)	S	-6	-8	-5	-6	-20	-20	3	-5	-5	-5	-5
Lockruf	(IN/CH/FF)	S	-15	-18	-15	-18	-18	-18	-5	-10	-8	-12	-15
Materialia Animat	(KL/FF/GE)	M	-7	-12	-10	-12	-12	-12	-10	-11	-12	-11	-11
Mit dem Wind, in Sternenhöh	(MU/GE/KK)	F	-15	-18	-15	-15	-15	-15	-15	-10	-10	-7	-10
Motoricus Motilitich	(KL/FF/KK)	M	-2	-8	-6	-12	-9	-9	-3	-5	-6	-4	-5
Movimento Dauerlauf	(IN/GE/KK)	A	-10	-12	-12	-8	-12	-15	-12	-4	-4	-5	-5
Nackedei	(KL/GE/KK)	S	-18	-20	-15	-15	-20	-20	2	-15	-15	-15	-15
Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	(IN/GE/GE)	W	-10	-15	-5	-5	-5	-7	-7	-2	0	-2	-5
Transversalis Teleport	(KL/KL/KK)	M	-10	-20	-18	-15	-20	-20	-12	-15	-15	-12	-15
Über Eis und über Schnee	(KL/GE/KK)	F	-12	-15	-15	-12	-15	-15	-15	-7	-7	-2	-7
Über Strom und über See	(IN/GE/GE)	A	-10	-15	-15	-10	-13	-13	-15	-5	-7	-7	-7
Über Wipfel, über Klee	(KL/GE/KK)	W	-13	-15	-15	-10	-12	-12	-15	-8	-5	-10	-10
HEILUNG													
Ängste lindern	(MU/IN/CH)	H	-2	-9	3	-10	3	-1	-10	-3	-3	-3	-4
Balsamsalabunde	(KL/IN/CH)	A	2	-10	-8	-8	-7	-7	-4	5	4	2	2
Hexenspeichel	(IN/CH/FF)	H	-20	-20	5	-20	3	-2	-20	-20	-20	-20	-20
Klarum Purum Kräutersud	(KL/KL/CH)	M	-2	-12	-8	-6	-4	-7	-10	-4	-4	-4	-4
Lach dich gesund	(IN/CH/CH)	S	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-5	-20	-20	-20	-20
Levthans Feuer	(IN/CH/CH)	H	-15	-20	-7	-18	-18	-18	-20	-18	-17	-16	-18
Ruhe Körper, ruhe Geist	(KL/CH/KK)	F	-10	-12	-10	-10	-3	-8	-15	-3	-1	1	-4
Sumus Elixiere	(IN/CH/FF)	D	-12	-18	-12	-4	-4	-5	-18	-10	-8	-12	-12
Tiere besprechen	(MU/IN/CH)	H	-8	-15	3	-8	-5	-9	-10	-2	0	-2	-2
Von Frost und Hunger ...	(MU/KK/KK)	F	-10	-15	-10	-8	-12	-12	-15	-8	-4	0	-8
HELLSICHT													
Adleraug und Luchsenohr	(KL/IN/FF)	A	-7	-8	-4	-4	-4	-4	-7	2	1	2	1
Analüs Arcanstruktur	(KL/KL/IN)	M	-4	-12	-10	-8	-10	-8	-15	-10	-10	-10	-10
Blick durch fremde Augen	(MU/IN/CH)	D	-12	-18	-12	-10	-12	-12	-15	-14	-15	-15	-14
Eigenschaften seid gelesen	(KL/IN/CH)	A	-4	-7	-4	-10	-5	-8	-7	2	0	-2	1
Eterna Memorabilis	(KL/KL/GE)	M	-7	-10	-12	-8	-7	-8	-15	-14	-13	-12	-14
Exposami Creatur	(KL/KL/IN)	W	-10	-12	0	-4	-2	-1	-7	1	3	2	0
In dein Trachten...	(KL/KL/CH)	F	-1	-7	-10	-12	-12	-12	-12	-1	-2	0	-1
Katzenaugen	(KL/FF/KK)	H	-12	-15	-6	-10	-8	-10	-15	-10	-9	-8	-10
Mishkharas Macht erspüren	(KL/IN/CH)	D	-10	-15	-8	-6	-6	-8	-15	-12	-11	-10	-12
Oculus Astralis	(KL/IN/CH)	M	-5	-12	-10	-8	-10	-8	-15	-12	-12	-12	-12
Odem Arcanum Senserei	(KL/IN/CH)	A	3	0	-1	-3	-1	-1	-5	3	1	-1	1
Penetrizzel Holz und Stein	(KL/KL/KK)	M	0	-5	-8	-8	-10	-10	-2	-2	-4	-2	-1
Sensibar Wahr und Klar	(KL/IN/CH)	A	0	-6	-5	-6	-6	-8	-4	2	1	1	0
Was verschwunden...	(KL/IN/GE)	S	-9	-10	-9	-10	-10	-10	-6	-9	-11	-10	-9
Xenografus Clarovoyant	(KL/KL/IN)	M	-10	-14	-16	-20	-18	-18	-16	-18	-18	-18	-16

STARTWERTE DER ZAUBERFERTIGKEITEN III

Spruch	Probe auf	Urspr.	Magier	Scharlatan	Hexe	Druide	D.Sumus	H.d.Erde	Schelm	Auelf	Waldelf	Firnelf	Halbelf
ILLUSION													
Aureolus Güldenglanz	(KL/CH/FF)	M	-3	0	-6	-8	-12	-12	-4	-8	-10	-9	-7
Auris Nasus Oculus	(KL/CH/FF)	M	-5	-5	-12	-13	-10	-12	-7	-12	-13	-14	-11
Blendwerk	(IN/CH/FF)	S	-8	-8	-12	-13	-15	-18	-5	-12	-13	-14	-11
Chamaelioni Mimikry	(IN/CH/GE)	W	-10	-12	-7	-6	-8	-8	-5	-1	2	0	-3
Delicioso Gaumenschmaus	(KL/IN/FF)	M	-10	-12	-15	-15	-18	-18	-10	-11	-12	-13	-11
Duplicatus Doppelpein	(KL/CH/GE)	M	0	0	-6	-6	-15	-15	-2	-8	-8	-8	-8
Harmlose Gestalt	(KL/CH/GE)	H	-6	-6	2	-6	-8	-8	-3	-6	-7	-8	-5
Hexenknoten	(KL/IN/CH)	H	-15	-18	0	-10	-6	-7	-12	-15	-15	-15	-15
Ignorantia Ungesehn	(IN/CH/GE)	M	-6	-7	-9	-10	-12	-15	-8	-9	-10	-11	-8
Impostoris Imagotin	(KL/IN/FF)	M	-6	-8	-6	-8	-10	-9	-6	-13	-15	-14	-12
Koboldgeschenk	(IN/CH/FF)	S	-7	-5	-7	-10	-20	-20	3	-7	-6	-7	-7
Luciferi Lichtertanz	(IN/CH/FF)	M	0	2	-7	-10	-12	-15	-2	-6	-6	-6	-5
Menetekel Flammenzeichen	(KL/CH/FF)	M	-3	0	-7	-10	-12	-15	-5	-9	-9	-9	-8
Reflectimago Spiegelschein	(KL/CH/FF)	M	-1	1	-4	-8	-12	-15	-2	-10	-12	-11	-9
Schelmenmaske	(IN/CH/GE)	S	-17	-17	-12	-16	-20	-20	-3	-18	-19	-20	-17
Seidenweich, Schuppengleich	(IN/FF/FF)	S	-12	-12	-12	-15	-18	-18	-6	-12	-13	-14	-13
Vocolimbo Hohler Klang	(KL/CH/FF)	M	-2	1	-6	-7	-9	-8	-3	-7	-7	-7	-6
Vogelzschwitschern, Glockenspiel	(KL/CH/FF)	M	-1	2	-10	-12	-12	-15	-2	-8	-9	-10	-7
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	(IN/CH/FF)	M	-3	0	-4	-7	-10	-12	-5	-5	-6	-7	-5
Widerwille Ungemach	(MU/IN/CH)	M	-8	-10	-9	-9	-8	-8	-12	-10	-12	-14	-10
KAMPF													
Blitz dich find	(KL/IN/GE)	W	2	0	0	1	1	1	0	4	5	4	4
Corpofrigo Kälteschock	(CH/GE/KK)	M	-6	-10	-8	-8	-15	-12	-10	-7	-8	-8	-7
Ecliptifactus Dunkle Macht	(MU/KL/KK)	M	-6	-10	-12	-8	-12	-8	-20	-10	-11	-12	-11
Eisenrost und grüner Span	(KL/CH/GE)	M	-2	-8	-8	-3	-3	-3	-3	-4	-5	-6	-5
Fulminictus Donnerkeil	(KL/GE/KK)	A	0	-10	-10	-8	-8	-6	-20	4	2	0	4
Gliederschmerzen, Nadelstich	(CH/KK/KK)	M	-3	-8	-8	-7	-10	-9	-8	-4	-6	-8	-5
Herzschlag ruhe, Atem stocke!	(MU/CH/KK)	M(B)	-12	-12	-18	-15	-20	-15	-20	-20	-20	-20	-20
Höllennein zerreiße dich!	(KL/CH/KK)	M(B)	-8	-8	-10	-8	-20	-20	-12	-11	-11	-11	-11
Ignifaxius Flammenstrahl	(KL/GE/FF)	M	-3	-10	-10	-12	-8	-7	-20	-10	-10	-10	-9
Ignisphaero Feuerball	(MU/GE/KK)	M	-7	-12	-15	-10	-10	-8	-20	-8	-9	-8	-9
Kalt wie Stein	(MU/IN/KK)	W	-10	-10	-12	-8	-12	-10	-15	-3	-1	-3	-5
Kulminatio Kugelblitz	(MU/IN/FFF)	M	-10	-18	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-12
Plumbumbarum und Narretei	(CH/GE/KK)	M	-1	-5	-7	-10	-5	-6	-4	-7	-6	-7	-7
Radau	(MU/CH/GE)	H	-20	-20	2	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Saft-Kraft-Monstermacht	(MU/IN/CH)	M	-3	-12	-15	-8	-18	-15	-20	-8	-7	-6	-7
Scharfes Auge, sichere Hand	(IN/GE/FF)	W	-4	-8	-8	-8	-15	-12	-15	-2	0	-1	-2
Sensattacco Meisterstreich	(MU/IN/GE)	M	-7	-12	-15	-18	-20	-20	-20	-10	-9	-8	-10
Treue Klinge, Sichrer Stand	(IN/GE/FF)	F	-10	-15	-15	-18	-20	-20	-20	-8	-7	-6	-9
VERSTÄNDIGUNG													
Cryptographo Zauberschrift	(KL/KL/IN)	M	-5	-5	-8	-15	-15	-12	-10	-12	-15	-18	-12
Das Sinnen fremder Wesen	(MU/IN/CH)	W	-5	-8	0	0	0	0	-8	-1	1	-2	-2
Elfen, Freunde, hört den Ruf	(KL/IN/CH)	F	-8	-10	-9	-10	-20	-20	-10	1	3	5	-1
Elfenstimme, Flötenton	(IN/CH/KK)	F	-8	-12	-12	-12	-10	-10	-12	-7	-6	-5	-7
Immaterialis Phantomar	(MU/IN/CH)	M	-10	-10	-12	-10	-10	-10	-10	-11	-12	-13	-12
Hexenblick	(IN/IN/CH)	H	-20	-20	5	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Koboldovision	(IN/IN/CH)	S	-20	-20	-12	-15	-18	-18	-8	-15	-12	-18	-18
Magischer Raub	(MU/KL/KK)	D	-10	-20	-15	-4	-15	-8	-12	-15	-15	-15	-15
Nekropathia modernd Leich	(MU/KL/CH)	M	-6	-15	-8	-6	-18	-15	-15	-10	-10	-8	-8
Objectum stumm...	(KL/IN/CH)	M	-7	-10	-12	-8	-10	-10	-9	-8	-9	-10	-9
Reise zwischen den Sphären	(MU/KL/IN)	D	-10	-18	-12	-8	-10	-8	-18	-10	-10	-10	-10
Seelenwanderung	(MU/CH/CH)	D	-12	-18	-15	-8	-10	-8	-18	-15	-15	-15	-15
Traumgestalt	(IN/CH/CH)	H	-8	-12	-7	-9	-9	-10	-15	-12	-12	-11	-12
Unitatio Geistesbund	(IN/CH/KK)	F	0	-5	0	-8	2	1	-20	-2	-2	3	-5

STARTWERTE DER ZAUBERFERTIGKEITEN IV

Spruch	Probe auf	Urspr.	Magier	Scharlatan	Hexe	Druide	D.Sumus	H.d.Erde	Schelm	Auelf	Waldelf	Firnelf	Halbelf
VERWANDLUNG VON LEBEWESEN													
Adler, Wolf und Hammerhai	(MU/IN/GE)	W	-10	-12	-7	-8	-8	-8	-15	-6	-3	-5	-7
Arcano Psychostabilis	(MU/KL/CH)	M	-2	-5	-3	-6	-3	-5	-8	-4	-4	-4	-4
Armstrutz	(IN/GE/KK)	A	0	-8	-8	-8	-8	-8	-12	4	3	2	4
Atemnot	(MU/CH/KK)	D	-12	-18	-10	-6	-8	-5	-12	-10	-11	-12	-11
Charisma, Persönlichkeit	(KL/CH/CH)	M	0	1	0	-5	-3	-4	-8	-1	-1	-1	-1
Druidenrache	(MU/MU/KK)	D	-20	-20	-20	3	-2	-1	-20	-20	-20	-20	-20
Eins mit der Natur	(IN/GE/KK)	D	-12	-15	-8	-4	-3	-3	-10	-8	-6	-6	-8
Empathie und Sechster Sinn	(KL/IN/CH)	H	-1	-3	1	-1	0	-2	-8	-1	-1	-1	-1
Feuerbann	(MU/MU/KK)	H	-10	-12	2	-6	0	-2	-8	-10	-8	-12	-10
Fingerspiel und schnelle Hand	(KL/CH/FF)	A	-1	-8	0	-2	-1	-1	0	2	1	1	1
Fluch der Pestilenz	(MU/KL/CH)	D	-12	-20	-10	-2	-20	-15	-20	-15	-15	-15	-15
Gewandtheit und...	(KL/CH/GE)	M	0	-8	-3	-3	-3	-4	-8	0	0	0	0
Granit und Marmor...	(MU/CH/KK)	M	-8	-20	-18	-12	-18	-12	-20	-18	-18	-18	-18
Haselbusch und Ginsterkraut	(CH/FF/KK)	W	-10	-20	-1	-4	-3	-3	-10	1	5	-1	1
Imago Transmutabile	(CH/GE/KK)	M	-10	-20	-11	-15	-18	-15	-12	-18	-18	-18	-15
In See und Fluß...	(MU/KL/KK)	A	-15	-18	-10	-10	-7	-7	-15	-2	-4	-4	-3
Klugheit, Wissen, Intellekt	(KL/KL/CH)	M	0	-4	-1	-3	-2	-3	-8	-1	-1	-1	-1
Last des Alters beuge dich!	(IN/CH/KK)	M(B)	-12	-20	-15	-15	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-18
Langer Lulatsch - Kleiner Dotz	(CH/GE/KK)	S	-15	-20	-15	-15	-20	-20	0	-15	-15	-15	-15
Muskelstärke, Körperkraft	(KL/CH/KK)	F	-1	-8	-3	-3	-3	-2	-8	-1	-1	-1	0
Nebelleib	(MU/IN/KK)	D	-12	-15	-12	-8	-8	-8	-15	-11	-12	-13	-13
Ohne Kamm und ohne Schere	(KL/CH/FF)	M	-3	-4	-6	-8	-8	-8	-5	-8	-9	-10	-8
Paralü-Paralein	(IN/CH/KK)	M	-5	-18	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Salander Mutanderer	(KL/IN/CH)	M	-10	-20	-12	-14	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Schwarz und rot	(MU/CH/CH)	M	-7	-15	-9	-8	-12	-10	-18	-10	-11	-12	-10
Spinnenlauf und Krötensprung	(IN/GE/KK)	H	-6	-10	-2	-5	-6	-8	-7	-7	-7	-7	-7
Visibili Vanitar	(KL/KL/GE)	A	-4	-7	-10	-12	-11	-11	-5	2	1	1	2
Wagemut, Entschlossenheit	(MU/KL/CH)	F	-1	-5	-3	-1	-1	-3	-8	0	0	0	1
Weisheit der Bäume	(IN/GE/KK)	D	-18	-20	-12	-6	-6	-12	-20	-8	-7	-9	-12
VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM													
Abvenenum Pest und Galle	(KL/KL/FF)	W	-2	-10	-4	-6	-4	-6	-8	-2	0	-4	-3
Aeolitus Windgebraus	(KL/CH/KK)	F	0	-6	-4	-4	-3	-3	-6	1	1	3	1
Aerofugo Vakuum	(MU/KK/KK)	M	-10	-18	-18	-12	-15	-15	-20	-15	-15	-15	-15
Aerogeleo Atemqual	(MU/IN/KK)	M	-11	-17	-18	-13	-15	-15	-20	-15	-15	-15	-15
Anvilarium Schwermetall	(KL/GE/FF)	M	-4	-12	-15	-20	-20	-18	-15	-7	-8	-9	-7
Applicatus Argelist	(KL/FF/FF)	M	-7	-12	-12	-15	-15	-12	-10	-10	-12	-14	-10
Arcanovi Zaubering	(KL/KL/FF)	M	-3	-6	-5	-7	-12	-10	-10	-8	-9	-9	-7
Brenne, toter Stoff!	(MU/KL/KK)	M(B)	-7	-12	-10	-8	-7	-6	-10	-10	-10	-10	-10
Caldofrigo Drachenblut	(IN/CH/KK)	M	-9	-20	-15	-12	-10	-9	-20	-12	-12	-10	-12
Claudibus Clavistibor	(KL/FF/KK)	M	0	-6	-8	-8	-12	-12	-4	-5	-6	-7	-4
Desintegratus Pulverstaub	(KL/CH/KK)	M	-10	-20	-15	-13	-15	-15	-12	-15	-15	-15	-15
Dunkelheit	(KL/KL/FF)	D	-3	-8	-5	-1	-3	-2	-5	-5	-6	-7	-4
Flim Flam Funkel	(KL/KL/FF)	F	3	0	0	0	-1	-1	0	5	5	6	4
Fortifex Invisibil	(IN/CH/KK)	M	-6	-12	-10	-10	-10	-10	-12	-7	-9	-8	-8
Hartes schmelze, Starres fließe!	(MU/KL/KK)	M(B)	-6	-12	-10	-8	-7	-7	-10	-10	-10	-8	-10
Kraft des Erzes	(KL/KK/KK)	D	-12	-18	-15	-4	-4	-4	-8	-15	-15	-15	-15
Mahlstrom	(MU/IN/KK)	D	-12	-18	-15	-8	-7	-6	-18	-12	-15	-12	-15
Metamorpho Gletscherkalt	(KL/FF/KK)	F	-18	-20	-20	-18	-12	-12	-20	-10	-10	0	-10
Objectum Disaparatec	(KL/FF/KK)	M	-7	-10	-12	-12	-15	-15	-10	-8	-9	-9	-10
Objectum Fix	(KL/KL/KK)	M	-6	-12	-8	-10	-12	-12	-10	-9	-9	-9	-9
Ohne Seife, Bürste, Bad	(KL/CH/FF)	M	-1	-2	-12	-15	-15	-15	-8	-6	-8	-10	-6
Ohne Ahle, Faden, Nadel	(KL/CH/FF)	M	-3	-5	-8	-15	-15	-15	-6	-8	-10	-12	-10
Reversalis Revidum	(KL/IN/CH)	M	-8	-15	-15	-12	-15	-12	-20	-15	-15	-15	-14
Schelmenkleister	(IN/GE/FF)	S	-10	-15	-12	-12	-15	-12	-6	-10	-12	-15	-10
Sigillus Custodis Zaubersiegel	(KL/FF/FF)	M	-5	-9	-8	-12	-15	-15	-15	-12	-14	-16	-13
Silentium Silentille	(KL/KL/CH)	A	-6	-10	-6	-6	-6	-6	-10	0	-2	-4	-1
Sturmgebrüll besänft'ge dich	(KL/CH/KK)	F	-15	-20	-12	-15	-8	-8	-20	-6	-6	-2	-7
Unberührt von Satinav	(KL/FF/KK)	M	-8	-15	-12	-10	-9	-10	-15	-10	-10	-8	-10
Wehe, walle, Nebula	(KL/FF/KK)	W	-10	-14	-10	-10	-6	-6	-15	-2	0	-3	-3
Weiches erstarre...	(MU/KL/KK)	M(B)	-6	-12	-10	-8	-7	-7	-10	-10	-10	-10	-10
Wettermeisterschaft	(MU/CH/GE)	D	-12	-20	-12	-8	-10	-8	-20	-12	-13	-12	-12
Windhose	(MU/CH/KK)	D	-12	-20	-10	-7	-9	-7	-18	-12	-14	-10	-13
Zagibu-Ubigaz	(IN/CH/FF)	S	-6	-12	-7	-3	-9	-9	0	-8	-9	-9	-7



Formeln, Gesten, Zauberkünste

»...Es mag gut sein, Brüder, daß wir es von Paavi bis Brabak mit mehreren Tausend dieser Frevler wider die Macht des Herrn zu tun haben, allen voran die Gildenzauberer, Hexen und Druiden. Doch denkt nicht, wenn Ihr Magier, Hexen und Druiden aufgespürt habt, Euer Werk sei getan.

Mitnichten, Brüder! Denn zwar geringer an Zahl, aber oftmals abscheulicher im Kultus sind die Stammeszauberer oder Schamanen, die die Seelen Borons Griff entreißen, tulamidische Tänzerinnen, die die Sinne verwirren, Koboldsbankerte, Scharlatane des fahrenden Volkes und dergleichen mehr. Und dann gibt es noch diejenigen, die ihre Kraft nicht kennen, und deren Seelen noch zu retten sind.

So es not tut, auch ferro ignique...«

—Aus einer Mitschrift der Ansprache des Priesterkaisers Aldec im Inneren Zirkel des Ordens der Göttlichen Kraft, der späteren Zwölfgöttlichen Inquisition, aus dem Jahre 648 v.H.

Es gibt in der Tat mehr Gruppen von Zauberkundigen in Aventurien, als es dem gewöhnlichen Bürger oder Bauern je in den Sinn käme. Magier, Hexen, Druiden, Scharlatane, Schamanen, Schelme, Tänzerinnen und auch Geoden und Elfen, alle pflegen eine unterschiedliche Ausprägung ihrer magischen Gabe.

In diesem Kapitel wollen wir uns den Unterschieden zwischen den verschiedenen magiebegabten Heldentypen widmen: wie sie ihre Zauberei sehen und mit ihnen umgehen, wieviel Raum sie der Magie in ihrem Leben einräumen, wie ihre Ausbildung verläuft und welche Beziehungen zwischen den großen Gruppen der aventurischen Zauberkundigen bestehen. Weitere Details, vor allem zum philosophisch-magietheoretischen Hintergrund der verschiedenen Zauberkünste, finden Sie im Band **Mysteria Arkana**.

Die Zauberkunst der Magier

Unter den magiebegabten Wesen Aventuriens haben es vor allem die Magier zu einer fast vollendeten Beherrschung der Zauberkünste gebracht. Ihnen ist es vor allem zu danken, daß die Magie heute nicht mehr nur instinkthaft – also halb unbewußt – betrieben wird, sondern Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen werden konnte. Ohne den Fleiß und die Mühen vieler Generationen aventurischer Magier wäre es kaum vorstellbar, daß wir heute einen so geheimnisvollen Bereich wie das Wirken und Walten der Zauberkräfte einigermaßen objektiv beschreiben und sogar in feste Regeln fassen können. Diese Sätze sollen vor allem jenen Schelmen und Elfen zur Mahnung dienen, die heute noch immer behaupten: „Wer einen Zauber in ein Buch schreiben muß, der wird ihn nie ganz verstehen...“

Wer weiß, vielleicht wäre so manche magische Formel dieser sogenannten „naturbegabten Zaubewesen“ schon längst verlorengegangen, wenn sie nicht beizeiten in ein magisches Enzyklopädistenwerk in seine Sammlung aufgenommen hätte!

In der Vorstellung der Magier läßt sich ein Zauberspruch durch ein komplexes geometrisches Muster repräsentieren, das sämtliche Eigenschaften des Zaubers beinhaltet und das mittels einer gesprochenen Formel hervorgerufen wird. Diese Summe von Muster und

Formel nennen die Gildenmagier *Thesis*, und genau diese Thesis ist es auch, die man in den Lehrbüchern der Akademien findet.

Wir gehen davon aus, daß jeder Held vom Typ Magier seine Lehrzeit in einer Akademie bereits hinter sich hat, wenn er in sein erstes Abenteuer zieht. Dem Spieler steht es frei, aus der Liste der Akademien diejenige auszuwählen, die sein Held besucht hat.

Bei diesen Akademien handelt es sich um Schulen, die jede der Magiergilden unterhält, in denen schon die jüngsten ihrer Zöglinge in den magischen Künsten unterrichtet werden. Hier finden sich auch die Bibliotheken, in denen jahrhundertaltes Wissen zusammengetragen ist. Jede Akademie hat sich auf einen der Zweige der Magie spezialisiert und bringt ihren Eleven in erster Linie das Wissen um die Zauberei dieses *Spezialgebiets* bei. Die Zauberei, die von den Akademien besonders gepflegt werden und durch die sich die Abgänger vornehmlich voneinander unterscheiden, nennt man die *Hauszauber* der entsprechenden Magierschule.

Die Struktur der großen Gilden ist zu komplex und zu weit gefächert, um hier allzu ausführlich auf sie eingehen zu können. Mehr zu diesem Thema finden Sie in verschiedenen Kapiteln des Bandes **Mysteria Arkana**. Eine Beschreibung der Magierschulen finden Sie in diesem Buch im Kapitel **Von den Magierakademien** auf Seite 87.

Wenn der Magier aus der Schule ins Leben tritt, besitzt er eine Lebensenergie von 25 Punkten und eine Astralenergie von 30 Punkten. Beim Erreichen einer neuen Stufe würfelt er mit 1W6. Das Resultat kann er entweder dem Grundvorrat seiner LE oder seiner AE hinzufügen oder aber auf beide Energien nach eigenem Ermessen verteilen. Zu Spielbeginn kann ein Magier all jene Zauberei anwenden, die er in seiner Schule gelernt hat (und in denen er mindestens ZF -5 aufweist)

Da die Vervollkommnung der Zauberei für den Magier Vorrang vor allen anderen Studien und Körperertüchtigungen genießt, erhält er beim Stufenanstieg 50 Würfel (Versuche), um seine Zauberkünste zu steigern, und 20 Würfel zur Verbesserung seiner „weltlichen“ Talente. Er kann jedoch bis zu 5 ZF-Steigerungsversuche opfern und erhält dafür 5 Würfel für die Verbesserung seiner Talente, wenn er der Meinung ist, auch ein Magier sollte über ein gesundes Maß an Allgemeinwissen verfügen. Eine Umwandlung in umgekehrte Richtung ist nicht erlaubt.

Mit diesen 50 Versuchen können Magier jene Sprüche, in denen sie auf ihrer Akademie besonders unterwiesen wurden (die *Hausprüche* der Akademie), um bis zu 3 Punkte pro Stufe steigern. Formeln gildenmagischen Ursprungs und alle Sprüche ihres *Spezialgebiets* können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden (sofern sie für die Zauberei ihres Spezialgebiets, die nicht der Gildenmagie entstammen, einen entsprechenden Lehrmeister finden), alle anderen Zauberei um 1 Punkt.

Außer zur Steigerung ihrer Zauberkünste können die Magier einen Teil ihrer Versuche in einen Zugewinn an Astralenergie umwandeln. Dazu versenken sie sich täglich mehrere Wochen lang in Meditation, in der sie ihre inneren Kräfte ausloten und in Einklang mit dem Fluß der freien Astralenergie bringen. Um diese



sogenannte *Große Meditation* zu vollbringen, verzichtet der Magier beim Stufenanstieg auf 10 Versuche zur ZF-Steigerung und erhält dafür 1W6+2 permanente Astralpunkte zu seinem Grundvorrat hinzu – und zwar zusätzlich zur ihm ohnehin zustehenden ASP-Steigerung.

Die Steigerungsversuche für Talente und Zauberkundigkeiten stehen dem Magier – und, in ihrem jeweiligen Umfang, auch allen anderen Zauberkundigen – zum ersten Mal zu Beginn seiner Abenteuererlaufbahn (also praktisch beim Erreichen der 1. Stufe) zur Verfügung. Er kann sich zu diesem Zeitpunkt mit diesen Würfeln weitere Zauberkundigkeiten verfügbar machen, indem er einen Steigerungsversuch in den entsprechenden Zauberkundigkeiten investiert, und dadurch (wenn die ZF jetzt -5 oder mehr beträgt) die aktive Kenntnis erlangen. Diese Auswahl sollte er jedoch seiner Vorgeschichte anpassen: Es gibt z.B. kaum einen Grund, warum ein erststufiger Illusions-Magier den KLIKERADOMMS von einem Schelm erlernt haben sollte, auch wenn dies regeltechnisch möglich ist. Beschränken Sie sich also am Besten auf gildenmagische Formeln und solche des erlernten Spezialgebiets. Auch eine Große Meditation ist bereits vor Spielbeginn möglich.

Magier erhalten ihr Wissen in erster Linie durch das Studium an Akademien oder die Lektüre arkaner Formelsammlungen (Zauberbücher). Mündliche Überlieferungen, wie sie bei vielen anderen magiebegabten Aventuriern üblich sind, werden innerhalb der Magiergilde kaum gepflegt. Aus diesem Grund sollte jeder Magier, der etwas auf sich hält, über eine gut sortierte Bibliothek verfügen. Dieser Sammlung ist das Kapitel **Die magische Bibliothek** in den **Mysteria Arkana** gewidmet.

Von allen anderen Zauberkundigkeiten verstehen sich die Magier wohl noch am besten mit den Auelfen, von denen viele Sprüche aus dem heutigen Zauberschatz der Magier stammen sollen. Traditionell gespannt sind dagegen die Beziehungen zwischen Magiern auf der einen und Waldelfen und Hexen auf der anderen Seite, im ersten Fall, weil zwischen beiden Gruppen ein zu starker philosophischer Streit darüber besteht, zu welchem Zweck die Zauberei verwandt werden sollte, in zweitem Fall wegen der eher unrühmlichen gemeinsamen Geschichte.

Zwar versuchen die Magier, die sich dem "grauen" Zweig zurechnen, die größten Mißverständnisse auszuräumen, aber jahrhundertlanges Mißtrauen läßt sich nun einmal nicht von einem Tag zum anderen zur Seite wischen. Besagte "Graue Magier", die man vor allem im Norden Aventuriens antrifft, pflegen bisweilen auch den Kontakt mit Druiden und Geoden, unterweisen Scharlatane in Illusionen oder versuchen, Magie-Dilettanten vor dem Abgleiten in Irrsinn und Verzweiflung zu bewahren, ja, erkunden gar Schelmen- und Firnelfenmagie. Daß dies nicht nur aus reiner Menschenfreundlichkeit geschieht, werden die wenigsten von ihnen zugeben, denn ihr großes Ziel ist und bleibt die Vereinigung allen aventurischen Zauberkundigkeits – vorzugsweise in der Hand studierter Magier...

Die Zauberkunst der Elfen und Halbelfen

Die drei Völker der Auelfen, Waldelfen und Firnelfen besitzen eine intuitive Kenntnis der Magie, die ihnen genauso angeboren ist wie die Liebe zur Natur und dem Wohlklang. Alle Elfenvölker verfügen tief in ihrem Innern über den gleichen Schatz an Zaubersprü-

chen, wenn auch die unterschiedlichen Ausprägungen ihrer magischen Fähigkeiten stark von ihrer jeweiligen Umgebung und der Erziehung abhängt, die sie genossen haben. Im Spiel bedeutet dies, daß ein Angehöriger eines Elfenvolkes zu Anfang jene 13 Sprüche anwenden kann, die für sein Volk als typisch gelten. Alle Elfen beginnen mit jeweils 25 Lebens- und Astralpunkten (ein Firnelf mit 30 Lebenspunkten). Bei jedem Stufenanstieg dürfen sie mit 1W6+2 würfeln und die resultierende Punktzahl nach eigenem Ermessen auf Lebens- und Astralenergie verteilen, wobei die meisten Elfen eine möglichst gleiche Ausprägung ihrer Kräfte bevorzugen.

Beim Stufenwechsel stehen ihnen zudem jeweils 25 Versuche zur Steigerung ihrer Talent- und Zauberkundigkeitswerte zu. Mit letzteren dürfen sie alle ihnen bekannten Zauberkundigkeiten elfischen Ursprungs um 2 Punkte und alle anderen Sprüche um 1 Punkt pro Stufe steigern, jedoch nur Zauberkundigkeiten elfischen Ursprungs über die Meisterschaft (ZF 10) hinaus steigern. Da sie an allen Seiten des Lebens interessiert sind und sich nicht auf irgendeine Ausrichtung festlegen lassen, wandeln sie weder Talentsteigerungen in ZF-Steigerungen um, noch tun sie dies in umgekehrter Richtung.

Über elfische Magietheorie ist wenig bekannt, jedoch wissen wir, daß auch das Alte Volk Repräsentationen seiner Zauberkundigkeiten kennt. Es handelt sich um Fragmente mehrstimmiger Melodien (isdira: *dhama-dra-ma*), die sich in die Harmonien des Kräfteflusses einfügen müssen, um einen Effekt zu erzielen. Diese Melodien erlernt ein junger Elf jedoch nicht von einem Lehrmeister, sondern sie erscheinen ihm eines Nachts im Traum, so wie ja die Elfen aus Träumen geboren sein sollen und auch in Träumen noch immer eins sind.

Zur Vervollkommenheit der Melodie benötigt jedoch auch ein Elf Anleitung, vor allem, um den damit verbundenen Zauberkundigkeiten auch willentlich und nicht nur instinktiv anwenden zu können. Dies geschieht, wie bei den Magiern auch, mittels eines kurzen Satzes, dessen Wortmelodie wiederum der Harmonie des Zaubers folgt und die sich auch, ohne daß ein Außenstehender, des Isdira Unkundiger es bemerken würde, ins Gespräch einflechten lassen.

Die geradezu verbissene Vertiefung in die wissenschaftlichen Aspekte der Magie, wie sie von vielen Magiern und Druiden gepflegt wird, ist den Elfen fremd, und auch Zauberbücher finden sich bei ihnen keine. Normalerweise entdecken Elfen ihre Gabe recht früh und lernen dann durch Kontakt und Austausch mit anderen Mitgliedern ihres Volkes oder (seltener) durch das Beobachten von Zaubervorgängen. Zutritt zu den Akademien der Magier erhalten sie meist als Gegenleistung dafür, daß sie ihr Zauberkundigkeiten an die Eleven der Schule weitervermitteln. Einige Elfen arbeiten jedoch auch als Magister an den Magierschulen, (namentlich in Olport, Norburg und Donnerbach) oder haben sich mit den Magiern zu lockeren Bündnissen zusammengefunden, um ihr Wissen zu teilen (so der Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen). Häufig ist es gerade solchen "Elfenmagistern" zu danken, daß die Atmosphäre an diesen Akademien nicht so steif, bzw. staubtrocken, wie an anderen Schulen ist.

Mit jenen Hexen, die die Wälder als Heimat gewählt haben, verstehen sich die meisten Elfen recht gut (und auch hier findet man gelegentlich einen Austausch magischer Fertigkeiten), was man vom Verhältnis der Elfen zu den Druiden, die sich als von Sumu eingesetzte Wächter und Herrscher über die Natur betrachten, nicht behaupten kann. Bei den Geoden kommen gar noch die



eher gespannten Beziehungen der Elfen zum Kleinen Volk hinzu. All das Gesagte gilt auch für die Halbelfen, auch wenn diese ob ihres menschlichen Erbteils eine etwas "verwässerte" intuitive Vorstellung von der Magie besitzen. Viele versuchen, die menschlichen Konzepte der Zauberei für ihre Gabe zu übernehmen, jedoch ohne hiermit so recht glücklich zu werden.

Halbelfen starten mit 30 LP und 20 ASP ins Abenteuerleben. Sie können beim Stufenanstieg ebenfalls W6+2 Punkte auf ihre LE und AE verteilen. Zur Steigerung der Talentwerte erhalten sie 30 Versuche und zur Steigerung der Zauberkünste 20 Würfe. Auch die Halbelfen können nur die Elfenzauber über die Meisterschaft (ZF 10) hinaus steigern.

Eine Ausnahme von diesen Regeln bilden jene Halbelfen, die sich für die Laufbahn als Magier entscheiden, und (von der äußeren Erscheinung einmal abgesehen) regeltechnisch auch genau wie diese geführt werden.

Die Zauberkunst der Hexen

Mißtrauisch durch jahrhundertelange Verfolgung und mit ebensolchem Argwohn von Außenstehenden betrachtet, bilden die "Töchter Satuaris" (wie sie sich selbst nennen) notgedrungen eine verschworene Gemeinschaft. So wird ihnen der Zutritt zu fast allen Akademien, Schulen und Bibliotheken verwehrt, und ihre eigenen Zaubergeben sie nur auf ihren halbjährlichen Hexennächten oder von Mutter zu Tochter weiter. Dadurch sind diese Heldinnen natürlich stark in ihren Lernmöglichkeiten eingeschränkt.

Es heißt, die Zauberei der Hexen sei so alt wie Madas Frevel, und sie seien die ersten Menschen gewesen, die die Zauberkünste meisterten. (Ähnliches behaupten auch die Magier und Druiden von sich, und auch das Schamanentum könnte diesen Anspruch erheben.) In der Tat konzentrieren sich die Hexen auf ursprüngliche Bereiche der Magie, namentlich die Beherrschung und die Beschwörung. Sie verehren Sumu in der Gestalt ihrer Tochter Satuaris, die die Erdmutter aus sich selbst gezeugt und geboren haben soll. Satuaris gilt als das lebensspendende Prinzip, weswegen viele ihrer Anhängerinnen sich auch der Heilkunst zugewandt haben.

Ihre Kraft erhalten die Hexen jedoch nicht von ihrer Gottheit, sondern aus der sie umgebenden Natur selbst (wie eigentlich alle anderen Zauberkundigen auch). Sie verzichten größtenteils auf Repräsentationen ihrer Zauberei, sondern formen sie nach ihrem Willen, was natürlich ein hohes intuitives Verständnis der magischen Muster voraussetzt. Zu diesem Zweck konzentrieren sie sich auf bestimmte Aspekte ihrer selbst oder von natürlichen Erscheinungen, die dem Effekt des Zaubers ähneln sollen (und, wenn die Vorstellung richtig gewählt ist, in der Tat auch ähnliche Muster besitzen). Erfahrenen Hexen reicht oftmals eine kurze Kombination von Zaubergesten, um den gewünschten Effekt hervorzurufen.

Hexen erhalten pro Stufe 30 Versuche, um ihre Zauberkünste zu steigern, und 25 Würfe zur Erhöhung ihrer Talente, wobei sie, je nachdem, ob sie die Zauberei oder das "weltliche" Leben mehr interessiert, bis zu fünf Würfe in die eine oder andere Richtung verschieben dürfen.

Sie können Hexenzauber um 3 Punkte pro Stufe und alle anderen Zauberei um 1 Punkt pro Stufe steigern – wenn sie dafür einen

Lehrmeister finden. Druiden sind – als Verehrer Sumus – den Hexen oftmals freundlich gesonnen, aber nur schwer aus ihrem Einsiedlertum zu reißen. Auch Elfen sind bisweilen bereit, einer Hexe ein oder zwei Zauberei (nämlich ihre Lieblingssprüche) beizubringen. Ein Magier dagegen wird auf Hexen äußerst reserviert reagieren, am ehesten können sie von den sogenannten Grauen Magiern ein Entgegenkommen erwarten.

Auch bei den Hexen ist es bisweilen üblich, sich auf die eine oder andere Spielart der Zauberei zu spezialisieren. Ihnen steht hierbei eins der folgenden Gebiete offen: *Beherrschung*, *Beschwörung dämonischer Mächte* und *Verwandlung von Lebewesen*. Eine Hexe, die sich solcherart auf eine bestimmte Art der Magie konzentriert, kann alle Zauberei des Spezialgebiets (auch die dort zu findenden Hexenzauber) in Zukunft um 2 Punkte pro Stufe steigern, immer jedoch unter dem Vorbehalt, daß sie für die Zauberkünste einen Lehrmeister oder eine Lehrmeisterin findet. Die Entscheidung für eine Spezialisierung muß jedoch bereits zu Beginn ihrer Laufbahn erfolgen. Eine Konzentration auf die Kräfte eines bestimmten Elements ist den Hexen übrigens fremd.

Als Meister können Sie Hexen, die einen Vertrauten besitzen, pro Stufe einen extra-Lernwurf auf die ZF: DAS SINNEN FEMDER WESEN zugestehen.

Wenn die Hexe ins Abenteuerleben tritt, besitzt sie eine Lebensenergie von 25 Punkten, eine Astralenergie von 25 Punkten, und verfügt über Kenntnis in 13 typischen Zaubern. Bei jedem Stufenanstieg würfelt sie mit 1W6+2, um zu ermitteln, wie viele Punkte ihr zur Verfügung stehen, die sie nach eigenem Ermessen auf Astral- oder Lebensenergie verteilen kann.

Zauber der Druiden

Noch geheimnisvoller als die Hexe stellt sich der Druide dar. Man hört wenig von den Druiden und wenn, dann Widersprüchliches. Sie tauchen nur selten in den Städten auf, um dann sofort wieder in ihren Wäldern, auf ihre sturmtumtosten Gipfel, auf einsame Eilande oder in tiefe Höhlen zu verschwinden. Aus diesem Grunde kann über ihre magische Ausbildung nur wenig gesagt werden. Sie besitzen sowohl persönliche Lehrmeister als auch geheime Versammlungsorte und Ritualplätze, an denen junge Druiden in den magischen Künsten unterwiesen werden.

Druiden zeigen eine merkwürdige Mischung von Wissen und Methoden: eine fast dienende Einstellung der Erdmutter Sumu gegenüber, eine eher instinktive Beherrschung der sechs Elemente, rücksichtslose Beherrschungsmagie gegen denkende Wesen und ein äonales Wissen. Denn das Druidentum ist in der Tat uralte: Die Einstellung als Diener Sumus, die die Menschen und ihren Geist zuweilen wie einen lästigen Eindringling manipuliert, zeigt, daß die Druidenmagie weiter zurückreicht, als überhaupt Menschen existieren, vielleicht – von längst untergegangenen Rassen weitergegeben – bis zum Anbeginn der Zeiten.

Die Zauberkunst der Druiden kreist um den Begriff der Lebenden Sumu, das heißt, sie verehren die Ganzheit der Welt als lebende Erdmutter und Schöpferin. Ihre Zauberei entnehmen einen Teil der Kraft an einer Stelle des Gefüges, um ihn an anderem Orte zu einer Wirkung zu führen. Diese Kraft stellt sich wiederum als Teil des magischen Musters der Welt, des Sumu-Seins, dar. Das heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß beim Wirken eines druidischen



Zaubers der Sumudiener die magischen Muster so erkennt, wie sie sich sonst nur unter der Wirkung besonderer magischer Hellsicht einstellen. Ob man dies eine "Repräsentation" nennen will, mögen die Philosophen entscheiden, Tatsache ist jedoch, daß die Druiden nur besondere Zaubergesten, nicht aber das gesprochene Wort benötigen, um einen Spruch zur Wirkung zu bringen, und daß es diese Gesten sind, die sie mit dem magischen Muster in Verbindung bringen, wenn sie den Zauber erlernen. Druiden werden sehr selten auch auf Magierakademien angetroffen, wo sie gildenmagische Zaubers erlernen und dafür einen – wenn auch sehr geringen – Teil ihres Wissens an die Magier weitergeben. Da sie jedoch jeglichen schriftlichen Nachlaß verweigern (sie verfügen schließlich auch über keine entsprechende Repräsentation), gestaltet sich der Lernprozeß für die Magier ungleich schwieriger. Mit Hexen und Elfen verstehen sich die menschlichen Druiden verhältnismäßig gut, so daß es hier auch häufiger zu einem Austausch magischen Wissens kommen kann.

Jeder Druide beginnt sein Wirken mit einem Vorrat von 13 Zaubern. Er erhält pro Stufe 30 Versuche, um seine Zauberkünste zu steigern, und 25 Versuche für seine nichtmagischen Talente, wobei er fünf Würfel vom einen zum anderen Gebiet verschieben kann. Druiden können ihre eigenen Zaubers um 3 Punkte pro Stufe anheben, alle anderen Zaubers jedoch nur um 1 Punkt.

Hin und wieder hört man auch von Druiden, die sich für ein Spezialgebiet (entweder *Beherrschung*, *Beschwörung elementarer Mächte* oder *Verwandlung von Unbelebtem*) entschieden haben. Diese Entscheidung muß bereits sehr früh im Leben des Druiden fallen, damit ihm die entsprechende Ausbildung zuteil werden kann. Druiden, die sich für ein Spezialgebiet entschieden haben, können die Zaubers dieses Gebiets um 2 Punkte pro Stufe steigern, egal welchen Ursprungs sie sind, immer vorausgesetzt, sie finden einen entsprechend begabten Lehrmeister, der ihnen die Grundlagen der fremden Zaubersformeln vermittelt. Andererseits werden sie durch diese Art der Ausbildung so sehr in Anspruch genommen, daß sie die Zaubers ihres eigenen Magiebereichs ebenfalls nur um 2 Punkte pro Stufe verbessern können.

Wesentlich häufiger findet man jedoch Druiden, die sich einem bestimmten der sechs Elemente zugehörig fühlen. Dies bedeutet, daß sie weniger geistige Anstrengung benötigen, um die diesem Element zugeordneten Zaubers zu erlernen und auszuführen, jedoch entsprechende Erschwernisse bei der Beherrschung der anderen fünf Elemente haben. Alles Wissenswerte zu den Elementen, den dahinterstehenden Vorstellungen und ihren Auswirkungen auf die Zauberei finden Sie im Kapitel **Die Macht der Elemente** in den **Mysteria Arkana**.

Druiden beginnen ihr Abenteuerleben mit einer LE von 30 Punkten und einer AE von 25 Punkten. Jedesmal, wenn sie eine neue Stufe erreichen, würfeln sie mit 1W6+2. Das Resultat kann entweder der Lebensenergie oder der Astralenergie zugeschlagen oder nach Belieben auf die beiden Kräfte verteilt werden.

Zauber der Geoden

Eine besondere Spielart des Druidentums stellen die Geoden oder Zwergendruiden dar, von denen unter den Menschen, selbst unter den menschlichen Druiden, wenig bekannt ist. Sie selbst (die sich auch gerne Seelenhirten nennen) sehen sich als Hüter der Erdkraft,

ja der Erdmutter Sumu selbst, treffen sich in Zirkeln und rituellen Gruppen und bilden zwei Denkschulen, die sich zum einen der Heilung und zum anderen der Beherrschung zugewandt haben. Wenn man die Kenntnisse der Geoden betrachtet, erscheint es dem unbefangenen Beobachter verwunderlich, daß die "Zwergendruiden" über eine solch große Kenntnis von Zaubern verfügen, die eigentlich anderen Völkern und Professionen zugeordnet werden. Dies verwundert aber weniger, wenn man weiß, daß die Geoden zu den ältesten Magiewirkern Deres gehören, aus deren Fundus viele Zauberkundige über die Jahrtausende reich geschöpft haben. Andere Sprüche wiederum werden nur regeltechnisch so behandelt wie bereits bekannte Formeln, obwohl sie sich in der Art der Durchführung und der Quelle der Kraft signifikant von diesen unterscheiden.

Geoden gehen wie die menschlichen Druiden von der Vorstellung aus, daß sie ihre Zaubers mit der Lebenskraft Sumus wirken. Sie besitzen jedoch weder Repräsentationen noch Symbole für ihre Zauberei, sondern kleiden sie in die Form der dringlichen Bitte an die Erdmutter oder eine Anrufung der Geister der Elemente.

Zu Spielbeginn besitzen Geoden 40 Lebens- und 15 Astralpunkte. Sie können beim Stufenanstieg jeden der beiden Werte mit je einem W6 verbessern. Sie müssen sich zu diesem Zeitpunkt für ein Element ihrer Wahl entscheiden. Geoden gleich welcher Schule erhalten pro Stufe 25 Versuche zur Steigerung ihrer Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung der Zauberkünste. Es ist ihnen möglich, bis zu 5 Steigerungsversuche zu verschieben.

Mit diesen Steigerungsversuchen können sie alle Zaubers ihrer eigenen Schule um 3 Punkte pro Stufe steigern, alle Zaubers der anderen "Geodenfakultät" und die "ihres" Elements um 2 Punkte pro Stufe und alle anderen Sprüche um 1 Punkt pro Stufe.

So gesellig Geoden im täglichen (weltlichen) Leben auch sein mögen, so verschlossen und abweisend werden sie, wenn die Zauberkunst zur Sprache kommt. Vor allem würden sie nur unter den dringlichsten Umständen einen Zauberspruch von einem Menschen erlernen, und da sie, wie auch die Druiden, sich selbst als Auserwählte sehen, sind sie sehr reserviert, was die Weitergabe magischer Formeln an Außenstehende angeht – einmal ganz davon abgesehen, daß durch ihre Vorstellung von der "Erdkraft" das Verständnis einer solchen Zaubershandlung nicht gerade vereinfacht würde...

Schelmenzauberei

Schelme neigen dazu, den Einsatz von Magie als Auflockerung ihres Lebens zu sehen, und gerade dann zu zaubern, wenn es ihnen in den Sinn kommt. Diese rein intuitive Einstellung zur Zauberei ist natürlich jeglicher wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der arkanen Lehre geradewegs entgegengesetzt, und trotzdem haben die "Koboldskinder" ein gewisses Verständnis dafür, wann ein Zauber angemessen ist und wann nicht.

Dies mag mit ihrer Erziehung in der Nebenwelt der Feen und Kobolde zusammenhängen, denn diese Wesen wissen sehr wohl um die Zusammenhänge der Welt, sind sie doch Wesen, denen die fleischliche Existenz weniger bedeutet als das harmonische Spiel der Kräfte – auch wenn Menschen dies vielleicht nicht auf den ersten Blick erkennen mögen.

Es ist unbekannt, ob die Schelme (und damit wohl auch viele



andere Feenwesen) irgendeine Repräsentation der Zauberei, irgendwelche Abbilder oder Symbolismen als "geistige Brücke" benutzen, es darf jedoch bezweifelt werden. Aus diesem Grunde ist es auch für Außenstehende so ungemein schwierig, Koboldsmagie zu erlernen, wie auch die Schelme gehörige Probleme mit fremden Zaubern haben, auch wenn sie einen solchen erlernen wollen. Die Umwandlung einer gildenmagischen Thesis oder eines elfischen Klangerlebnisses in das Verständnis der Schelme umzusetzen und umgekehrt, erfordert ein großes Maß an Ausdauer – und dafür sind die Schelme nun nicht gerade berühmt.

Wenn der Schelm ins Abenteuerleben tritt, besitzt er eine Lebensenergie von 30 Punkten und eine Astralenergie von 20 Punkten. Zu diesem Zeitpunkt kennt er 13 Zauber.

Jedesmal, wenn er später eine neue Stufe erreicht, würfelt er $1W6+2$, um zu bestimmen, wie viele Punkte ihm zur Verfügung stehen, die er nach eigenem Ermessen auf LE und AE verteilen kann. Schelme erhalten 20 Steigerungsversuche pro Stufe für die Verbesserung ihrer Zauberkünste und 20 Versuche zur Talentsteigerung, wobei sie jedoch keine Umwandlungen von der einen zur anderen Art durchführen können. Sie können alle Zauber koboldischen Ursprungs (also ihre eigenen Schelmenzaubereien) um 3 Punkte pro Stufe steigern, alle anderen Sprüche und Formeln um 1 Punkt pro Stufe.

Für gewöhnlich lernen sie neue Zauber (und Tricks und Kniffe in den ihnen bekannten Zaubereien) dort, wo es für sie am einfachsten ist, in den meisten Fällen also durch Beobachtung eines magisch begabten Gefährten. Es soll sogar vorkommen, daß sie Lehrmeister oder Bibliotheken besuchen, aber solche Fälle gelten als überaus selten (und kaum ein Lehrmeister oder Bibliothekar wird einem Schelm einen zweiten Besuch gestatten). Hin und wieder ziehen sie sich in verwunschene Wälder zurück, um mit den Kobolden und – wie es heißt – anderen Feenwesen Rücksprache zu halten.

Die Zauberkunst der Scharlatane

Mancher Magier mag angewidert ob der "unwissenschaftlichen Schauzauberei" der Scharlatane sein Gesicht abwenden, mancher Druide mit Bestürzung auf die unbedarfte, nicht der Erdmutter verpflichtete Magie blicken – und beide werden dabei übersehen, daß die Jahrmarktszauberer sich ihr Handwerk und ihre Kunst hart erarbeiten mußten. Aberselbiges Vorurteil trifft ja auch den Gaukler, dessen Kunststücke so leicht und verspielt erscheinen und den Kriegermann ob der "Verschwendung von Talent" seufzen lassen. Scharlatane erlernen ihre Kunst zwar in erster Linie durch mündliche Weitergabe, was jedoch nicht heißt, daß sie kein Bücherwissen kennen. Vielmehr besitzt jeder Jahrmarktszauberer ein Buch mit seinen persönlichen Zaubern und allen verschiedenen Anwendungen und Spezialfällen derselben. Sie verwenden jeweils eine Thesis ähnlich jener der Magier, die jedoch weniger abstrakt und statt dessen mehr an der konkreten, gewünschten Illusion ausgerichtet ist. Sie rufen das Bild des Zaubers zwar ebenfalls mit einer gesprochenen Formel hervor, jedoch kann diese gemurmelt oder ohne besondere Betonung in einen Satz eingeflochten werden. Scharlatane beginnen das Spiel mit jeweils 25 Lebens- und Astralpunkten und der Kenntnis von 13 Zaubern. Sie können bei Erreichen einer neuen Stufe mit $1W6+1$ würfeln und das erhaltene

Resultat auf LE und AE verteilen, wobei sie jedoch beide Werte um mindestens 1 Punkt steigern müssen.

Zur Steigerung ihrer Talente erhalten sie pro Stufenanstieg 25 Versuche, für ihre Zauberkünste 20. Sie sind nicht in der Lage, Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten auszutauschen. Ihre spät entdeckte und nicht vollständig geschulte Kraft verwehrt ihnen den Zugang zu vielen mächtigen Zaubern; auf ihrem Gebiet – der Illusionszauberei – sind sie so beschlagen wie voll ausgebildete, gildenmagische Illusionisten. Sie können ihre Hauszauber und alle weiteren Illusionssprüche um jeweils 3 Punkte pro Stufe steigern (sofern sie für ihnen unbekannte Zauber einen Lehrmeister finden), alle anderen Formeln jedoch nur um 1 Punkt. Bei Verwandlungszaubern an Lebewesen sind sie auf ihren eigenen Leib beschränkt, können also niemals andere Lebewesen verwandeln.

Obwohl sie sich selbst nicht als Magier sehen, haben sie doch ein recht gutes Verhältnis zu den Gilden, die ihnen auch den Besuch ihrer Bibliotheken erlauben, wohl wissend, daß die "Inneren Arkana" ohnehin von den Scharlatanen nicht erkannt werden können. Allen anderen Zauberkünstlern gegenüber sind die Jahrmarktszauberer ebenfalls aufgeschlossen – nicht, daß sie besonders an deren Geheimnissen interessiert wären, eher schon an spannenden Geschichten, die sich farbenprächtig umsetzen lassen...

Die Rituale der Schamanen

Wohl die ursprünglichste Form der Zauberei finden wir bei den Stammeszauberern der Mohas und Nivesen, bei Goblins und Orks, und wenn die ältesten Überlieferungen stimmen, dann praktizieren sie diese Kunst bereits seit der Zeit, als die ersten Hjalder in Aventuriers Norden landeten. Und doch ist über die Rituale der Geisterseherinnen, Mediziner, Knochenträger und Schamaninnen dieser aventurischen Ureinwohner noch weniger bekannt als über die geheimen Künste der Druiden.

Wenn man die Zauberkunst der Schamanen jedoch genauer betrachtet, so wird man bald feststellen, daß trotz aller Hilfsmittel wie Trommeln und Rasseln, Körperbemalungen und Federschmuck keine Repräsentation eines Zaubers existiert. Besagte Hilfsmittel sollen alleine dazu dienen, die Geister zu besänftigen oder ihren Weg in eine bestimmte Richtung zu lenken.

Und es sind auch in der Tat die Geister, die den Zauber zur Wirkung bringen, sei es die Essenz der Elemente, sei es ein schweifender Geist von Tier oder Pflanze oder gar die Seele eines Verstorbenen. Der Schamane setzt seine Kraft (seine freie Astralenergie) also ein, um einen Kontakt zur Geisterwelt herzustellen, die Geister zu bitten, von ihnen zu fordern und sie zu lenken. Demzufolge gibt es keine Sinnbilder und Symbole für die einzelnen Zauber, nein, die Repräsentation durch die Gerätschaften der Schamanen, durch Kräuter, Bilder und Gesänge stellt die einzelnen, an der Zur-Wirkung-Bringen des Rituals beteiligten Geister dar. (Ähnliches kennen wir nur von den gildenländischen Beschwörern, die ja auch die Dienste von Geistern und Dämonen in Anspruch nehmen und keine uns bekannten Zaubersprüche verwenden.)

Diese Kontaktaufnahme mit den Geistern ist in hohem Maße fordernd für Körper und Geist, so daß es nicht verwundert, daß die Schamanen scheinbar durch Rauschkräuter und Trancegesänge



ihren Verstand vernebeln, denn kaum ein klarer Geist könnte die Eindrücke der Geisterwelt und die Schmerzen, die der durch das Ritual hervorgerufene Kraftverlust mit sich bringt, ohne Schaden überstehen.

Es besteht *de facto* kein Kontakt zwischen den Schamanen und anderen aventurischen Zauberkundigen, und viele Schamanen wären sicherlich entsetzt über die Art und Weise, wie andere Zauberer die Geisterkräfte anwenden. Und da ihre rituelle Magie so weit von jeder gewohnten Art der Anwendung der arkanen Kräfte entfernt ist, mag es vielleicht einmal Verständnis zwischen Schamanen und anderen Magiekundigen geben, niemals jedoch einen Austausch von Wissen.

Schamanen besitzen am Anfang ihrer Abenteuerlaufbahn 30 Lebenspunkte und 15 Astralpunkte; sie können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+1 würfeln und das erreichte Resultat auf LE und AE verteilen, wobei sie jedoch beide Werte um mindestens 1 Punkt steigern müssen.

Zur Steigerung ihrer Talente erhalten sie beim Stufenanstieg 25 Versuche, zur Steigerung ihrer rituellen Fertigkeiten 15. Auf Wunsch können sie maximal 5 Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten austauschen. Sie dürfen ihre rituellen Fertigkeiten um 2 Punkte pro Stufe steigern, haben jedoch keinen Zugang zu anderen Arten der Zauberei.



Die Tänze der Sharisad

Für viele Zauberkundige und auch nach dem Verständnis vieler Magiekundler besitzen Tänze, die mehr als nur eine rhythmische Bewegung des Körpers darstellen, ein enormes magisches Potential. Hexentänze, schamanistische Trancetänze, der Tanz der Mada und viele andere Spielarten zeigen, daß dieses Element bei vielen Zauberkundigen einen festen Platz im großen Fundus der magischen Handlungen gefunden hat. Doch nur die magiebegabte, tulamidische Tänzerin, die Sharisad, kann willentlich mittels ihrer Tänzer Zaubern wirken.

Die tulamidischen oder novadischen Tänzerinnen rechnen sich selbst eigentlich nicht zur Gemeinschaft der Zauberkundigen. Zum einen besitzen ohnehin wenige von ihnen die Gabe, zum anderen sind ihre Tänze so weit vom flüchtigen oder rituellen Zaubern entfernt, daß ein Gedanke an einen Austausch der Kenntnisse ohnehin nicht aufkommen kann.

Aber auch wenn der Sharisad dies nicht bewußt ist, so entspringt ihre Zauberkraft denselben Grundlagen wie die anderer Magiekundiger, mit dem wichtigen Unterschied, daß sie die magischen Muster nicht in ihrem Geist, sondern mit ihrem gesamten Körper formt. Aus diesem Grund erscheinen die magischen Tänze dem unvoreingenommenen Betrachter auch trotz aller scheinbaren Leichtigkeit und Gelassenheit so unbeschreibbar schwierig – bisweilen mag die Stellung eines Fingers, ein korrekter Hüftknick, ja ein Augenaufschlag bereits entscheidend für die Wirkung des magischen Tanzes sein.

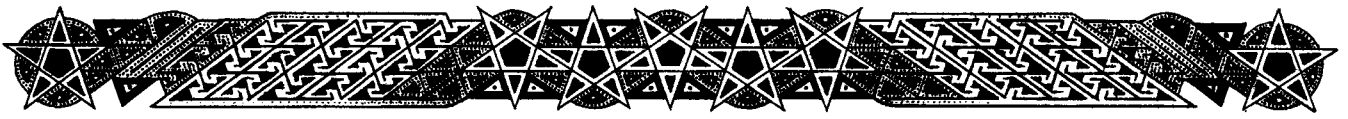
Die Sharisad webt ihr Muster jedoch langsam, über die gesamte Dauer des Tanzes.

Die Astralenergie der Tänzerin beträgt zu Beginn des Spiels 15 ASP, ihre Lebensenergie 30 LP. Beim Stufenanstieg würfelt sie wie nicht magiebegabte Heldinnen mit 1W6. Die erwürfelte Punktzahl kann sie nach Belieben auf ihre Lebens- oder ihre Astralenergie verteilen, wobei letztere jedoch niemals über 30 ASP hinaus erhöht werden kann.

Eine Sharisad erhält beim Stufenanstieg 21 Versuche, um die Zauberkunst ihrer sieben magischen Tänze zu verbessern (die rastullahgefällige Novadi-Sharisad erhält 27 Versuche für ihre neun Tänze), und 30 Würfe zur Steigerung ihrer "weltlichen" Talente. Eine Umverteilung ist nicht möglich. Sie kann die Fertigkeiten in ihren Tänzen um jeweils maximal 2 Punkte pro Stufe steigern.

Da die magischen Tanzkünste fast ausschließlich auf den tulamidischen Kulturkreis beschränkt sind und ein Austausch von Kenntnissen ohnehin unmöglich ist, verwundert es nicht, daß die einzigen anderen Zauberkundigen, mit denen die Sharisad hin und wieder Kontakt pflegen, Magier und Scharlatane sind. Bisweilen finden sich ein Illusionist und eine Sharisad zusammen, um gemeinsame Auftritte vorzubereiten – was in der Tat ein Fest für die Sinne werden kann.

Da die Novadi-Sharisad ihre Kunst mit noch größerem Ernst betreibt, hat sie sich auch fast völlig vom Rest der Welt entfernt. Sie betrachtet die Zauberkunst ihrer Tänze auch weniger als magische Kunst denn als Geschenk Rastullahs, und hat demzufolge so gut wie keinen Kontakt zu anderen Zauberkundigen.



Die Zauberei der Magie-Dilettanten

So sehr Magier, Hexen und Druiden auch versuchen, schon bei Kindern einen Funken der Kraft zu entdecken, es gibt doch immer wieder Fälle, in denen sich die Gabe erst sehr spät manifestiert – zu spät, um sie noch ausbilden und lenken zu können.

Man kann diese sogenannten Magie-Dilettanten kaum als Zauberkundige bezeichnen, denn sie haben so lange keine Kenntnis von der Kraft, bis sie sich schließlich Bahn bricht. Meist wissen sie nicht einmal, wie sie ihre neuentdeckten Fähigkeiten bändigen können, und so nahm mehr als ein Magie-Dilettant ein tragisches Ende. Allgemein gehen die Magiekundler davon aus, daß die Kräfte des Magie-Dilettanten durch seine Umgebung geprägt werden, was sich ja vor allem in ihrer Fähigkeit zu oftmals meisterlichem Handwerk äußert. Und so sind die Zauber, die der Dilettant wirkt auch meist als drängender innerer Wunsch nach einem Gelingen schwieriger, aber dennoch weltlicher Aufgaben zu verstehen. Die Kraft, die im Dilettanten pulsiert, wird durch die äußere Aufgabe geformt und nimmt damit Muster an, die denen bekannter Formeln recht ähnlich sehen.

Magie-Dilettanten beginnen ihre Abenteuerkarriere mit einer LE von 30 und einer AE von 1W6+3 Punkten. Beim Stufenanstieg

würfeln sie wie nicht magiebegabte Wesen mit 1W6, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte sie pro Stufe hinzugewinnen. Sie können maximal 2 davon in Astralpunkte umwandeln, jedoch muß die LE pro Stufe um mindestens 1 Punkt steigen. Zur Steigerung ihrer Talente stehen den Magie-Dilettanten 30 Versuche zur Verfügung. Sie behandeln ihre Zauberkundigkeiten wie zusätzliche Talente, müssen dabei jedoch folgende Bedingungen beachten: Für jeden Versuch, eine der Zauberkundigkeiten zu steigern, müssen 2 Versuche zur Talentsteigerung geopfert werden; die Zauberkundigkeiten können nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden, wofür maximal 3 Versuche aufgewandt werden dürfen.

Im Laufe ihrer Karriere können Magie-Dilettanten maximal 3 Zauberkundigkeiten aus der auf Seite 36 zu findenden Liste erlernen – oder besser gesagt, sie werden diese Zauberkundigkeiten, die sie zu Spielbeginn festgelegt haben, irgendwann einmal ausführen können. Es fehlt alleine ein Lehrmeister, der ihre Möglichkeiten erkennt und sie auf den richtigen Weg führt. Je nach Art des Zaubers mag dies ein Magier, Druide, Elf oder eine Hexe sein, die selbigen Spruch ebenfalls beherrschen. Dieses "Erkennen" ist auch meist die einzige Zusammenarbeit zwischen Dilettanten und anderen Zauberkundigen (wenn man einmal davon absieht, daß viele nur schwach Zauberkundige schließlich als Helfer in den Magierakademien landen).

Erlernen & Verbessern von Zaubersprüchen

»Meister, was macht einen guten Lehrer aus?

Ein guter Lehrer kennt den Wandel der Zeit und wandelt sich mit der Welt.

Aber Meister, das sagtet Ihr doch auch vom erfüllt geführten Leben?

Eben.«

—Gespräche Rohals des Weisen, Bd. XVI, Frage 44

Nachdem nun geklärt ist, wie die magiebegabten Helden zu ihren ersten Sprüchen und Formeln kommen und wie sich ihre Zauberei voneinander unterscheidet, behandelt dieses Kapitel die verschiedenen Arten, wie ein Held an neue Zauberkundigkeiten gelangen kann und welche Methoden ihm zur Verfügung stehen, seine Zauberkundigkeiten zu verbessern. Die generelle Regelung zur Steigerung der Zauberkundigkeiten finden Sie auf Seite 12f.; hier hingegen soll beleuchtet werden, wie dieser Vorgang im Detail zu verstehen ist. Wir kennen vier verschiedene Möglichkeiten, die Zauberkundigkeiten zu verbessern und neue Sprüche zu erlernen: das *Lernen durch Anwendung*, das *Lernen bei einem Lehrmeister*, das *gegenseitige Lehren und Lernen* und das *Studium magischer Werke*.

Lernen durch Anwendung

Ein magiebegabter Held wird im Laufe seines abenteuerlichen Lebens sicherlich eine Vorliebe für bestimmte Zauberkundigkeiten entwickeln und diese auch häufiger anwenden. (Wer kennt sie nicht, die funkensprühenden Magier, die Druiden, die ob ihrer Zwingtanz-Geste einen "Zauberarm" riskieren, die ständig unsichtbaren Elfen und die Hexen, die immerzu ein "Was du jetzt wirklich brauchst, ist..." vor sich hin murmeln?)

Diese Zauberkundigkeiten gehen dem Helden bald so leicht von der Hand, daß wir annehmen können, er verbessert durch ständige Übung Schritt für Schritt seine Zauberkundigkeiten in diesem Spruch.

Es ist nicht notwendig, daß Sie als Meister Buch über diese Vorlieben Ihrer Helden führen. Sie werden bald herausfinden, welche Zauberkundigkeiten die Helden bevorzugen. Wenn nun ein Held eine neue Stufe erreicht, kann er ohne weiteren Zeit- und Kostenaufwand versuchen, seine Zauberkundigkeiten in seinen "Lieblings"-Zauberkundigkeiten zu verbessern. Je weiter ein Held fortschreitet, desto häufiger wird diese Methode Anwendung finden.

Für viele Zauberkundigkeiten – und ganz besonders für jene, in denen er noch keine aktive Kenntnis besitzt (ZF noch weniger als -5 oder die ZF noch nie gesteigert) – ist es jedoch unumgänglich, daß der Held den Spruch aus einer anderen Quelle lernt. Dies mag ein Lehrmeister, ein Gefährte oder eine wohlsortierte Bibliothek sein.

Lernen bei einem Lehrmeister

Hier bieten sich zwei verschiedene Möglichkeiten an, die jedoch spieltechnisch auf das Gleiche hinauslaufen: Der Zauberkundige kann entweder eine Magierakademie oder einen unabhängigen Lehrer aufsuchen. Der Lehrmeister muß eine ZF von mindestens 7 in dem gewünschten Zauberkundigkeiten haben und zudem einen TaW: *Lehren von ebenfalls 7 oder mehr* aufweisen können. Alle Magister an den Akademien erfüllen letztere Bedingung, es stellt sich nur die Frage, ob sie auch die gewünschten Formeln beherrschen.

Wichtig bei dieser Art des Lernens ist vor allem, daß der Zauberkundige Ruhe und Abgeschlossenheit vorfindet, um sich frei von weltlichen



Studienaufwand

In diesem Abschnitt und auch an anderen Stellen der Magieregeln werden des öfteren die Begriffe *Studium*, *intensives Studium* und *aufopferungsvolles Studium* verwandt. Diese Ausdrücke stehen für den Aufwand, den ein Zauberkundiger treiben muß, um sich eine bestimmte Fertigkeit oder einen Zauberspruch anzueignen.

Hierbei bedeutet *Studium*, daß der Zauberer mindestens 2 Stunden am Tag mit dem Erlernen der gewünschten Fertigkeit verbringen muß, *intensives Studium*, daß er 4 Stunden täglich aufwenden muß, und *aufopferungsvolles Studium*, daß er sich während der Lernzeit nur noch um elementarste Bedürfnisse kümmern kann (d.h. etwa 8 Stunden am Tag im Gespräch mit dem Lehrmeister verbringt oder über den entsprechenden Büchern hockt und keinesfalls auf abenteuerliche Reisen gehen kann). Aufopferungsvolles Studium bedeutet zudem, daß der Zauberkundige so sehr von der Tätigkeit eingenommen wird, daß er sich auf kein anderes Studium konzentrieren kann.

Es ist natürlich möglich, statt einer Woche aufopferungsvollen Studiums vier Wochen gewöhnlichen Studiums zu verbringen oder statt zwei Wochen intensiven Studiums eine Woche aufopferungsvollen Studiums einzulegen, jedoch gilt im ersteren Fall weiterhin, daß sich der Zauberer derweil keinen anderen Forschungen widmen kann – was als aufopferungsvolles Studium deklariert ist, fordert den Geist so sehr, daß weiteres Lernen schlechterdings unmöglich ist. Er kann jedoch in diesem Fall wenigstens seinen Tagesgeschäften nachgehen.

Werden während dieser Studiendauer Proben verlangt, so müssen sie in regelmäßigen Abständen über den Studienzeitraum verteilt werden, und ein Scheitern der Probe bedeutet, daß der letzte Lernabschnitt umsonst war und wiederholt werden muß.

Belangen ganz auf die Magie zu konzentrieren und tiefere Einblicke in das Wesen der Zauberei zu erhalten.

In dieser magischen Umgebung darf der Studierende nun während einer Woche aufopferungsvollen Studiums und zusätzlicher klärender Gespräche mit dem Meister fünf Steigerungsversuche auf die Zauberkünste ablegen, die ihm der Lehrer beibringen kann. Diese Steigerungsversuche können auf bis zu fünf verschiedene Zauberkünste verteilt werden, jedoch kann während dieser Zeit kein nichtmagisches Talent gesteigert werden. Auch eine "Große Meditation" (die Umwandlung von ZF-Steigerungen in ASP) ist auf diese Art möglich und dauert, wie sich leicht ergibt, zwei Wochen.

Will der Schüler nur einen speziellen Spruch erlernen, so gelten die selben Bedingungen wie unter **Gegenseitiges Lehren und Lernen** angegeben, jedoch ist die erforderliche Zeitdauer halbiert (es handelt sich um aufopferungsvolles Studium), es sei denn, der Schüler strebt eine ZF von 10 oder mehr an.

Ein Schüler kann dabei niemals eine höhere ZF in einem Zauberkunst erwerben als sein Meister.

Für gewöhnlich wird ein Zauberkundiger einen Lehrmeister oder eine Akademie aufsuchen, wenn er glaubt, seine neuen Erfahrungen mit seinem magischen Wissen in Einklang bringen zu müssen

(will heißen, wenn er eine neue Stufe erreicht). Es ist auch möglich, daß dies während des Spiels geschieht, jedoch muß dann jeder Steigerungsversuch von den ZF-Steigerungen der nächsten Stufe abgezogen werden. Beachten Sie hierbei bitte auch, daß die Anzahl maximaler Erhöhungen pro Stufe eingehalten wird. Ausnahmen von dieser Regelung bedürfen der ausdrücklichen Einwilligung des Spielleiters (und sollten nur gewährt werden, wenn der Spielfluß dies erfordert)!

Der Besuch einer Akademie ist normalerweise kostenlos, denn die Akademieleiter erwarten meistens nur, daß der Studierende seine Erlebnisse und Erfahrungen der letzten Zeit niederschreibt und dieses Wissen (vielleicht gar eine neue *Thesis*) der Akademie überläßt. Da auch ein Magier oder Elf nicht von Liebe, Luft und Astralpunkten alleine leben kann, gelten im allgemeinen Unterhaltskosten für das Leben an einer Akademie von mindestens 3 Dukaten pro Woche für Wasser, Brot, Schreibwerkzeug, Papier und ein gelegentliches Fleischgericht. Annehmlichkeiten wie Wein oder Bäder können diese Kosten schnell in die Höhe treiben...

Ein unabhängiger Lehrmeister verlangt zwischen 2 und 20 Dukaten pro ZF-Punkt, zu dem er seinem Schüler verhilft. Denn im Gegensatz zu den Akademien, die einen erheblichen Umsatz mit Heilungen, dem Erkennen magischer Gegenstände oder dem Erschaffen derselben machen, leben die "freien" Meister der Magie häufig allein von ihrer Lehrtätigkeit. Auch zu diesem Betrag sind noch etwa 3 Dukaten pro Woche für Unterhaltskosten zu addieren. Meister ihrer Kunst, die einem Helden eine ZF von 10 oder mehr beibringen sollen, sind übrigens so selten, daß sie es sich erlauben können, auch den doppelten Satz zu verlangen.

Beachten Sie bitte, daß es mit Geld allein häufig nicht getan ist, wenn ein Held sich einen eigenen Lehrmeister sucht. Ein Magier, der einer Hexe eine klassische Gildenformel beibringen soll, muß sicherlich zuerst einmal überredet werden (und umgekehrt natürlich genauso, wenn nicht gar in viel stärkerem Maße); andererseits gilt manchem elfischen Lehrmeister ein schön gearbeitetes Geschenk oft mehr als klingende Münze.

Die angegebenen Kosten sollten Sie nur als Vorschläge nehmen, nicht aber als festgelegte "Gebührenordnung" (so bürokratisch sind nicht einmal die Gildenmagier). Uns ist in diesem Zusammenhang nur daran gelegen, daß die Spieler ein Gefühl dafür bekommen, daß ihre Helden auch zwischen den Abenteuern ihr Leben fortsetzen und daß viele Dinge in dieser "spielfreien Zeit" geschehen können. Das Leben aber kostet Geld – mit dieser Erfahrung sollten Sie Ihre Helden schon konfrontieren.

Gegenseitiges Lehren und Lernen

Bei reisenden Helden kommt es ja nicht selten vor, daß ein studierender Magus, eine Hexe und vielleicht noch ein Elf zusammen mit magieunkundigen Gefährten durch die Lande ziehen. Schon nach kürzester Zeit wird die Zauberkünste der Neugier nach den Sprüchen ihrer Gefährten schier übermannen, zumal, wenn er eine der ihm unbekannten Formeln in ihrer vollen Wirkung beobachten konnte. Also wird es heißen: »Den will ich auch!« Diesem Wunsch sei hiermit Genüge getan:

Auch beim Erlernen von Zaubersprüchen unter Freunden gelten dieselben Einschränkungen wie beim Besuch eines Lehrmeisters: Um einen Spruch weitergeben zu können, muß der Lehrer diese



Formel mit einer ZF von *mindestens* 7 beherrschen und einen TaW: *Lehren von ebenfalls mindestens* 7 aufweisen können. Ein Schüler kann dabei niemals eine höhere ZF in einem Zauber erwerben als sein Meister.

Wenn nun ein anderer Held bei ihm einen Spruch erlernen will, muß dafür etwa eine Woche *intensiven Studiums* veranschlagt werden. Während dieser Zeit müssen sich Lehrer und Schüler also mindestens 4 Stunden pro Tag mit dem entsprechenden Zauberspruch beschäftigen. Die genaue Zeit beträgt: Differenz der ZF-Werte von Schüler und Lehrer in Tagen. Dieser Zeitraum wird verdoppelt, wenn Lehrer und Schüler aus unterschiedlichen Magiebereichen – z.B. elfischer Schüler und druidischer Lehrer – stammen, da sie vollkommen unterschiedliche Repräsentationen für denselben Vorgang verwenden. Der Schüler erlernt den Spruch jedoch in der für ihn üblichen Repräsentation.

Am Abschluß dieser „Lehrzeit“ muß der Schüler eine Klugheitsprobe ablegen (um 2 Punkte erschwert, wenn Lehrer und Schüler aus unterschiedlichen Magiebereichen stammen, um 5 Punkte, wenn einer der beiden gar ein Schelm ist). Gelingt diese, so hat er das Anrecht auf einen Steigerungsversuch in dieser Zauberkunst.

Hat der Schüler in dem zu erlernenden Spruch eine ZF von weniger als 0, so muß nicht nur ihm eine Klugheitsprobe gelingen, sondern auch dem Lehrer eine Lehren-Probe, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die ZF des Schülers kleiner als 0 ist. Mißlingt entweder die KL-Probe oder die Lehren-Probe, so hat sich der Schüler offensichtlich in einen falschen Weg verrannt und der ganze Lernprozeß muß von vorne beginnen.

Je nach Fähigkeit des Lehrers ist der nun folgende Steigerungsversuch entsprechend erleichtert (die Werte für Lehren und ZF sind kumulativ, addieren Sie die entsprechende Zahl zum Steigerungswurf):

TaW: Lehren 10+: +1

TaW: Lehren 15+: +2

TaW: Lehren 18: +3

ZF des Lehrers 10+: +1

ZF des Lehrers 15+: +2

ZF des Lehrers 18: +3

Über die Steigerungsversuche sollten Sie genau Buch führen, denn für je 2 Steigerungsversuche, die ein Held so verbraucht, verliert er einen ZF-Steigerungsversuch beim nächsten Stufenanstieg. (Man kann sich nun einmal nicht mit allen Dingen gleichzeitig beschäftigen).

Unter Freunden wird man natürlich kaum Gold voneinander verlangen; viel wahrscheinlicher ist es, daß auf diese Weise die Kenntnis vieler Zaubersprüche bald Allgemeingut wird. Nun, so lange dies nicht überhand nimmt und die Helden vor lauter Lernen nicht mehr zum Abenteuer kommen, sollten Sie dem Ganzen auch keine Steine in den Weg legen...

Lernen aus magischen Werken

Die vierte Möglichkeit, neue Zauberkünste zu erlernen oder bestehende zu verbessern, ist die aufmerksame Lektüre eines magischen Buches (entweder in einer entsprechenden Bibliothek oder aus eigenem Besitz). Diese Möglichkeit steht zwar allen zauberkundigen Helden offen, jedoch machen fast ausschließlich die Magier davon Gebrauch, da die meisten Werke, die einen entspre-

chenden Nutzen mit sich bringen, von Magiern verfaßt wurden und demzufolge auch deren Symbolsprache und Formalismen verwenden.

Wir unterscheiden für den Lernvorgang solche Werke, die bereits eine vorliegende These zur Verfügung stellen (aus ihnen kann eine unbekannte Formel erlernt werden), Bücher, aus denen sich eine These ableiten läßt (dies erfordert gehöriges magiekundliches Studium) und Hintergrundwerke, die sich mit den verschiedenen Spezialgebieten und besonderen Anwendungen der Zauberei befassen.

Zum Erlernen einer vorliegenden These (wenn der Spruch also noch nicht zur aktiven Kenntnis des Zaubers gehört), benötigt ein Magier so viele Tage intensiven Studiums, wie seine ZF in der entsprechenden Formel unter 0 liegt; Druiden, Elfen, Geoden, Hexen und Scharlatane benötigen den doppelten Zeitraum, Schelme gar den dreifachen. Liegt die These bereits vor und hat der Zaubersucher bereits die aktive Kenntnis der Formel, so ermöglicht eine Woche intensiven Studiums einen Steigerungswurf auf die entsprechende Zauberkunst.

Wenn das Buch Grundlagen und Theorie einer These (also nicht die These selbst) enthält, die der lernwillige Zauberkundige bereits kennt, so kann er versuchen, ihre tieferen Geheimnisse zu ergründen: Wenn er sich eine Woche aufopferungsvoll mit einer These und deren Beschreibung auseinandersetzt, steht ihm ein Steigerungsversuch in der entsprechenden Zauberkunst zu. Andere Zauberkundige müssen dafür die doppelte oder gar dreifache Zeit aufwenden (siehe oben).

Die These ist jedoch nur so detailliert wie die Kenntnisse desjenigen, der sie niedergeschrieben hat. Sie können als Meister also bestimmen, daß sich ein bestimmtes Buch nur bis zu einem festgelegten Wert der Zauberkunst verwenden läßt und für weitergehende Studien ein besseres Buch oder ein Lehrmeister konsultiert werden müssen. (Anmerkung: Man kann übrigens aus der Art, wie ein Zauberkundiger einen bestimmten Spruch anwendet, erkennen, auf welchen „alten Meister“ die Formel zurückgeht – immer genügend magiekundliches Wissen vorausgesetzt.)

Hintergrundwerke, die keine These enthalten, sind am wenigsten zur Verbesserung von Zauberkünsten geeignet, dafür läßt sich hier jedoch Wissen über viele unterschiedliche Zauberspezialgebiete erlangen: Um einen Steigerungswurf für einen beliebigen Zauber des entsprechenden Spezialgebiets zu erhalten, muß ein Zauberkundiger vier Wochen Studienzeit einrechnen. Es können jedoch die Hintergründe von zwei Zaubern gleichzeitig erforscht werden, d.h. nach Abschluß dieser vier Wochen kann jeweils ein Steigerungsversuch auf zwei unterschiedliche Zauberspezialgebiete unternommen werden.

Beachten Sie bitte, daß viele magische Bücher bereits von Hause aus einige Freiwürfe auf verschiedene Talente und Zauberkünste bieten; diese werden jedoch nur bei der erfolgreichen Erstlektüre des Buches fällig und auf jeden Fall vor den hier genannten Lernverfahren angewendet. Weitere Details zu den entsprechenden Zauberbüchern können Sie im Kapitel **Die magische Bibliothek** in den **Mysteria Arkana** nachschlagen.

Die Benutzung einer Bibliothek kostet zwischen 1 Heller und 1 Silbertaler pro Tag, wozu natürlich noch die laufenden Unterhaltskosten und Aufwendungen für Pergament und Schreibzeug kommen. Ein magisches Buch zu erwerben, kostet – je nach Bedeutung des Werks – zwischen 25 und 2.000 Dukaten.



ZAUBERKUNDIGE HELDEN

Der Magier

»Als Magier und Magierinnen im Sinne dieser Definition gelten all jene, welche die arkanen Kräfte an einem der unter 2.4 genannten Institute geschult und geübt, gleichfalls unter Supervision demonstriert und somit ihre Kenntnis bewiesen haben. Zum Zeichen ihrer Rechte und Pflichten sollen sie die Siegel ihrer Akademie in ihrer Hand tragen und an ihrer Kleidung als von arkaner Profession kenntlich sein. An Hand und Hals, Leben, Leib, Freiheit und Besitz gerichtet werden sollen sie nicht nach des Greifen Recht und nicht nach der Fürsten Recht, sondern nach der Gilden Recht, wie allfolgend beschrieben...«

—Aus einer frühen Fassung des Codex Albyricus

Hintergrund

Hin und wieder kommen in Aventurien Kinder zur Welt, deren Heranwachsen von seltsamen Ereignissen begleitet wird: Ein Apfel, den sie nicht erreichen können, springt ihnen plötzlich vom Tisch entgegen; ein Spielkamerad, der sie verprügeln will, windet sich unversehens vor heftigen, aber unerklärlichen Schmerzen. Manchmal verlöschen die übersinnlichen Kräfte eines solchen Kindes unbemerkt, wenn es erwachsen wird, meistens aber bemerken die Eltern oder zu diesem Zweck durch die Lande ziehende Priester und Gelehrte, daß das Kind "die Gabe" oder "die Kraft" besitzt. Und da in vielen Gegenden der Magier-Stand zu den angesehensten Berufen zählt, werden die Eltern mit ihrem Sprößling, sobald er das zehnte Lebensjahr erreicht hat, zu einer Magie-Akademie eilen, um ihr Kind dem Vorsteher zu präsentieren. Wenn das Kind die eingehende und langwierige Überprüfung durch den gesamten Lehrkörper der Akademie besteht, wird es in das Haus aufgenommen. Im Verlauf von mindestens acht Jahren besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Meistermagier, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Philosophie, Dämonologie und andere Wissenschaften, vor allem aber wird ihnen beigebracht, wie sich die arkanen Kräfte, die den Kindern oft selbst unheimlich sind, in geordnete Bahnen lenken und kontrollieren, ja schließlich sogar nutzbringend einsetzen lassen.

Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses irgendeinen Zauber durchzuführen. Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlußprüfung, zu der unter anderem ein Demonstrationszaubern in den von der Akademie gelehrtten Sprüchen gehört. Nach bestandener Prüfung wird den Jungmagiern oder Jungmagierinnen das Siegel der Akademie in die linke Handfläche tätowiert, und sie empfangen als weitere sichtbare Auszeichnung ihren persönlichen Zauberstab aus dem Holz der Blutulme oder Steineiche.

Es gibt Magier – und das sind nicht wenige –, die sich nach ihrer Akademiezeit sofort von neuem in das Studium der arkanen Künste vertiefen. Sie widmen ihr ganzes Leben der Forschung, immer auf der Suche nach neuen Erkenntnissen in dieser unheimlichsten und geheimnisvollsten aller Wissenschaften. Über diese Arbeit wird die Studierstube zu ihrer Welt, das alltägliche Leben empfinden sie als lästige Störung ihrer Tätigkeit.

Aber da ist noch eine zweite Gruppe, zu der gehören jene Magier und Magierinnen, die das Leben, ferne Länder, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennenlernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu sammeln, und auch, um sich einen Namen in der "wirklichen Welt" zu machen. Die mutigsten und wissensdurstigsten von ihnen schließen sich nicht großen und gut bezahlten Expeditionen in den hohen Norden oder ins ferne Gildenland an, sondern ziehen mit wenigen Gefährten umher, stets auf der Suche nach Abenteuern, in denen sie ihre arkanen Kräfte formen und sich mit Mächten aus vergangener Zeit oder fremden Sphären messen können: Die Rede ist von den Spielermagiern.

Die Rolle des Magiers

Zu den schwierigsten Aufgaben in einem Rollenspiel gehört zweifellos die rollengerechte Führung eines frisch gebackenen Magiers. Versuchen Sie, sich in die Gedankenwelt eines klugen, aber ein wenig weltfremden jungen Wissenschaftlers hineinzusetzen,





der seine Umgebung manchmal überheblich, aber doch stets mit neugierigen Augen betrachtet.

Gewiß gibt es alte, machtvolle Magier, vollendete Meister ihrer Kunst, und doch finstere Zeitgenossen, in deren Herzen nur Haß und Bosheit wohnen. Ein junger Zauberer aber, der eben die Akademie verlassen hat, spürt in sich noch die moralischen Unterweisungen seiner Lehrer. Er wird seine übernatürlichen Kräfte zunächst nur für "das Gute" oder im Dienste der Wissenschaft einsetzen. Allzu bald wird ihn jedoch das Leben lehren, wie schwer es ist, eine klare Trennlinie zwischen "Gut" und "Böse" zu ziehen, und daß es sich in einer Welt wie Aventurien nur die fähigsten und mächtigsten Helden leisten können, unverdrossen für ihre aufrichtigen Überzeugungen einzutreten.

Kein Wunder also, wenn erfahrene Magierinnen und Magier, die mit einem Fingerschnippen ein Leben auslöschen könnten, sich mit einer Schale aus Arroganz und Zynismus umgeben, auch wenn sie weiterhin ihren moralischen Prinzipien treu geblieben sind. Wahrlich, die Welt wird die Seele der Zauberer nie ergründen können!

Wenn Sie beschließen, einen Magier zu spielen, sollten Sie die ersten Spuren dieser Überheblichkeit mit Wissensdurst und etwas Naivität, vor allem im Umgang mit Menschen, mischen. Zu einem echten Zauberer gehören immer auch der Stolz auf seine Kunst, die Liebe zu großen Gesten und ein wenig Pathos. Murmeln Sie hin und wieder etwas Unverständliches, stellen Sie weitschweifige Hypothesen auf und werfen Sie sie im nächsten Moment wieder. Auch das Ins-Blaue-Philosophieren bei einem guten Glas Wein ist eine häufig zu findende Vorliebe der Magier.

Und, vor allem, zaubern Sie, was das Zeug hält. Auch die anfänglich geringe Astralenergie sollte Sie nicht davon abhalten, knifflige Situationen mit den Mitteln zu lösen, die Ihrem Magier oder Ihrer Magierin zu eigen sind – Zauberer heißen schließlich Zauberer, weil sie zaubern.

Zitate

»Gewagt, gewagt, Eure These, Hochwürden. Habt ihr schon einmal die Schriften von Sphagitos von Belhanka in Betracht gezogen? Nein? Dachte ich mir...«

»Bei allen Niederhöllen! Einen veritablen FULMINICTUS beherrscht ihr da, Tochter der Auen.«

»Im Namen der Hesinde und ihrer Geschwister, im Namen Mathazilels, der von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang herrscht, und im Namen deines vielgehörnten Meisters Amazeroth befehle ich dir...«

»Altes Artefakt prototulamidischen Ursprungs, würde ich meinen. Enthält einen triphonischen Cantus zum Behufe transformatorischer Manipulationen, in reversierter Kopplung... Was? Wert? Weiß ich doch nicht! Bin ich ein Trödler oder was?«

Kleidung und Waffen:

Sei es, weil vielen Magiern die Heimlichtuerei verhaßt ist, sei es, weil die meisten magiekundigen Männer und Frauen nicht frei von Eitelkeit sind – jedenfalls neigen sie fast alle dazu, sich durch ihre Kleidung zu erkennen zu geben: Hohe spitze Hüte oder gehörnte Kappen, wallende Reisemäntel mit reich besticktem, seidenem Innenfutter und mit arkanen Symbolen versehener Schmuck gehören zur Alltagskleidung der reisenden Magier und Magierinnen

Der Magier bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugkeit: 13+

Charisma: 12+

Neugier: 6+

Aberglaube: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 4	arm	verwaist, durch Stipendium zur Akademie gekommen oder aus einer Elf-Mensch-Verbindung
5 - 13	mittelst.	Kinder von Handwerkern, reisenden Magiern oder einfachen Geweihten
15 - 19	reich	Kinder von hohen Geweihten, bekannten Magiern oder reichen Kaufleuten
20	adlig	Kinder des Landadels. Als Magier sind sie von der Erbfolge ausgeschlossen und dürfen kein Lehen übernehmen.

Haarfarbe (W20):

1-7	8-10	11-12	13-15	16-17	18-19	20
schwarz	braun	rot	dkl'blond	m'blond	h'blond	albino

Körpergröße: 160 + W20 + 3W6 (164-198 Halbfinger/cm)

Gewicht: Größe – 110 Stein/kg

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 30

Zauber-Grundkenntnisse: je nach Akademie

– ihre Festtracht ist ungleich prachtvoller. Dazu gehört in jedem Fall der meist schulterhohe Zauberstab, ein mit Runen und Zeichen beschnittener, unzerbrechlicher Stecken, das Zeichen der Magierwürde.

Die meisten Adepten wurden auf der Akademie in der Kunst des Stockfechtens unterwiesen und wissen ihren Stab sehr wohl als Waffe zu führen. Die Zier- und Ritualdolche vieler Magier lassen sich ebenfalls im Kampf verwenden, und in neuester Zeit findet man auch immer häufiger Magierinnen und Magier, die ein leichtes Florett zu führen wissen. Schwerere Waffen und fast alle Rüstungen sind den Magiern ein Greuel, da sie ihre zum Zaubern benötigte Bewegungsfreiheit einschränken und Eisen ihren Zauberkräften nicht zuträglich ist. In wirklichen Gefahrensituationen mag man einen Magier im Wattierten Waffenrock sehen, ansonsten verlassen sie sich eher auf ihre Zauberkräfte.

Besonderheiten:

Wie bereits oben erwähnt, ist Magiern der Gebrauch schwerer Waffen und Rüstungen fremd und wird fast überall von den Oberen der Magiergilden verboten. Im Spiel heißt das, daß Magierinnen und Magier für gewöhnlich maximal Waffen bis 1W+2 TP und Rüstungen bis RS2 benutzen dürfen.

Selbst jene Magier, denen der Gebrauch schwererer Rüstungen erlaubt ist, gewöhnen sich nie so recht an einen Lederharnisch oder gar noch massiveren Körperschutz: Für alle Rüstungen mit mehr als RS 2 muß ein Punkt zur jeweiligen Behinderung (BE) addiert werden. Rüstungen aus Eisen werden prinzipiell nicht getragen, da



sie die Zauberei stark behindern (siehe **Weder Band noch Fessel**, in den **Mysteria Arkana**).

Als Kenner der arkanen Künste sind die Magierinnen und Magier mit den Tricks und Kniffen ihres Gewerbes so vertraut, daß sie einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz erhalten.

Ausgestaltung der Talente:

Magier stammen zwar aus allen Schichten der Gesellschaft, doch wenn sie als Eleve in eine Akademie eintreten, verblassen alle Unterschiede zwischen den Ständen. Hier zählt nur das Wort des Lehrmeisters und die Überlieferung der Bücher – und die von den Magierkonventen festgelegten *Regulatorien*, die bestimmen, welches Mindestwissen die Magi nachweisen müssen, bevor sie ihr Gildensiegel erhalten. Dies kann von Akademie zu Akademie unterschiedlich sein (siehe die Auflistung der **Akademien** ab Seite 87), doch im Großen und Ganzen besitzen alle Magier und Magierinnen ähnliche Talentwerte, ja, selbst die regionalen Unterschiede sind unbedeutend.

Anders sieht die Sache aus, wenn der Eleve bei einem *persönlichen Lehrmeister* seine Ausbildung erhalten hat. Eigenbrötlerische Waldbewohner unter den Magiekundigen werden dem Eleven sicherlich solide Kenntnisse in Pflanzen- und Tierkunde sowie in den Natur-Talenten mit auf den Weg geben, dafür jedoch die gesell-

schaftlichen Fertigkeiten und das theoretische Wissen vernachlässigen, während trockene Theoretiker den Eleven mit Geschichte, Magietheorie und Alten Sprachen plagen und ihnen nicht den geringsten Hauch der "wirklichen Welt" zeigen. Vielleicht konzentriert sich ein Lehrmeister gar so sehr auf die Zauberei, daß der frischgebackene Magier vor Beginn des Spiels überhaupt keine Steigerungsversuche für seine Talente würfeln darf, dafür jedoch 70 Versuche zur Steigerung seiner Zauberei mit auf den Weg bekommt...

Stufenanstieg:

Beim Erreichen einer neuen Stufe darf ein Magier mit 1W6 würfeln und die resultierenden Punkte frei auf LE und AE verteilen.

Magier erhalten 20 Versuche pro Stufe, um ihre Talentwerte zu steigern, und 50 Versuche, um ihre Zauberfertigkeiten zu verbessern, wobei sie jeweils 5 ZF-Steigerungsversuche in Talent-Steigerungsversuche umwandeln können. Außerdem können sie 10 ZF-Steigerungsversuche für eine anstrengende Meditation aufwenden, in deren Verlauf sie 1W+2 Astralpunkte permanent zu ihrem Grundwert hinzugewinnen.

Viele weitere wissenswerte Informationen über die Magier, ihre Philosophie, ihre Stellung vor Recht und Gesetz, ihre Bräuche und dergleichen mehr finden Sie im Band **Mysteria Arkana**.

Magierlaufbahn für Elfen und Zwerge?

Wie wir bereits im Band **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** gezeigt haben, ist es möglich und spieltrechnerisch nachvollziehbar, daß ein Magier (oder Krieger oder Medicus...) aus allen menschlichen Völkern Aventuriens stammen kann, daß sich also in seinem Typus bestimmte Merkmale seines Berufes mit denen seiner Herkunft mischen. Wieso sollte dies nicht auch für die nichtmenschlichen Völker der Elfen und Zwerge gelten?

Nun, es ist in der Tat möglich (wenn es auch nur sehr, sehr selten geschieht), daß ein Elf oder Zwerg sich einer Akademie anschließt. Bei den Elfen ist uns dies jedoch *nur* vom Auvalk bekannt, das den stärksten Kontakt mit den Menschen pflegt, während vom Kleinen Volk, wo eine magische Begabung ohnehin nur äußerst selten auftritt, weder Erz- noch Amboßzwerge auf die Idee kämen, sich näher mit dem "Echsenwerk" zu befassen, sind ihnen doch die eigenen Geoden schon unheimlich genug.

Damit ein nichtmenschlicher Held zum Magier werden kann, muß er jedoch das Beste beider Welten in sich vereinigen, sprich die Startbedingungen beider Heldentypen, also sowohl die eines Magiers (s.o.) als auch die eines Auelfen (IN: 13, CH: 12, GE: 12, GG höchstens 4) oder eines Zwergen (in diesem Falle: FF: 12, KK: 12, GG mindestens 6, RA höchstens 4) erfüllen.

Zwerge und Elfen, die sich für die Magierlaufbahn entschieden haben, verwenden die Talentstartwerte des Magiers, jedoch mit folgenden Modifikationen:

Zwerg: Fliegen-2, Reiten-3, Schwimmen-5, Selbstbeherrschung+1, Tanzen-1, Zechen+1, Menschenkenntnis-1, Schätzen+1, Sich verkleiden-4, Wettervorhersage-2, Mechanik+1, Sternkunde-2, Singen-1, Sinnenschärfe+1

Elf: Körperbeherrschung+1, Tanzen+2, Betören+1, Etikette-1, Gassenwissen-1, Schätzen-1, Orientierung+1, Wildnisleben+1, Alchimie-2, Rechtskunde-2, Heilkunde Krankheiten+1, Musizieren+2, Singen+2

Diese Veränderungen betreffen nur die Magierlaufbahn (also nicht die anderen menschlichen Berufe), da auch für Zwerge und Elfen gilt, daß sie sich (für ihre Maßstäbe) früh für den Eintritt in die Akademie entscheiden müssen und daher nicht die Möglichkeit haben, die für ihre Völker typischen Talente zu bilden.

Elfische Magier werden sich – obwohl sie für ihr eigenes Volk schon *badoc* genug sind – nie mit Dämonologie beschäftigen, während die der realen Welt verbundenen Zwerge nie das rechte Gefühl für Illusionszauber entwickeln.

Halbelfen können ohne Einschränkungen Magier werden. Sie unterliegen weder besonderen Beschränkungen, noch erhalten sie spezielle Vergünstigungen; sie verwenden, von der körperlichen Erscheinung einmal abgesehen, sämtliche spieltechnischen Werte des Magiers.

Persönliche Lehrmeister

Es ist sicherlich weithin bekannt, daß Magier eine lange Lehrzeit hinter sich bringen müssen, ehe sie sich Adept oder gar Magister nennen können. Die Wenigsten wissen jedoch, daß gut ein Drittel aller Magier nie eine Akademie besucht hat, sondern von einem

persönlichen Lehrmeister ausgebildet wurde. Dies trifft vor allem auf die Gegenden zu, in denen magische Schulen und Hallen dünn gesät, reisende Magier oder in einer kleinen Stadt lebende einzelne "Privatgelehrte" jedoch an der Tagesordnung sind.



Äußerst ungerne gesehen wird solch unkontrollierte Verbreitung der arkanen Kräfte im Mittelreich, wo die Inquisition Magier ohne Gildenzeichen verfolgen läßt und daher praktisch alle Schüler eines nicht an einer Akademie tätigen Lehrmeisters zur Prüfung bei einer anerkannten Magierschule vorstellig werden müssen.

Der Lehrmeister

Um sich zum Lehrmeister in den arkanen Künsten zu qualifizieren, genügt es nicht, sich "einigermaßen" in Sachen Zauberei und Alchimie auszukennen. Von einem Lehrmeister werden profunde Kenntnisse in den zu lehrenden Sprüchen, Wissen um die Vermittlung derselben und charakterliche Reife verlangt. Genügt ein Magier diesen Anforderungen nicht, so erhält er im Mittelreich keine Lehrerlaubnis, während ihm in anderen Gegenden, in denen die Zauberei gesetzlich weniger reglementiert ist, wahrscheinlich die Scholaren früher oder später weglaufen werden.

Regeltechnisch heißt dies: Ein Magier kann einen Spruch nur dann weitergeben, wenn er darin eine Zauberkraft von mindestens 7 und im Talent Lehren einen TaW von ebenfalls mindestens 7 besitzt. Die charakterliche Reife läßt sich schwerlich prüfen, als Maß dafür mag jedoch die Erfahrungsstufe dienen, die ebenfalls mindestens 7 betragen sollte. Ebenfalls vorhanden sein sollte eine Sammlung magischer Bücher, wobei etwa ein Dutzend Standardwerke ausreichen dürfte.

Zudem sollte ein Lehrmeister über genügend Mittel verfügen, um seinem Lehrling zumindest ein Dach über dem Kopf und eine tägliche Mahlzeit garantieren zu können. Wer solchermaßen ausgestattet ist, der kann daran gehen, sich Scholaren ins Haus zu holen, entweder dadurch, daß er einfach seinen Willen kund tut und darauf wartet, daß sich Bewerber und Bewerberinnen bei ihm melden oder dadurch, daß er selbst durch die Lande zieht und nach begabten Kindern sucht.

Es müssen schon Kinder sein, denn je älter ein Mensch wird, desto schwieriger prägen sich ihm die Grundlagen der Zauberei ein. Das beste Alter für beginnende Zauberlehrlinge liegt zwischen neun und dreizehn Jahren.

Der Lehrmeister muß sich natürlich auch um seinen Zögling oder gar mehrere kümmern, am Anfang, damit sie keine Stücke seiner wertvollen Laboreinrichtung zerschlagen, später, damit sie ihre Gesten richtig vollführen, ordentliche Übersetzungen aus dem Bosparano abliefern und dergleichen mehr. So ist ein Lehrmeister sicherlich 3 Stunden am Tag mit jedem Scholaren beschäftigt, Zeit, die ihm natürlich bei seinen eigenen Studien und Forschungen fehlt.

Die Ausbildung zum Magier dauert etwa sieben Jahre – der zukünftige Lehrmeister sollte seine Lebensplanung also schon im Griff haben und damit rechnen, daß er in Zukunft weniger oder gar nicht auf Abenteuer auszieht.

Zum Abschluß der sieben Jahre ist der Lehrmeister gehalten, die Kenntnisse des Scholaren sorgfältig zu prüfen, ehe er ihm seinen "Gesellenbrief" ausstellt und mit seinem persönlichen Siegel zeichnet, denn für die nächsten drei Jahre kann er unter Umständen noch für die Taten oder Verfehlungen seines Schülers verantwortlich gemacht werden. Ein persönliches Siegel, wie auch die Siegel der Gilden, ist ein Artefakt, das einem gewöhnlichen Siegelstempel ähnelt, jedoch mit Astralenergie aufgeladen und mit einer besonderen, auf nichtmagischem Wege unlöslichen Tinte bestrichen wird.

Wie bereits erwähnt, gilt im Mittelreich folgende Regelung: Wer einen Scholaren unterweisen möchte, stelle sich mit seinem Zögling bei seiner Heimatacademie oder einer anderen Schule, der er wohl bekannt ist, vor. Der Leiter der Akademie legt mit dem Magier fest, in welchen Sprüchen er den Schüler zu unterweisen habe, damit dieser das Gildenzeichen der Akademie erwerben kann. Nach Abschluß der Lehrzeit muß der Scholar bei der Akademie seines Meisters vorstellig werden, um sich über einen Zeitraum von drei Monden von ausgewählten Magi in den festgesetzten Sprüchen prüfen zu lassen. Erscheint ein Prüfling ungeeignet, sei es, weil er sich in der arkanen Kunst als nicht bewandert genug erwiesen hat, sei es, weil die Prüfer einen Mangel an Pflichtbewußtsein oder die Unfähigkeit attestieren, die arkanen Mächte verantwortungsbewußt zu gebrauchen, kann das Gildenzeichen verweigert werden, entweder für einen weiteren Zwölfmonatszyklus, um die Schulung fortzusetzen, oder gar auf immer, wenn der Zögling als gänzlich ungeeignet erscheint.

Der Lehrling

Lehrling (oder, wie sie sich selbst gerne nennen: Scholar - während die Eleven einer Akademie gerne auf der Bezeichnung Studiosus bestehen) eines nicht akademiegebundenen Magiers zu werden, ist für ein Kind oft einfacher, als Anschluß an eine Akademie zu finden. Es kommt nicht selten vor, daß reisende Zauberer die arkanen Fähigkeiten eines Knaben oder Mädchens recht früh erkennen und dann über ein oder zwei Jahre verfolgen.

Erscheint ihnen das Kind geeignet, so stehen sie irgendwann einmal (zwischen dem 9. und 13. Lebensjahr des Kindes) bei den Eltern vor der Tür, bieten einen Sack Gold, der meist gerne genommen wird, und kaufen den Eltern ihren Zögling regelrecht ab. Aus diesem Grund stammen die meisten Scholaren auch von ärmeren Eltern, die das Gold des Magiers oft bitter benötigen und sich freuen, wenn sie ein Maul weniger zu stopfen im Haus haben. (Reichere Eltern geben oft Unsummen dafür aus, ihre Kinder an einer Akademie auf einen Funken magischer Fähigkeiten untersuchen zu lassen). So barbarisch uns diese Methode scheint, ungewöhnlich ist sie nicht: Auch reisende Handwerker kommen häufig so zu ihren Lehrlingen.

Die nächsten drei Jahre erfährt der Scholar meist so gut wie nichts von den arkanen Kräften, lernt dafür aber umso gründlicher, alchimistische Apparaturen zu reinigen, alte Folianten vorsichtig zu entstauben oder Botengänge zu erledigen.

Wenn der Lehrherr schließlich meint, es sei soweit, geht es endlich daran, die Kraft zu formen, zuerst in langweiligen und kräftezehrenden Konzentrationsübungen, dann in den ersten Zauberkonstellationen, die nichts anderes bewirken, als die Astralenergie an einem Punkt zu sammeln oder in geordneten Bahnen ausfließen zu lassen und schließlich im Bilden der ersten Muster. Dieser Lernprozeß dauert ein weiteres Jahr, begleitet von Unterricht in der Philosophie des Meisters, in alten und neuen Sprachen, den Grundlagen der Alchimie und vielem anderen mehr, wobei weiterhin natürlich die Haushaltspflichten nicht vernachlässigt werden dürfen.

Falls es sich bei dem Lehrmeister um eine Nichtspielerfigur handelt, sollten Sie als Spielleiter jetzt festlegen, welche dreizehn Sprüche er so gut beherrscht, daß er sie dem Scholaren weitervermitteln kann und wird. Von diesen 13 Sprüchen sollten mindestens 9 gildenmagischer, die restlichen entweder elfischer oder druidischer



Natur sein, je nachdem, mit wem der Lehrmeister die besseren Beziehungen hat, niemals jedoch Hexen- oder Schelmensprüche. Die nächsten - und letzten - drei Jahre verbringt der Scholar mit der Vervollkommnung seiner arkanen Fähigkeiten, will heißen, dem Erlernen derjenigen Zaubersprüche, die sein Meister ihm beizubringen gewillt ist. Nachdem er seine Kenntnis in allen 13 Sprüchen unter Beweis gestellt hat, sei es durch wirkliches Vorzaubern oder die einigermaßen sichere Beherrschung der benötigten Gesten und Formeln, erhält er von seinem Meister den begehrten Brief oder das persönliche Siegel des Lehrers und darf sich nun Adept nennen und in die Welt hinausziehen, so er sich nicht zu weiterem Dienst bei seinem Meister verpflichtet hat.

Der Lehrmeister wird schlußendlich auch vom Scholaren eine angemessene Entlohnung für seine Dienste fordern, sei es in blanker Münze, dem Versprechen, dem Lehrer für eine gewisse Spanne bedingungslos zu Diensten zu sein oder in der Beschaffung eines Artefaktes oder Buches. Das Wissen um die Magie ist schier unbezahlbar – dies sollten die Helden nie vergessen. Wer weiß, vielleicht ist das auch schon ihr nächstes Abenteuer, in dem der junge Magus mit seinen Freunden auszieht, um eine Schuppe des sagenhaften Shafir zu ergattern, die sein zukünftiger Lehrer als Preis für seine Bemühungen fordert.

Ein Magier, der seine Kenntnisse nicht auf der Akademie, sondern bei einem persönlichen Lehrmeister erworben hat, beginnt das Spiel mit denselben ZF-Startwerten wie ein Akademieabgänger, jedoch können sich die Talent-Startwerte nach Entscheidung des Meisters stark von denen eines "Akademikers" unterscheiden. Ihm

stehen ebenfalls 20 Würfe zur Steigerung seiner Talente und 50 Würfe zur Steigerung seiner Zauberkünste zur Verfügung. Von diesen Würfeln dürfen wie gehabt 5 von den Zauberkünsten zu den Talenten verschoben als auch 10 ZF-Würfe zur Erhöhung der Astralenergie geopfert werden.

Des weiteren darf der Scholar 13 Sprüche, von denen mindestens 9 vom Ursprung zur Gildenmagie zählen müssen, zu seinen Haussprüchen erwählen und zu Beginn des Spiels nochmals 27 Steigerungsversuche auf diese Sprüche verteilen. Die Haussprüche können wie gewohnt um 3 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen gildenmagischen Sprüche um 2 Punkte pro Stufe und alle anderen Sprüche um 1 Punkt pro Stufe. Scholaren eines persönlichen Lehrmeisters besitzen jedoch keine besondere Kenntnis eines Spezialgebiets. Im weiteren Verlauf ihres Heldenlebens werden die Scholaren wie Akademiemagier behandelt, was ihre Talent-, ZF-, LE- und AE-Steigerungen angeht.

Der Scholar beginnt seine Laufbahn mit nichts anderem als den Kleidern am Leib, seinem Stab und, wenn sein Meister großzügig war, einem Wegegeld von 10 Dukaten.

Wenn Sie in Ihrer Runde bereits einen erfahrenen Magus haben, können Sie den Scholaren natürlich auch als Zauberschüler dieses verdienten Meisters der arkanen Künste in die Runde einführen. Orientieren Sie sich dabei an den Regeln, die wir in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** für den Knappen vorgestellt haben. Es kann sicherlich reizvoll sein, einen 14-jährigen Scholaren durch seine ersten Abenteuer zu führen, eine Herausforderung zum stimmungsvollen Rollenspiel ist es allemal.

Der Scharlatan

»Abramakabra Benbukkula! Nolens Volens Wiederholens!« Der Magus, Seronifar von Selem sein Name, betrachtete die Wände des tulamidischen Palastes mit sichtlichem Mißfallen. Von der Stadt Khunchom, die sich im östlichen Fenster zeigte, blätterte die Farbe ab. *Zeit, mal wieder den Wagen auf Vordermann zu bringen*, dachte er bei sich.

Das Publikum hing gebannt an seinen Lippen. »Bei den sieben Sphären, den sechs Elementen, den fünf Büchern Rohals, den vier Winden, den drei Erzpatriarchen von Yetiland, den maraskanischen Zwillingen und der Einheit der Eins, die alles ist, beschwöre ich Euch, Ihr Geister und Mächte des Himmels, eilet herbei!« Beschwörungsgeste, Trommelwirbel, *perfekt eingespielt, jetzt ein Wohlgeruch...*, na also, Rosenduft, *die Vinsalter lassen sich immer von Rosenduft beeindrucken*, zwei Schritte zurück, Verbeugung, *Luciferi Lichtertanz...*, Kunstpause...

»Zeige Dich, Sphärenwanderer!« Funken und Flimmern verdichteten sich auf der Bühne zu einem perfekten Kegel wabernden Lichts. *Na, das sollte den Wein für heute Abend gesichert haben.*

Hintergrund

Es ist nicht ungewöhnlich, daß in einem Menschen jahrelang die Kraft schlummert, ohne sich je bemerkbar zu machen. Zwar tun die Mephalliten ihr Bestes, Kinder aufzuspüren, die die Gabe besitzen,

und auch Hexen und Druiden oder die Stammeszauberer der Mohas und Nivesen, sind bemüht, magiebegabte Mädchen und Jungen frühzeitig zu entdecken und ihnen eine entsprechende Ausbildung zuteil werden zu lassen, aber manchmal sind alle diese Bemühungen vergeblich.

Je später jedoch die arkanen Muster bemerkt werden, desto schwieriger wird es, die Kraft zu formen. Oftmals versiegt sie gänzlich, gelegentlich bricht sie sich in bedrohlichen Situationen Bahn, doch zwischen dem vollständig Magiebegabten und dem Magieamateur gibt es fast nur ein entweder – oder.

Fast. Denn just hier findet man die Jahrmarktszauberer, die selbsternannten Illusionisten, die reisenden Scharlatane. Ihre Kraft reicht nicht aus, um mächtige Beschwörungen zu bewirken oder Verwandlungen herbeizuführen, jedoch verstehen sie sich sehr wohl auf Trugbilder und Zauberei, die den menschlichen Geist beeinflußt.

Insgesamt mag es nur wenige von ihnen geben, aber dennoch bilden sie eine enge Gemeinschaft, die ihr Wissen untereinander austauscht, die Lehrlinge annimmt und ausbildet. Dies heißt nicht, daß es einen aventurischen Erz- und Hochscharlatan gibt, sondern mehr, daß man sich gegenseitig kennt und voneinander die tolldesten Geschichten erzählt, ganz so, wie sich die renommierten Akrobatenfamilien kennen und schätzen, denn noch vor der Begeisterung für allerlei Illusionen steht die prinzipielle Liebe zur



Gaukelei, zum freien Leben zwischen Landstraße und Marktplatz. Scharlatane stammen oft aus Gauklerfamilien, in denen die Kraft schon seit langem schlummert und die bereits begabte Handleserinnen oder magische Heiler hervorgebracht haben. Sobald sich die Gabe zeigt, wird die Familie versuchen, ihren Sprössling bei einem bekannten Jahrmarktszauberer in die Lehre zu geben, denn die hohe Kunst der Illusion ist beim fahrenden Volk mindestens so hoch angesehen wie der Magistand beim Rest der Bevölkerung. Die jungen Scharlatane werden sogleich in all jenen Künsten unterwiesen, die für einen erfolgreichen Auftritt unerlässlich sind: Zeichensprache und Taschenspielertricks, Malen und Zeichnen, eine klangvolle Sprache, die Zubereitung stinkender Mixturen und schließlich auch die Kunst der magischen Trugbilder. So mögen gut und gerne fünf Jahre ins Land gehen, bis der frischgebackene Illusionist sein erstes eigenes Programm darbieten darf – und wenn er nicht mit faulem Obst oder Schlimmerem beworfen wird, darf er sich mit Recht Zauberer nennen.

Jahrmarktszauberer sind stolz auf ihre Bildung, ja oftmals sind sie die einzigen im ganzen Wagenzug der Gaukler, die lesen und schreiben können. Das geht nun nicht so weit, daß sie sich große Bibliotheken anlegen, aber das eine oder andere Buch über die Illusionistenkunst, über berühmte Zauberer, über fremde Länder und Sitten oder über die "magische Sprache" Bosparano mag ein Scharlatan sein eigen nennen.

Welche Spezialisierung Sie schlußendlich wählen, entscheiden alleine Ihre jeweiligen Vorlieben: Es gibt Heiler, die ihre Kunst mit allerlei Farbenspiel und Geisterstimmen umweben, Wahrsager, die stets von einem "ätherischen Hauch" umgeben sind, Taschenspieler und Hüchenschieber, die die Sinne ihrer Zuschauer verwirren und natürlich die klassischen Bühnenzauberer, die es bisweilen gar zum Hofartisten einer Fürstenfamilie oder eines reichen Handelsherrn bringen.

Die Rolle des Jahrmarktszauberers

Wenn Ihnen Akademiemagier zu blutarm vorkommen, Sie aber trotzdem gerne magisches "Brimborium" um Ihre Zauber weben wollen, dann dürfte der Jahrmarktszauberer die richtige Rolle für Sie sein: ein wenig streunerisch, ein wenig weltgewandt, eine Prise Magier, eine Spur Schelm und viel von einem Gaukler.

Jahrmarktszauberer sind, zumindest was ihre öffentlichen Auftritte angeht, laut, marktschreierisch und protzig (so sehr, daß sie beim einfachen Volk oftmals das Bild "des Magiers" geprägt haben). Von allen Zauberkundigen sind sie die geselligsten, vor allem weil sie spüren, daß ein großer Teil der Wirkung ihrer Zauberei darauf beruht, die Zuschauer beeindrucken zu können.

Phex, Rahja und Hesinde sind die Gottheiten ihrer Wahl, und so haben sie auch ihr Leben eingerichtet: Gerissenheit und schelmische Schadenfreude, Lebenslust und Freude am Feiern, ein Hang zu Ausschweifungen und Affären, aber auch kindliche Begeisterung über die Wirkung neuer Zaubersprüche oder das nächtelange Fabulieren über fremde Länder, all dies sollte ihrem Scharlatan gut zu Gesicht stehen.

Da mag der Reiz, den das Leben als Abenteurer bietet, genug sein, um einen Jahrmarktszauberer in die Welt hinauszutreiben, und viele von ihnen werden schließlich auch zu ihrer Gauklertruppe zurückkehren, um ihre Abenteuer (ausgeschmückt, versteht sich) einem neuen Publikum zu präsentieren.

Niedertracht, Rachsucht, Heimtücke und Egoismus sind dem Scharlatan eher fremd, auch wenn es bisweilen so scheint, daß seine Loyalität eher ihm selbst als den Gefährten gilt und auch Zuverlässigkeit und Pünktlichkeit nicht gerade zu seinen starken Seiten zählen. Er schätzt es, im Mittelpunkt zu stehen, vom Publikum geliebt zu werden, seine Künste den staunenden Augen darzubieten, gutes Silber dafür einzunehmen und den Abend dann in einer gemütlichen Schänke zu verbringen, und dies gelingt sicherlich nicht, wenn man als Miesepeter, Knötterich oder gar Schlimmeres stadtbekannt ist und seine Freunde ständig versetzt.

Zitate

»Selemsalabim Surprisibus! Werte Dame, darf ich Euch jenen Karfunkel überreichen, den Ihr sicherlich in den Falten Eures Gewandes vergessen habt?«

»Dammundherrn, allerrhöchstgeschätztes Publikum. Hört und seht, wie ich, Grigorius di Pomeranza, die unschätzbare Gnade hatte, von Marcalius, Ururenkel des überaus geschätzten Rohal des Weisen, die geheime Kunst zu erlernen, allerlei Fabelgetier mittels mächtiger Formeln aus der leeren Luft herbeizurufen. Dammundherrn...«

»Hocus Pocus Daimonicus! Dreigehörnter Hexenkater! Kröten-galle, Spinnenbein, gegen jedes Zipperlein.«





Kleidung und Waffen:

Gaukler und marktschreierische Quacksalber sind ja bereits bunte Gestalten, doch werden sie vom Jahrmarktszauberer noch um Längen übertroffen: Schreiend bunte Hosen, Wämser, Roben und Umhänge, Ketten aus Knochen "von einer goblinschen Schamanin aus Ysilia", Zähnen, arkanen Symbolen und falschen Steinen, Korkenzieherstäbe mit eingesetzten Bergkristallen "aus dem Nachlaß des Galotta", knallrote oder weiße Schminke, Tiaren "im Stil der Echsenkönige von H'Rabaa!" und dergleichen mehr sollen die Zuschauer in Scharen herbeilocken (und, so heißt es, selbst bei Thorwalern noch Begeisterungstürme auslösen). Zum Auftritt selbst bevorzugen einige wallende Roben von tiefschwarzer Farbe, die der Vorführung die richtige "arkane Note" geben.

Zu dieser Kleidung gehören meist noch wild gewirbelte oder wirt herabhängende Vollbärte bei den männlichen Illusionisten, während die Jahrmarktszauberinnen oft gewagte Frisuren zur Schau stellen. Alles in allem eine nicht ganz billige Angelegenheit...

Auf der Reise trägt man bisweilen derberes Tuch oder einen ledernen Umhang gegen Wind und Wetter, doch da die nächste Vorstellung meist nicht weit ist, bemühen sich die Illusionisten, auch auf dem Kutschbock noch möglichst viel Aufsehen durch Kleidung und Gebärden zu erregen.

Rüstungen sind dem Jahrmarktszauberer fremd. Ein Wattierter Waffenrock oder eine derbe Lederjacke sind das Äußerste, was gegen Hieb und Stich getragen wird – schließlich läßt sich fast jede Räuberbande durch ein geschickt erdachtes Trugbild in die Flucht schlagen, und auch Täuschung und Tarnung können oft verhindern, daß es überhaupt zum Kampf kommt. Wie alle anderen Zauberkundigen auch meiden Scharlatane Rüstungen aus Eisen, da sie die Ausübung ihrer magischen Kunst behindern.

Der "Zauberstab" der Illusionisten läßt sich meist vortrefflich auf ein stures Haupt schwingen (Werte wie *Keule*, jedoch nur 60 Unzen Gewicht und erheblich teurer), und nicht wenige Jahrmarktszauberer beherrschen auch den spektakulären Umgang mit der Peitsche oder den Tanz mit dem Florett. Zwar verbietet ihnen niemand, sich auch schwerere Waffen zuzulegen, jedoch lehnen die meisten den Umgang mit "Hackebeilen", "Fleischklopfen" oder "Schnetzleisen" ab, ganz abgesehen davon, daß sie den Umgang mit Schwert oder Pike nie erlernt haben.

Besonderheiten:

Scharlatane sind nicht in der Lage, Stäbe zu verzaubern (auch wenn sie großen Wert auf ihre kunstvoll verzierten Stecken legen), doch finden sich einige unter ihnen, die magische Kristallkugeln ihr eigen nennen, die mit den entsprechenden Formeln belegt werden können. Andere Magierrituale sind ihnen ebenfalls fremd, jedoch sind sie aufgrund ihrer Zauberkraft in der Lage, Bannkreise, Zauberschriften und Edelsteinmagie anzuwenden, wobei sie sich jedoch auf den phantasmagorischen Aspekt beschränken.

Jahrmarktszauberer werden wie alle anderen Zauberkundigen auch durch Eisen in ihrer Zauberei behindert.

Als Meister in der Täuschung der Sinne sind ihnen auch den Geist beeinflussende Zauber nicht fremd. Daher erhalten sie einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz.

Ausgestaltung der Talente:

Je nachdem, ob sie sich mehr auf die Wahrsagerei, die Erschaffung von Trugbildern, den Historisch-Naturkundlichen Vortrag oder

die "magische" Heilung konzentriert haben, können die Talentstartwerte der Jahrmarktszauberer in diesen Bereichen ein wenig differieren. Zudem unterscheiden sich ihre Fertigkeiten natürlich von Region zu Region (**Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, Seite 61), wobei weder Nivesen noch Mohas Jahrmarktszauberer hervorbringen und sie auch im Bornland eher dünn gesät sind.

Stufenanstieg:

Jahrmarktszauberer können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+1 würfeln und das Resultat auf LE und AE verteilen, wobei sie jedoch beide Werte um mindestens 1 Punkt steigern müssen. Zur Steigerung ihrer Talente erhalten sie 25 Versuche, für ihre Zauberkünste 20. Sie sind nicht in der Lage, Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten auszutauschen.

Der Scharlatan bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheit: 12+

Charisma: 13+

Fingerfertigkeit: 12+

Neugier: 6+

Aberglaube: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 — 2	unbekannt	Eltern entflozene Sklaven oder Leibeigene; Findelkind, Waise
3 — 7	arm	Eltern wenig erfolgreiche Gaukler, Streuner oder Söldner, bisweilen auch Schelme; als Kind ausgerissen oder von armen Dörfnern in die Obhut des Fahrenden Volkes gegeben
8 — 18	mittelst.	Eltern angesehene Gaukler, Schausteller oder ebenfalls Jahrmarktszauberer; als Elve wegen mangelnder Fähigkeiten von der Akademie verwiesen oder freiwillig abgehauen
19 — 20	reich	Eltern Hofartisten, Magier oder Kaufleute (in letzterem Fall meist von zu Hause ausgebüxt)

Haarfarbe:

Hier haben Sie freie Auswahl, da die meisten Jahrmarktszauberer ihre Haare ohnehin wild färben.

Körpergröße: 1,65 + W20 + W6 (167—191 Halbfinger/cm)

Gewicht: Größe – 110 Stein

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Zauber-Grundkenntnisse: APPLICATUS..., AUREOLUS..., AURIS NASUS..., DUPLICATUS..., HARMLOSE GESTALT, LUCIFERI..., MENETEKEL..., OHNE KAMM..., REFLECTIMAGO..., CHARISMA PERSÖNLICHKEIT (selbst)..., VOCOLIMBO..., VOGELZWITSCHERN..., WEIHRAUCH...



Magiedilettanten

Hintergrund

Wie bereits beim Scharlatan erwähnt, ist es für die Formung der arkanen Kräfte wichtig, daß sie früh entdeckt und gelenkt werden, egal, welcher Ausrichtung die Lehrer angehören – ja selbst Elfen haben Schwierigkeiten, ohne den Beistand der Älteren ihre Fähigkeiten voll auszubilden.

Andererseits wird es – wie man sich denken kann – niemals ganz gelingen, all die magiebegabten Kinder aufzuspüren und in die Obhut eines Lehrmeisters zu geben. So geschieht es häufig genug, daß das magische Talent eines Kindes nie entdeckt wird und im Laufe der Jahre schließlich versiegt. (Schätzungsweise gibt es in ganz Aventurien etwa halb so viele unentdeckte Magiebegabte, wie es ausgebildete Zauberkundige aller Richtungen gibt.)

Hin und wieder geschieht es jedoch, daß ein einschneidendes Erlebnis, ein Schock oder eine große Gefahr in einem Menschen "ungeahnte Kräfte" freisetzen – die Magie bricht sich Bahn, und einmal zum Vorschein gekommen, läßt sich die Kraft nicht mehr wegleugnen. Die Menschen, auf denen dieser Segen (oder Fluch?) liegt, nennen wir *Magiedilettanten*.

Viele dieser Unglücklichen versuchen jahrelang, ihre Gabe zu verstecken, mit der Wirkung, daß sie irgendwann um so mächtiger und zerstörerischer zum Vorschein tritt. Sagen und Legenden

berichten von jenen, die Hesindes Gaben ablehnten und früher oder später den Verlockungen des Namenlosen, der Erzdämonen oder der Borbaradianer anheimfielen. Solche tragischen Gestalten eignen sich hervorragend als Meisterpersonen.

Es gibt aber auch Menschen, die versuchen, aus ihrer Situation das Beste zu machen und ihre Kräfte zu verstehen, zu lenken und nutzbringend einzusetzen – und sei es nur, um nicht dem Wahnsinn anheimzufallen. Sich nicht dem Schicksal zu ergeben, sondern es in die eigenen Hände zu nehmen – das ist der Stoff, aus dem aventurische *Helden* gemacht sind.

Anmerkung: Wir wissen, daß mit der folgenden Regelung in Zukunft sehr viele magisch begabte Helden über Dere wandeln werden und haben lange überlegt, ob wir Ihnen einen entsprechenden Heldentyp präsentieren sollen. Wir denken aber, daß wir die Rolle des Magiedilettanten (oder -amateurs) so ausgewogen gestaltet haben, daß sich kein Meister darüber graue Haare wachsen lassen muß. Zudem hat der Fluß astraler Kraft auf Dere in letzter Zeit stark zugenommen, und vielerorts hört man von seltsamen Erscheinungen. So mag es gut sein, daß Ihre Heldengruppe in den nächsten aventurischen Jahren froh um jedes Körnchen magischen Beistandes sein wird, dessen sie habhaft werden kann...

Die Rolle des Magiedilettanten

Wenn Ihr Held noch nichts von seinen Kräften weiß (siehe unten), spielen sie ihn einfach so, wie bei dem jeweiligen Heldentyp angegeben. Ein paar düstere Ahnungen, gelegentlich auftretende Schwermut, das vage Gefühl, etwas Besonderes zu sein, stünden einem seiner selbst unbewußten Magiedilettanten jedoch gut zu Gesicht.

Sobald aber die Kraft sich Bahn gebrochen hat, stellt sich die Frage, ob Ihr Held über seine neuen Fähigkeiten in einen Freudentaumel ausbricht und bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit wie ein Kind mit einem neuen Spielzeug mit der Zauberei herumprobiert, oder ob ihn der große Katzenjammer packt, daß es nun zu spät ist, die Kräfte so zu formen, daß aus ihm ein mächtiger Magus oder Druide wird. Kaum einer ist unter ihnen, der nicht von einer Stimmung in die andere fällt, und viele treibt es ruhelos in die Welt hinaus, da für sie kein Platz in ihrem Dorf, ihrer Zunft, gar ihrer Familie mehr ist.

Viele finden sich erst nach langen Jahren mit ihrem Schicksal als "Wanderer zwischen den Welten", als "halb Mensch, halb Zauberer" ab. Wenn dies jedoch geschieht, dann werden aus ihnen die Meisterdiebe, Zauberbarden, Wunderschmiede oder genialen Alchimisten, von denen die Legende zu berichten weiß. Aber nicht nur diese gehören zu den Magiedilettanten, sondern auch Großmütter, denen man das Zweite Gesicht nachsagt, oder Kinder, die angeblich Elfenaugen haben, ja, im Reich der Ersten Sonne findet man sie zuweilen als Teppichknüpfer.

Kleidung und Waffen:

Kleidung und Waffen des Magiedilettanten richten sich nach seinem eigentlichen Heldentyp. Sobald er seine Kraft erkannt hat,





Der Magiedilettant bei Spielbeginn

Legen Sie zuerst fest, welchen Heldentyp Ihr Magieamateur eigentlich verkörpert: Nur ein *Barde*, *Gaukler*, *Jäger*, *Medicus*, *Norbarde*, *Novadi*, *Seefahrer*, *Streuner*, *Thorwaler* oder *Skalde* können diesen Weg einschlagen. Bei allen anderen Heldentypen wurde die Kraft entweder frühzeitig entdeckt und ausgebildet (die in diesem Heft vorgestellten Helden), oder durch den Umgang mit zu viel Eisen für immer ruiniert (Amazone, Krieger, Söldner). Der ursprüngliche Heldentyp (eventuell modifiziert nach Herkunft) bestimmt auch das Aussehen des Helden (Haarfarbe, Größe etc.) Zusätzlich zu den Startbedingungen des jeweiligen Heldentyps muß der Magiedilettant noch **KL: 10**, **IN: 13** und **AG: 6** oder jeweils mehr aufweisen. Er darf **nicht adlig oder wohlhabend** sein (in diesem Falle wäre das magische Talent mit Sicherheit entdeckt worden, da viele Eltern zu recht stolz auf einen "Magier in der Familie" sind).

Magiedilettanten besitzen zu Spielbeginn eine **Lebensenergie** von 30 Punkten und eine **Astralenergie** von 1W6+3 Punkten.

Eine weitere wichtige Frage ist, ob sich der Held überhaupt seiner magischen Kräfte bewußt ist. Dazu würfeln sie mit dem W20: Bei einem Resultat von 16 — 20 weiß der Magiedilettant überhaupt nichts von seiner Gabe, sondern hat bestenfalls eine vage Ahnung, daß er verflucht oder gesegnet ist. Oftmals bedarf es eines besonderen, einschneidenden Ereignisses, damit sich sein Geist für die Kraft öffnet (die Entdeckung der Zauberkraft stellt ein Erlebnis dar, das wunderbare Möglichkeiten zum Rollenspiel bietet). Egal, ob der Magieamateur sich seiner Kräfte bewußt ist oder nicht, würfeln Sie jetzt bereits aus, über welche Fähigkeiten er verfügt (oder verfügen wird):

W20	Resultat
1	Held verfügt über drei Zauber aus der folgenden Liste und kann seine AE für einen <i>Schutzgeist</i> und das <i>Magische Meisterhandwerk</i> einsetzen.
2 — 6	Wie oben, jedoch stehen dem Helden nur 2 Zauber zur Verfügung
7 — 15	Wie oben, jedoch nur 1 Zauber
16 — 19	Held kann nur die Kräfte des Schutzgeistes und des Magischen Meisterhandwerks einsetzen
20	Held verfügt entweder über einen Schutzgeist <i>oder</i> über das Magische Meisterhandwerk

Die möglichen Zaubersprüche Ihres Helden können Sie anhand folgender Liste entweder per Zufall bestimmen (es sind 20 Zauber) oder in Übereinkunft mit dem Meister festlegen. Wir empfehlen letztgenannte Methode, da Sie damit auch die Zauberformeln passend zu Ihrem Helden wählen können. Da sich Magie und "wirkliches Leben" in diesem Fall gegenseitig oft beeinflussen, wird ein Held, dem man "heilende Hände" nachsagt (der also unbewußt über den BALSAMSALABUNDE verfügt), wahrscheinlich die Laufbahn des Medicus einschlagen, während ein ETERNIA MEMORABILIS besser zum Skalden, ein SCHARFES AUG zum Jäger und ein AXCELERATUS zum Streuner passen. Die für den Magiedilettanten möglichen Zauber sind:

BÖSER BLICK, SANFTMUT, AXCELERATUS..., KLICKERADOMMS, SPURLOS TRITTLLOS..., MOTORICUS..., BALSAMSALABUNDE, TIERE BESPRECHEN, ADLER AUG..., ETERNIA MEMORABILIS, EXPOSAMI CREATUR, MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN, SENSIBAR..., AURIS NASUS... (jedoch nur Beeinflussung eines Sinnes), HARMLOSE GESTALT, BLITZ DICH FIND, KALT WIE STEIN..., SCHARFES AUG..., TREUE KLINGE..., DAS SINNEN FREMDER WESEN

Die genannten Formeln werden regeltechnisch so behandelt wie in der Spruchbeschreibung angegeben. Magieamateure müssen jedoch weder Zaubergesten noch gesprochene Formeln verwenden. Sie müssen aber sehr wohl die angegebene Probe würfeln. Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß sie zwar die Effekte des Spruchs imitieren, aber mit der dahinterstehenden Theorie und/oder Weltansicht nichts anfangen können.

mag es gut sein, daß er fortan eiserne Rüstungen und Rüstungsteile meidet, obwohl er sich an deren Gebrauch bereits gewöhnt hat. Da die wenigsten Magiedilettanten ihre Kraft bewußt einsetzen, gibt es für sie auch keinen Grund, sich besonders herauszuputzen, um ihre besonderen Fähigkeiten anzupreisen. Vielmehr ist es häufig so, daß sie alles vermeiden, um als Zauberkundige aufzufallen – zu leicht wird man bei der abergläubischen Dorfbevölkerung zum Außenseiter, ja zum Monster, geschnitten, verachtet und doch insgeheim von vielen beneidet.

Besonderheiten:

Wegen ihrer natürlichen, wenn auch unausgebildeten magischen Begabung erhalten Magiedilettanten einen Bonuspunkt auf die Magieresistenz, und zwar zusätzlich zu eventuellen Zuschlägen oder Abzügen, die der jeweilige Heldentyp mit sich bringt. Auch Magiedilettanten unterliegen in vollem Umfang den Hindernissen, die der Zauberei durch zuviel Eisen entstehen (siehe **Weder**

Band noch Fessel in den **Mysteria Arkana**). Aus diesem Grund mag es sein, daß ein Mensch seine magischen Fähigkeiten überhaupt nicht wahrnimmt.

Magiedilettanten regenerieren pro Nacht 1 ASP. Verläuft die Nacht besonders unruhig oder ist der Held durch Wunden, Gift oder Krankheit sehr geschwächt (LE auf weniger als dem halben Grundwert), so erhält er überhaupt keine verbrauchte Astralenergie zurück.

Die beiden folgenden, besonderen Arten der Zauberei stehen ausschließlich den Magiedilettanten zur Verfügung, oftmals sind sie sogar die einzigen magischen Fähigkeiten, auf die ein nur schwach magiebegabter Held zurückgreifen kann.

Schutzgeist

Vierorts wird behauptet, daß jemand, der die Gabe besitzt, einen besonderen *Schutzgeist* habe. Zwar haben die Mephaiten nichts dergleichen festgestellt, jedoch kommt es nicht selten vor, daß ein



Begabter eine lebensbedrohliche Situation überlebt, in der Normalsterbliche sicher zu Tode gekommen wären.

In Wirklichkeit kann der Magiedilettant seine Kraft *in einer lebensbedrohlichen Situation* einsetzen, um eine Talent- oder Eigenschaftsprüfung zu beeinflussen: Unter Einsatz aller noch vorhandenen Astralenergie kann er *einen Patzer abwenden*, eine beliebige *mißlungene Probe wiederholen* oder alle Astralpunkte dafür einsetzen, *einen Probenwurf* (also einen W20-Wurf, egal, ob dies nun Teil einer Talentprüfung oder eine Eigenschaftsprüfung ist) um die Anzahl der eingesetzten ASP zu *vermindern*.

Ob eine Situation für den Magiedilettant so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), daß er seine einzigartigen Kräfte einsetzt, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. Die Umstände müssen nicht unbedingt für den Zauberrnden gefährlich sein, auch die Errettung eines Freundes oder Geliebten aus höchster Not würde in diesen Bereich fallen.

Gelegentlich wird dieser Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen *Minderer Geister* begleitet (die ja die ungebundene Kraft im Wechsel der Elemente darstellen): Während der Held von einer Brücke stürzt und sich zehn Schritt tiefer nur den Knöchel verstaucht, mag er von einem Flimmern der Luft umgeben sein; in der Nähe eines gegen das Ertrinken kämpfenden Magiedilettanten zeigen die Gischtkronen plötzlich Gesichter und dergleichen mehr.

Kein Wunder also, daß sich beim einfachen Volk der Mythos vom Schutzgeist festgesetzt hat, der bestimmten Personen (vorzugsweise solchen, die ein hesindegeläufiges Verhalten an den Tag legen) zur Seite steht.

Magisches Meisterhandwerk

Eine weitere Besonderheit aller Magiedilettanten ist die, eng mit dem Schutzgeistphänomen verbundene, sogenannte *Handwerksmagie*. Wenn ein Handwerksstück oder Kunstwerk außerordentlich gut gelungen ist, spricht man davon, daß das entsprechende Stück "einen besonderen Zauber besitzt" – und im Fall eines schwach magiebegabten Handwerkers ist dies in der Tat der Fall: Ein Magiedilettant kann in einer besonders fordernden Situation seine Astralenergie – halb bewußt, halb unbewußt – einsetzen, um sich mit den aufgewendeten Punkten die Probe auf ein *Handwerkstalent* entsprechend zu erleichtern.

Diese Fähigkeit kann er einsetzen, nachdem er die eigentliche Probe gewürfelt hat, um entweder einen Mißerfolg in ein Gelingen zu verwandeln oder um Meisterwerke ungeahnter Schönheit und Eleganz zu schaffen. Damit er mit seiner Kraft die Talentprüfung verbessern kann, muß ihm eine einfache IN-Prüfung gelingen.

Was im einzelnen Fall ein Handwerkstalent ist, hängt vom jeweiligen Heldentyp ab: Für einen Jäger stellt das Fährtensuchen ebenso ein Handwerk dar wie für den Gaukler die Akrobatik. Für gewöhnlich sind es jene Fertigkeiten, in denen der Held besonders geübt ist und die für seinen Lebensunterhalt sorgen. Sie müssen einem Skalden also keine magisch erleichterte Prüfung auf Taschendiebstahl oder Fallenstellen erlauben. Keinesfalls als Handwerk angesehen werden können jedoch die *Kampftechniken*, die *Gesellschaftlichen Talente*, die *Wissenstalente* und die *Intuitiven Begabungen*.

Ebenfalls in diesen Bereich fällt die Herstellung von Tränken und Elixieren, die ja über Alchimie- oder Pflanzenkunde-Proben geregelt ist. Zwar kann ein Magiedilettant die Alchimieprüfung nicht magisch verbessern, jedoch darf er wie ein Magier Astralenergie in das Elixier fließen lassen und so seine Wirkung verbessern.

Wohl von gleicher Art ist die Tulamidische Teppichkunst, die Sie im gleichnamigen Kapitel in den *Mysteria Arkana* finden, die jedoch den Spielerhelden nicht zugänglich ist.

Ausgestaltung der Talente:

Wie bereits weiter oben beschrieben, bedingen sich die unentdeckte Kraft und die Laufbahn des Helden gegenseitig, so daß Sie im Lauf des Spiels Wert darauf legen sollten, die jeweils typischen Talente herauszuarbeiten. Vor Spielbeginn haben Sie dazu kaum eine Möglichkeit, da die meisten Magiedilettanten von innerer Unrast getrieben sind und für keine Ausbildung die rechte Begeisterung aufbringen können: Weder für Talent-, noch für eventuelle Zauberkraftsteigerungen stehen ihnen vor Spielbeginn Freiwürfe zur Verfügung.

Stufenanstieg:

Magiedilettanten würfeln wie nicht magiebegabte Wesen mit 1W6, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte sie pro Stufe hinzugewinnen. Sie können maximal 2 davon in Astralpunkte umwandeln, jedoch muß die LE pro Stufe um mindestens 1 Punkt steigen. Zur Steigerung ihrer Talente stehen den Magiedilettanten 30 Versuche zur Verfügung.

Sie behandeln ihre Zauberkraftigkeiten wie zusätzliche Talente, müssen dabei jedoch folgende Bedingungen beachten: Für jeden Versuch, eine der Zauberkraftigkeiten zu steigern, müssen 2 Versuche zur Talentsteigerung geopfert werden; die Zauberkraftigkeiten können nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden, wofür maximal 3 Versuche aufgewandt werden dürfen. Im Laufe ihrer Karriere können Magiedilettanten maximal 3 Zauberkraftigkeiten aus der oben aufgeführten Liste erlernen.





Der Schamane

—Auch zur Mittagszeit blieb das Wasser gefroren. Jetzt aber ist es Nacht, tiefste Nacht im Firun. Die bleiche Mada hat den höchsten Punkt ihrer Bahn bereits überschritten. Ihr Licht wirft lange Schatten auf die endlosen Schneefelder.

Auf einem kahlen Felsen sitzt eine Gestalt, nackt, den Kopf in den Nacken geworfen, die langen Haare von Eiskristallen bedeckt. So sitzt Raaita, seit das Zeichen der Schande über den Horizont geklommen ist.

Und dann beginnt sie zu heulen. Kein menschlicher Schrei, kein gewöhnliches Wolfsgeheul bricht sich aus ihrer Kehle Bahn, sondern die Sprache der Großen Geister, das zornige Gebrüll Gorfangs und die Trauer Liskas, der *Ruf*.

Langsam fallen im Norden weitere Stimmen in den Chor ein – zuerst vereinzelt, dann Dutzende, Hunderte. Es ist Tamuukan, die Nacht der Wölfe...

—Das Gesicht des alten Mannes sieht aus wie einer der Schrumpfköpfe, die an seinem Gürtel hängen, jedoch tragen Schrumpfköpfe keine Sorgenfalten zur Schau. Bedächtig wiegt der dreiundneunzigjährige Wapiya das federgekrönte Haupt und atmet die beißenden Dämpfe ein, die aus seinem Feuerfuß aufsteigen. Der Rhythmus, den er auf der Trommel schlägt, ist nur für die Geister bestimmt.

Der Körper auf seinen Knien zeigt keine Regung, denn Maqatta-Pe ist seit drei Sonnenläufen tot. Vorgestern hat Haya-Makaw das Herz des alten Häuptlings gegessen, gestern hat Wapiya den Nipakau entlassen und heute wird er den Tapam geleiten, ja vielleicht wird er gar von ihm oder der jungen Uniwa, seiner Ziehtochter, Besitz ergreifen und mit ihnen das Wissen der Ahnen und Urahnen teilen, bis hin zu der Zeit, als Kamaluq den fürchterlichen Burdaq seiner Seele beraubte...

Hintergrund

Wie auch immer man das Verhältnis von "akademischer" zu "intuitiver" Magie betrachtet, Tatsache bleibt, daß die geschulte Zauberkunst eine Leistung der großen aventurischen Zivilisationen ist.

Nun gibt es aber nicht nur von den Tulamiden abstammende Aventurier oder güldenländische Einwanderer, sondern auch die alten Völker der Nivesen und Mohas (wie wir die Bewohner der südlichen Regenwälder der Einfachheit halber einmal nennen wollen), und auch unter ihnen leben Frauen und Männer, die der Zauberei mächtig sind. Beiden Völkern ist gemeinsam, daß bei ihnen Zauberei, Religion und Ahnenverehrung eine untrennbare Einheit bilden, und so sind diese "Stammeszauberer" meist gleichzeitig auch die Priester der Sippe, des Dorfes oder Stammesverbandes. Geisterseherin, Mediziner, Wolfsmann oder Weissagerin, all dies sind die verschiedenen Bezeichnungen für die *Schamanen*. Wegen ihrer überaus wichtigen Stellungen im täglichen Leben des Stammes sind Schamanen ungeachtet eventueller negativer Charakterzüge hoch angesehen, und die Eltern geben ihre Kinder gerne in die Obhut der Stammeszauberer, wenn dieser vermeint, die Kraft in ihnen zu spüren. Meist sind es die Geister, die dem

Schamanen den Weg zu einem neuen Talent und Schüler weisen, und die Wege der Geister sind über jeden Zweifel erhaben. So spricht der Nivese mit den mächtigen Wolfsgeistern, den fruchtbringenden Gabetaj und den schützenden Pirtinaj, der Waldmensch hingegen mit den Nipakau.

Die Unterweisung in den Sitten und Gebräuchen des Stammes, in Kräuter- und Tierkunde, in den Namen der Geister und ihrer korrekten Anrede und Anrufung, ist langwierig und entbehrungsreich, denn nur der Schamane kann einen freien und doch vor den Geistern demütigen Willen entwickeln, der die Entbehrungen des Körpers erlebt und die Schwäche des Fleisches überwunden hat. Bisweilen ist sogar das eigentliche Ritual der Schamanenweihe so lebensgefährlich, daß der zukünftige Zauberer es nur mit Hilfe der Geister überleben kann – und wer nicht überlebt, wäre auch kein fähiger Schamane geworden...

So gehen oftmals viele Jahre ins Land, bis der Schamane sich entschließt, sich ganz seinen Pflichten zu widmen, oftmals erst dann, wenn sein Lehrer selbst zu den Geistern gegangen ist. So kommt es auch, daß man selten einen Schamanen antrifft, der weniger als dreißig Sommer erlebt hat, es dagegen keine Besonderheit darstellt, wenn der Stammeszauberer bereits seit neunzig Jahren auf Dere weilt.





Die Pflichten des Schamanen, die täglichen Rituale, seine besonderen Kennzeichen, all dies unterscheidet sich von Volk zu Volk. Mehr zum Glauben und der Weltsicht der Mohas und Nivesen finden Sie in **Die Götter des Schwarzen Auges** in den entsprechenden Kapiteln.

Bei den Mohas sind es übrigens eher die Männer, die die Aufgaben des Stammeszauberers versehen, während es bei den Nivesen mehr Schamaninnen gibt — jedoch stellt in beiden Kulturen das Geschlecht kein Hindernis auf dem Pfad der Geister dar.

Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß es bisweilen auch Schamanen gibt, die nicht die geringste Spur einer magischen Begabung zeigen, dafür aber Meister der weltlichen Scharlatanerie sind, ja sogar

andere Stammeszauberer an der Nase herumführen können. (Kein Schamane käme je auf die Idee, die Berufung eines "Kollegen" in Frage zu stellen, kommt sie doch schließlich von den Geistern und Göttern selbst.) Wehe aber, wenn sie doch enttarnt werden sollten. Dann bleibt ihnen meist nur die Flucht, wenn sie nicht auf eine der Versöhnung der Geister dienende Art und Weise ihr Leben beenden wollen.

Neben den Nivesen und den Mohas sollen noch die "Wilden Menschen" der Trollzacken und der Gjalsker Öden Schamanen hervorbringen — Genaueres darüber wissen wir jedoch nicht. Es ist jedoch allgemein bekannt, daß die nichtmenschlichen Völker der *Orks* und *Goblins* Stammeschamanen aufweisen, die meist auch Priester ihrer Gottheiten sind. Sie können zwar nicht als Spielerheld geführt werden, ihre besonderen Rituale finden Sie jedoch im Kapitel **Die Mysterien der Schamanen** beschrieben.

Der Schamane bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheit: 12+

Intuition: 13+

Charisma: 13+

Totenangst: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 — 2	unfrei	bei Mohas: Gefangene anderer Stämme, Ausgestoßene; bei Nivesen: wie 3 — 12
3 — 12	arm	einfache Stammesangehörige, meist Zieh- elternschaft durch Schamanen
13 — 18	mittelst.	Schamanen
19 — 20	reich	Häuptlinge, Stammesvorstände

Haarfarbe:

je nach Volkszugehörigkeit wie *Moha* oder wie *Nivese*

Körpergröße: je nach Volkszugehörigkeit wie *Moha* oder wie *Nivese*

Gewicht: Größe — 110 Stein/kg

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 15

Zauber-Grundkenntnisse:

Alle Schamanen — und nur sie! — verfügen über die aktive Kenntnis der allgemeinen Schamanenrituale und der für ihr Volk typischen Zauberhandlungen.

Anmerkung zu den Zauberfertigkeiten:

Es gibt einige unter den Schamanen, die von Natur aus mit stärkeren magischen Fähigkeiten gesegnet sind. Bei diesen stellt sich schnell heraus, daß sie über weitere Fertigkeiten verfügen, die den anderen Stammeszauberern unzugänglich sind:

Wenn Sie bei der Charaktererschaffung mit einem W20 eine 1 oder 2 würfeln, verfügt auch Ihr Schamane über diese Fähigkeiten — behandeln Sie ihn regeltechnisch wie einen Druiden, der neben der druidischen Spruchmagie noch die Schamanenrituale und die druidischen Herrschaftsrituale anwenden kann. Dolchzauberei ist ihm jedoch nicht zugänglich.

Die Rolle des Schamanen

Wenn Sie einen Schamanen verkörpern wollen, bedenken Sie stets, daß diese Helden sehr fest in ihre Stammesstruktur eingebunden sind und daher einen wirklich triftigen Grund benötigen, um auf Wanderschaft auszuziehen. Würden sie es aus reiner Neugier tun, wäre nicht nur ihre Position als "Medizinmann" gefährdet, sondern vielleicht gar das Überleben ihrer Sippe.

Die Suche nach seltenen Ingredienzen für ein mächtiges Heilmittel, die Weisung eines Geistes oder die Suche nach einem verlorenen Schutzgeist oder gestohlenem Ritualgegenstand können einen Stammeszauberer allerdings sehr wohl in die Fremde treiben. Die Erfahrungen, die sie dort machen können, werden von vielen hoch geschätzt, und doch zieht es sie fast alle zurück in die heimischen Zelte oder Hütten.

Gelegentlich mag es sogar vorkommen, daß ein Schamane von seinem Stamm ausgestoßen wird, sei es, weil es ihm nicht gelang, den Häuptling von seiner Besessenheit zu heilen und jener an den Folgen des Exorzismus starb, sei es, weil die Jagd so wenig erfolgreich war, daß dem Stamm der Hungertod droht, oder aus anderen Gründen, die man den Geistern und den Elementen, oder besser, dem schlechten Kontakt zu ihnen, zuschreibt.

Solche Schamanen sind entweder unterwegs, um mit sich und den Geistern ins Reine zu kommen, oder weil sie auf Rache sinnen. Zu diesen Zwecken nehmen sie oft gefährlichste Mühen und Anstrengungen auf sich — die man nur im Rahmen einer Heldengruppe überleben kann. Meist von recht finsterner Gesinnung stellen diese ausgestoßenen "Geisterseherinnen" und "Medizinmänner" eine besondere rollenspielerische Herausforderung dar.

Egal ob Mitglied des Stammes oder Ausgestoßener, ein Schamane wird stets seinen Göttern und seinem Ahnenglauben treu bleiben, denn ohne ihn würde seine Quelle der Magie versiegen. Die hieraus resultierenden religiösen Dispute mit rechtgläubigen Novadis oder bekehrungsfreudigen Anhängern der Zwölfe können ebenfalls sehr reizvoll sein.

Einen Schamanen müssen Sie mit Leib und Seele und voller Überzeugung spielen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihnen diese Rolle für längere Zeit behagt, lassen Sie den Stammeszauberer lieber als interessante Meisterfigur in seiner vertrauten Umgebung.



Zitate

- »Dein Tapam ist schwach, Brudersohn. Nur durch seine Stärkung kannst du gesunden.«
»Der Großvater deines Großvaters kam letzte Nacht zu mir und sprach...«
»Die Geister sind allzeit bei mir. Eure Götter aber sind fern.«

Kleidung und Waffen:

In der Heimat unterscheidet sich die übliche Kleidung der Schamanen wenig von der ihres Herkunftsvolkes: Nivesen bevorzugen Pelze und Leder, während Mohas außer dem traditionellen Lendenschurz meist wenig am Leib tragen.

Um ihre besondere Rolle herauszuheben, tragen Schamanen jedoch gerne und häufig auffälligen Schmuck: Knochenketten, Federarmbänder und -kronen, hölzerne Masken, Rasseln und Glöckchen, Tigerschwänze oder Alligatorzähne und dergleichen mehr. Auch Schmucknarben oder Tätowierungen (bei den Nivesen) oder Luloo-Hautbilder (bei den Mohas) sind unter Stammeszaubern weit verbreitet.

Vor allem bei der Durchführung ihrer Rituale treten sie in "vollem Ornat" auf – ein Anblick, neben dem meist auch der prächtigste Häuptlingsschmuck verblaßt. Ein Schamane, der sich längere Zeit in der Fremde aufhält, wird seine Kleidung natürlich nach und nach den örtlichen Gegebenheiten anpassen.

Typisch für alle Schamanen ist die große Knochenkeule, die sie im Rahmen ihrer rituellen Prüfung erhalten haben: ein kunstvoll geschnitzter Oberschenkelknochen von einem der mächtigsten Tiere, die der Stamm kennt, sei es nun Mammut oder Elefant, Bär oder Säbelzahn. Neben seiner Zaubervirkung verfügt dieses "Schamanenszepter" oft auch über gehörige Durchschlagskraft.

Weitere Waffen sind für den Schamanen eher untypisch, obwohl sie mit allen Arten ritueller Dolche recht gut umgehen können. Bei den Nivesen kommt meist noch die Wurfkeule zum Karenfang hinzu, während Mohaschamanen mit dem Blasrohr erstaunlich gut zu treffen wissen.

Bei beiden Völkern sind Rüstungen wenig verbreitet, und so begnügen sich auch die Stammeszauberer mit den vorhandenen Gegebenheiten: gelegentlich eine dicke Lederjacke bei den Nivesen, keine Rüstung bei den Mohas. Beide Völker verwenden jedoch Schilde (aus lederbespannten Holzrahmen im Norden oder dicken Bastmatten in den südlichen Dschungeln), und auch die Schamanen bilden hier keine Ausnahme.

Besonderheiten:

Da Schamanen den Gebrauch von Rüstungen nicht gewohnt sind, erleiden sie eine stärkere Behinderung durch alle Formen von Harnischen, Schilden oder Helmen: Der Behinderungswert (BE) eines jeden Rüstungsteils (von dicker Kleidung einmal abgesehen), behindert sie um 1 Punkt mehr als angegeben. Schamanen unterliegen den gleichen Beschränkungen ihrer Magie durch Eisen wie alle anderen Zauberkundigen auch (siehe das Kapitel **Weder Band noch Fessel** in den **Mysteria Arkanà**).

Ihre Kenntnis in den magischen Ritualen, ihr Wissen um Besessenheiten und deren Heilung und ihr fester Glaube an die Zauberkraft ihrer Götter und Schutzgeister erbringt ihnen einen Bonus von 3 Punkten auf ihre Magieresistenz, ungeachtet ihrer Volkszugehörigkeit.

Schamanen können nur die im Kapitel **Die Mysterien der Schamanen** aufgeführten allgemeinen Rituale und die speziellen Zaubehandlungen ihres Volkes erlernen. Dafür sind sie aber auch die einzigen, die diese Künste ausüben dürfen.

Sie verfügen zudem über eine intuitive Kenntnis der **Verbotenen Pforten** (siehe das gleichnamige Kapitel in den **Mysteria Arkanà**), die es ihnen ermöglicht, ihre Lebenskraft zum Zaubern zu verwenden.

Ausgestaltung der Talente:

Da die Schamanen zu Spielbeginn meist noch fest in ihre Stammesstrukturen, Bräuche und Traditionen eingebunden sind, empfehlen wir Ihnen, die vorgegebenen Talente unverändert zu übernehmen.

Falls der Stamm des Schamanen häufiger mit anderen Völkern handelt oder in der Nähe einer größeren Ansiedlung wohnt, mag Ihr Held sich etwas besser auf Fremdsprachen verstehen und vielleicht einige Sitten der Fremden kennengelernt oder gar übernommen haben.

Stufenanstieg:

Schamanen können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+1 würfeln und das erreichte Resultat auf LE und AE verteilen, wobei sie jedoch beide Werte um mindestens 1 Punkt steigern müssen. Zur Steigerung ihrer Talente erhalten die Schamanen 25 Versuche, zur Steigerung ihrer rituellen Fertigkeiten 15. Auf Wunsch können sie maximal 5 Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten austauschen.





Die Hexe

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

Die Tänzerinnen am Feuer sehen die Blitze nicht und hören keinen Donner, sie spüren den Staub nicht, der in ihren Augen brennt. Nackte, schweißnasse Körper gleißen im Licht der Flammen, schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Glut der brennenden Scheite, wirbeln Wolken von roten Funken auf. Ein uraltes Lied singen die tanzenden Frauen, atemlos, keuchend, aber niemals verstummend, ein Lied von dunklen Mächten und wilder Leidenschaft. Ein wenig abseits vom Feuer, die Festkönigin auf einem Thron aus geflochtenen Zweigen. Die machtvolle Hexe ist ganz in den Anblick des getanzten Rausches versunken; auch sie hat weder Auge noch Ohr für die Dinge ringsum. So nimmt ihn denn niemand wahr, den riesigen Schatten mit dem Widderhaupt, der soeben aus dem Waldrand hervorgetreten ist...

Hintergrund

Hexen sind Zauberkundige, die sich auf die unbewußte, instinktive, sinnliche Seite der Magie – sie nennen sie die weibliche – spezialisiert haben. Dementsprechend sind neun von zehn Hexen Frauen. (Die sehr selten vorkommenden männlichen Hexen werden "Hexer" genannt, nicht "Hexenmeister", denn das würde ja implizieren, daß sie Macht über andere Hexen hätten.) Die gefühlsbetonte Einstellung der Hexen zur Zauberei ist der Grund, warum viele Gildenmagier Hexenzauber ablehnen und manchmal sogar fürchten. Einige einflußreiche Magiergilden haben in der Vergangenheit wiederholt üble Verleumdungskampagnen und manchmal sogar gnadenlose Hetzjagden gegen die Hexen angezettelt. Daß die Hexen als Reaktion auf diese Verfolgungen ihr Wissen geheim weitergeben, wird ihnen wiederum von vielen Magiern und Provinzherren angelastet und als Beweis für die Unlauterkeit der Hexenzauber gewertet.

Man darf allerdings nicht verschweigen, daß es in der Vergangenheit auch machtbesessene oder verbitterte, böse Hexen gegeben hat, die großes Leid über ganze Landstriche brachten und so ihren Teil zur Hexenfurcht beitrugen. Eine gewisse Rachsucht muß man vielen Hexen zusprechen, auch sind sie, versucht von der Macht, die ihnen ihre Magie über andere Menschen gibt, häufig nicht frei von Grausamkeit. Diese dunklen Seiten des Hexenwesens ergeben sich wohl notwendigerweise aus ihrem Charakter, der vor allem von einem Zug geprägt ist: der Leidenschaftlichkeit.

Was immer eine Hexe tut oder fühlt, sie ist mit ganzem Herzen dabei. Wenn sie durch die Lüfte fliegt, sind alle ihre Sinne beteiligt: Mit der Haut nimmt sie die streichelnde Berührung des Fahrtwindes auf, ihr Blick hängt gebannt an dem vorüberziehenden Land und aus dem Sausen in ihren Ohren hört sie die ferne Musik der ewigen Sphären. (Es ist schade, daß dieses Flugerlebnis, das die



Hexe als Überhöhung und Götternähe erlebt, in vielen Spielrunden nur als höchst prosaisches Luftaufklärungsunternehmen dargestellt wird.) Die Liebe einer Hexe ist berauschend und verzehrend zugleich, ihr Haß furchteinflößend.

Die Ausbildung einer Hexe verläuft sehr persönlich: Eine erfahrene Hexe sucht sich gemeinhin ihren einzigen Lehrling – häufig die eigene Tochter – selbst aus und gibt im Verlauf der folgenden Jahre ihr Wissen weiter. Regelmäßige Hexentreffen, um die sich viele dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Hexen. Auf diesen Treffen, im Volksmund 'Hexennacht' genannt, ergeben sich die Hexen dem Rausch, der daraus entsteht, daß so viele der ihnen beisammen sind, ihre Kräfte vereinen zu einem Gespinnst knisternder astraler Macht, die zurückfließt in Leiber und Seelen der Hexen und sie mit einem Gefühl durchdringt, das kein anderes Wesen auf Dere je erfahren wird. "Dunkle Wonne", so wird es bisweilen von den Hexen benannt, aber es läßt sich nicht wirklich beschreiben und entzieht sich – so scheint es – auch allen Analogien. In diesem Zustand des Rausches rufen die Hexen bisweilen den widderköpfigen Gott Levthan an, eine schreckliche Wesenheit, deren Kraft die Hexen inbrünstig begehren und deren Erscheinung sie dennoch fürchten.



Auf den Hexenfesten wird auch die legendäre Hexensalbe gebraut. Mit dieser Salbe bestrichene Gegenstände (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln oder gar Zäune sind beliebt) tragen ihre Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte. Die Hexen bezeichnen sich gern als "Töchter Saturias". Nach der Legende entschlüpfte die Göttin Saturia einem Ei, das im Leib der Erdriesin Sumu entstand. Auch in heutigen Tagen soll es – wenn auch sehr selten – Hexen geben, die kein lebendes Kind, sondern ein Ei zur Welt bringen. Aus diesem Ei schlüpft nach sieben Monden und sieben Tagen ein Kind von besonderer Schönheit und hoher Begabung. Solche, durch ihre ungewöhnliche Geburt auserwählte Hexen altern nicht mehr, nachdem sie das 30. Lebensjahr erreicht haben, während die Lebensspanne einer gewöhnlichen Hexe nicht länger als die eines anderen Menschen währt.

Die Rolle der Hexe

Die meisten Hexen lieben die Zurückgezogenheit; als Wohnstatt bevorzugen sie einsame Häuser, am liebsten fernab von geschäftigen Straßen mitten im Wald. Aber wir kennen auch heilkundige Hexen, die irgendwo am Dorfrand siedeln und sich ein Auskommen mit der Zubereitung von Arzneien und Gewürzen verdienen, solche, die ihre Kraft einem Herrscher zur Verfügung stellen, oder die zaubermächtige Tula, die einen Piratendrachten steuert. Im Rollenspiel haben wir es zumeist mit jüngeren, lebenslustigen Hexen zu tun, die neugierig in die Welt blicken und durchaus bereit sind, sich hin und wieder einer Abenteurergruppe anzuschließen. Man sollte aber immer bedenken, daß die Heimlichkeit ein instinktiver Wesenzug aller Hexen ist. Sie schließen nicht leicht Freundschaft und sie werden niemals, wie es manche eitle Magier tun, in aller Öffentlichkeit spektakuläre Zauberkunststücke vorführen, auch darf man nicht erwarten, daß eine Hexe am hellen Tag auf ihrem Besen über einen Marktplatz reitet. Selbst vor ihren Abenteuergefährten wird die Hexe ihre Zauberkräfte nach Möglichkeit zu verheimlichen trachten. Wenn Sie dann noch bedenken, daß den meisten Hexen die Natur ein vertrauter Lebensraum ist, daß sie sich vor allem den Kreaturen der Wälder verbunden fühlen und ihr inneres Wesen so gut verstehen, wie es sonst nur ein Waldelf vermag, dann sollte es Ihnen eigentlich gelingen, 'Ihre' Hexe überzeugend darzustellen.

Zitate

»Der Landherr lebt wie ein Schwein, Schwester; er soll sterben wie ein Hund!«
 «Der Wald hat mich vieles gelehrt – vom Leben, der Liebe und dem Tod. Von Gnade weiß er nichts.»
 »Wann treffen wir Schwestern wieder zusamm'?'« - »Bei Madas Schein am Ilmenstamm!«

Kleidung und Waffen

Wie bei vielen Menschen so entscheidet auch bei den Hexen vor allem das Vermögen über die Gestaltung ihrer Garderobe. Da die meisten Hexen nicht frei von Eitelkeit sind, werden sie die Stoffe und Kleider wählen, die ihre Erscheinung am besten zur Geltung bringen. Blaue und dunkelgrüne Farbtöne sind sehr beliebt, da sie gut zu der auffälligen, roten Haarpracht passen, über die viele Hexen verfügen. Ärmere Hexen und solche, die vor allem im Wald

daheim sind, wählen für ihre Kleidung meist schlichte Stoffe in sogenannten 'Erdfarben' (Grünbraun, Graugrün, Rostbraun, Umbra etc.). Fast alle Hexen besitzen jedoch ein sogenanntes 'Nachtgewand', ein überaus prächtiges Kleid, das sie zu besonderen Gelegenheiten, auf jeden Fall aber während gewisser Rituale in der Hexennacht anlegen. Dieses Gewand wird meist von mehreren Hexen gemeinsam genäht und einer jungen Schwester am Abend vor ihrer ersten Hexennacht geschenkt.

Besonderheiten:

Eine Hexe, die durch die Lüfte fliegt, kann nicht gleichzeitig einen anderen Zauber wirken. Sie braucht dazu die unmittelbare Nähe des Erdbodens oder eines Gewässers. Auch in den Obergeschossen von Gebäuden, auf Brücken oder gar auf Türmen ist ihre Zauberkraft beeinträchtigt. (Der Meister legt die Zuschläge auf die Zaubersprüche fest; Faustregel: je 1 Punkt für 1 Schritt Höhe über dem Erdniveau.)

Die Hexe bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+
 Charisma: 13+
 Höhenangst: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 aus einem Hexenei
 2-3 Kind "normaler" Eltern / mit W6 würfeln:
 1-2 von der Hexe als Findelkind aufgezogen
 3-6 von den Eltern an die Hexe verkauft
 4-20 Kind einer Hexe

Vermögen (W20):

1-10 arm
 11-17 mittelständisch
 18-20 reich

Haarfarbe (W20):

1-5	6-7	8-11	12-14
pechschwarz	blauschwarz	kastanienrot	brandrot
15-17	18-19	20	
kupferrot	rotblond	weißblond	

Geschlecht (W20):

1-2 männlich
 3-20 weiblich

Körpergröße: 150 + W20 + 3W6 (154-188 Halbfinger/cm)

Gewicht: Größe -115 Stein/kg

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Grundkenntnisse: HARMLOSE GESTALT, HEXENKNOTEN, RADAU, FEUERBANN, GROSSE GIER, SANFTMUT, HEXENBLICK, HEXENHOLZ, HEXENSPEICHEL, TIERE BESPRECHEN, KRÄHENRUF, VERWANDLUNGEN BEENDEN, ÄNGSTE LINDERN



Die Waffen der Hexe sind nicht die des Kriegers: Sie trägt keine Rüstungen – bestenfalls eine Pelzjacke (RS2) – und verwendet keine Waffen mit einer Trefferwirkung von mehr als 1W6+2. Sie erhält einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz.

Viele Hexen sind eng verbunden mit einem *Vertrauten*, einem außergewöhnlichen Tier, das seinerseits über gewisse Zauberkräfte verfügt, und sie kann auf den Hexennächten besondere *Flüche* erlernen (zu beidem siehe das Kapitel **Spezielle Rituale**).

Ausgestaltung der Talente:

Die meisten Hexen leben in der Mitte oder im Norden Aventuriens, und auf diese Herkunft sind die vorgegebenen Startwerte in den Tabellen abgestimmt. Für eine Hexe, die aus südlichen,

warmen Gegenden stammt, können Sie die Werte entsprechend der Angaben in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, Seite 61 verändern.

Stufenanstieg:

Hexen können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+2 würfeln und das erreichte Resultat nach eigenem Ermessen auf LE und AE verteilen. Zur Steigerung ihrer Talente erhalten die Hexen 25 Versuche, zur Steigerung ihrer Zauberkünste 30. Auf Wunsch können sie maximal 5 Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten austauschen. Hexen können alle Hexenzauber um 3 Punkte pro Stufe steigern (siehe auch **Seite 21**) alle übrigen Zauber um jeweils 1 Punkt.

Der Druid

—Die Hände sind von rostbraunen Altersflecken übersät, die Finger von der Gicht gekrümmt, aber dennoch formen sie flink und behende einen menschlichen Körper aus einem Klumpen Bienenwachs. Kräftige Daumendrucke treiben die Masse auseinander, trennen sie in Kopf, Leib und Glieder, ein langer Fingernagel hebt Augenhöhlen aus, die alsbald mit kleinen Kugeln wieder gefüllt werden. Ein Mäntelchen aus echtem Samt wird um die Schultern der Miniatur gelegt, aus echtem blondem Haar sind auch die langen Haare, die soeben über den wächsernen Schädel gelegt werden. Behutsam betten die alten Hände die Figur auf dem Tisch. Der Blick des Druiden huscht noch einmal zum Schloß hinauf, zum gelb schimmernden Fenster, hinter dem die junge Baronin soeben die Nachthaube über ihre blonden Haare bindet, dann treibt er die fingerlange Schusternadel mit einem kräftigen Ruck durch den weichen Wachs und tief in das Holz der Tischplatte hinein...

Hintergrund

Ähnlich wie auch die Hexe gewinnt der Druid (elfisch: *duridya* = Weiser des Waldes) einen Teil seiner übersinnlichen Kraft aus der Erde und der Natur. Aber während viele Hexen im Einklang mit der Natur und den Menschen leben wollen, sieht der Druid einen Gegensatz zwischen den denkenden Wesen (wie Mensch, Elf und Zwerg) auf der einen und den Kräften der Natur (den Elementen, wobei der den Geist als siebtes betrachtet) auf der anderen Seite. So nehmen viele Druiden (möglicherweise mit Recht) für sich in Anspruch, daß unter allen denkenden Kreaturen nur sie die Kräfte der Erde wirklich verstehen und zu nutzen wissen.

Häufig gebrauchen sie diese Kräfte, um Macht über andere Menschen zu gewinnen, tatsächlich verstehen sie sich auf die magische Kunst der Beherrschung besser als alle anderen Zauberkundigen, denen wir in Aventurien begegnen können: Ein Töpfer läßt den rohen, erdigen Ton zu einer geschmeidigen Masse werden, die sich unter seinen Händen zu einer zartwandigen Phiole formt.

In ähnlicher Weise wird der unwissende Mensch sein Leben lang von der Willkür der Urgewalten gelenkt – warum sollte er da nicht auch dem Zugriff einer – druidischen – Zauberkunst verfügbar sein?



Doch nicht nur Macht über Menschen ist es, was die Druiden erstreben, sondern auch die Beherrschung der sechs Elemente, der Teile, die im Ganzen Sumus Leib und Wesen bilden, und so gelten die Druiden auch als Meister der elementaren Manifestationen, sei es in körperlicher oder auch astraler Form.

Der Druidenzauber ist eine geheime Kunst, über die wenig allge-



mein zugängliche Aufzeichnungen existieren. Die meisten Druiden beherrschen alle ihre (bisweilen höchst komplizierten) Formeln und Zeremonien auswendig und geben sie in mündlicher Form an ihre Schüler weiter. Diese Schüler, niemals mehr als zwei zur gleichen Zeit, wählt der Druiden sich selber aus. Häufig 'kauft' er ein Kind, in dem er eine druidische Veranlagung spürt, regelrecht den Eltern ab, aber es sind zahlreiche Fälle überliefert, in denen der Druiden das Kind seiner Wahl – fast immer handelt es sich um einen Knaben – gegen den Willen der Eltern entführt hat und mit ihm verschwunden ist. Selten einmal begibt sich ein Kind aus freien Stücken oder den Wünschen der Eltern gehorchend zu einem Druiden in die Lehre. Ob es nun an dieser "geraubten Kindheit" liegt oder daran, daß die Anteilnahme an den Kräften Sumus ein gewisses Maß an Selbstüberhebung mit sich bringt – es entwickeln jedenfalls viele Druiden in späteren Jahren ein abweisendes, herrisches Wesen. Einige erliegen der Versuchung der Macht, die in ihrer Zauberkraft liegt, und streben nach weltlicher Herrschaft, indem sie sich zum Beispiel als Ratgeber (und heimlicher Meister) eines Fürsten verdingen, andere entschließen sich zum Einsiedlerleben und treten allen Fremden verschlossen oder feindselig gegenüber. Nur mit anderen Druiden unterhalten sie längerwährende, feste Verbindungen, und in unregelmäßigen Abständen nehmen sie an den geheimnisumwitterten Druidentreffen teil. Zum Glück gibt es unter den Druiden nicht nur finstere Eigenbrötler, sondern auch einige aufgeschlossene, junge Männer, die etwas erleben und erfahren wollen, bevor sie sich nach Druidenart von der Welt zurückziehen – ein solcher Druiden könnte Ihr Held sein.

Die Rolle des Druiden:

Aus dem obigen Text kann man entnehmen, daß sich ein alter erfahrener aventurischer Druiden nicht sehr gut zu einem Helden in einer Rollenspielrunde eignet: Als klassischer Einzelgänger paßt er schlecht in eine Gruppe abenteuerlustiger Glücksritter. Wenn Sie also einen hochstufigen Druiden besitzen, sollten Sie ihn nur in einem Abenteuer einsetzen, dessen Thema zur Lebensweise und Einstellung eines Druiden paßt. Die Macht eines finsternen Magiers zu brechen, das könnte so ein Thema sein, aber auch der Kampf gegen einen Frevler an der Natur.

Die Darstellung eines jungen Druiden ist weniger problematisch. Zwar würde ihn die Aussicht auf ein paar Dukaten allein nicht dazu verleiten, sich auf ein Abenteuer einzulassen, aber unheimliche magische Orte und Geschehnisse ziehen ihn fast unwiderstehlich an. Auch suchen viele junge Druiden ganz bewußt die Gefahr, und sie sind immer daran interessiert, andere Menschen im Angesicht der Gefahr zu beobachten, weil sie aus deren Verhalten wichtige Erkenntnisse für die Vervollkommenheit ihrer Beherrschungszauber gewinnen.

Zitate

- »Lange genug hat Sumus Leib den Tritt deiner plumpen Füße geduldig ertragen, doch damit ist es nun vorbei ...«
- »Soso, ein hochgelehrter Magus aus Punin schickt Euch, ein Mäusebeschwörer und Meister staubiger Bücher.«
- »Still jetzt! Still! Es spricht die Nacht, ihr will ich lauschen.«

Kleidung und Waffen:

Die meisten Druiden wählen ihre Kleidung ausschließlich nach

Der Druiden bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 13+
Klugheit: 12+
Totenangst: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-10	unbekannt	von Druiden aufgezogen
11-12	arm	Sklaven
13-14	arm	Bettler
15	arm	Leibeigene
16	arm	Tagelöhner, Jäger, Hirten
17-18	mittelständisch	Druiden
19	mittelständisch	Bürger
20	reich	Kaufleute, Druiden

Haarfarbe (W20):

1-5	6-7	8-12
pechschwarz	blauschwarz	dunkelbraun
13-15	16-18	19-20
aschblond	grau	kahlköpfig

Geschlecht (W20):

1-16	17-20
männlich	weiblich

Körpergröße: 150 + W20 + 3W6 (154-188 Halbfinger/cm)

Gewicht: Größe – 110 Stein/kg

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 25

Grundkenntnisse: BEHERSCHUNGEN BRECHEN, HELLSICHT TRÜBEN, DRUIDENRACHE, BÖSERBLICK, ZWINGTANZ, GROSSE VERWIRRUNG, HERR ÜBER DAS TIERREICH, MAGISCHER RAUB, HALLUZINATION, GEISTER AUSTREIBEN, GEISTER BESCHWÖREN, FLUCH DER PESTILENZ, DUNKELHEIT

nützlichen Gesichtspunkten aus: Zweckmäßig soll sie sein, die Beweglichkeit nicht behindern, unauffällig und haltbar, und wenn sie bei Streifzügen durch den Wald einen gewissen Schutz vor Entdeckungen bietet – umso besser. (Bedenken Sie jedoch, daß wir an dieser Stelle, wie bei jeder anderen Heldenbeschreibung auch, immer nur von dem Heldentyp im allgemeinen sprechen können. Gerade Geschmacksfragen sollte man nicht als feste Regeln behandeln – die Figuren des Schwarzen Auges richten sich oft selbst nicht danach. So weiß man von Archon Megalon, dem Hofdruiden des Fürsten von Albemia, daß er ein sehr eitler Mensch war und so manchen Dukaten in seine Garderobe investierte.)

Besonderheiten:

Nach den Lehren der Druiden sind in gegossenem oder geschmiedetem Metall die Kräfte der Natur auf eine widernatürliche Weise überlistet und gebunden worden.

Darum raubt ihnen der Kontakt mit bearbeiteten Metallen – zumal mit Eisen – ihre Zauberkraft (siehe **Weder Band noch Fessel**)



in den **Mysteria Arkana**). Aus diesem Grund ist es einem Druiden unmöglich, eiserne Rüstungsteile oder eine geschmiedete Waffe zu tragen. Sie verwenden z. B. nur Pfeile oder Speere mit steinernen Spitzen und tragen einen Dolch aus Vulkanglas, der zugleich – ähnlich wie ein Magierstab – einen Fokus für die druidischen Zauberkräfte darstellt und in entsprechenden Ritualen geweiht wird.

Der Druiden erhält wegen seiner Kenntnis des menschlichen Geistes einen Bonus von 2 Punkten auf seine Magieresistenz. Er ist außerdem als einzige in der Lage die speziellen Druidenrituale durchzuführen.

Ausgestaltung der Talente:

Der Druiden ist ein typisches Kind der Nordhälfte Aventuriens und auf diese Region sind die Startwerte in den Talenten von uns

abgestimmt worden. Eine Umgestaltung, um den Druiden an süd-aventurische Gegebenheiten anzupassen, sollte sich damit eigentlich erübrigen.

Stufenanstieg:

Bei jedem Stufenanstieg wird mit 1W6+2 gewürfelt. Das Ergebnis wird entweder der Lebens- oder der Astralenergie des Druiden zugeteilt oder auf beide Kräfte verteilt.

Jeder Druiden beherrscht zu Beginn seines Wirkens 13 Zaubersprüche, seine Grundkenntnisse. Er erhält pro Stufe 30 Versuche, um seine Zauberkraftigkeiten zu steigern, und 25 Versuche für seine nichtmagischen Talente, wobei er fünf Würfe von einem zum anderen Gebiet verschieben kann. Jeden der ihm eigenen Zaubersprüche darf er um 3 Punkte pro Stufe anheben, alle anderen Zaubersprüche nur um 1 Punkt (siehe hierzu auch Seite 21).

Der Schelm

*»Dieweil der hohe Herr noch mahnend sprach
von Reue und des Rechtes klarer Sonnen
und die Leute ringsum seufzten "Wehl" und "Ach!"
war das munt're Schelmlein still entronnen!«
—aus einem darpatischen Volkslied*

Hintergrund

Der Schrecken aller aventurischen Mütter sind die Kobolde, weil sie zuweilen Neugeborene stehlen und statt dieser ihre eigenen Kinder zurücklassen. Diesen sogenannten Wechselbälgen sieht man zunächst ihre Herkunft kaum an, doch im Laufe der Zeit wachsen sie zu unglaublich häßlichen Quälgeistern heran, die ihre Eltern durch ihre Gefräßigkeit und Faulheit tyrannisieren.

Die geraubten Menschenkinder andererseits werden gemeinhin als verloren betrachtet, denn selbst wenn sie das Leben in der Koboldsippe überstehen, so gilt ihr Charakter für alle Zeit als verdorben: Sie werden zu Schelmen!

Tatsächlich entwickeln sich viele dieser Kinder zu unglückseligen Wesen, viel zu groß und ungeschickt für das Koboldleben und doch nur dieses gewohnt. Auch sind sie den ständigen Neckereien ihrer Zieheltern ausgesetzt, die zwar – wie man weiß – meist voller Stolz auf ihre groß gewachsenen, unkoboldisch hübschen Zöglinge blicken, aber sie dennoch nicht anders als eben nach Koboldart behandeln können: Das heißt, daß jeder Anflug von Zuneigung hinter Spott und Schabernack verborgen bleiben muß.

Mit dem Erwachsenwerden setzt sich gerade bei den klugen und aufgeweckten Kindern, die die Kobolde bevorzugt rauben, am Ende trotz aller Kobolderei in ihrer Umgebung doch die menschliche Natur durch. Dann ist die Zeit zum Abschiednehmen gekommen. Ohne viel Federlesens werden die Jungen und Mädchen aus dem Haus gewiesen und hinaus in die Welt geschickt. Aus einem uns unbekannten Grunde wollen (oder können) die Kobolde nicht mit einem erwachsenen Menschen ihr Heim teilen.

Für die Kobold-Zöglinge beginnt eine harte Zeit: Von einem Tag auf den anderen sehen sie sich in eine Welt geworfen, die ihnen durch und durch fremd ist. Die meisten Menschen, denen sie

begegnen, schätzen das Lachen nicht, sie verstehen keine Scherze, reagieren voller Zorn auf jede Neckerei, und hinter dem Spott, den sie hervorbringen, verbirgt sich keine Wärme, sondern nichts als Häme und Schadenfreude. Da erweist es sich als sehr wertvoll, daß die jungen Schelme bei ihren Kobold-Eltern durch eine harte Schule gingen. Sie haben gelernt, daß Wehklagen über all die Wirrnisse ringsumher noch nie etwas bewegt hat, daß aber das Lachen eine wertvolle Hilfe ist, wenn man den Kampf mit der täglichen Absurdität aufnehmen will. Der Schelm betrachtet die Welt vor allem als Chaos, und um sie ertragen zu können, nutzt er das Rüstzeug, das er von seinen Zieheltern mitbekommen hat: Um zu einem Ziel zu gelangen, verwendet er wie ein Kobold lieber List und Tücke als rohe Gewalt und zeitlebens wird er einen Schabernack jeder sinnvollen Tätigkeit vorziehen. Wenn ihm ein gutes Scherzwort in den Sinn kommt, dann muß es über seine Lippen, auch wenn es in den Nachruf auf einen toten Landesherrn hineinsplattzt. Sein Grundsatz lautet: Das Leben ist zu kurz, als daß man auf einen guten Lacher verzichten könnte.

Mit etwa 13 Jahren lernt der junge Schelm die ersten Hexereien der Kobolde anzuwenden, wobei er zunächst unter der strengen Aufsicht seiner Zieheltern steht. Erst kurz bevor er erwachsen wird, darf er seine Künste auf eigene Faust an ahnungslosen Zeitgenossen erproben.

Auffällig ist die Zahl der Rothaarigen und Sommersprossigen unter den Schelmen. Außerdem kann jeder von ihnen durch die Zähne pfeifen, mit den Ohren wackeln und mit der Zungenspitze die Nase berühren.

Die Rolle des Schelms:

Wenn Sie in unserem Buch der Zaubersprüche die Sprüche der Schelme vor allem darauf untersucht haben, wie gut sich diese im Kampfe einsetzen ließen und wie schwer man mit dem Koboldzauber einem Widersacher schaden kann, dann ... dann ist der Schelm kein Typ für Sie. Einen Schelm zu führen erfordert eine besondere, heitere Einstellung zum Rollenspiel. Ein gut gespielter Schelm kann Meister und Mitspielern dicke Lachtränen in die Augen



treiben, aber zum schreckensverbreitenden Monsterbezwinger eignet er sich nicht. Das soll nicht etwa bedeuten, daß Schelme nicht mutig wären. O nein, die meisten kennen überhaupt keine Furcht – darum stecken sie ja auch ständig in Schwierigkeiten. Aber ebensowenig wie die Furcht kennt ein Schelm den Haß. Darum sollten Sie als Spielleiter alle Schelmenzauber scheitern lassen, mit deren Hilfe der Spieler einem Gegner eine schwere Verletzung zufügen will. Fast alle Schelmenzauber gehören zur Gattung der magischen Schabernacks – und sinnloses Blutvergießen ist kein Schabernack!

Übrigens ist auch ein Schelm – das mag manchen Leser überraschen – nicht immer lustig! Gerade die fast zwanghafte Neigung zum Frohsinn, der der Schelm unterliegt, kehrt sich bisweilen in ihr Gegenteil, und der Schelm wird von tiefem Ernst, manchmal sogar von düsterster Melancholie erfaßt. Das Lachen ist seine Waffe gegen die Willkür des Schicksals, und es ist eine gute Waffe gegen Gardistenschikanen, Dauerregen, Achsenbrüche, Nasenbluten und ähnlichen Unbill, aber bisweilen versagt es seine Dienste. Wenn angesichts großen Elends, Todesnot, des Waltens der Götter oder tiefen Liebesleids dem Schelm das Lachen im Halse stecken bleibt, dann erweist er sich als ernster und verletzlicher als viele seiner Gefährten. Dann erlebt er Zeiten tiefster Mutlosigkeit und bedarf der Hilfe und der Wärme seiner von ihm so manches Mal gefoppten Freunde, damit er wieder der alte wird: der lachende Spaßvogel, den scheinbar nichts erschüttern kann.

Zitate

»Wenn's auch glotzt wie ein Stier und blökt wie ein Schaf, ist es doch kein Getier, sondern unser Herr Graf.«

»Raridaridommel – der Pfaff' fliegt in den Tommel!«

»Lach drüber, wenn's zum Weinen nicht langt!«

Kleidung und Waffen:

Auffällig und geschmacklos – so läßt sich die Garderobe eines Schelms am besten beschreiben. Bunt muß sie sein und große Taschen soll sie haben, da ein Schelm sein Hab und Gut am liebsten immer bei sich trägt. Ein Glöckchen am Hutzipfel kann nie schaden, aber eine gebogene Hahnenfeder tut es auch.

Ein Schelm im Kettenhemd oder gar im Schuppenpanzer käme vor Lachen über die komischen Erscheinung, die er bietet, gar nicht zum Kämpfen. Nur wenn ein Schelm fest davon überzeugt ist, daß es in nächster Zeit für ihn um Kopf und Kragen gehen könnte, ist er bereit, eine Lederrüstung zu tragen.

Viele Schelme lieben schlanke Stichwaffen wie Degen und Florett, weil man mit den biegsamen Klingen einem tölpelhaften Gegner so herrlich das Hinterteil verzwiebeln oder den Hut vom Kopf spießen kann.

Besonderheiten:

Alle Schelme beherrschen eine Geräuschhexerei, eine Variante des Bauchredens, die sie keine Astralenergie kostet und daher nicht in unserer Zauberformelsammlung aufgeführt ist: Schelme können eine Vielzahl von Geräuschen wie Husten, Türenknarren, Geschirrklopfen u. ä. nicht nur täuschend echt nachahmen, sondern auch außerhalb ihres Körpers entstehen lassen; auch die Illusion

Der Schelm bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Charisma: 13+

Geschicklichkeit: 13+

Höhenangst: höchstens 4

Herkunft: Wechselbalg

Haarfarbe (W20):

1-2	3-4	5-7	8-12
schwarz	nußbraun	roströt	scharlachrot
13-17	18-20		
karottenrot	weizenblond		

Körpergröße: 148 + W20 + W6 (150-174 Halbfinger/cm)

Gewicht: Größe – 110 Stein/kg

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 25

Grundkenntnisse: KOBOLDGESCHENK, SCHELMENMASKE, BLENDWERK, ZAGIBU, SCHABERNACK, LACHKRAMPF, VERSCHWINDIBUS, NACKEDEI, KLICKERADOMS, DURCH MAR-MORSTEIN, KOMM KOBOLD, MEISTER MINDERER GEISTER, LANGER LULATSCH



kurzer Ausrufe kann so erzeugt werden, echte menschliche Sprache oder ganze Sätze sind nicht möglich.

Ein Schelm trägt keine schweren Rüstungen (RS höher als 3). Da er nicht einmal bereit ist, die hohe Kunst der Magie ernstzunehmen, erhält er einen Bonus von 3 Punkten auf seine MR. Wenn er in seinem späteren Leben einmal wieder in Kontakt zu den Kobolden kommt, kann er von ihnen – als einziger magischer Heldentyp – die sogenannten Großen Schelmereien erlernen.

Ausgestaltung der Talente:

Die Erziehung des Schelms durch seine Koboldeltern verläuft in sehr ungewöhnlichen Bahnen, die wenig zu tun haben mit der Region, in der der Schelm aufwächst, oder dem Menschevolk, das in seiner Umgebung wohnt. Daher ist es prinzipiell unnötig,

spezielle regionale Anpassungen im Talentsatz des Schelms vorzunehmen, was Sie natürlich nicht daran zu hindern braucht, durch den Austausch entsprechender Talentwerte einen speziellen tulamidischen oder nivesischen Schelm zu erzeugen.

Stufenanstieg:

Schelme können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+2 würfeln und das erreichte Resultat nach eigenem Ermessen auf LE und AE verteilen.

Zur Steigerung ihrer Talente erhalten die Schelme 30 Versuche, zur Verbesserung ihrer Zauberkünste 20. Ein Austausch der Steigerungsversuche ist nicht möglich. Sie können alle Schelmenzaubereien um 3 Punkte pro Stufe steigern, alle anderen Formeln und Sprüche um 1 Punkt.

Die Tänzerin (Sharisad)

»Unser Ritt hätte knappe drei Tage dauern sollen, aber wir waren mehr als eine Woche unterwegs gewesen, davon die letzten beiden Tage ohne Wasser. Der blonde Javir, Gefährte vieler Jahre, war in einem Sandsturm verschollen, kurz vor Birscha hat der wackere Turkum mein Pferd mit einem Streitkolben erschlagen – es mußte sein, und ich war zu schwach dazu.

Am Abend lag ich in Birscha vor einem Brunnen, fühlte mich dem Tode näher als dem Leben, dachte an den mörderischen Ritt und verfluchte die Khom und alles, was in ihr krecht und fleucht, als die Bandurrias erklangen und der Tanz begann. »Wie können sie so eine lärmende Fröhlichkeit entfalten«, dachte ich wütend, »kümmert es sie gar nicht, wie dreckig es mir geht?«, und dann – weiß ich nicht mehr, was ich dachte. Vielleicht hatte ich, als der göttliche Körper der Sharisad sein Spiel begann, zu denken aufgehört. Vielleicht hat der Tanz der Frau einen Weg durch meine Augen direkt in mein Herz gefunden. Ich weiß nur, daß ich es nicht in Worte fassen kann, was mit mir geschah. Daß der Tanz mich berührte wie die zarten Finger einer heilenden Elfenhand und zugleich meine Sinne benebelte als atmete ich mit vollen Zügen Rahjas Hauch...

Als der Tanz vorüber war, fühlte ich mich kräftig wie nach einer Nacht tiefen, erholsamen Schlafes. Ich spürte in mir eine nie gekannte Zuversicht und rief schließlich die Gefährten zusammen, um die nächste Etappe der Reise zu besprechen.«

—Aus dem Reisetagebuch der Kapitänin Prishya von Rambinnen

Hintergrund

Bei den Tulamiden gehört der Auftritt einer guten Sharisad (Mz.: *Sharisad*, seltener *Sharisadim*) zum Repertoire einer jeden Feier und jedes festlichen Ereignisses – und anders als die oft etwas anrühenden Amüsierdamen des Mittelreichs ist die Tänzerin höchst angesehen: Man schätzt ihre Schönheit und Eleganz, aber auch ihre Intelligenz und Begabung zu geistvollen Gesprächen.

Ihre Fähigkeiten sind weitgespannt: eine gute Sharisad beherrscht Säbel-, Schlangen- und Schleiertanz ebenso wie das Vortragen alter Helden- und Liebeslieder, das Führen geistreicher Gespräche und die ungeschriebenen Regeln der Festkultur wie die Künste der

Schönheit und ihrer kunstvollen Hervorhebung durch Kleidung, Schmuck und Kosmetik.

Dementsprechend ist die Ausbildung fürwahr nicht einfach: Sie beginnt schon im zarten Kindesalter, wenn eine erfahrene Tänzerin ein junges Mädchen als Schülerin kauft oder bei sich aufnimmt. Die besten Schülerinnen bringen es nach der Lehrzeit allerdings auch oft bis zur angesehenen und reich belohnten Unterhalterin von Sultanen und Kalifen.

Doch auch die nicht ganz so berühmten Tänzerinnen werden mit dem Respekt behandelt, den ein Tulamide einem Künstler entgegenbringt. Ähnliches gilt für die novadischen Tänzerinnen. Eine Tänzerin besitzt weit mehr Handlungsfreiheit und Selbstständigkeit als eine Ehefrau im Serail. Zwar genießen sie in der Regel keine gesangliche Ausbildung, dafür sagt man ihren Darbietungen nach, daß sie noch leidenschaftlicher und sinnverwirrender seien als die ihrer tulamidischen Kolleginnen.

Die magiebegabte Tänzerin

Spiele Sie die Magie Ihrer Heldin behutsam und stimmungsvoll aus. Tanzmagie unterscheidet sich völlig von aller anderen aventurischen Magie – sie wirkt nur auf Menschen, und sie ist keine Kampfmagie. Außerdem sind die Gelegenheiten begrenzt, wo eine magische Tanzvorführung angebracht wäre. Das Besondere an dieser Form der Magie ist, daß bei einigen Tänzen eine große Anzahl Menschen erreicht werden kann, nämlich alle, die den Tanz aus nicht zu großer Entfernung beobachten.

Wenn Sie Ihre Heldin einen magischen Tanz aufführen lassen, so gestalten Sie dies zu einem kleinen Fest für Meister und Mitspieler. Überlegen Sie sich, wie die Tänze aussehen könnten, und beschreiben Sie Mimik und Gebärden Ihrer Heldin.

Die Rolle der Tänzerin

Es kann für eine Sharisad verschiedene Gründe geben, ein umherzschweifendes Leben zu führen: Vielleicht ziehen sie das freie Umherstreifen und viele wechselnde Engagements an verschiedenen Orten einer festen Anstellung vor, vielleicht ist sie ständig auf



der Suche nach Meisterinnen ihrer Kunst, um sich zu perfektionieren, vielleicht ist sie aber auch auf der Flucht: Viele Schülerinnen wurden ihren Eltern abgekauft und mußten eigentlich erst die Kaufsumme im Dienst der Lehrmeisterin abarbeiten.

Wenn Sie eine Tänzerin rollengerecht spielen wollen, mischen Sie Mut, Stolz und hitziges Temperament der Tulamidin mit dem fröhlichen und etwas flatterhaften Wesen einer Gauklerin. Die Tänzerin ist höflich und verfügt über gute Umgangsformen.

Bei einer schweren Beleidigung, in Bedrängnis oder um ihren Gefährten zu helfen, wird sie durchaus beherzt zur Waffe greifen. Aber sie ist keine Kriegerin, und wenn die Situation es erlaubt, wird sie ihren Charme einsetzen, um einen Kampf zu vermeiden.

Etwa ein Zehntel der tulamidischen Tänzerinnen besitzt arkane Kräfte. Wenn Sie die magische Veranlagung auswürfeln wollen, dann wäre bei 1 - 18 auf dem W20 Ihre Heldin eine "ganz normale" Tänzerin, bei 19 - 20 wäre sie eine magiebegabte Tänzerin, und beherrschte als solche die sieben magischen Tänze.

Für alle Tänzerinnen gilt: Eine erststufige Tänzerin (16 - 18 Jahre alt) ist einige Jahre in die Lehre gegangen und beherrscht alle tulamidischen Frauentänze; sie hat schon vor Publikum getanzt und ein wenig eigenes Geld verdient. Nach novadischem Maßstab hat sie die vierte Stufe der Vollendung erreicht.

Kleidung und Waffen:

Neben ihrer tulamidischen bzw. novadischen Kleidung besitzt die Tänzerin mindestens ein spezielles Tanzgewand, meist in hellen Farben, am liebsten aus roter, goldgelber oder grüner Seide. Sie führt Fingerschellen oder ein Tambourin mit sich, um ihre Tänze rhythmisch begleiten zu können, wenn keine Musiker zur Stelle sind. Eine Tänzerin bevorzugt als Waffen den eigenen Körper (Ringern) sowie den schnellen und unauffälligen Dolch, ist aber auch häufig geübt im Umgang mit Säbel oder Khunchomer und trägt eine dieser beiden Waffen.

Stufenanstieg:

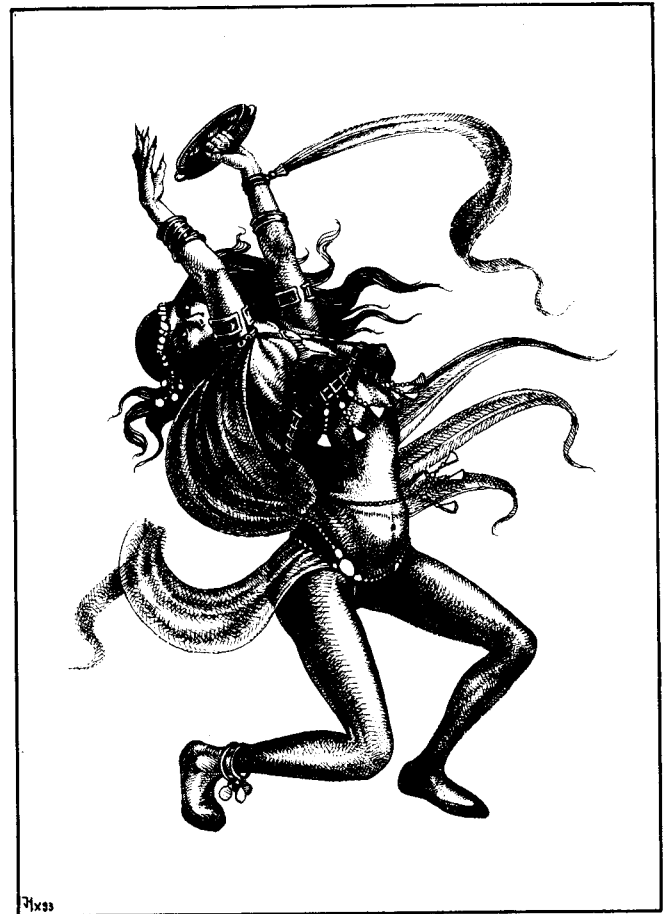
Bei jedem Stufenanstieg würfelt die Tänzerin mit 1W6 und kann die Punkte nach eigenem Ermessen auf ihre Lebensenergie oder ihre Astralenergie verteilen, letztere kann aber nicht über 30 Punkte hinaus gesteigert werden.

Eine Sharisad verfügt pro Stufe über 30 Würfe zur Steigerung ihrer Talente und über 21 Versuche, um die Fertigkeit in ihren sieben magischen Tänzen zu verbessern (Novadi-Sharisad: 27 Versuche bei 9 Tänzen). Sie kann ihre Tanzfertigkeiten um jeweils maximal 2 Punkte pro Stufe steigern.

Besonderheiten:

Die spezielle Magie der Sharisad folgt eigenen Mustern und hat wenig Berührungspunkte zur allgemeinen Spruch- und Formelzauberei, so daß die Tänzerin nicht in der Lage ist, Formeln aus dem Bereich der allgemeinen Magie zu erlernen.

Sie hat keinen besonderen Bonus auf die Magieresistenz, unterliegt aber andererseits auch kaum Beschränkungen, was die Wahl ihrer Waffen angeht. Falls sie jedoch längere Zeit (ganze Tage) eine eiserne Rüstung zu tragen gezwungen ist, verliert sie ihre Tanzmagie für Wochen, wenn nicht gar Monate.



Die Tänzerin bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Charisma: 13+

Gewandtheit: 12+

Goldgier: mindestens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-4	arm	Moha-Sklaven
5-7	arm	andere Sklaven
8-14	mittelständisch	Handwerker
15-19	mittelständisch	Händler
20	mittelständisch	Sharisad

Haarfarbe (W20):

1-15	16-18	19	20
schwarz	braun	blond	rot

Körpergröße: 155 + 3W6 (158 - 173 Halbfinger/cm)

Gewicht: Größe - 110 Stein/kg

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 15



Weitere magiebegabte Heldentypen

Außer den auf den zurückliegenden Seiten ausführlich beschriebenen Heldentypen stehen dem DSA-Spieler weitere magiebegabte Figuren zur Verfügung: die Mitglieder der **Elfenvölker** und der **Geode**, auch Zwergendruide genannt. Elfen und Geode werden mitsamt ihres spieltechnischen und rollenspielerischen Hintergrundes, ihres Aussehens und ihrer Herkunft in der Box **Dunkle**

Städte, lichte Wälder - Die Zwerge und Elfen Aventuriens in allen Details vorgestellt. Darum haben wir im folgenden nur die Grundwerte der Heldentypen aufgelistet.

Noch vor der eigentlichen Talente-Startwerttabelle finden Sie hier auch die Modifikationen für die Talente, die einen Schamanen von den übrigen Mitgliedern seines jeweiligen Volkes unterscheiden.

Der Geode bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 12+

Klugheit: 12+

Totenangst: höchstens 5

Goldgier: höchstens 3

Bonus auf MR: +3

Lebensenergie: 40

Astralenergie: 15

Stufenanstieg:

Pro Stufe erhalten Geoden 25 Versuche zur Steigerung der Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung der Zauberfertigkeiten.

Bis zu 5 Steigerungsversuche können verschoben werden. Astral- und Lebensenergie werden beim Stufenanstieg jeweils mit einem W6 gesteigert.

Sie können die Sprüche ihrer eigenen Schule (Diener Sumus oder Herr der Erde) um 3 Punkte pro Stufe steigern, die der anderen Fakultät und die ihrem gewählten Element zugeordneten (siehe **Die Macht der Elemente** in den **Mysteria Arkana**) um 2 Punkte und alle anderen Sprüche um 1 Punkt pro Stufe.

Grundkenntnisse: BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, BÖSER BLICK, GROSSE VERWIRRUNG, HERR ÜBER DAS TIERREICH, SANFTMUT, MEISTER MINDERER GEISTER, MEISTER DER ELEMENTE, ÄNGSTE LINDERN, HEXENSPEICHEL, KLARUM PURUM, EXPOSAMI, DAS SINNEN FREMDER WESEN, DRUIDENRACHE

Der Halbelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 12+

Charisma: 12+

Gewandtheit: 12+

Bonus auf MR: +1

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 20

Stufenanstieg: Pro Stufe erhalten Halbelfen 30 Versuche zur Steigerung der Talente und weitere 20 Versuche zur Verbesserung der Zauberfertigkeiten.

Sie würfeln pro Stufe mit 1W6+2 und können das Resultat nach Belieben auf Astral- und Lebensenergie verteilen.

Grundkenntnisse: KAMPFZAUBER STÖREN, FULMINICTUS, ARMATRUTZ, BANNBALADIN, SILENTIUM, SENSIBAR, ADLER-AUG, EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN, BALSAMSALABUNDE, VISIBILI, ODEM ARCANUM, IN SEE UND FLUSS, WEISSE MÄHN

Der Auelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 13+

Charisma: 12+

Gewandtheit: 12+

Goldgier: höchstens 4

Bonus auf MR: +3

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Stufenanstieg: Pro Stufe erhalten Auelefen 25 Versuche zur Steigerung der Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung ihrer Zauberfertigkeiten. Sie würfeln pro Stufe mit 1W6+2 und können das Resultat nach eigenem Ermessen auf Astral- und Lebensenergie verteilen.

Sie können alle Elfensprüche um 2 Punkte pro Stufe steigern, alle anderen um 1 Punkt. Eine Steigerung der ZF über 11 hinaus ist nur in den Elfenzaubern möglich.

Grundkenntnisse: KAMPFZAUBER STÖREN, FULMINICTUS, ARMATRUTZ, BANNBALADIN, SILENTIUM, SENSIBAR, ADLER-AUG, EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN, BALSAMSALABUNDE, VISIBILI, ODEM ARCANUM, IN SEE UND FLUSS, WEISSE MÄHN



Der Firnelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 13+

Charisma: 12+

Gewandtheit: 13+

Aberglaube: höchstens 4

Goldgier: höchstens 4

Bonus auf MR.: +4

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 25

Stufenanstieg: Firnelfen erhalten pro Stufe 25 Versuche zur Steigerung ihrer Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung ihrer Zauberfertigkeiten.

Sie würfeln pro Stufe mit 1W6+2 und können das Resultat nach Belieben auf Astral- und Lebensenergie verteilen.

Sie können alle Elfensprüche um 2 Punkte pro Stufe steigern, alle anderen um 1 Punkt. Eine Steigerung der ZF über den Wert 11 hinaus ist ihnen jedoch nur in den Elfenzaubern möglich.

Grundkenntnisse: VERSTÄNDIGUNG STÖREN, ELFEN FREUNDE, IN DEIN TRACHTEN, SOLIDIRID, ÜBER EIS, UNITATIO, STURMGEBRÜLL, RUHE KÖRPER, AEOLITUS, FLIM FLAM, METAMORPHO, WAGEMUT ENTSCLOSSENHEIT, MUSKELSTÄRKE KÖRPERKRAFT

Der Waldelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 13+

Charisma: 13+

Gewandtheit: 13+

Aberglaube: höchstens 4

Goldgier: höchstens 4

Jähzorn: höchstens 4

Bonus auf MR: +3

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Stufenanstieg: Pro Stufe erhalten Waldelfen 25 Versuche zur Steigerung der Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung der Zauberfertigkeiten. Sie würfeln pro Stufe mit 1W6+2 und können das Resultat nach Belieben auf Astral- und Lebensenergie verteilen.

Sie können alle Elfensprüche um 2 Punkte pro Stufe steigern, alle anderen um 1 Punkt. Eine Steigerung der ZF über den Wert 11 hinaus ist ihnen jedoch nur in den Elfenzaubern möglich.

Grundkenntnisse: BLITZ DICH FIND, CHAMAELIONI, SOMNIGRAVIS, SCHARFES AUG, WEHE WALLE, ABVENENUM, HASELSBUSCH, AXCELERATUS, SPURLOS TRITTLLOS, EXPOSAMI, ADLER WOLF, BAND UND FESSEL, DAS SINNEN FREMDER WESEN

Startwert-Veränderungen des Moha-Schamanen gegenüber dem Moha

Nehmen Sie die Talent-Startwerte des *Moha* und addieren bzw. subtrahieren Sie die folgenden Werte:

alle Kampftechniken mit Ausnahme von Hruruzat, Dolche, Speere und Stäbe, Stumpfe Hieb Waffen, Schuß Waffen (Blasrohr) und Wurf Waffen (Speer) je -2; Schleichen -2, Selbstbeherrschung +3, Tanzen +2, Bekehren +6, Betören -4, Lehren +2, Schätzen -2, Sich Verkleiden -2, Pflanzenkunde -1, Orientierung +1, Wettervorhersage +4, Magiekunde +5, Sternkunde +5, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit +3, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Schneiden -1, Singen +3, Taschendiebstahl -1, Töpfern -2, Prophezeien +4, Stimmen imitieren -2

Ungeachtet ihrer Volkszugehörigkeit erhalten Moha-Schamanen einen MR-Bonus von 3 Punkten. Alle weiteren Veränderungen finden Sie im Kapitel über den **Schamanen**.

Talentwert-Veränderungen des Nivesen-Schamanen gegenüber dem Nivesen

Nehmen Sie die Talent-Startwerte des *Nivesen* und addieren bzw. subtrahieren Sie die folgenden Werte:

alle Kampftechniken mit Ausnahme von Raufen, Ringen, Dolche, Speere und Stäbe, Stumpfe Hieb Waffen und Schleuder je -2; Reiten -1, Schleichen -1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken -1, Tanzen +3, Zechen -1, Bekehren +6, Betören -2, Feilschen -1, Lehren +1, Lügen -1, Schätzen -2, Sich Verkleiden -2, Fischen/Angeln -1, Pflanzenkunde +2, Orientierung +2, Tierkunde +1, Wettervorhersage +2, Magiekunde +4, Mechanik -1, Sternkunde +2, Boote Fahren, -1, Fahrzeug Lenken -2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten -2, Schneiden -2, Töpfern -1, Prophezeien +6, Stimmen imitieren -2

Ungeachtet ihrer Volkszugehörigkeit erhalten Nivesen-Schamanen einen MR-Bonus von 3 Punkten. Alle weiteren Veränderungen finden Sie im Kapitel über den **Schamanen**.

Talent-Startwerte für magiebegabte Heldentypen

Talent		Magier		Auelf		Firnelf		Hexe		Geode		Tänzerin	
		Scharlatan		Waldelf		Halbelf		Schelm		Druide			
Kampftechniken													
Raufen		2	4	2	2	3	2	2	3	3	2	2	
Boxen		-1	1	0	-1	0	0	-2	2	1	-2	0	
Hruruzat		-6	-5	-7	-6	-7	-6	-6	-7	-8	-7	-3	
Ringen		0	1	0	2	3	1	2	1	3	2	3	
Äxte und Beile		-5	-3	-1	-1	-2	-1	-5	-7	-5	-6	-2	
Dolche		2	4	3	2	2	2	2	1	2	2	2	
Infanteriewaffen		-5	-5	-2	-5	-5	-5	-5	-5	-6	-5	-5	
Linkshändig		0	0	1	2	2	1	0	0	-4	-1	0	
Kettenwaffen		-5	-5	-4	-5	-5	-5	-6	-5	-7	-7	-5	
Peitsche		0	2	-2	-2	-2	0	0	2	2	1	0	
Scharfe Hieb Waffen		-4	-2	0	3	3	3	-5	-5	-6	-7	3	
Schwerter		-4	-4	3	3	2	3	-5	-5	-7	-7	1	
Speere und Stäbe		3	2	3	3	4	3	2	0	3	2	3	
Stichwaffen		1	3	3	3	3	2	2	0	-7	-7	2	
Stumpfe Hieb Waffen		0	1	1	3	2	1	3	1	3	2	2	
Zweihänder		-5	-5	-3	-3	-3	-3	-5	-5	-7	-7	-4	
Lanzenreiten		-6	-6	-5	-6	-6	-5	-6	-6	-7	-6	-5	
Schußwaffen		-2	0	4	4	2	3	0	-3	1	1	0	
Wurf Waffen		0	2	2	2	4	3	2	2	1	1	0	
Schleuder		-2	1	0	-2	0	-1	0	2	1	2	0	
Körperliche Talente (Probe auf:)													
Akrobatik	(MU/GE/KK)	-3	2	0	1	0	0	-2	3	-2	-2	2	
Fliegen	(MU/KL/GE)	-1	-2	-1	-2	-2	-1	3	0	-4	-2	0	
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	1	3	0	0	-1	1	0	2	-2	-4	1	
Klettern	(MU/GE/KK)	1	2	2	5	0	2	0	3	2	2	0	
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	0	2	3	3	2	3	0	4	1	0	4	
Reiten	(CH/GE/KK)	1	1	2	0	-2	2	-1	-3	-4	-1	4	
Schleichen	(MU/IN/GE)	0	2	3	4	5	2	2	4	1	3	3	
Schwimmen	(MU/GE/KK)	0	1	2	-2	0	1	1	0	-3	1	0	
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	2	1	3	2	3	2	4	-2	5	4	1	
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	0	1	3	5	5	1	2	3	2	0	2	
Tanzen	(CH/GE/GE)	-1	2	4	4	3	2	4	0	-4	-2	7	
Zechen	(KL/IN/KK)	1	3	1	0	-3	1	0	4	3	2	3	
Gesellschaft													
Bekehren/Überzeugen	(KL/IN/CH)	-2	2	-1	-1	-3	-1	-2	-5	-5	-7	-2	
Betören	(IN/CH/CH)	0	2	3	2	2	2	4	1	-3	-3	6	
Etikette	(KL/CH/GE)	2	1	0	-3	-5	1	-3	-2	-5	-4	3	
Feilschen	(MU/KL/CH)	1	1	-1	-2	-3	1	2	1	0	0	3	
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	0	3	-3	-6	-7	2	-2	4	-5	-2	2	
Lehren	(KL/IN/CH)	3	2	2	3	3	2	5	-5	5	3	2	
Lügen	(MU/IN/CH)	3	5	3	3	3	3	3	6	-6	2	4	
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	2	3	-1	-1	-2	2	2	-2	-2	1	4	
Schätzen	(KL/IN/IN)	1	3	-2	-2	-2	1	-1	-1	1	0	2	
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	0	4	-2	-3	-4	0	3	5	-7	-2	4	
Natur													
Fährtsensuchen	(KL/IN/GE)	-5	-3	3	4	2	1	2	-3	2	2	-4	
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	-5	-4	2	4	3	0	-3	-3	2	0	-3	
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	0	0	1	1	0	0	2	4	2	2	2	
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	-3	-2	3	0	4	-1	-1	-3	0	0	-6	
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	2	1	3	4	-2	2	5	-4	4	5	1	
Orientierung	(KL/IN/IN)	-2	1	2	3	5	0	2	0	3	2	1	
Tierkunde	(MU/KL/IN)	-1	-2	2	2	1	1	3	-3	4	4	1	
Wettersvorhersage	(KL/IN/IN)	-3	-2	2	1	4	0	3	-1	3	3	-3	
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	-4	-1	2	4	3	1	2	-2	3	3	-3	

Talent-Startwerte für magiebegabte Heldentypen (Fortsetzung)

Talent		Magier		Auelf		Firnelf		Hexe		Geode		Tänzerin	
		Scharlatan		Waldelf		Halbelf		Schelm		Druide			
Wissenstalente		(Probe auf:)											
Alchimie	(MU/KL/FF)	6	1	-5	-6	-7	-5	0	-5	2	0	-3	
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	4	1	3	2	2	2	-2	-6	0	-4	-1	
Geographie	(KL/KL/IN)	0	3	-1	-2	-4	0	0	-1	0	1	1	
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	3	0	1	-1	-2	1	0	-6	3	2	3	
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	3	1	-1	-2	-2	1	2	-1	0	2	1	
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-4	-6	-5	-5	-5	-4	-6	-6	-4	-4	-8	
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	6	3	1	0	0	2	0	0	-1	0	2	
Magiekunde	(KL/KL/FF)	7	1	3	0	1	2	3	-1	2	4	0	
Mechanik	(KL/KL/IN)	2	0	0	-2	-3	0	-3	0	-1	-3	0	
Rechnen	(KL/KL/IN)	5	2	2	1	1	2	0	0	0	0	2	
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	1	-2	-4	-5	-5	-3	0	-2	-3	0	-2	
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	6	3	2	1	0	3	0	0	0	0	2	
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-4	-6	-6	-7	-7	-5	-7	-3	-6	-5	-4	
Sternkunde	(KL/KL/IN)	4	3	1	1	2	1	3	-6	3	3	0	
Handwerk													
Abrichten	(MU/IN/CH)	-2	0	1	2	1	0	2	-3	3	2	2	
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	-2	-2	2	-1	4	1	-3	-4	-3	-3	-5	
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	0	3	0	-2	2	0	-2	0	-2	-2	-1	
Falschspiel	(MU/CH/FF)	0	2	0	0	0	0	3	4	-1	-1	2	
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	2	0	2	3	0	2	4	-1	4	3	1	
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	2	0	4	4	2	2	3	-1	4	4	1	
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	2	1	3	4	3	0	1	2	6	2	3	
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	2	3	3	4	2	1	1	4	2	2	
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	0	1	3	4	5	2	1	-1	2	3	-3	
Kochen	(IN/KL/FF)	1	1	2	2	1	2	3	0	2	2	2	
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	-1	0	3	3	4	0	2	0	2	1	1	
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	1	1	2	1	2	1	0	1	3	1	1	
Musizieren	(KL/IN/FF)	-2	1	4	3	3	3	2	1	0	0	3	
Schneidern	(KL/FF/FF)	-1	1	2	2	0	1	4	1	2	1	4	
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	0	0	-3	-4	-4	0	-3	1	0	-3	-3	
Singen	(KL/IN/CH)	0	2	5	5	5	4	3	0	1	1	2	
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-2	0	-2	-3	-4	1	-2	3	-5	-4	0	
Töpfern	(KL/FF/FF)	-1	-1	3	2	-4	-1	3	-4	1	1	-4	
Intuitive Begabungen													
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	1	1	1	2	2	1	2	0	2	2	0	
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	0	2	1	0	3	1	0	3	-6	0	3	
Prophezeien	(IN/IN/CH)	0	1	1	1	3	0	4	-3	4	3	1	
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	2	1	4	5	6	3	3	1	3	3	2	
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	-4	3	2	3	0	0	1	4	0	-2	1	





Von den arkanen Gerätschaften des Magus

Es ist in den Reihen der magischen Zunft seit langer Zeit üblich, sich für verschiedene Zwecke unterschiedlicher Gerätschaften zu bedienen. Was jedoch als Wanderstab oder alchemistisches Gerät begann, hat schon vor vielen Jahrhunderten eine Wandlung zum rituellen Werkzeug erfahren und gilt – nicht zu Unrecht – als klassisches Zeichen des Magierstandes. In vielen Abbildungen und in der Porträtmalerei ist es üblich, einen Zauberer dadurch kenntlich zu machen, daß man ihn zusammen mit Stab und Kugel darstellt.

Diese vier Gerätschaften (Stab, Kugel, Schwert und Schale) werden in vielen Zaubern und Ritualen verwendet. Sie gehören zum persönlichsten Besitz des Magiers, und es ist üblich, daß sie bei seinem Tode zusammen mit ihm bestattet werden. Da sie einen Teil des Wesens des Zauberers in sich aufgenommen haben, ist es möglich, mit ihnen den Magier ausfindig zu machen oder mit ihm über die Verbindung, die er zu diesem Gegenstand hat, in Kontakt

zu treten. Dazu muß man sich nur eines der Gegenstände bemächtigen. Jedoch Vorsicht! Die arkanen Gerätschaften neigen in der Hand eines widerrechtlichen Besitzers dazu, diesem auf die eine oder andere Art zu schaden, oder sie versuchen gelegentlich, verloren zu gehen, um über eine lange Kette von Findern zum Magus zurückzukehren. Alle vier arkanen Gerätschaften können mit besonderen Zaubern belegt werden, die dazu dienen, den Gegenstand an den Magier zu binden und ihm besondere Kräfte zuteil werden zu lassen.

Bei all diesen Ritualen muß der Magier einen kompletten Tag in Ruhe und Abgeschiedenheit verbringen, um sich über die Essenz seiner Persönlichkeit, die in das Artefakt übertragen werden soll, klar zu werden und die entsprechenden Formeln, *Cantationes* von gehöriger Länge und kompliziertem Aufbau, so lange zu wiederholen, bis Stab, Kugel, Schwert oder Schale den Zauber angenommen haben.

Der Stab

»Ein großes Zeichen seiner Würde ist dem Magus der Stecken oder Stab. Sei deshalb stets bedacht, den Stab offen mit dir zu führen, auf daß ein jeder dich als zum illustren Stande der Zauberer gehörig erkennen möge...

Für einen Stab, der das Wohlgefallen der Meister findet, nimm einen geraden Ast von der Blutulme oder der Steineiche, (wahlweise auch von der Zyklopenzeder oder dem Eisenbaume von Marasca, wie uns von Kundigen aus dem Süden berichtet wird), schneide ihn so zu, daß sein oberes Ende dir bis an die Augen reiche und du den Stecken mit der Hand wohl umfassen kannst.

Am wirksamsten jedoch seien Stäbe, die aus der Bäume Kernholz selbst geschnitten sind. Achte bei der Wahl des Holzes auch darauf, daß es recht stabil und vom lebenden Baume geschnitten ist! Schließlich kann es geschehen, daß du den Stab in einem Kampf auf Leben und Tod als Waffe verwenden mußt, und nicht immer kann man sich vollständig auf die magische Unzerbrechlichkeit des treuen Stabes verlassen! Sodann schneide die Runen und Zeichen in den Stab, von einem Ende bis zum anderen, nicht jedoch eine Handspanne von beiden Enden entfernt. An dieses Kopf- und Fußstück füge nun Hülsen, am Fuß eine eiserne, am Haupte eine aus Silber oder Mondsilber und umwicke die Mitte des Stabes mit Riemen aus Leder, das aus Schlangen- oder Echsenhaut (niemals jedoch vom Rindvieh oder gar vom Schweine!) gegerbet ist.

So du dich darauf verstehst, mit Hilfe des kunstvollen Einsatzes von Feuer und Wasser deinem Stab an einem Ende eine elegante Krümmung – eine Spirale gar – zu verleihen, so zögere nicht, diese Kunstfertigkeit zu gebrauchen. Bedenke hierbei aber stets, daß alles Werk, welches du an deinem Stabe verrichtest (vom Fällen des Baumes einmal abgesehen), von eigener Hand getan sein muß, denn sonst mag dir der Stecken wenig von Nutzen sein.

Als dann und zu allerletzt versenke dich und sprich die Formeln auf Holz und Leder, auf Eisen und Silber.«

—Aus *Die Magie des Stabes*, Puniner Auflage von 3 Reto, S. 39f.

Stäbe, die nicht diesen Anforderungen entsprechen, ziehen gelegentlich ungeplante Auswirkungen nach sich. Eine Kristall- oder Specksteinkugel in die silberne Fassung am oberen Ende des Stabes einzuarbeiten – wie es bei vielen reisenden Magiern Usus ist –, einen Widderschädel aufzusetzen und dergleichen, führt zu kei-

nen negativen Folgen. Anders liegt der Fall bei der Verwendung nicht ordnungsgemäßer Materialien: Stäbe, welche nicht aus den genannten Hölzern und Metallen bestehen, sind in der Tat schwieriger zu verzaubern – die Proben für alle Stabzauber sind um einen Punkt erschwert.

Auch ungeeignete Größe und Form des Stabes machen ihn für viele Zwecke schwierig zu handhaben. Stäbe von unter einem Schritt Länge sparen dem Magier beim 4. Stabzauber nur einen ASP ein und erzielen als Flammenschwert auch einen TP weniger. Noch kleinere Stäbe dienen fast ausschließlich der Repräsentation, da es meist beim Belegen mit Stabzaubern Schwierigkeiten gibt (Probe um jeweils 3 Punkte zusätzlich erschwert) und sie sich außerdem normalerweise nicht als Waffe eignen.

In diesem Zusammenhang ist übrigens auch der Erwähnung wert, daß Stäbe, die man aus dem Besitz anderer Magier erbeutet hat, für einen selbst keine irgendwie geartete magische Wirkung zeigen. Ist der Magus, dessen Stab man besitzt, gar verstorben, so wird der Stab im Laufe eines Jahres und eines Tages nach dem Tod des Besitzers sogar wieder zerbrechlich und sollte höchstens noch als Trophäe Verwendung finden.

Im übrigen gilt der eigene Zauberstab als *Persönliche Waffe*, was sich ja bereits in der erhöhten TP-Anzahl gegenüber dem gewöhnlichen Kampfstab niederschlägt. Da sich ein Magier aber in den seltensten Fällen intensiver mit der Technik des Stockfechtens beschäftigt, kann er seinen Talentwert auch nicht von Anfang an mit 3W6 steigern.

Von den Stabzaubern

»Setze dich bienieder gen Firun in contemplativer Art, so du gelernt von den Magistri und umfasse den Stab mit beyden Haenden und thue also von der Mittnacht bis zur Mittnacht. Rufe nun aus deynem Geyste herfyr das Draconicum welches der Quell deynrer Macht und invocire die KRAFFT vermittels des Cantatio welches man nennet Stimme der Sphären und dessen gebeymer Name dir bekannt. Als



dann invocire – *ad infinitum, ad nauseam, laengstens doch bis zur Mitternacht* – wie folgt...«

—Aus der Anleitung zum ersten Stabzauber, *Magie des Stabes*, Garethter Version von 422 v.H., sog. Rohalsversion, S. 41

Wie bereits erwähnt, muß der Magier sich einen Tag in Abgeschiedenheit auf seinen Stab konzentrieren, um das Ritual eines Stabzaubers zu wirken. Alle Stabzauber (mit Ausnahme des fünften, siehe dort) können bei Mißlingen beliebig oft wiederholt werden. Von einem Versuch zum nächsten muß jedoch ein Mondwechsel vergangen sein. Selbst bei Mißlingen der Probe kosten die Stabzauber die volle angegebene ASP-Anzahl. Permanent aufzuwendende ASP werden jedoch nur bei Gelingen der Probe verbraucht.

Der Erste Stabzauber

Durch diesen Spruch stellt der Magier ein geistiges Band zu seinem Zauberstab her, das es ihm ermöglicht, später weitere Zauber auf den Stab zu legen. Außerdem wird der Stab unzerbrechlich, so daß er nur noch durch mächtige Magie oder extrem heißes Feuer (heißer nach als der *IGNIFAXIUS* oder Drachenodem) zerstört werden kann, nicht mehr jedoch durch mechanische Einwirkung oder einfache Zauber.

Damit dieser Stabzauber gelingt, muß der Magier drei Proben erfolgreich durchführen: eine KL-, eine CH- und eine FF-Probe, wobei eine beliebige der drei Proben um 1 erschwert ist. Sie merken schon, es handelt sich um denselben Modus wie bei einer Talent- oder Zauberprobe; wir schreiben deshalb kurz (KL/CH/FF) + 1. Der Zauber kostet den Magier 21 Astralpunkte, von denen einer permanent in den Stab übergeht und für den Magier verloren ist.

Der Zweite Stabzauber

Wenn der Magier diesen Zauber auf seinen Stab gelegt hat, dann kann er diesen nach Belieben und ohne Einsatz von Astralenergie in eine Fackel und wieder zurück verwandeln. Das Feuer dieser Fackel und entzündet brennbare Materialien, verzehrt den Stab selbst jedoch nicht, benötigt keine Luft und erzeugt keinen Rauch. Um den Zauber auf den Stab zu legen, ist eine erfolgreiche Probe auf (KL/KL/FF) + 2 erforderlich. Die Durchführung dieses Stabzaubers kostet 23 ASP.

Der Dritte Stabzauber

Wenn dieser Zauber gelingt, dann kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab in ein 10 Schritt langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o.ä. kneten und auf Befehl des Magiers wieder lösen. Der magische Knoten ist *nicht* dazu geeignet, Lebewesen einzufangen oder zu fesseln.

Dieser Stabzauber erfordert eine Probe auf (KL/CH/FF) + 3 und kostet 19 ASP.

Der Vierte Stabzauber

Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang 2 ASP sparen. So kostet ihn z.B.

der Zauber *ODEM ARCANUM* nur noch 3 ASP oder ein 5 Kampfrunden dauernder *ECLIPTIFACTUS* nur 13 ASP (5 ASP für die Beschwörung plus 5 mal 2 ASP für 5 Kampfrunden gleich 15 ASP. 15 ASP minus 2 ASP gleich 13 ASP). Jeder Zauber kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 ASP. Der Sparzauber kann natürlich nur dann eingesetzt werden, wenn der Stab nicht gerade eine andere Funktion (einen anderen Stabzauber, als Fackel, Seil, Flammenschwert oder Chamäleon) erfüllt und sich in der Hand des Mahiers befindet.

Für den 4. Stabzauber muß eine Probe auf (KL/IN/CH) + 4 gelingen; er kostet 27 ASP.

Der Fünfte Stabzauber

Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann unter Einsatz von 5 ASP in ein Flammenschwert verwandelt werden, das bei einem Gegner 1W plus Stufe des Magiers Trefferpunkte anrichtet. Bei Mumien oder anderen besonders feuerempfindlichen Gegnern erzeugt die von blauen Flammen umwobene Klinge sogar die doppelte TP-Anzahl. Durch einen Treffer dieses Schwertes kann eine Rüstung wie durch den Zauber *Ignifaxius* (siehe dort) beschädigt werden. Das Schwert kann auf zwei Arten benutzt werden: in der Hand des Magiers gehalten oder aus einer Entfernung von maximal 7 Schritt dirigiert.

Wird das Schwert in der Hand gehalten, so hat der Magier damit





einen AT-Wert von 15, pariert jedoch mit seinem durch den TaW: Schwerter gegebenen Wert. Jede Attacke des Schwertes kostet den Magier 2 ASP. Bei der TP-Ermittlung werden keine eventuellen Zuschläge aus hoher KK eingerechnet.

Wird das Schwert aus der Entfernung dirigiert, so kostet jede Attacke, die die Waffe durchführt, den Magier 3 ASP. Das Schwert attackiert mit einem Attackewert von 15, pariert jedoch nicht. Der Magier kann, während das Schwert kämpft, keine weiteren Zauber sprechen, sich nur mit Schrittgeschwindigkeit bewegen und dabei auch keine anderen Aktionen (z.B. Attacken) ausführen. Alle Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert. Für eine erfolgreiche Durchführung dieses Stabzaubers muß der Magier eine Probe auf **(MU/KL/KL) + 5** ablegen.

Vorsicht! Bei Mißlingen der Probe können höchst unangenehme Folgen eintreten. Würfeln Sie mit W6:

- 1 – 2: Der Stab verwandelt sich permanent in ein gewöhnliches Schwert (TP:1W6+4) und verliert dabei jegliche Zauberfähigkeiten.
- 3 – 4: Der Stab weigert sich, weitere Stabzauber anzunehmen. Auch der Fünfte kann an ihm nicht wiederholt werden.
- 5 – 6: Der Stab verwandelt sich kurzfristig in ein Flammenschwert und fügt dem Magier 1W20+10 Schadenspunkte zu. Nach sieben Wochen Wartezeit kann der Magier noch einmal sein Glück mit dem 5. Stabzauber versuchen.

Die Durchführung des Stabzaubers kostet den Magier **28 ASP**.

Der Sechste Stabzauber

Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab nach Belieben in ein Chamäleon (körperliche Werte siehe **Kreaturen**, S. 87f.) oder eine Speikobra (**Kreaturen**, S.55) verwandeln und in dieses Wesen nun seinen Geist einfließen lassen. Als Chamäleon kann er dessen Farbe nach Belieben der Umgebung anpassen – ja, es ist sogar

möglich, Schriftzeichen auf der Haut des Chamäleons erscheinen zu lassen. Als Schlange verfügt er über die Möglichkeit, einen Gegner mit Gift anzugreifen. In beiden Tierformen kann der Magier für einen Menschen unzugängliche Räume erkunden, in Gestalt des Chamäleons gar Botschaften überbringen. Es ist ihm nicht möglich, in Tiergestalt zu zaubern.

Doch Vorsicht! Für jede Spielrunde, die der Magier in dem Chamäleon oder der Schlange verbringt, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, so ist er in der echsischen Gestalt gefangen und kann nur noch mittels **VERWANDLUNGEN BEENDEN** befreit werden. Wird das Tier von einem Raubtier gefressen oder erschlagen, so wird der Geist des Magiers zurückgeschleudert, was ihm 2W20 Schadenspunkte zufügt, und der Stab ist auf immer verloren. Während sich der Geist des Magiers in dem Chamäleon oder der Kobra aufhält, ist sein Körper so starr wie unter der Wirkung des Zaubers **PARALÜ PARALEIN**.

Um diesen Stabzauber erfolgreich durchzuführen, benötigt man eine Probe auf **(MU/IN/CH) + 6** und **24 ASP**. Bei der Durchführung des Rituals muß der Magier festlegen, ob der Stab sich in Zukunft in eine Kobra oder ein Chamäleon verwandeln soll, eine spätere Umentscheidung ist nicht möglich.

Der Siebte Stabzauber

Dieser Zauber bewirkt, daß der Stab auf Befehl zum Magier zurückkehrt, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Die Reichweite des Befehls beträgt 7 Meilen, und der Stab kommt immer zum Magier zurück, es sei denn, er wird durch massive Mauern daran gehindert. Er sucht seinen Weg um Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaffe benutzt werden, evtl. hinderliche Fenster o.ä. durchschlägt er jedoch.

Dieser Siebte und letzte Stabzauber festigt das Band zwischen dem Magier und seinem Stab. Der Zauber erfordert eine Probe auf **(MU/KL/CH) + 7** und kostet **19 ASP**, wovon **2 ASP** permanent in den Stab übergehen.

Die Kristallkugel

»So sey es dem Magus oder der Maga von Reputation nicht verwehret, zu tragen eyne Spbare von Cristall oder Alchymistencristall, ihnen zu helfen bey seherischem Werck. Massiv sey sie und mit Feilicht vom Madasilber durchsetzet. Magus und Maga achten sie wohl, denn sie ist von zerbrechlicher Natur. Also will es mir wohl als Modethorheytt scheynen, daß man sie cynsetzet in den Stecken, wie ich selbst zuhauf gesehen im Vinsaltschen Hertzogthum.«

—Aus dem Vorwort zur sog. Elenviner Ausgabe der *Magie des Stabes*, undatiert, vermutlich 320 v.H.

Manche Magier besitzen neben ihrem Zauberstab noch ein zweites Artefakt, das sie ständig bei sich führen: eine etwa fünf Finger durchmessende Kristallkugel aus einer speziellen, sehr durchsichtigen Glasmischung, in die kleine Silber- oder Mondsilbersplitter eingelagert sind.

Solche Glaskugeln werden nicht von den Gilden oder Akademien ausgegeben (obwohl sie auch dort häufig zu finden sind), sie sind aber in einigen größeren Städten Aventuriens erhältlich und kosten um die 30 Dukaten. Ein geschickter Alchimist kann sich seine

Kugel auch selbst herstellen. Näheres hierzu finden Sie in den Anhängen, namentlich im Kapitel **Wundermittel und Höllentinkturen II**, das sich mit der Alchimie beschäftigt.

Bisweilen findet man auch große Bergkristalle, die von Natur aus Einschlüsse von gediegenem Silber oder Mondsilber (in Form haargleicher Fäden) zeigen. Solcherart gewachsene Kristalle sind sehr selten und werden von Magiern sehr geschätzt, da man ihnen eigene magische Kräfte nachsagt: In der Tat sind bei der Verwendung einer solchen Kugel alle Hellsichtzauber um 1 Punkt erleichtert. Allerdings ist es extrem schwierig, ein solches Artefakt zu beschaffen. Es sollte keinem Magier zu Beginn seiner Laufbahn zur Verfügung stehen. Vielmehr bietet sich ein solcher Kristall als Belohnung oder als Aufhänger für ein Abenteuer an.

Von den Kugelzaubern

»Vom Mandricon, welches eyn mächtiger Magus im Feßthumschen und wölgeachtet auch bey Vöget und Leuwenkirch, saget man, ihm sey eygen eyne Cristall voller



Zauberwerk, mit welchem er abwehret Garst und Ghuul und Meuchlerpack und mit welchem er wöl eyen Blick in die Sphären wirfft. Allein, das scheynt mir gar wunderlich, es maag wöl eber eyn schwarzes Aug seyn.»

—Aus dem Reisebericht des Hesindegeweihten Emmeran Haardtrod-der aus dem Jahre 691 v.H., heute aufbewahrt im Tempel zu Zorgan

Auch auf seine Kugel kann der Magier mittels besonderer Rituale eine Anzahl von Zaubern legen, die dann in der Kugel gebunden bleiben. Die Abwicklung dieser fünf Kugelzauber erfolgt wie die Durchführung eines Stabzaubers. Auch hier gilt also, daß die Zauber nacheinander auf die Kugel gelegt werden müssen, daß jeder mißlungene Versuch die volle ASP-Zahl kostet und mißlungene Versuche erst nach Ablauf eines Mondwechsels wiederholt werden dürfen.

Der Erste Kugelzauber

Genau wie der Erste Stabzauber bewirkt dieses Ritual, daß die Kugel unzerbrechlich wird (eine Eigenschaft, die natürlich bei einem so fragilen Teil ganz besonders geschätzt wird) und daß sich weitere Kugelzauber auf den Kristall legen lassen.

Dieser Zauber erfordert eine Probe auf **(KL/CH/FF)+1** und kostet **13 ASP**, davon **1 ASP** permanent.

Der Zweite Kugelzauber

Eine mit diesem Zauber belegte Kugel kann auf Wunsch in ein Brennglas variabler Brennweite verwandelt werden. Damit kann der Magier z.B. ein Lagerfeuer entzünden (wenn die Sonne am Himmel steht) oder es als Lupe oder Teil eines optischen Instruments benutzen.

Damit dieser Kugelzauber gelingt, muß der Magier eine Probe auf **(KL/KL/FF)+2** erfolgreich ablegen und **11 ASP** investieren.

Der Dritte Kugelzauber

Ist die Kugel mit diesem Zauber belegt, so kann der Magier nach

Belieben ein silbrig schimmerndes Schutzfeld von zwei Schritt Radius erschaffen, das von Untoten, Vampiren und Werwölfen nur dann betreten werden kann, wenn ihnen eine Probe auf ihre Magieresistenz gelingt, die um die Stufe des Kugelbesitzers erschwert ist.

Die Aufrechterhaltung des Schutzschirms kostet den Magier **5 ASP** pro Stunde.

Um diesen Kugelzauber zu vollbringen, ist eine **(KL/CH/CH)-Probe+3** erforderlich.

Bei Mißlingen der Probe erhitzt sich die Kugel so stark, daß sie dem Magier **W20+10** Schadenspunkte zufügt und eventuell (**19-20** auf **W20**) durch ihre eigenen magischen Gewalten zerbricht. Der Zauber kostet **21 ASP**.

Der Vierte Kugelzauber

Unter der Wirkung dieses Zaubers leuchtet die Kugel grellrot auf, wenn sie starke Wellen von Haß oder Mordlust verspürt, die gegen den Magier gerichtet sind. (Zur Beachtung: Die gierigen Blicke eines Diebes können nicht als Haß bezeichnet werden, ebenso wenig wie man den natürlichen Beuteinstinkt eines Raubtieres Mordlust nennen kann.)

Die maximale Reichweite dieses Zaubers beträgt **21 Schritt**. Die Aktivierung dieses Kugelzaubers kostet **3 Astralpunkte**, woraufhin die Wirkung bis zum nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang anhält.

Die Belegung der Kugel mit dem Vierten Zauber erfordert eine **(KL/IN/CH)-Probe+4** und kostet **19 ASP**.

Der Fünfte Kugelzauber

Bei diesem Zauber handelt es sich wie beim Siebten Stabzauber um einen magischen Apport, der ebenfalls eine Reichweite von **7 Meilen** hat.

Die Probe für diesen Kugelzauber wird auf **(MU/KL/CH)+5** abgelegt, und er kostet **13 ASP**, wovon **2 ASP** permanent in die Kugel eingehen.

Das Schwert

»Führe auch stets ein Schwert bei dir, nicht auf daß du dich weltlicher Gefahren erwehren kannst, denn daß du es nutzt zu Ritualen der Trennung, namentlich aller Entschwörung.«

»Von Eisen sei das Schwert und von mindestens zwei Spannen Länge und einem Finger Breite die Klinge, welche gezeichnet ist mit den Zeichen und Runen, die der Bannung dienen. Die Scheide dazu sei aus dem Holze, aus dem auch der Stab, oder von Echsen- oder Schlangenhaut.«

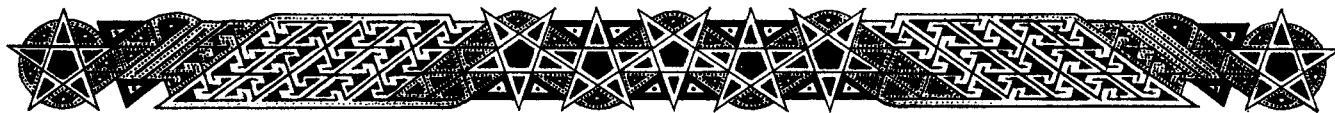
—Aus *Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten*, Rashdul, ca. 380 v.H., nach der Übersetzung ins Garethi

Waffen (oder besser: rituelle Werkzeuge), die solchen Bedingungen genügen, sind bei den Magiern schon lange in Umlauf, aber erst die sogenannten Magierflorettps haben das Tragen solcher Klingen

„salonfähig“ gemacht. Einige dieser Floretts oder Rapiere erfüllen in der Tat die vorgegebenen Maße.

Eine Klinge, die den obigen Anforderungen entspricht, ist in der Tat bei allen antimagischen Handlungen und Vertreibungen von Dämonen und Geistern als Fokus von Nutzen: **1 Bonuspunkt** bei der entsprechenden Zauberprobe.

Die wahre Macht erhält das Schwert (das in den meisten Fällen ein überlanger Dolch ist) durch ein kompliziertes Ritual, das es – wie auch die anderen arkanen Gerätschaften – auf seinen Träger einstimmt und unzerstörbar durch rohe Kraft macht. Dieses Ritual (der Schwert- oder Klingenzauber) kann nur während der Phase der Toten und Wiedergeborenen Mada (Neumond) im Hesinde vollbracht werden. Gelingt es, so erleichtert das Schwert sämtliche



Beschwörungs- und Beherrschungsproben auf Dämonen und Geister um 1 Punkt. Bei allen Versuchen, Dämonen zu verbannen, sind die Proben sogar um 2 Punkte erleichtert. Genau wie der Zauberstab gilt diese Klinge nun als magische Waffe, die in der

Lage ist, auch Sphärenwesen zu verletzen, die immun gegen die Schadenswirkung herkömmlicher Waffen sind.

Das Ritual erfordert eine Probe auf (MU/MU/KL) +7 und kostet 49 ASP, von denen 3 ASP permanent auf das "Schwert" übergehen.

Die Schale

»Soll dir das Grosze Werck gelingen, Lebenswasser und Roter Leu, bey allen Göttern und Heyligen, brauchest du allwohl eyn Gefäß, welches nicht birst im Glutodem des Ofens und nicht geschwertzt wird vom Vitriole. Kessel oder Schale sey es, vom Silber oder Madasilber, und gehert in Bluth...«

—Aus dem Groszen Paramanthus (Lexikon der Alchimie), Folio.III, pag. XIX

Die letzte der arkanen Gerätschaften ist eine silberne Schale von etwa anderthalb Spann Durchmesser, auf deren Innenseite vom Magier die Zeichen der Elemente, der Wandlung und der Beschwörung eingraviert werden müssen, auf der Außenseite Schutzzeichen gegen Dämonen, Symbole der Herrschaft und sein persönliches Siegel. Die ungravierte Schale läßt sich fast allerorten für 5 Dukaten erwerben.

Auch diese Schale läßt sich mit einem Zauberspruch belegen, der ihr besondere Macht verleiht. Das Ritual erfordert vom Magier unter anderem, daß er das Gefäß mit seinem eigenen Blut auswäscht, weswegen es ihn auch Lebenskraft kostet, diesen "Schalenzauber" zu vollführen. Eine solcherart "personalisierte" Schale wird ebenfalls annähernd unzerstörbar und hilft bei einer Vielzahl alchimistischer Unternehmungen: Die Alchimie-Probe ist um 1 Punkt erleichtert und bei der Festlegung der Qualität eines alchimistischen Produktes wird vom W20-Wurf automatisch 1 Punkt abgezogen. Zudem erleichtert ein mittels der Schale durchgeführtes Beschwörungsritual für Dschinne sowohl die Beschwörungs- als auch die Beherrschungsprobe um 1 Punkt. Dieses Ritual erfordert eine Probe auf (MU/IN/CH) +5 und kostet 27 ASP und 3W6 LP, davon 3 ASP und 2 LP permanent.

Vom Gewande, das einem Magus geziemt

"In letzter Zeit erreichen uns immer häufiger Nachrichten über geschätzte Kollegen, denen es offensichtlich an Mut und Traditionsbewußtsein fehlt: Es wird berichtet, daß Magier sich in den pelzverbrämten und bestickten Gewändern von Kaufleuten, in bunten Geckenhosen und stutzerhaften Rüschchen einherbewegen. Auch Magi in speckigem, abgewetztem Rauhleder wurden schon gesehen - gerade so, als wären sie hergelaufene Fuhrleute oder Wildhüter.

Ist solches Verhalten ohnehin schon schandbar, da es doch dem Ansehen des Einzelnen wie auch dem unserer gesamten Profession Schaden zufügt, indem es uns Schimpf und Spott aussetzt, so wagen es jene Verblendeten auch noch, diese Freiheit der Kleidungswahl als "neurohalistisch" zu bezeichnen und so das Ansehen unseres hochgeachteten Meisters in den Schmutz zu ziehen.

Es sei hiermit erneut darauf hingewiesen, daß es in unseren Zünften und Gilden tradierte und bewährte Vorschriften und Empfehlungen darüber gibt, wie sich ein Magus in der Öffentlichkeit darzustellen hat, wie auch Konventionen über die rechte Wortwahl beim Vollführen der arkanen Formeln existieren.

Um alle jene Irregeleiteten wieder auf den rechten Weg zu führen, wollen wir im Folgenden noch einmal die essentiellen Anweisungen über die Gewänder aufführen, wie sie uns seit Jahrhunderten überliefert sind..."

—Sirdon Kosmaar, Meistermagus und Wissensbewahrer, Academia der Hohen Magie und Astrales Institut zu Punin, 1010 BF

Vom Gewande

»Der Magus von Stand soll fünf Arten von Kleidung besitzen. Nicht mehr und nicht weniger, denn sowohl mehr als auch weniger sind unter seinem Stande.

Primo: Das Leichte Gewand, welches er zu Manipulationen des Geistes anlegt, sei von reiner Farbe, blau, rot oder grün, niemals jedoch gelb oder schwarz; eine Robe von Knöchellänge aus reinem Gewirk (nie aus zweierlei Faden), welche mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der Macht in Silber bestickt ist und von einem Gürtel gleicher Farbe zusammengehalten wird. Dazu trage man einen spitzen Hut ohne Krempe von mindestens einem Spann Höhe oder aber eine Kappe, welche den Hörnern eines Widders nachgebildet ist.

Secundo: Das Große Gewand — anzulegen bei allen Manipulationen belebter oder unbelebter Materie — sei von ähnlicher Art: eine Robe in tiefem Blau, Grün oder Rot aus Seide, welche in Silber und Schwarz mit den Zeichen der Planeten, der Elemente und der Macht bestickt ist und von einem schwarzen Gürtel von zwei Fingern Breite gehalten wird.

Vermeide das Tragen von Handschuhen und verhülle das Haupthaar mit einer enganliegenden Kappe oder Haube aus Seide, welche mit den Symbolen des Geistes bestickt ist.

Tertio: Das Beschwörungsgewand sei eine einfache, knielange Tunika von rein weißer, roter oder schwarzer Farbe, je nachdem, ob man Elementare, Geister oder Dämonen zu rufen gedenkt. Sie soll weite Ärmel besitzen und die nötigen Bewegungen nicht hemmen. Der Gürtel hierzu (er wird zweimal links herum um die Taille gewunden) sei aus silberdurchwirktem Brokat oder von einfachem Hanf oder Lein. Außer jenen Stücken ist weder Kopf-, noch Fuß-, noch Unterkleidung zu tragen.

Quarto: Das Fest- und Konventionsgewand sei eine Robe aus tiefblauer oder roter Seide, die mit den Symbolen der Macht und denen der Verständigung bestickt ist und über einer einfachen weißen Hose getragen wird. An den Füßen sollen bis zum Knie



geschnürte Sandalen aus dunklem Leder getragen werden. Der Gürtel sei aus schwarzem Ochsenleder. Ein Hut ist nicht erforderlich, kann jedoch getragen werden und sollte dann schwarz, weiß, blau oder rot, mit halbkugeligem Korpus und breitem Rande sein. Wahlweise sei auch ein Stirnband passender Farbe erlaubt.

Quinto: Das Reisegewand schließlich sei einfach gehalten, eine Kutte von grauem oder weißem Leinen, welche von einer zweifach verdrehten Kordel oder einem ledernen Gürtel gehalten wird. Dazu sind erlaubt ein Mantel aus Wolle, Leinen oder Bausch, welcher auch gefüttert sein kann (selbiges Futter dann jedoch mit den arkanen Symbolen der Bewegung, des Ursprungs, des Wegs und des Ziels bestickt), ein spitzer Hut mit schmaler Krempe, sowie Stiefel, Schuhe oder auch Sandalen. Zur Winterzeit mag der Magus auch eine Hose einfacher Machart anlegen, welche aus Lein oder Bausch sein muß.

—Neueste Fassung der Convents-Regulatorien für Magi und Magae, Anhänge zum Codex Albyricus Retonniensis, Lib. VII, pag. 72ff.

»Gerade letzteres Gewand hat, ob seiner Form und Farbe des häufigeren zu Irritationen bei "modebewußten" Adepten und Meistern geführt, als auch bei solchen, die reisend durch die Lande ziehen und sich robustere Kleidung wünschen. Solchen Bitten mag entsprochen werden, jedoch muß striktum der Grundsatz gewahrt bleiben, daß ein Magus als solcher stets und immer an seiner Kleidung kenntlich sein muß, sei es nur bei der Ausübung seiner Kunst oder auf der Wanderschaft.«

—Sirdon Kosmaar

Offensichtlich beruhen diese Kleidungs Vorschriften auf einer tiefen, überlieferten Kenntnis der sphärischen Zusammenhänge, denn sie erleichtern dem Magier in der Tat die Ausübungen bestimmter Rituale. Bei allen **Beherrschungs-, Verständigungs- und Hellsichtzaubern**, bei denen das *Leichte Gewand* getragen wird, ebenso bei allen **Verwandlungsformeln**, bei denen der Magier das *Große*, und allen **Be- und Entschwürungen**, bei denen er das *Beschwörungsgewand* trägt, sind die entsprechenden Zauberproben (bei *Beschwürungen* auch die Stufenprobe) um einen Punkt erleichtert – was gerade bei Invokationen den Unterschied zwischen Erfolg und Mißerfolg ausmachen kann.

Vom Schuhwerk

»Es sei dem Magus nach Wunsch und Willen freigestellt, welches Schuhwerk er für Reise, Studierstube und Zirkel anlegt, so es den Maßgaben zum Gewande nicht zuwiderläuft. Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, daß für bestimmte Zwecke eine bestimmte Art der Fußbekleidung angemessener ist.

Zur Vollführung antimagischer und dämonologischer Formeln sei man am besten fest und ohne lederne Zwischenlage mit der Erde verbunden, bei der Bewegungsmagie haben sich Stiefel aus dem Leder von Ziegen (und auch von Robben, wie man von den Firnelfen zu erfahren weiß) als empfehlenswert erwiesen, während beim Kampfe Stiefel aus Stier- oder Iryanleder gute Dienste leisten.

Zur Meditation entferne tunlichst alles Schuhwerk von deinen Füßen.«

—Convents-Regulatorien, pag. 74

Wie auch die richtigen Gewänder, so bringt auch das entsprechende Schuhwerk leichte Vorteile beim Zaubern. Wer Antimagie- oder Beschwörungsformeln barfuß vollführt, für den sind die entsprechenden Zauberproben um einen Punkt erleichtert, ebenso für diejenigen, die das richtige Leder bei Bewegungs- und Kampfzaubern an den Füßen haben; astrale Meditation ist mit Schuhen an den Füßen nicht möglich.

Von Schmuck und Eisen

»Dem Magus und der Maga geziemend ist die einfache Lebensart, sei es in der Stube oder auf der Reise. Es sei ihm und auch ihr daher ein Greuel, sich mit Schmuck im Übermaße zu behängen.

Ein besonderer Greuel seien dem Magus das Gold und das Eisen, ersteres, weil es als König der Metalle von eigener Kraft ist und sich oftmals in den Einklang der Sphären nicht einfügen will, letzteres, weil es – wenn im Übermaß getragen – die arkanen Kräfte hemmt. Jedoch muß man es nicht zu Wahn und Kult treiben, wie es die Sumudieri vorexerzieren, denen jegliches Eisen striktum verboten ist...

Eine Freude sind jedoch Silber und Mondsilber, denn ihre Kraft kommt aus den Sphären daselbst und auch das Sternen- oder Meteoreisen, welches ein mächtiges Geschenk der Götter ist.

Mit edlen Steinen mag sich der Magier zieren, wie es ihm beliebt, es sei jedoch Vorsicht geboten, da die Gemmen höchst unterschiedliche Affinitäten zu den Göttern, den Sphären und den sechs Elementen besitzen (hier sei auf den Codex Emeraldus des werten Meisters Alaar Zhavino verwiesen).«

—Hilffreyher Leytfaden des Wandernden Adepten, Rashdul, ca. 380 v.H., aus der neuesten Übersetzung ins Garethi

Die Auswahl verschiedenen Schmucks hat im Spiel keine weiteren Auswirkungen, jedoch ist ein Übermaß an Gold für die Astrale Meditation hinderlich (Probe um 1 Punkt erschwert). Wer als Magier (und das gilt im weiteren Sinn auch für Hexen, Schelme und Elfen) mehr als ein geringes Maß an Eisen mit sich herumschleppt (als Waffen, Rüstungen oder am Körper getragene Ausrüstungsgegenstände), für den sind alle Zauberproben erschwert – teilweise bis zur vollständigen Unmöglichkeit. Näheres über die unwillkommenen Auswirkungen des Eisens finden Sie im Kapitel **Weder Band noch Fessel** in den **Mysteria Arkana**.

Von der Haartracht

»Den Magus ziert es fürtrefflich, wenn er sein Haar nicht dem Barbieri überantwortet, sondern es lang wachsen läßt wie von Sumus Zeiten an gegeben. Item sei es auch gültig für die Barttracht und auch die Nägel der Finger und Zehen und auch die Maga beflöße sich, ihr Haar so lang als möglich zu tragen.«

—Aus den Convents-Regulatorien des Jahres 2 Hela, ins neue Garethi übertragen

Diese Regelung findet sich seit einigen hundert Jahren nicht mehr in irgendwelchen Bekleidungs Vorschriften, doch haben wir sie hier aufgenommen, da sie nicht nur zu Zeiten der Altvorden Sinn machte, sondern auch heute nichts von ihrer Gültigkeit verloren hat. Haare und Nägel gelten nämlich als zwei der machtvollsten Bindeglieder (nur Blut ist noch wirkungsvoller) bei den verschiedensten Formen ritueller Zauberei, seien es nun Verfluchungen, druidische Herrschaftsrituale oder Besessenheiten.

Da heutzutage jedoch kaum ein standesbewußter Magus wie ein hinterwäldlerischer Druide herumlaufen möchte, muß er bei Haarschnitt und Rasur wie auch beim Kürzen der Nägel darauf achten, daß kein Unbefugter Zugriff auf diese wertvollen "Körperteile" erhält. Die einfachste Methode ist immer noch das Verbrennen, jedoch soll es auch Zauberer geben, die glauben, daß selbst die Asche noch für gegen sie gerichtete Zauberei verwendet werden kann (Verfolgungswahn ist leider keine Seltenheit in der magischen Zunft).

Sie haben daher auch komplizierte Gegenrituale ersonnen, mit denen sie Haut, Haar und Blut für solche Zwecke unbrauchbar machen können.



Wir können uns vorstellen, daß so mancher Spieler eines Magiers unter unseren Lesern ob dieses Artikels einen beleidigten Seufzer ausstößt. Wir wissen selbst, daß es im Spiel von unschätzbarem Vorteil sein kann, den Magier-Helden so zu kostümieren, daß ihm seine Profession nicht anzusehen ist, aber wir sind auch der Meinung, daß es in einem guten Rollenspiel nicht darum geht, einen Helden so effektiv und risikolos wie möglich zu führen, sondern um die überzeugende Darstellung seiner Rolle.

Die Magie in Aventurien ist – zumindest in den meisten Orten – eine angesehene Wissenschaft, die Zauberkundigen sind stolz darauf, zu dieser Gilde zu gehören. Selbstbewußtsein und Stolz auf die eigenen Fähigkeiten sind gewissermaßen Voraussetzungen für ein erfolgreiches Anwenden der Gildenmagie.

Bekanntlich gibt es in Aventurien auch heimliche Spielarten der

Magie – gerade die Hexen (und so mancher Druide) trachten danach, ihre Fähigkeiten zu verbergen. Wenn Sie als Spieler Ihre Zauberei lieber insgeheim wirken wollen, sollten Sie darüber nachdenken, ob der Gildenmagier tatsächlich die richtige Rolle für Sie ist. Für den Fall, daß Sie sich diesen Überlegungen partout nicht anschließen können, gilt folgendes:

Die hier vorgestellten Bekleidungsvorschriften und spieltechnischen Auswirkungen sind wie alle Zusatzregeln - um es noch einmal zu betonen - als Angebot der Autoren an die Spieler zu betrachten. Wenn Sie Spaß an einer so detailfreudigen Ausstattung Ihres zauberkundigen Helden haben, können Sie sie übernehmen und auch abwandeln, wenn nicht, verpassen Sie auch keinen essentiellen Regelbaustein.

Es liegt in Ihrer Hand!





Von den Hexentieren

– auch Vertraute oder Familiari geheißen –

»Die Familiari der Satuaria-Anbeterinnen, gemeyniglich Hexenthier, Zaubertier oder Vertrauther geheißen, seyen allhier insbesondere erwähnt, zumal sie sich von den Famuli der Magi (welche ja sind besessen) wie auch von aller Art ander Thier separieren. Sie sind von besonderem Wuchs und Schoenheit, und sie sind allerley Zauber maechtig. Bisweylen faehrt auch der Geist der Hex in sie, damit sie Kranckheyt und Siech-Thum all jenen bringen, die der Hex uebel gesonnen...«

—Aus Das Wesen des Unbekannten, p. 237, aus der Sigban-Originalschrift, 194 v.H. ins Garethi übersetzt

»...zuletzt aber nimm den Kehlsack einer Croete, welche eyn Hexenthier gewesen und gib ihn im Lichte des Kor zu der Mixtur...«

—aus einem alten alchemistischen Rezept zur Giftherstellung, etwa 700 v.H.

»Sepharael, Gefährte mein,
schönstes aller Tiere.

Find mit mir der Weisen Stein,
In finstrer Nacht mich führe!«

—Aus dem Monolog der Lusminea im Schauspiel "Hexenmond", uraufgeführt in Kuslik im Jahre 2473 Horas

Im folgenden soll von den Vertrauten der Hexe die Rede sein: von fünf Tierarten, die selbst über eine schwache Magie verfügen und die eine besondere Verbundenheit mit der Hexe aufweisen. Es scheint uns angebracht, diese Tiere und ihre Fähigkeiten einer genaueren Betrachtung zu unterziehen, da im Volks(aber-)glauben die abenteuerlichsten Gerüchte über Wesen, Charakter und Fertigkeiten der "Zaubertiere" kursieren.

Viele Hexen nehmen ein Tier bei sich auf, das sie zu ihrem Vertrauten machen. Da ein solcher Vertrauter von Anfang an in übersinnlichem Kontakt zur Hexe steht und eine enge magisch gefestigte Bindung zu ihr hat, wächst das Tier nicht zu einem normalen Exemplar seiner Spezies heran, sondern zu einer von Magie erfüllten Kreatur – im Volksmund Hexen- oder Zaubertier genannt. Rein äußerlich ist ein Vertrauter an seinem außergewöhnlich großen und prächtigen Wuchs zu erkennen. Im allgemeinen handelt es sich bei den Vertrauten-Tierarten um Katzen, Raben, Eulen, Schlangen oder Kröten.

Eine ähnlich enge Beziehung ist auch zwischen den Geoden vom Zweige der Diener Sumus und bestimmten Tierarten bekannt. Sie bevorzugen Schlangen, Falken, Hunde und Wildkatzen.

Randbemerkung: Da es häufig vorkommt, daß eine Hexe einen Gegner durch ihren Vertrauten ausspionieren läßt, und da Hexenflüche oftmals durch den Auftritt des Vertrauten angekündigt werden, darf man sich nicht darüber wundern, daß viele Aventurier das Erscheinen irgendeines Raben oder schwarzen Katers als düsteres Vorzeichen sehen und sich daher eine Menge Sprichworte und abergläubische Vorstellungen um die entsprechenden Tierarten ranken, die zum eher geringen Teil auf hesindegefälliger Wahrheit basieren.

Die erste Bindung

Zunächst muß die Hexe ein Tier finden, mit dem sie sich geistig verbunden fühlt. Meist geschieht dies jedoch in umgekehrter Richtung, dadurch nämlich, daß ein junges Tier die Gesellschaft der

Die Werte der Vertrauten-Tierarten bei ihrer Erschaffung

	Katze	Wildkatze	Hund	Eule	Rabe	Sturmfalke	Schlange	Kröte
MU	W+4	W+5	W+4	W+4	W+5	W+5	W+2	W+4
KL	W+1	W	W+2	W+3	W+3	W	W	W+3
IN	W+3	W+4	W+2	W+3	W+2	W+1	W+1	W+2
CH	W+6	W+4	W+4	W+3	W+3	W+3	W+6	W
GE	W+8	W+8	W+4	W+3	W+4	W+5	W+6	W
FF	W+2	W+1	W+1	W+3	W+2	W+1	W/2	W
KK	W+1	W+3	W+3	W+1	W+1	W+1	W+1	W/2
LE	W+4	W+5	W+6	W+4	W+4	W+5	W+4	W+4
AE	5	4	4	7	6	5	8	15
AU	20	35	35	35	35	35	20	15
RS	1	1	2	1	1	1	1	0
AT	12	13	10	10	11	13	10	0
PA	6	5	5	6	7	4	0	0
TP	4 SP	4 SP	4 SP	3 SP	3 SP	4 SP	3 SP	0
GS	8	8	8	12/1	13/1	15/1	5	0,3
MR	4	3	3	6	6	5	4	7
MK	6	7	7	6	6	7	8	6



Tochter Satuaris zu bevorzugen scheint und nicht aus ihrer Nähe weicht.

Wenn das Tier etwa ein halbes Jahr alt ist, bringt die Hexe es an einen einsamen Ort. Sie hält es eng umschlungen und wartet im Licht des Vollmondes so lange bewegungslos, bis sich eine übernatürliche Brücke zwischen Meisterin und Vertrautem schließt. Sie läßt ihre Kraft auf das Tier übergehen (5W6 ASP) und macht es dadurch empfänglich für die Strömungen der Zauberei. Ob bei diesem Ritual besondere Formeln, Gesten und Handlungen vonnöten sind, entzieht sich unserer Kenntnis, es scheint jedoch, daß jede Hexe ihre eigene Art und Weise besitzt, zum Geist des Vertrauten vorzudringen.

Von diesem Zeitpunkt an versteht der Vertraute die menschliche Sprache und ist in der Lage, einfache Aufträge seiner Meisterin auszuführen, vorausgesetzt, das Tier ist dazu körperlich in der Lage und wird geistig nicht überbeansprucht. (Die Klugheit eines Vertrauten ist nicht mit der eines Menschen zu vergleichen. Wenn dem Spielleiter der Auftrag einer Hexe an ihr Zaubertier zu überzogen erscheint, kann er dem Vertrauten eine KL-Probe abverlangen.)

Der Vertraute erhält zu diesem Zeitpunkt seine spieltechnischen Werte, die Sie auf der gegenüberliegenden Seite aufgelistet finden.

Anmerkungen: Die Eigenschaften der Vertrauten sind nicht mit menschlichen Eigenschaften gleichzusetzen: Auch eine sehr geschickte Katze kann keinen Wollschal stricken.

Vertraute richten ihre Attacken immer gegen das Gesicht eines menschlichen Gegners. Bei einer *meisterlichen Attacke* (und mißlungener Parade des Gegners) verletzen sie ein Auge, das einen Monat lang geblendet bleibt. Diese Regel gilt nicht für Schlangen und Kröten.

Der Paradowert eines Vertrauten gilt natürlich stets als Ausweichwert. (Kein Tier wäre so unvernünftig, einen Schwerthieb mit einem Tatenhieb abzuwehren.)

Das enge Band zwischen Hexe und Vertrautem kann nur durch den Tod eines der beiden Teile getrennt werden. Ein Vertrauter, der seine Hexe durch deren Tod verliert, nimmt keine Nahrung mehr zu sich und stirbt innerhalb weniger Tage.

Die Entwicklung des Vertrauten

Auch ein Vertrauter lernt im Laufe seines Lebens, seine Eigenschaften geschickter einzusetzen, sich besser seiner Haut zu wehren und bestimmte Fehler nicht mehr zu wiederholen: Er erhält vom Spielleiter eigene Abenteurpunkte für Taten, die er selbständig unternimmt. Wenn die AP pauschal vergeben werden, sollte der Vertraute ein Viertel der AP bekommen, die die Hexe erhält; diese AP werden jedoch nicht von den Punkten der Hexe abgezogen.

Immer, wenn ein Vertrauter eine neue Stufe erreicht (wobei die gleichen Bedingungen wie für Helden gelten), kann er die AT oder PA und zwei Eigenschaften (hierzu zählen in diesem Fall auch die GS und die MR) um je einen Punkt heraufsetzen sowie die LE um 1 Punkt erhöhen. Eine Erhöhung der AE ist nur mit Hilfe der Astralenergie der Hexe möglich.

Jede Hexe kann einmal im Monat – in der Vollmondnacht – nach Belieben eigene Eigenschaftspunkte auf ihren Vertrauten übertragen; auch eine Übertragung von Lebens- und Astralpunkten ist auf diese Weise möglich. Die Übereignung von Punkten gelingt nur in eine Richtung, nämlich von der Hexe auf den Vertrauten, und ist permanent.

Hochstufige Vertraute (ab der 5. Stufe) sind in der Lage, ihre Magieresistenz als Panzer gegen magische Angriffe einzusetzen (sie besitzen also einen "Magischen Rüstungsschutz" wie viele andere zauberkräftige Wesen auch). Zudem zählen ihre Attacken als magische Angriffe, die durchaus in der Lage sind, auch dämonische Wesenheiten zu verletzen.

Die Vertrautenmagie

In Verbindung mit ihrer Meisterin – gelegentlich aber auch unabhängig von ihr – verfügen die Vertrauten über eine eigene Magie, für die sie, wie weiter oben beschrieben, mit einem beschränkten Vorrat an Astralenergie ausgerüstet sind. Die folgenden Zauber werden jeweils vom Vertrauten ausgeführt und auch mit dessen Astralenergie gespeist. Eine besondere Probe ist für keinen der Vertrautenzauber erforderlich. Da es nicht die Hexe ist, die die Zauber ausführt, gelingen sie auch dann, wenn die Hexe gerade auf ihrem Besen fliegt.

Stimmungssinn

Dieser Zauber ist nur möglich, wenn zwischen der Hexe und ihrem Vertrauten Körperkontakt besteht. Der Vertraute nimmt die Stimmung eines Gesprächspartners auf, verstärkt diese Wahrnehmung und leitet sie so an seine Meisterin weiter.

Hierdurch kann die Hexe sich ein Bild von der Gefühlslage ihres Gegenübers machen: Trauer, Freude, Feindseligkeit, Wut usw.

sind deutlich zu spüren. Mit diesem Zauber ist es übrigens auch möglich, daß zwei Hexen stille Zwiesprache führen (wenn beide einen Vertrauten besitzen, versteht sich) oder sich für ein Zauberritual aufeinander einstimmen. In diesem Fall müssen natürlich beide Vertrauten die entsprechende Astralenergie aufwenden.

Kosten: 2 ASP pro Spielrunde

Reichweite: 5 Schritt

Dauer: je nach ASP-Aufwand, maximal Stufe des Vertrauten in Spielrunden

Tiersinne

Auch dieser Zauber ist nur möglich, wenn zwischen Hexe und Vertrautem Körperkontakt besteht. Der Vertraute leiht der Hexe seine Sinnesorgane. Je nach Tierart wird das Wahrnehmungsvermögen der Hexe dadurch beträchtlich erweitert und geschärft. Sie kann Dinge wahrnehmen, die sonst für menschliche Sinne unmerklich geblieben wären. Die Tiersinne sind im einzelnen:



Katze: Nachtsicht, Gehör
Wildkatze: Nachtsicht, Gehör
Eule: Hervorragende Nachtsicht
Rabe: Scharfblick bei Tag
Falke: Hervorragender Scharfblick bei Tag
Hund: Geruch, Gehör
Schlange: Geruch
Kröte: Magiegespür (Wahrnehmung der magischen Aura von Lebewesen und Gegenständen. Die Aura läßt sich noch so eben wahrnehmen, wenn die Person oder der Gegenstand den untersuchten Platz vor zwei Stunden verlassen hat, bei Personen oder Artefakten von höchster Magie gegebenenfalls sogar noch länger)

Kosten: 3 ASP pro Stunde

Reichweite: Nachtsicht und Gehör je 50 Schritt, Scharfblick 1 Meile, Geruch 1 Schritt, Magiegespür 1 Spann

Dauer: je nach ASP

Hexe finden

Der Vertraute findet zu seiner Meisterin, indem er ihre ganz persönliche magische Ausstrahlung über eine große Entfernung aufnimmt. Dieser "Zaubergeruch" kann nur durch mächtigste Magie oder göttliches Eingreifen unterbunden werden. Der Vertraute setzt diesen Zauber von sich aus natürlich nur dann ein, wenn er die Hexe mit seinen normalen Sinnen nicht aufspüren kann.

Kosten: 2 ASP pro Tag

Reichweite: Stufe des Vertrauten plus Stufe der Hexe in Meilen

Dauer: je nach ASP-Einsatz (Für gewöhnlich wird der Vertraute so lange suchen, bis er seine Meisterin gefunden hat.)

Dinge aufspüren

Der Vertraute findet gestohlene, verlorene oder versteckte Gegenstände aus der Habe der Hexe wieder, wenn diese ihm den Auftrag zur Suche erteilt. Je inniger das Verhältnis der Hexe zum gesuchten Gegenstand ist, desto leichter wird der Vertraute ihn finden (Meisterentscheidung).

Kosten: 3 ASP

Reichweite: Stufe des Vertrauten in Meilen

Dauer: Nach spätestens dem nächsten Sonnenaufgang gibt der Vertraute die Suche auf.

Üngesehener Beobachter

Auch bei diesem Zauber leiht der Vertraute der Hexe seine Sinne, jedoch muß er nicht mit ihr in körperlichem Kontakt stehen. Vielmehr schickt die Hexe ihn aus, um eine bestimmte Person (keinen Gegenstand) zu beobachten und dabei möglichst unentdeckt zu bleiben.

Die Hexe versinkt derweil in eine tiefe Trance, um geistig bei ihrem Vertrauten zu sein. Sie kann ihm jedoch selbst keine Nachrichten oder Befehle übermitteln, sondern nur beobachten, und ist während der Zauberdauer nicht in der Lage, irgend etwas anderes zu unternehmen. Der Zauber endet, wenn der Abstand zwischen Hexe und der beobachteten Person zu groß wird oder die Sonne den Horizont berührt.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Der Vertraute darf nicht mehr als seine Stufe in Meilen von der Hexe entfernt sein.

Dauer: maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Die bislang bekannten Vertrauten-Tierarten

Katze: Hexen bevorzugen große schwarze Tiere – zumeist Kater. Katzen-Vertraute besitzen die bekannten Vorzüge ihrer nichtmagischen Verwandten: außerordentliche Gewandtheit, gute Nachtsicht, sicheres Orientierungsvermögen usw. Da kastrierte Tiere als Vertraute nicht in Frage kommen, wird die Zuverlässigkeit dieser Vertrautenart bisweilen durch ihren ausgeprägten Paarungstrieb auf die Probe gestellt. Schon mancher Hexe ist ihr Kater mit Hilfe einer "rolligen" Katze entführt worden. Die Geoden, die sich zu den Dienern Sumus zählen, bevorzugen meist wilde Katzenarten, die für ihre außerordentliche Zähigkeit bekannt sind. Sie sind etwas kleiner als die bekannten Wildkatzen.

Hund: Die Weißen Berghunde, den Olportern ähnliche Tiere, werden von den Geoden gerne als Vertraute erwählt. Sie besitzen einen feinen Geruchssinn und ein gutes Gehör, können kleinere Lasten schleppen und sind beherzte Kämpfer. Sie gelten jedoch allgemein als verspielt und große Wasserliebhaber – was man beides von den Geoden nicht behaupten kann.

Eule: Eulen sind reine Nachttiere, ihre Nachtsicht wird von keinem anderen Vertrauten übertroffen. Mit ihren Greifklauen sind sie zu allerlei überraschenden Hantierungen fähig: zum Beispiel Schlüssel in Schlössern zu drehen. Bei Tage sind alle Werte der Eule (mit Ausnahme von LE, AE und RS) zu halbieren.

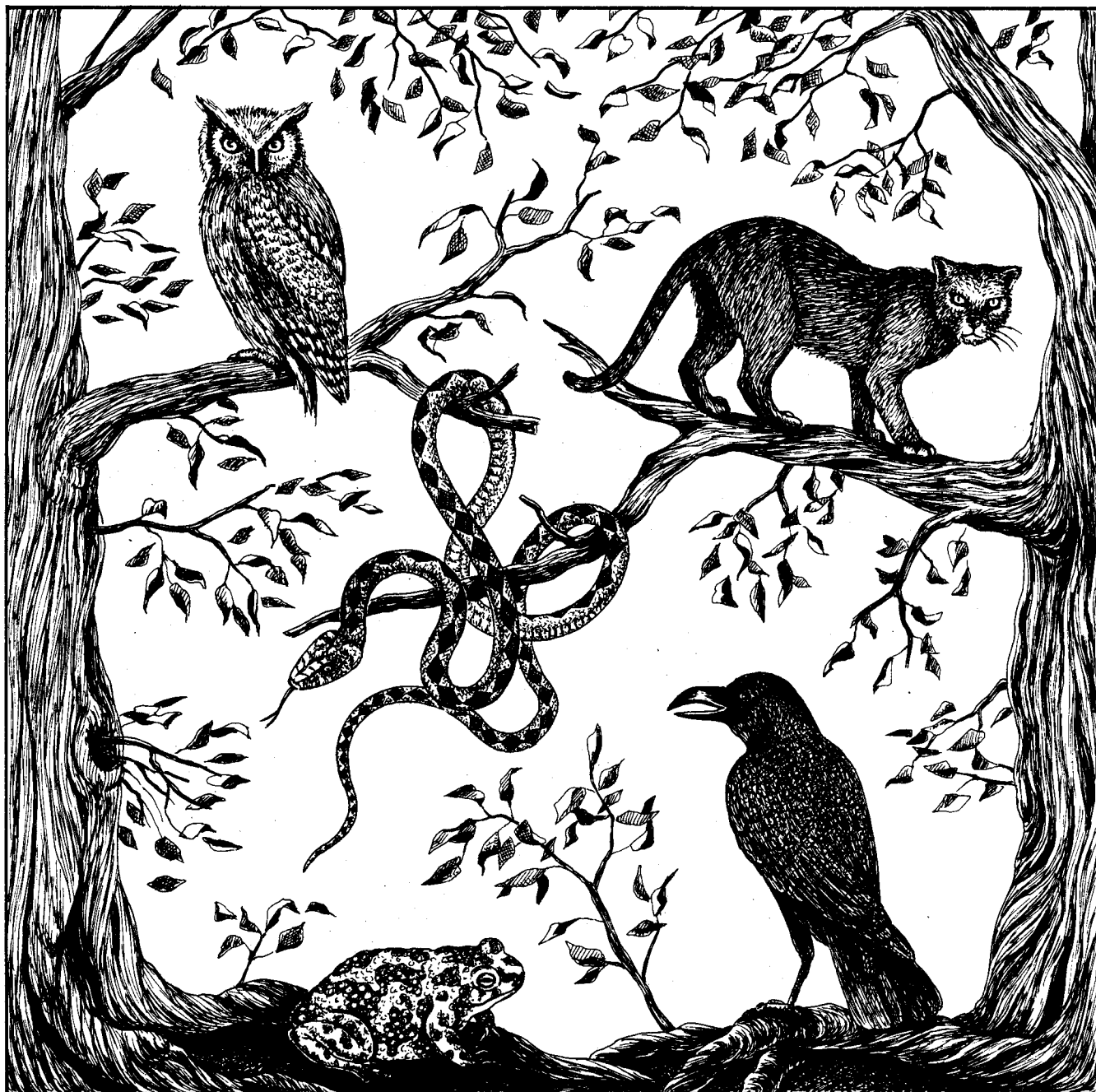
Rabe: Der Scharfblick des Raben kommt fast dem eines Raubvogels

gleich. Als einziger Vertrauter ist er in der Lage, kurze Sätze zu erlernen und sie – dank seiner magischen Begabung – auch sinnvoll zu verwenden. Er kann also zur Übermittlung kurzer Botschaften eingesetzt werden. Nach Anbruch der Dunkelheit sind alle Werte des Raben (mit o.g. Ausnahmen) zu halbieren.

Sturmfalke: Diese Vertrautenart, ein recht kleiner Falke mit erdbraunem Gefieder und weißen Flügelspitzen, findet sich nur in Begleitung der Diener Sumus. Falken verfügen über einen außerordentlichen Scharfblick bei Tage und sind zudem in der Lage, als Jagdfalke zu agieren, wenn der Geode sie entsprechend abgerichtet hat. Bei Nacht sind alle Werte des Falken (s.o.) zu halbieren.

Schlange: Es gibt drei Schlangenarten, die sich zu Vertrauten eignen: die glänzend grüne Smaragd natter, die tiefschwarze Pech natter und die glänzend goldene Güldenschlange. Alle drei Arten werden etwa 2 Schritt lang und sind ungiftig; die Pech natter ist die dickste von ihnen, während die Güldenschlange bisweilen nur einen Durchmesser von zwei Fingern aufweist. Die Güldenschlange ist fast ausschließlich als Vertraute der Diener Sumus anzutreffen.

Die Göttin Hesinde sieht es gern, wenn eine Hexe eine Schlange zum Vertrauten wählt; eine solche Hexe darf darauf hoffen, daß die Göttin ihr hin und wieder eine Gunst erweist (wenn sie auch sonst ein hesinde- und satuariagefälliges Leben führt).



Kröte: Unter den zahlreichen aventürischen Krötenarten eignet sich nur die Koschkröte für ein Leben als Vertraute. Sie wird etwa ein Spann lang, ihre matt glänzende, erdbräune Haut ist mit Warzen und ockergelben Farbsprenkeln übersät. Wie die meisten anderen Kröten auch kann die Koschkröte ein Hautgift absondern, das auf der menschlichen Haut zu Verätzungen führt. Kröten können sich an Land und im Wasser nur sehr langsam bewegen; daher muß die Hexe ihre Vertraute tragen, wenn sie sie mit sich nehmen will. Die meisten Hexen benutzen dazu ein Krötenkörbchen, denn auch Hexen sind gegen das Gift der Kröte keineswegs immun, und da die Kröte ihr Gift unbewußt – bei Aufregung und Gefahr – absondert, kann sie leicht ihre eigene Meisterin verletzen.

Unter den Hexentieren nimmt die Kröte eine besondere Stellung ein, da sie nicht nur eine extrem hohe Astralenergie, sondern zudem noch drei eigene Zauber besitzt:

TARNUNG

Die Kröte kauert sich zusammen und preßt sich flach gegen den Boden. In diesem Zustand ist ihre von Magie unterstützte Tarnung so perfekt, daß man sie auch als unsichtbar bezeichnen könnte. Die *getarnte* Kröte ist unfähig, sich zu bewegen.

Kosten: 2 ASP

Reichweite: Z

Dauer: 3 Spielrunden



KRÖTENGIFT

Das Hautgift der Kröte verursacht normalerweise ein paar dicke Wasserblasen (1 SP) in der Handfläche desjenigen, der nach ihr greift. Die Kröte kann aber auf magische Weise die Wirkung des Giftes so abwandeln, daß sie der Hand, die nach ihr faßt, eine *Krötenhaut* anhebt. Dadurch überzieht sich die gesamte Hand mit einer Haut, wie sie weiter oben beschrieben wurde. Eine Krötenhand bedeutet für ihren Träger je 1 Punkt Abzug auf CH und FF.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: B

Dauer: permanent; die Krötenhaut kann nur mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN wieder zurückgebildet werden.

KRÖTENSCHLAG

Wenn die Kröte sich selbst oder ihre Meisterin von gefährlichen Gegnern angegriffen sieht, kann sie ihre gesamte zu diesem Zeitpunkt vorhandene Astralenergie in eine magische Entladung umsetzen, die bei den Opfern SP in Höhe der eingesetzten ASP verursacht und nur von einem GARDIANUM abgefangen werden kann. Die Kröte wendet immer ihre gesamte AE auf, sie kann den Krötenschlag also nicht dosieren.

Kosten: siehe oben

Reichweite: 2 Schritt

Dauer: augenblicklich

Von allerlei satuarischem Flug-Gerät

»Der Bauer Ettel aus dem Weiler K. bezeugte, auch nach Anwendung peinlicher Befragung, daß seine Nachbarsfrau, das Köhlerweib Gerla, sich am Dritten des Namenlosen, zur Abenddämmerung, in die Regentonne gesetzt habe und sodann gen Firun in die Nacht geflogen sei. Dies bezeugte Ettel im Namen Praios des Herrn, und auch daß er nicht trunken oder berauscht gewesen sei. Besagte Gerla ward von jenem Tage an nicht mehr gesehen.«

—Aus den Protokollen des Oberst-Inquisitors Hartmann von Benzensbrück, niedergeschrieben im Tobrischen in den Jahren 854–856 nach Bosparans Fall

Hexen fliegen auf Besen oder in Fässern (oder auf Türen, Dachbalken, Mistgabeln, Zäunen, Kampfstäben, Tischen und ähnlichen Holzgegenständen, ja sogar von schweren, in Holz gebundenen Folianten wurde berichtet) - das ist ein offenes Geheimnis. Weit weniger bekannt ist das Geheimnis der Herstellung dieser Fluggeräte, und daß diese widernatürliche Fortbewegungsart ebenfalls an den Kräften der Hexe zehrt, nicht in hohem Maße, aber dennoch deutlich spürbar.

Allgemein können alle Gegenstände, die zum größten Teil aus Holz bestehen, mittels der "Hexensalbe" zum Fliegen gebracht werden. Diese Salbe ist aber nun nicht eine einfache Zauberpaste, die jede Hexe in ihrem Kämmerchen brauen kann, vielmehr ist ihre Herstellung ein großes Ritual (eines der wichtigsten der Hexennächte), in dessen Rahmen nicht nur eine mächtige Version des HEXENHOLZES gewirkt wird, sondern auch die Kräfte eines Luft-Elementars auf das Gebräu herabgerufen werden.

Die entstehende Paste reicht für gewöhnlich aus, um allen anwesenden Töchtern Satuaris zu ermöglichen, die nächste Hexennacht auf einem Fluggerät zu erreichen - der eigentliche Zweck aller Besen, Fässer und dergleichen mehr. (Viele der Versammlungsplätze der Hexen liegen ja auf ansonsten unerreichbaren Gipfeln und Hochplateaus, auf Lichtungen in dichten Wäldern und ähnlich unzugänglichen Orten.)

Die Wirkung der Salbe hält genau ein halbes Jahr an, also je nach Zeitpunkt der Hexennacht bis zur nächsten Sonnenwende oder Tagundnachtgleiche. Die Salbe bewirkt, daß der mit ihr bestrichene hölzerne Gegenstand aus eigener Kraft fliegt und dabei maximal die Hexe, ihren Vertrauten und ein Mindestmaß an Ausrüstung mitschleppen kann. Da jedoch keine Hexe wünscht, ihre Profession

durch umherschwebende Fässer oder Besen zu verraten, muß das Fluggerät zeitweilig in eine Starre versetzt und aus dieser wieder geweckt werden.

Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß Hexen für ihre Flugkunststücke Astralenergie verbrauchen, und zwar 1 ASP für jedes Abheben. Wie lange die Hexe danach in der Luft bleibt, spielt keine Rolle.

Die maximale Geschwindigkeit des Besens beträgt etwa 50 Meilen pro Stunde. Um so schnell zu fliegen, muß die Hexe allerdings alle halbe Stunde eine Fliegen-Probe ablegen - es erfordert gehörige Anstrengung, den Besen auf SP zu halten. Fliegen-Proben sind natürlich ebenfalls für besondere Flugkunststücken erforderlich: Eine Verfolgungsjagd in dichtem Wald, ein Flug durch ein Fenster, ein Überschlag oder eine Schraube bedeutet immer einen deftigen Aufschlag auf die Probe, aber auch plötzliches Abstoppen, Fliegen in befügem Wind oder mit schwerer Last erfordern erschwerte Fliegen-Proben. Auch bei Verletzungen der Hexe oder bei einem eventuellen "Luftkampf" zwischen der Hexe und einem Raubvogel, Drachen o.ä. muß geprüft werden, ob sich die Tochter Satuaris auf ihrem Fluggerät halten kann oder die Kontrolle verliert.

Eine gescheiterte Fliegen-Probe bedeutet jedoch nicht immer, daß die Hexe spektakulär abschmiert, sondern meist nur, daß sie das gewünschte Ziel ihres Flugmanövers nicht erreicht. Nur bei besonders risikoreichen Kunststücken (oder bei einem Patzer der Fliegen-Probe) sind Leib und Leben der Hexe in Gefahr...





Hexen, die etwas mehr Wert auf Bequemlichkeit legen, verwenden übrigens meistens Fässer oder Türen, die sich zwar schlecht durch die Gegend schleppen lassen, dafür aber wesentlich gemütlicheres Reisen ermöglichen: Eine Hexe auf Besen, Mistforke oder Kampfstab muß alle halbe Stunde eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, die im Laufe eines langen Fluges von Mal zu Mal um 1 Punkt schwieriger wird – der Ritt auf einem dünnen Holzstab gehört nun einmal nicht zu den größten Annehmlichkeiten des aventurischen Lebens.

Anmerkung: Wir können bereits jetzt den Aufschrei der Hexengemeinde ob der obigen Ausführungen hören, und auch, wie wir mit Flüchen übelster Art bedacht werden, aber wir halten diese Regelung für das Spielgleichgewicht für unabdingbar, da es die ständige Luftüberlegenheit der Helden beeinträchtigt, die so manchem Meister schwer zu schaffen macht. Der Verbrauch von Astralenergie und die gelegentlichen Proben verhindern ja nicht, daß die Hexe Erkundungsflüge macht, sondern bedingen, daß sie sich genau überlegt, wofür sie ihre einzigartigen Kräfte einsetzt.

Von den Flüchen der Hexen

„...Es liegt nicht nur im Bereich des Möglichen, nein, für mich ist es eine unumstößliche Tatsache, daß wir noch längst nicht alles Hexenwerk erkannt haben, mögen die Spektabilitäten und Magister auch noch so auf ihre „ewigen Wahrheiten“ pochen. Nehmen wir nur die widerliche, sogenannte Fluchzauberei, von der wir fast ausschließlich Kunde von deren Opfern haben...

Darum sollte nicht nur, nein, muß ein jeder aufrechte Magus es als seine heilige und göttergefällige Pflicht ansehen, das Wissen um die düstere und abscheuliche Hexenmagie zu vermehren, gleichwohl dieser nicht nur abzuschwören, sondern darüberhinaus auch den Kampf zu erklären.“

—Hochgeboren Baron Dexter Nemrod in seiner Antrittsrede als Großinquisitor vor dem *Collegium Canonicum*, dem obersten Rat des Bundes des Weißen Pentagramms, im Jahre 1 Hal

In verschiedensten Studien, Aufsätzen und Büchern, die seitdem in den Mauern weißer Akademien – insbesondere des Mittelreiches – in Umlauf gebracht wurden, wird von nicht weniger als 49 neu entdeckten Zaubern berichtet, die den Hexen zuzuschreiben seien. Schon eine oberflächliche Begutachtung ergibt aber, daß etwa die Hälfte davon alte Zauber in neuem Kleide sind, meist nichts weiter als seltene Varianten einer Formel. Eine ganze Reihe von Arbeiten zum Thema Hexenwerk läßt außerdem eine fundierte Recherche vermissen, und solche Beiträge dienen eher der Verwirrung als der angestrebten Aufklärung. Alles in allem verlassen wir uns im folgenden auf das Urteil eines erfahrenen Zaubermeisters der grauen Schule, des ehrenwerten Elcarne aus Lowangen, der nach genauer Prüfung des umfangreichen Materials zu der Erkenntnis gekommen ist, daß momentan nur die unten präsentierten Flüche genuin satuarischer Natur sind und die Anforderungen an jene Form besonderer Ritualmagie erfüllen. Das heißt nun jedoch leider nicht, daß uns hiermit die Gesamtheit satuarischen Wissens offenliegt...

Das Erlernen von Hexenflüchen

Das Wissen über Flüche wird von Mund zu Mund in Hexennächten weitergegeben, und daher beherrscht nicht jede Hexe die gleichen Flüche: Einmal pro Stufe, wenn eine Hexe an einer Hexennacht teilnimmt, kann sie versuchen, sich von einer Schwester in die Technik eines bestimmten Fluches einführen zu lassen. Welchen Fluch die Hexe erlernen will, bleibt ihr selbst überlassen – vorausgesetzt, sie findet für diesen speziellen Fluch eine Lehrmeisterin, die an der gleichen Hexennacht teilnimmt. Um einen

Fluch erfolgreich zu erlernen, muß der Hexe eine Probe auf **KL/IN/CH** gelingen, die je nach Fluch erschwert oder erleichtert ist. Zum Erlernen müssen keine Astralpunkte aufgewendet werden. Mißlingt die Lernprobe, so beherrscht die Hexe den Fluch nicht; sie kann aber während späterer Hexennächte erneut versuchen, sich die Technik dieses Fluchs anzueignen.

Während einer Hexennacht kann die Hexe nur einen einzigen Lernversuch unternehmen, d.h., sie kann auch höchstens einen Fluch erlernen.

Allgemeine Fluchtechnik

Normalerweise werden Flüche, die ein bestimmtes Opfer treffen sollen, vom Vertrauten überbracht, nachdem die Hexe den Fluch in einer stillen Sitzung von einer Spielrunde Dauer auf das Zaubertier übertragen hat. Der Vertraute muß den Weg des Opfers kreuzen oder es aus der Nähe anblicken. Aus diesem Grund muß die Hexe den Verfluchten auch kennen oder zumindest schon einmal gesehen haben.

Die Hexe kann den Fluch jedoch auch im Zorn selbst ihrem Opfer entgegenschleudern – dies kostet aber die doppelte Astralenergie und macht eine Charismaprobe notwendig.

Es ist auch möglich, daß die Hexe allein über eine gedankliche Verbindung zum Opfer den Fluch überträgt. Hierfür benötigt sie jedoch mindestens eine Haarlocke, einen Fingernagel oder einige Tropfen Blut der Zielperson. Der Fluch kann nur zu Mitternacht übertragen werden, und das Opfer muß zu dieser Zeit schlafen. Wenn es aus dem Schlaf erwacht, bekommt es die volle Wirkung des Fluchs zu spüren. Diese Art der Verfluchung erfordert ebenfalls die doppelte Astralenergie.

Letzlich kann unter Aufwendung der doppelten Astralenergie auch ein Gegenstand verflucht werden; die Hexe überträgt den Fluch dann in iener stillen Sitzung von einer Stunde Dauer auf den Gegenstand. Er trifft die Person, die den Gegenstand zuerst berührt.

Manche Flüche können auf eine Person permanent ausgesprochen werden; dies ist bei den Flüchen jeweils vermerkt. Für die Aufhebung des Fluchs muß die Hexe dann eine erfüllbare Bedingung nennen (so könnte ihr ein Phexgeweihter einen Stein aus der Kaiserkrone besorgen; nicht möglich wäre die Forderung, das Eherne Schwert zu überwinden). Dem Opfer muß die Bedingung bekannt gemacht werden, und es muß sie selbständig lösen können



– der Meister entscheidet in diesen Fällen, ob die von der Hexe genannte Bedingung akzeptabel ist; ansonsten muß sie eine andere Bedingung nennen.

Permanente Verfluchungen kosten ein Fünffaches, im Zorn ausgesprochene permanente Flüche sogar ein Zehnfaches der Astralenergiemenge, die Sie bei dem entsprechenden Fluch angegeben finden.

Es ist übrigens auch möglich, daß mehrere Hexen gemeinsam einen Fluch wirken. Dies kann entweder mittels eines vorbereiteten UNITATIO GEISTESBUND oder während einer Hexennacht geschehen – fast immer mit permanenter Wirkung.

Um einen Fluch auszusprechen, muß die Hexe keine Zauberprobe ablegen – in dieser Hinsicht unterscheiden sich die Hexenflüche deutlich von allen anderen Beherrschungszaubern, denn die Magieresistenz des Opfers hat keinen Einfluß auf die Wirksamkeit des Fluches. Vielmehr gelingt es einer Hexe ohne Mühe, jeder noch so mächtigen Person einen Fluch anzuhängen. Dafür steht dem Opfer bei jedem Fluch eine Gegenprobe zu, mit der es das drohen-

de Unheil von sich wenden kann. Diese Probe findet sich ebenfalls bei dem entsprechenden Fluch angegeben.

Unabhängig vom Ausgang dieser Gegenprobe kostet ein einmal ausgesprochener Fluch die Hexe die volle Astralenergie.

Flüche brechen

Da Flüche zu den Beherrschungszaubern gezählt werden, können sie mit Hilfe der Formel **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** vor Ablauf ihrer Wirkungsdauer beendet werden. Dies gilt auch für permanent gesprochene Flüche, jedoch ist in diesem Fall die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert. Die Hexe, die den Fluch selbst ausgesprochen hat, kann jederzeit unter Aufwendung von 3 ASP die Wirkung ihres Fluches aufheben, ohne die Formel **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** benutzen zu müssen. Dazu muß aber (von ihr selbst oder ihrem Vertrauten) das Opfer oder der Gegenstand berührt werden. Bestimmte Wunder der Praios- und Hesindediener sind ebenfalls in der Lage, Hexenflüche zu brechen.

Bekannte Hexenflüche

HEXENSCHUSS

Wirkungsweise: Dem Opfer fährt ein urplötzlicher Schmerz in den Rücken. Mit einer gelungenen KK-Probe + 10 kann es sich gegen den Hexenschuß aufbäumen, ansonsten fallen GE und KK um je 6 Punkte (wodurch auch stets die Kampfwerte vermindert werden). Jede Kraftanstrengung schmerzt, besondere Kraftakte sind mit einem Hexenschuß nicht möglich. Nach jeder Spielrunde legt das Opfer eine einfache KK-Probe ab; wenn diese gelingt, ist der Schmerz etwas gelindert und die Einbußen gehen um je einen Punkt zurück.

Kosten: 9 ASP

Dauer: bis zur vollständigen Linderung

Lernprobe: +2

MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

Wirkungsweise: Wenn dem Opfer nicht sofort eine KK-Probe + 10 gelingt, verliert es sein Augenlicht! Alle Proben auf GE und alle Nahkampfmanöver sind um 6 Punkte erschwert, alle KL-Proben um 4 Punkte; Fernkampf oder auf einzelne Opfer gezielte Zauber sind nicht möglich. Der Zauber wirkt auch auf jegliche Form astralen Sehens.

Kosten: 10 ASP

Dauer: Stufe der Hexe mal 2 Spielrunden, permanent möglich

Lernprobe: +4

TODESFLUCH

Wirkungsweise: Dieser Fluch entzieht dem Opfer langsam die Lebenskraft: Es verliert in der 1. Spielrunde 1 LP, in der 2. SR 2 LP usw.. Nach jeder Spielrunde steht dem Opfer eine KK-Probe zu, um den Fluch zu brechen. Nach der ersten SR muß eine KK-Probe + 10 gelingen, nach der 2. SR eine KK + 9 usf.

Kosten: 15 ASP

Dauer: bis die Gegenprobe gelingt

Lernprobe: +6

PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN

Wirkungsweise: Gelingt dem Opfer keine MU-Probe + 10, dann hat es in der nächsten Woche besonderes Pech: Alle Eigenschaftsproben, Attacken, Paraden, Ausweichmanöver und Fernkampfangriffe sind um 1 Punkt erschwert (und damit alle Talent- oder Zauberproben um 3 Punkte). Zudem tritt bereits bei einer 19 ein Patzer ein (bei Talent- oder Zauberproben, wenn zwei der Würfel eine 19 oder mehr zeigen). Dem Opfer steht jeden Tag eine MU-Probe + 10 zu, um den Fluch selbst zu brechen – eine 1 gilt dabei immer als Erfolg.

Kosten: 8 ASP

Dauer: eine Woche, permanent möglich

Lernprobe: +0

ANGST VOR FEUER

Wirkungsweise: Das Opfer hat eine MU-Probe + 10, um den Fluch abzuwenden. Falls ihm diese nicht gelingt, hat es in der folgenden Zeit eine geradezu panische Angst vor Feuer: Alles, was im Zusammenhang mit Feuer steht, fordert dem Opfer eine MU-Probe ab (eventuelle Zuschläge nach Meisterentscheidung); mißlingt diese, flieht es in panischer Angst. Der Verfluchte hält sich fern von offenen Flammen, vor einem Flammenschwert oder ähnlichem magischen Feuer flieht er wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS, und auch Fackel-, Kerzen- oder Lampenschein behagt dem Opfer allgemein nicht. Im Kampf gegen brennende Waffen muß es seinen AT-Wert halbieren.

Kosten: 12 ASP (gegen Ingerimm-Geweihte oder Feuer-Elementaristen 60 ASP)

Dauer: Stufe der Hexe in Stunden, permanent möglich

Lernprobe: +3

WARZEN SPIRIESSEN

Wirkungsweise: Das Opfer hat die Möglichkeit, diesen Fluch mit einer gelungenen CH-Probe + 12 abzuwenden. Gelingt dies dem



Opfer nicht, dann wachsen in seinem Gesicht innerhalb kürzester Zeit dicke, häßliche, haarige Warzen, die sein Charisma insgesamt um 3 Punkte senken. Dieser CH-Verlust gilt auch für Zauberproben, da das Opfer von Selbstkel geplagt ist und sich zudem auf kaum etwas anderes als seine Warzen konzentrieren kann.

Kosten: 6 ASP

Dauer: 1 Tag, permanent möglich

Lernprobe: -2

ZUNGE LÄHMEN

Wirkungsweise: Gelingt dem Opfer nicht sofort eine GE-Probe + 10, dann ist seine Zunge gelähmt, und es kann sich nur noch lallend und unartikuliert äußern: Um einen vom Opfer gesprochenen kurzen Satz zu verstehen, ist für die Zuhörer eine KL-Probe + 12 erforderlich, Zaubersprüche mit gesprochener Formel können nur noch mit einem Aufschlag von 7 Punkten auf die Zauberprobe gewirkt werden.

Kosten: 12 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Stunden, permanent möglich

Lernprobe: +5

ÄNGSTE MEHREN

Wirkungsweise: Dem Opfer steht eine MU-Probe + 10 zu, um den Fluch abzuwenden. Bei Mißlingen wird es zum Spielball der eigenen Ängste. Sofort sind HA, TA und RA zu verdreifachen. Nach Ende der Wirkungsdauer sinken die Eigenschaften langsam wieder auf den alten Wert: pro Tag ein Punkt auf jede der drei Eigenschaften. Beim nächsten Stufenanstieg darf das Opfer darüber hinaus keine der betroffenen schlechten Eigenschaften senken.

Häßlich ist der Zauber, wenn er von einer hochstufigen Hexe oder permanent gesprochen wird: Gelingt es nicht, den Fluch innerhalb von drei mal sieben Tagen zu brechen, dann wird das Opfer bereits derart von seinen eigenen Ängsten beherrscht, daß alle drei schlechten Eigenschaften bei späteren Stufenanstiegen **nicht** wieder gesenkt werden können. Wird der Fluch zu einem späteren Zeitpunkt gebrochen, dann fallen HA, RA und TA zwar wieder auf ihren ursprünglichen Wert, doch eben nie mehr darunter.

Kosten: 10 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

Lernprobe: +2

KRÖTENKUSS

Wirkungsweise: Mit einer gelungen CH-Probe + 12 kann das Opfer den Fluch abwenden. Nach einem *Krötenkuß* ist der Betroffene von einer abstoßenden und furchteinflößenden Aura umgeben: Er bekommt einen stechenden Blick, dem selbst seine besten Freunde nur selten standhalten können, und seine Stimme erhält einen abweisenden und barschen Klang. Begibt sich jemand in die Nähe des Opfers, so ergreift ihn ein ungutes Gefühl, das sich sogar noch verstärkt, wenn er dem Verfluchten von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Nur wenige bringen genügend Mut auf, um dem Opfer entgegenzutreten oder gar ein Gespräch mit ihm zu führen – die meisten wenden sich ab, meiden seine Nähe oder gehen unter irgendeinem Vorwand einem Gespräch mit dem Verfluchten aus dem Weg. Manchmal kommt es sogar vor, daß Menschen panikartig vor dem Opfer fliehen.

Will der Verfluchte mit irgend jemandem ein Gespräch beginnen, dann muß er zunächst eine CH-Probe ablegen. Gelingt diese, muß der Angesprochene noch eine MU-Probe bestehen. Nur wenn beide Proben gelingen, kann ein ganz normales Gespräch geführt werden. Mißlingt die CH-Probe, dann versucht der Angesprochene dem Gespräch aus dem Weg zu gehen, mißlingt die MU-Probe, dann ist der Gesprächspartner eingeschüchtert und meist nicht sonderlich gesprächig. Geht eine der beiden Proben gründlich daneben (wenn eine 20 fällt), dann flieht das Opfer panikartig und will vorerst vom Verfluchten nichts mehr wissen (die Wirkung ist mit einem **BÖSEN BLICK** zu vergleichen). Von sich aus wird niemand das Opfer ansprechen, es sei denn, es besteht ein triftiger Grund. Der Meister sollte darüber hinaus das Auftreten des Verfluchten nach Möglichkeit entsprechend untermalen: Er wird gemieden, und viele gehen ihm aus dem Weg.

Dem Opfer steht täglich eine CH-Probe + 12 (eine 1 gilt dabei stets als Erfolg) zu, um die Wirkung des Fluches ein für allemal zu beenden. Wurde der Zauber permanent gesprochen, dann entfällt diese Probe – der Fluch kann in diesem Fall nur noch durch Kundige gebrochen werden.

Kosten: 15 ASP

Dauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich

Lernprobe: +6

BEISS AUF GRANIT!

Wirkungsweise: Das Opfer kann den Fluch abwenden, wenn ihm sofort eine KL-Probe + 12 gelingt. Andernfalls kann es keine feste Nahrung mehr zu sich nehmen, denn diese verwandelt sich augenblicklich in Stein, wenn das Opfer sie berührt. Zwar kann der Verfluchte noch trinken und dünne Suppen zu sich nehmen, doch Brot, Wurst, Käse, Obst usw. scheiden als Nahrungsquelle aus. Eine Spielrunde, nachdem der Verfluchte die Nahrung berührt hat, wird das Lebensmittel wieder weich und für andere eßbar. Berührt das Opfer jedoch die Nahrung wieder, dann versteinert sie erneut. Wenn der Fluch länger als drei Tage auf dem Opfer lastet, dann geht er langsam an die Substanz: Der Betroffene verliert pro Nacht W6 LP – und regeneriert natürlich weder LP noch ASP.

Kosten: 12 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

Lernprobe: +4

BEUTE!

Wirkungsweise: Dem Betroffenen steht direkt eine IN-Probe + 10 zu, um den Fluch abzuwenden. Bei Mißlingen dieser Probe strömt das Opfer von nun an einen Geruch aus, auf den alle höheren Tiere (Katzen, Hunde, Wölfe, Ratten,...) freßgierig reagieren.

Tiere, die den Verfluchten ansonsten nicht beachten würden, nehmen automatisch eine Jagdhaltung gegen ihn ein. Jeder Hund wird anschlagen und ein Knurren von sich geben, wenn der Betroffene in seine Nähe kommt; manchmal sind Tiere gar so außer sich, daß der Verfluchte sie mit einer CH-Probe beruhigen muß, damit sie ihn nicht angreifen (Meisterentscheidung).

Wird die Heldengruppe von einem Tier angegriffen, dann wird es sich mit Sicherheit auf den Verfluchten stürzen. Im Kampf gegen ein Rudel von Tieren muß sich der Verfluchte stets mit der Mehrzahl der Tiere auseinandersetzen, und sie sind nur schwer von ihm abzubringen.



Im Kampf gegen den betroffenen Helden zeigen sich die Tiere stets verbissen und hartnäckig: AT +2, PA-3, TP +1 - außerdem fliehen sie nicht und kämpfen bis zum Tode.

Der Verfluchte darf täglich eine IN-Probe +10 ablegen, um den Fluch selbst zu brechen (eine gewürfelte 1 gilt dabei immer als Erfolg) – diese Regelung gilt selbstverständlich nicht, wenn der Zauber permanent auf ihn gesprochen wurde.

Kosten: 13 ASP

Dauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich

Lernprobe: +7

RASTLOS, RUHELOS

Wirkungsweise: Das Opfer kann versuchen, den Fluch mit einer gelungenen IN-Probe +12 abzuwenden. Andernfalls findet es keinen Schlaf mehr. Die nächtliche Regeneration entfällt, und der Betroffene wirkt zeitweilig übernervös, nach zwei schlaflosen Nächten jedoch ermattet und lustlos. Ist der Fluch nach drei Tagen nicht gebrochen oder beendet, dann sinken täglich MU, KL, IN, KK, GG und NG um je einen Punkt, gleichzeitig steigt der Jähzorn pro Tag um einen Punkt. Nach Ablauf einer Woche beginnen die ersten Wahnvorstellungen des Verfluchten, er sieht Trugbilder und fühlt sich verfolgt. Das Opfer ist nun zeitweilig fast nicht ansprechbar, wirkt völlig apathisch. Diese Grundstimmung wird beizeiten durch Phasen hektischer Überaktivität, aufbrausenden Gemüts und plötzlicher Zornesanfälle unterbrochen.

Während der gesamten Wirkungsdauer ist das Opfer zudem unempfindlich gegen Zauber, die es in Schlaf versetzen würden.

Kosten: 15 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

Lernprobe: +8

KORNFÄULE

Wirkungsweise: Die Hexe kann mittels dieses Fluchs ein Kornfeld von einer Größe bis zu (Stufe der Hexe mal 100) Rechtschritt von der Kornfäule, Kartoffeln von gefräßigen Käfern, einen Weinberg vom Mehltau u.ä. befallen lassen, so daß die gesamte Ernte auf diesem Ackerland verloren ist. Diese Hexenrache ist seit alter Zeit bekannt und gilt als ein sicheres Zeichen für die Präsenz einer Satuaria-Anhängerin.

Kosten: 40 ASP

Dauer: prinzipiell permanent

Lernprobe: +7

HAGELSCHLAG

Wirkungsweise: Auf den von der Hexe bestimmten Bereich von maximal (Stufe der Hexe mal 100) Rechtschritt Größe geht bei der nächsten passenden Gelegenheit (also wenn Wolken am Himmel aufziehen) ein fürchterlicher Hagelschlag nieder, der die Feldfrüchte vernichtet, die Dächer von Bauernkaten eindrückt, den Boden mit einer trügerischen Eisdecke überzieht und sogar einer Person, die sich im Freien aufhält, pro Spielrunde 2WTP zufügen kann.

Auch dieser Fluch gilt als klassische Hexenrache. Wenn sie es will, und der Himmel gerade bewölkt ist, kann die Hexe den Fluch sogar im Zorn schleudern.

Kosten: 27 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Spielrunden, die zerstörerische Wirkung ist permanent.

Lernprobe: +10

VIEHVERSTÜMMELUNG

Wirkungsweise: Ein Tier (kein denkendes Wesen), das von diesem Fluch betroffen wird, beginnt dahinzusiechen: Ein von der Hexe bestimmtes Bein des Tieres, aber auch der Kopf oder ein inneres Organ verdorrt bis zur Unkenntlichkeit, was in vielen Fällen den Tod des Tieres nach sich zieht.

Sollte das Tier den Fluch überleben (was eigentlich nur bei verdorrten Beinen möglich ist), so regeneriert sich das verfluchte Körperteil nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder.

Kosten: 12 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Tagen, permanent möglich

Lernprobe: +6

UNFRUCHTBARKEIT

Wirkungsweise: Mittels dieses Fluchs ist die Hexe in der Lage, einem beliebigen Lebewesen die Fähigkeit zu rauben, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Dem Opfer steht pro Woche eine KK-Probe zu, um sich der Effekte zu erwehren, wenn es in der Lage ist, zu erkennen, daß es irgendwie verzaubert wurde; Tiere haben diese Möglichkeit natürlich nicht. Wird ein bereits trächtiges Tier von diesem Fluch getroffen, so bringt es mit Sicherheit eine Mißgeburt zur Welt.

Kosten: 12 ASP

Dauer: Stufe der Hexe in Wochen, permanent möglich

Lernprobe: +5





Von den geheimen Ritualen der Druiden

»Am frühen Morgen, bei Praios Gruß, nahmen wir das Anwesen des S. im Sturm (wiewohl Geistererscheinungen und aus dem Boden hervorspringendes Feuer den Weibel Harmon und die Gemeine Halla dahinrafften, und Waffenmeister Murac wohl den Noioniten zu überantworten ist) und machten keine Gefangenen. Allein, außer besagtem S. fand sich auch kein Anwesender...

Im Hain innerhalb der Wehrmauern entdeckten wir alsbald eine Trube, gar seltsam gefüllt mit Haarlocken verschiedenster Herkunft, mit Fingernägeln, fein säuberlich sortiert, gar einem kleinen Zeh, dabei Gift- und Rauschkraut vielerlei Art wie auch Puppen und Figurinen aus Lehm, die mit Kratz- und Stichspuren verunziert waren...

Nach Vollzug heimgekehrt und die Seelen der Verschiedenen Boron dem Herrn anvertraut, erreichte uns der Bote mit der Nachricht vom Tode Ihrer Herzöglichen Erhabenheit, des Herzog-Wahrers von Weiden, der sich vor Schmerzen delirierend in einen Speer geworfen habe...«

—Rapport des Cron "Greifenklau" von Ferdok, Erz-Inquisitor für die "Ordnung Nordland" (etwa das Gebiet des heutigen Weiden), vom XIX RAH 644 v.H., aus dem Kirchenbosparano

Eine genaue Untersuchung des Verstorbenen brachte keine Zeichen von Krankheit oder dämonischer Besessenheit hervor; ein anwesender Hesindegeweihter hielt jedoch in seinem Tagebuch fest, daß er die Praiosdiener darauf hingewiesen habe, daß er einen Bann oder eine Beherrschung sehr wohl für möglich, wenn nicht gar sicher halte.

Da jedoch nicht sein kann, was nicht sein darf, findet sich in den offiziellen Akten natürlich kein derartiger Hinweis.

Dies geschah vor mehr als sechseinhalb Jahrhunderten.

Mutigen Männern und Frauen aus den Gildenakademien und Hesindetempeln ist es in der Zwischenzeit gelungen, einen winzigen Zipfel des Geheimnisses zu lüften, das über den geheimsten der druidischen Zauber liegt: den Ritualen der Herrschaft.

Es handelt sich jeweils um langwierige Zauberhandlungen von fast einem Tag Dauer, die die Druiden in völliger Abgeschiedenheit in den Wäldern durchführen.

Zum genauen Ablauf der Rituale gibt es vielerlei Gerüchte: Es heißt, daß die Druiden dafür besondere, der Sumu geweihte Orte aufsuchen müssen, daß sie barfuß oder gar nackt sein müssen, daß ein Tier geopfert werden muß, daß die Rituale nur bei bestimmten Phasen des Madamals ihre volle Wirkung zeigen, und dergleichen mehr. Da jedoch noch kein Druide darüber Auskunft gegeben hat (und es heißt, sie widerständen gar der Folter!), bleibt der Verlauf einer solchen Zeremonie weiterhin im Dunkeln.

Als Meister sollten Sie eine entsprechende Ausgestaltung eines Druidenrituals durch den Spieler des Druiden mit bis zu fünf Punkten Erleichterung auf die geforderten Proben belohnen; schließlich legt sich der Druide damit selbst Beschränkungen auf. (Bedauerlicherweise werden die anderen Spielerinnen und Spieler wohl nicht in den Genuß einer solchen Beschreibung kommen...) Faktum ist jedoch, daß die Druiden ihre Rituale alleine durchführen und hierzu stets Kontakt mit der Erde (dem Element Humus, der Repräsentation Sumus) haben müssen. Faktum ist ebenfalls,

daß es neben den Herrschaftsritualen noch weitere Zeremonien gibt, die den Druiden in seinen astralen Kräften stärken sollen. Auch für diese Rituale gelten die gerade erwähnten Bedingungen. Bei allen Zauberproben, die im Verlauf der Rituale gefordert werden, kann der Druide seine halbe Stufe (abgerundet) als Bonus einsetzen.

Was wir ebenfalls kennen, ist die Kur für ein Opfer einer solchen Bezauberung: Um den Bann eines druidischen Herrschaftsrituals zu beenden, hilft die Formel BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, die aber gegen diese besondere Form der Zauberei um die Stufe des beherrschenden Druiden erschwert ist. Um jedoch zu erkennen, daß ein Mensch überhaupt unter der Wirkung druidischer Herrschaftsmagie steht, muß dem Antimagier zunächst eine Probe auf ANALÜS ARCANSTRUKTUR gelingen, die ebenfalls um die Stufe des Druiden erschwert ist.

Zum heutigen Tage sind uns folgende druidischen Herrschaftsrituale bekannt:

Die Miniatur der Herrschaft

Dieses Ritual gestattet es dem Druiden, seinem Opfer Einbildungen und fixe Ideen vorzugaukeln oder ihm Schmerzen zuzufügen. Der Druide fertigt eine Miniatur aus Lehm, fügt eine Haarlocke oder einen Fingernagel der gewünschten Person hinzu und bespricht die Figur mit Kenntnissen aus dem Leben des Opfers (»Vor zwei Monden verlor der finstergesichtige Holzfäller zwei Finger bei seiner Arbeit« »Alrik der Pelzhändler trinkt zu viel Meskinnes und schlägt fast täglich seine Kinder« oder dergleichen mehr).

Wenn er die Figur nun leicht mit seinem Vulkanglasdolch berührt, kann er dem Opfer für eine Stunde Dauer fixe Ideen ins Unterbewußtsein senden, nicht jedoch echte Halluzinationen auslösen. So leidet das Opfer z.B. unter Verfolgungswahn, glaubt, nackt durch die Straßen laufen zu müssen, usw..

Wenn der Druide die Miniatur mit dem Dolch sticht, erleidet das Opfer so starke Schmerzen, daß sein KK- und sein GE-Wert für sechs Stunden auf die Hälfte fallen.

Die Wirkung des Rituals hält 2W6 Tage an, längstens jedoch bis zum nächsten Vollmond. Während dieser Zeit kann der Druide einmal täglich zwischen einer der beiden oben genannten Wirkungen wählen.

Das Ritual selbst dauert etwa einen Tag. Damit es erfolgreich durchgeführt wird, muß dem Druiden eine Zauberprobe (MU/KL/IN) + MR gelingen. Das Opfer kann beliebig weit vom Druiden entfernt sein, wobei die Probe jedoch für je 10 Meilen Entfernung um einen Punkt erschwert ist. Der Zauber kostet 13 ASP.

Das Amulett der Herrschaft

Mit diesem Ritual kann der Druide ein Amulett herstellen, das es ihm ermöglicht, in die Sinne seines Opfers einzudringen und seine Handlungen zu lenken. Der Druide fertigt das Amulett aus einem



Stück Leder, in das er einen Teil seines Opfers (Fingernagel, Haarlocke, geronnenes Blut) einwickelt und das er mit seinem Vulkanglasdolch magisch versiegelt. Solange der Druiden das so gefertigte Amulett auf seiner Haut trägt, längstens 3W6 Tage lang oder bis zum nächsten Vollmond, kann er einmal pro Tag entweder für eine Stunde die Stimme seines Opfers mitbenutzen oder es wie unter der Wirkung des Zaubers IMPERAVI ANIMUS für eine Stunde beherrschen.

Zudem kann er jederzeit alle fünf Sinne des Opfers mitbenutzen. Dazu muß er nur jeweils 1 ASP aufwenden und eine KL-Probe erfolgreich ablegen.

Das Opfer darf sowohl bei der Durchführung des Rituals als auch bei der jeweiligen Beherrschung höchstens 7 Meilen vom Druiden entfernt sein.

Dieses Ritual erfordert das erfolgreiche Ablegen einer Zauberprobe (MU/KL/IN) +MR und kostet 17 ASP.

Die Wurzel der Herrschaft

Hierbei muß der Druiden ein Körperstück seines Opfers mit einem Lederband an einem Stück Ulmenwurzel befestigen und diese unter rituellen Gesängen vergraben. Während die Wurzel verrottet (was 4W6 Tage dauert) kann der Druiden einmal pro Tag zwischen zwei Wirkungen wählen, die sein Opfer erleiden soll: Er kann dem Opfer eine 1 Stunde anhaltende HALLUZINATION vorgaukeln oder ihm für je einen eigenen Lebenspunkt einen Schadenspunkt zufügen. Der Halluzinationszauber kostet 5 ASP, der Schadenszauber so viele LP, wie dem Opfer SP zugefügt werden sollen. Das Ritual selbst, bei dem das Opfer beliebig weit entfernt sein kann, kostet 21 ASP und erfordert eine Probe auf (MU/KL/IN) +doppelte MR. Für je 10 Meilen Entfernung ist die Probe um 1 Punkt erschwert.

Der Kristall der Herrschaft

Im Verlaufe dieses Rituals muß der Druiden einen großen Bergkristall (von etwa 1 Unze Gewicht) zusammen mit einer Unze Haaren, Nägeln oder Blut des Opfers, Eichengalle und Krötenfett vermahlen und zu einer Paste vermischen, mit der er dann seine Hände und Augenlider bestreicht.

Wenn die Herstellung der Mixtur und das dazugehörige Ritual gelingt, so baut der Druiden für 5W6 Tage, maximal jedoch bis zum nächsten Vollmond, eine astrale Verbindung zu seinem Opfer auf. Über diese Verbindung kann er einmal pro Tag einen Zauber auf das Opfer schleudern, egal, wie weit es von ihm entfernt ist.

Dieser Zauber muß druidischen Ursprungs und vom Typ Beherrschung oder Verwandlung von Lebewesen sein. Für einen solchen Zauber ist nur jeweils eine einfache Zauberprobe (ohne MR-Zuschläge) nötig, zudem kostet er jeweils nur die Hälfte der angegebenen Astralpunkte.

Das Ritual kostet den Druiden 25 ASP. Damit es gelingt, ist eine Zauberprobe (MU/KL/IN) +doppelte MR des Opfers, mindestens aber +7, vonnöten. Pro 10 Meilen Entfernung zwischen Druiden und Opfer ist das Ritual um 1 Punkt erschwert.

»Also heißt es auch von den Dienern Sumus, sie zögen KRAFT aus der Erden, indem sie sich ihr ganz hingeben. Ob dies aber Sumus Geschenk oder Raub und Frevel sondergleichen, das vermögen wir nicht zu sagen. Im Tobrischen erzählte mir jedoch

ein Gewährsmann, es gebe "in den Hügeln" (womit sie die Sichel meinen) "Orte, da ist die Erde kreisrund ganz aschen und nur Staub, denn die Druiden haben ihr die Kraft geraubt". Das Landvolk, wie auch Vieh und Wild scheinen diese Orte zu meiden.«

—Aus der Bharaspis-Abschrift von *Druidentum und Hexenkult* aus dem Jahre 41 v.H.

»Unfug. Zeugnisse des Rituals deuten eher darauf hin, daß hier flüchtige K. in ewige K. gewandelt wird. Struktur läßt ein mächtiges metamagisches Ritual vermuten.«

—Randbemerkung an eben jener Stelle

Wie dem auch sei, das in *Druidentum und Hexenkult* erwähnte Ritual kennt man unter dem Namen:

Sumus Blut

Für dieses Ritual muß sich der Druiden bis zum Hals ins Erdreich eingraben, dann die ihn umgebende Erde mit 23 ASP aufladen und einen Tag so verharren. Ist das Ritual erfolgreich, was durch eine Zauberprobe (MU/MU/IN) +5 entschieden wird, lockert sich die Erde um ihn, so daß er leicht aus seinem Loch heraussteigen kann. Er erhält einen permanenten ASP. Mißlingt das Ritual, so speit die Erde ihn aus, und er erleidet 5W Schadenspunkte.

»...doch nicht nur der soeben in pars totoque beschriebene Stab ist ein solches Artefakt der Macht, dessen Verzauberung nicht des ARCANOVI bedarf: Viel hört man über von Töchtern Saturias verfluchte (...Objekte...), doch wenig vom Dolche, den die Druiden führen, und welcher ihnen ein Zeichen ist wie uns der Stab. Wenig scheint er zum Kampfe zu taugen, denn er ist obsidianen, was heißt, aus dem schwarzen Glase, welches man an Feuerbergen findet. Ergo ist er wohl ein signum, wenn nicht gar focus ihrer Kraft...«

—Appendix II zur *Magie des Stabes* (Ysilische Ausgabe von 772 v.H., ins Neue Garethi übertragen)

Die Druiden verfügen weiterhin über Rituale, mit denen sie ihren Vulkanglasdolch (eine breite, dem Eberfänger ähnliche Waffe aus schwarzem Obsidian ohne jegliche Parierstangen) magisch aufladen können. Auch diese Weiherituale können nur einmal pro Monat (und nicht in Monaten, in denen sich der Druiden auf ein anderes Ritual vorbereitet hat) durchgeführt werden, wozu sich der Druiden an einen ruhigen Ort zurückziehen muß, der ihm innigen Kontakt mit der Erde ermöglicht. Die Rituale sollten durchgeführt werden, wenn Mada ihre Scheibengestalt zeigt (zu allen anderen Zeiten sind sie um 2 Punkte erschwert). Auch die Proben für diese Rituale sind um die halbe Stufe des Druiden erleichtert. Gelingt dem Druiden das abschließende Dritte Ritual, so wird der Dolch unzerbrechlich, während er zuvor mit höchster Sorgfalt behandelt werden muß.

Einige Geoden, die dem Zweig der Herrn der Erde anhängen, verwenden statt des Obsidiandolches ein sichelförmiges Messer aus lauterem, gehämmertem Flußgold. Diese Goldsichel ist aufgrund ihrer geringen Härte von ihren Kampfwerten dem Vulkanglasdolch gleich und kann ebenfalls mit den folgenden Ritualen verzaubert werden:

Die Kraft des Dolches

Dieses Ritual ist gewissermaßen die Taufe des Dolchs. Ein so



geweihter Vulkanglasdolch ermöglicht es dem Druiden, einmal pro Tag 1W6 Lebenspunkte aus dem Erdreich zu ziehen. Der Druide steckt hierfür sein Obsidianmesser in die Erde (das heißt, in eine größere Menge des Elements Humus; ein Blumentopf reicht zu diesem Zweck nicht aus), bleibt mit ihm in Berührung und konzentriert sich 7 Spielrunden lang.

Das Weiheritual erfordert eine Probe auf **(KL/IN/KK) +1** und den Einsatz von **17 ASP**, wovon **1 ASP** permanent verbraucht wird.

Der Weg des Dolches

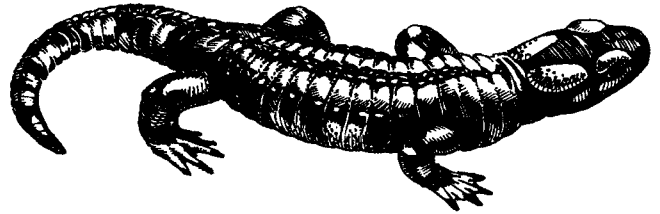
Ein im zweiten Ritual geweihter Dolch zeigt, wenn er auf eine ebene Fläche gelegt oder aufgehängt wird, stets auf den Ort, an dem er geweiht wurde. Dies erleichtert dem Druiden gegebenenfalls eine Orientierungsprobe um 7 Punkte.

Dieses Ritual erfordert den Einsatz von **19 ASP**, wobei **1 ASP** permanent verloren geht, und eine Probe auf **(KL/IN/KK) +3**

Das Licht des Dolches

Der im dritten Ritual geweihte Obsidiandolch ermöglicht es dem Druiden einmal täglich, unter Aufwendung eines Astralpunktes für 5 SR im Dunkeln sehen zu können. Er muß sich hierfür nur leicht mit dem Dolch an der Stirn ritzen.

Das Ritual kostet **21 ASP** (davon **1 ASP** permanent); über seinen Erfolg entscheidet eine Probe auf **(KL/IN/KK) +5**





Von den Ritualen der Geoden

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

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

Diese Rituale stellen eine Eigenheit aller Zwergendruiden dar und können von keinem Menschen (oder gar Elfen) erlernt werden, auch nicht von ihren in Sumu verbundenen Brüdern. Die Seelenhirten selbst geben die Kenntnis dieser Rituale nur auf ihren halbjährlichen Festen weiter, und auch nur an solche Geoden, die die jeweils vorhergehenden Rituale bereits gemeistert haben. Die Durchführung der Rituale bleibt dann jedoch dem einzelnen Druiden überlassen.

Alle Rituale erfordern den Ring des Lebens, ein spezielles Artefakt der Geoden, als Fokus der Kraft, welcher selbiger hier als erstes Erläuterung finden soll:

Der Ring des Lebens

Unter diesem Namen kennt man einen Ring in Gestalt einer sich selbst verschlingenden Schlange, der einem Freund Sumus bei seiner Einweihung um den Hals gelegt und geschlossen wird. Da dieser Ring aus lauterem Gold geschlagen ist, nimmt er schnell die Körpertemperatur des Trägers an und ist kaum zu spüren; er kann jedoch auch nicht abgenommen werden.

Viele Diener Sumus glauben, daß ihres Bruders Seele in diesen Reif eingeht, und tatsächlich gibt es Berichte darüber, daß sich solche goldenen Halsreifen leicht bewegt haben...

Der Lebensring kann in sechs Ritualen geweiht werden, die ähnlich wie die Stabzauber oder die Dolchweihen nacheinander vollzogen werden müssen und dem Träger besondere Kräfte verleihen.

All diese Weiherituale dauern einen ganzen Tag und müssen mit einer (MU/IN/CH)-Probe auf ihre Wirksamkeit überprüft werden, wobei die Probe um die halbe Stufe des Geoden (abgerundet) erleichtert ist. Sie kosten jeweils **20 ASP** und **W6 LP**; bei einem Mißlingen der Probe davon je einen ASP und LP permanent. Erst wenn ein Zwergendruide ein Ritual gemeistert hat, wird ihm auf dem nächsten Treffen die genaue Durchführung des folgenden Rituals vermittelt.

Um die Rituale später anwenden (aktivieren) zu können, muß dem Geoden jeweils eine Zauberprobe gelingen, die um so viele Punkte erleichtert ist, wie seine halbe Stufe (abgerundet) beträgt, und zudem je nach Art des Rituals mit Zuschlägen belegt sein kann. Übrigens: In einem Geodenzirkel ist die Ausführung des Rituals –

sowohl die Verzauberung des Ringes als auch die spätere Aktivierung des innewohnenden Zaubers – erleichtert: um 1 Punkt bei der Verzauberung, um 3 Punkte bei der Aktivierung. Die sechs Geodenrituale sind im einzelnen:

I. Die Weihe der Schlange

Dieses Ritual verleiht dem Reif Unzerstörbarkeit und ein gewisses Eigenleben, das die Voraussetzung dafür ist, daß er von einer Seele "besessen" werden kann. Der einmal geweihte Ring bleibt immer beim Träger und zerfällt bei dessen Tode zu feinem gelbem Staub ohne jeden materiellen Wert.

Das erste Ritual ist zugleich das heikelste, da der Geode meist noch nicht die entsprechende Erfahrung im Umgang mit dem Artefakt besitzt: Bei einem Mißlingen der Zauberprobe verwandelt sich der Reif in eine normale, lebendige Güldenschlange – die dem verhin-derten Ringträger allenfalls als Vertraute dienen mag...

Da es sich hierbei im eigentlichen Sinn um ein Weiheritual handelt, gelten die oben angegebenen Bedingungen: Der Zauber kostet den Geoden **W20 ASP** und **W6 LP**; die benötigte Probe für das Ritual wird auf (MU/IN/CH) gewürfelt.

II. Macht über den Regen

Dieser Zauber verleiht dem Ringträger einen gewissen Einfluß auf den Regen:

a) Ein Schutzfeld gegen die Regentropfen umgibt den Träger und seine Kleidung in etwa drei Finger Abstand (**1 ASP/SR**) oder aber schützt auch alles im Umkreis von bis zu (Stufe des Geoden) Schritt um den Ring (**2 ASP/Schritt/SR**).

b) Die Luftfeuchtigkeit im Sichtbereich des Ringträgers wird zum Abregnen gebracht; sie fällt aber jeweils senkrecht zur Erde. Auf diese Weise können auch herannahende Gewitterwände vorzeitig unschädlich gemacht werden (**2W20 ASP**).

Es ist nur möglich, existierende Luftfeuchtigkeit zu beherrschen; ein "Regenbeschwören" in der Khomwüste ist also mit diesem Zauber nicht machbar.

Es ist möglich, die beiden Wirkungen a) und b) zu verbinden.

Probe: (KL/IN/KK) a) +0, b) +3

III. Magnetismus

Mit diesem Zauber ist der Träger des Rings in der Lage, den Erdboden in (Stufe +6) Schritt Umkreis mit derartig starker magnetischer Kraft zu erfüllen, daß alle eisernen oder stählernen Waffen nur mit einer KK-Probe in der Hand behalten werden können; bei eisernen Rüstungen ist zudem eine KK-Probe (erschwert um den RS aller eisernen Rüstungsteile) nötig, um überhaupt auf den Beinen zu bleiben. Dieser Zauber kostet **10 ASP** und dauert maximal (Stufe +6) KR an, kann jedoch auch vorher aufgehoben werden.

Probe: (KL/IN/KK) +2



IV. Seelenfeuer

Durch dieses Ritual gewinnt der Ringträger die Kraft, Seelenfeuer – ähnlich den Flammen eines Irrlichtes – im Umkreis von (Stufe des Geoden +6) Schritt aus dem Boden emporzurufen.

Diese Flammen nehmen jede gewünschte Gestalt an und haben die Eigenschaft, allein denkende Wesen zu verletzen - Holz brennt also ebensowenig wie Stoff, Zweibeiner hingegen erleiden den vollen, durch keine Rüstung gemilderten Schaden von **W6+2 SP** je KR Kontakt.

Das Seelenfeuer ist, einmal herbeigerufen, unbeweglich - es kann also zum Errichten von Flammenbarrieren etc., verwendet werden, nicht aber als "Fernlenkwaffe" auf ein Opfer geschleudert werden. Die Flammen kosten den Ringträger in jeder Kampfrunde **W6+2 ASP**.

Probe: (IN/CH/KK)+4

V. Die Macht des Lebens

Dieses Ritual verleiht dem Ring die Gabe, den Träger vor widernatürlichen Wesen (also Untoten und Golems, nicht aber reinen "Umformungen" wie Chimären und Lykanthropen und auch nicht Dämonen) zu schützen, die den Träger so lange nicht angreifen oder berühren können, wie er sie weder berührt noch angreift. Die Aktivierung des Schutzes kostet **10 ASP**, jede weitere Kampfrunde **2 ASP**.

Probe: (MU/IN/CH)+2

VI. Der Weg durch Sumus Leib

Bei diesem Zauber kann der Träger für sich und bis zu sechs Begleiter einen "Weg durch die Erde" öffnen. Es entsteht kein Tunnel, sondern die Elementarmächte transportieren die Gruppe durch Erde und Humus, Fels und Erz zu einem Punkt, der sich auf dem festen Land befindet und nicht mehr als (Stufe des Geoden +6) Meilen vom Ausgangsort entfernt ist. Diese Bewegung durch die Erde dauert etwa 1 Sekunde pro zurückgelegter Meile. Nur bei einer gelungenen KL-Probe des Ringträgers kann dieser ein genaues Ziel festlegen, ansonsten entscheiden die Elemente (also der Meister) nach dem Zufallsprinzip.

Eine eher unangenehme, aber unvermeidbare Nebenwirkung dieses Rituals ist, daß sich die Erde beim Transport der Charaktere alles Metall zurückholt, daß ihr irgendwann einmal durch Bergbau und Verhüttung geraubt wurde – ein schwergepanzter Krieger wird also buchstäblich in Unterhosen und waffenlos ankommen. Bei magischen Artefakten aus Metall wird automatisch sämtliche innewohnende Magie freigesetzt und wirkt auf den Träger des Artefaktes. Nach dem Transport müssen alle Teilnehmer eine Raumangst-Probe ablegen, bei deren Gelingen sie für mindestens eine halbe Stunde wie gelähmt vor Angst sind. Fällt dabei gar eine 1, so steigt der Raumangst-Wert des betreffenden Helden permanent um 1 Punkt. Die Öffnung des Weges kostet **W20+6 ASP** plus **6 ASP** für jeden Begleiter.

Probe: (MU/IN/KK)+6

Wie bereits erwähnt, existiert noch ein weiteres Ritual, das jedoch nur den *Herren der Erde* zugänglich ist. Ein Spielerheld kann diesen Zauber vielleicht auf einem Treffen mit anderen seines Ordens erlernen, doch ist dafür eine Lernprobe auf **KL/IN/FF** (ohne jegliche Zuschläge oder Abzüge) fällig, bei deren Mißerfolg der Schüler bis zum nächsten Treffen warten muß. Beachten Sie als Meister außerdem, daß das Wissen um diese Zeremonie dünn gesät ist und keineswegs auf jedem der halbjährlichen Treffen jemand anwesend (und bereit) sein wird, der sie lehren könnte:

Die Gestalt aus Rauch

Der Geode formt aus Wachs eine Kerze in Gestalt eines Tieres oder Fabelwesens, der auch ein Teil dieses Geschöpfes beigelegt sein muß. Er weicht diese in einem sechs Stunden währenden Ritual, das ihn **4W6 ASP** kostet.

Wird die Kerze entzündet, so bildet sich aus dem Rauch das Abbild des Tieres, sechsmal so groß wie die Kerze selbst. Dieses Geschöpf verfügt über die körperlichen Eigenschaften des "Originals" und bewegt sich auf Befehl des Herrn der Erde bis zu (Stufe des Geoden +6) Schritt von der Kerze fort und ist allen Wünschen des Geoden unterworfen. Es kann nur durch magische Attacken verletzt werden und verursacht im Kampf stets die Hälfte der für die Tierart üblichen Trefferpunkte. (Wenn die Rauchgestalt kleiner ist als ihr natürliches Vorbild, fallen weitere Abzüge an.)

Die Kerze brennt schnell herunter und ist nach (Länge in Fingern) mal 2 Kampfrunden erloschen, ein Unterbrechen der Brenndauer ist allerdings möglich. Zerstören der Kerze oder Auslöschen der Flamme läßt die Gestalt sofort verschwinden.

Trank des ungehinderten Weges

Ebenfalls den Ritualen zuzuordnen ist die Herstellung eines Trankes, der auf den Sonnwendfesten der Diener Sumus gebraut wird und es ihnen ermöglicht, ohne Verzögerung und Schaden durch jede natürliche Vegetation streifen zu können. Dies bedeutet, die Füße finden selbst in Sumpf oder Treibsand stets einen festen Punkt, und auch im dichtesten Unterholz kann der Freund Sumus wie auf einem breiten Weg wandeln. Dieser Trank ermöglicht es jedoch nicht, durch massive Hindernisse wie Bäume oder Felswände hindurchzuschreiten; genausowenig ist der Gang fährtenlos, jedoch mögen die Spuren durchaus an Stellen liegen, wo niemand sie je erblicken wird.

Das genaue Rezept für diesen Trank ist eines der größten Geheimnisse der Geoden; es darf jedoch als sicher gelten, daß wie bei der Flugsalbe der Hexen die Kraft eines mächtigen Elementars (in diesem Falle wahrscheinlich Humus) in den Trank gebunden wird. Die Geoden nehmen den Trank im Anschluß an das Ritual zu sich und können seine Wirkung bis zur nächsten Sonnenwende nutzen.



Von den Zauberliedern der Elfen

»Gar wunderbarlich ist die Musik der Alben, wie sie mir bei meinem Besuch in der Nordburg, vor deren Mauern eine ihrer Sippen lagerte, das erste Mal erklang. Nicht nur, daß sie Instrumente verwenden, die in ihrer Handwerkskunst im Reiche ihresgleichen suchen, nicht nur, daß ihnen ein bisweilen schauerlicher, meist jedoch unirdisch schöner Gesang eigen ist. Nein, mir schien es fast, als fließe Zauberkraft aus ihren Melodien, geschah es doch, daß ich ihren Klängen lauschte und darüber Nachtmahl, Schlaf und Frühstück vergaß und mich dennoch wundersam gestärkt fühlte. Wahrlich! Wären es nicht solch götterlose Gesellen, könnte man meinen, sie seien von Rahja selbst gesegnet!«

—Aus dem Reisebericht des Halgan Tharnfels, FN, aus dem Jahre 747 v.H., übertragen ins Neue Garethi

Es ist kein Wunder, daß die Elfvölker durch ihre große Liebe zur Musik und ihre intuitive Beziehung zur Magie im Lauf der Zeit auf Zaubermelodien gestoßen sind. Diese Zauberlieder werden Elfen von ihren Eltern, häufig auch vom Erfahrensten ihrer Sippe, schon in früher Kindheit beigebracht und auf diese Art und Weise von Generation zu Generation weitergegeben. Zu Beginn seines Abenteuerdaseins beherrscht ein Elf daher bereits alle bekannten Elfenlieder.

Diese Gesänge und Melodien müssen ein ungeheures Alter haben, denn die Tatsache, daß die gleichen Zaubermelodien zum Kulturgut aller drei Elfvölker gehören, deutet darauf hin, daß es sie schon vor der Trennung der verschiedenen Stämme gegeben hat. Diese wundersamen Melodien können von nichtelfischen Sängern zwar nachgeahmt, aber nicht zu ihrer Zaubervirkung gebracht werden, da nur die Elfen die Kunst des zweistimmigen Sologesangs beherrschen.

Ein Elf, der eine Zaubermelodie erklingen lassen will, muß dazu stets einen ruhigen, möglichst abgeschiedenen Ort aufsuchen, wo er sich in Ruhe auf das Lied einstellen kann. Um mit einem Lied einen Zauber zu bewirken, muß ihm eine Probe auf das Talent Musizieren oder das Talent Singen (oder beide) gelingen, die je nach Melodie erschwert sein kann.

Erst in jüngster Zeit ist es den Gelehrten der aventurischen Akademien gelungen, einen tieferen Einblick in die Zaubermelodien und -gesänge der Elfen zu erlangen. So kommt es, daß bisher nur drei Elfenlieder ihrer Art und Wirkung nach bekannt waren, obwohl es mindestens mehr als doppelt so viele Lieder gibt.

Dennoch steht es in den Sternen – und vielleicht nicht einmal dort – geschrieben, wie viele Elfenlieder es tatsächlich gibt: Die nur mündlich überlieferten Gesänge und durch Vorspielen übermittelten Melodien gelten als das am besten gehütete Geheimnis des Alten Volkes.

Auch wenn ein Halbelf die Kunst des zweistimmigen Gesangs von seiner Mutter geerbt hat, auch wenn er sein Instrument beherrscht wie kein anderer, ihm bleiben doch die Geheimnisse der Zaubermelodien auf ewig verschlossen.

Das Sorgenlied

Zu der angestimmten Melodie singt der Elf Fragen an eine umsorgte Person, der er wohlgesonnen ist. Mit Hilfe des Liedes kann der

Elf feststellen, ob diese Person gesund, krank oder gar tot ist; ob sie sich an einem sicheren Ort oder in Gefahr befindet; ob sie bei der Durchführung eines geplanten Unternehmens erfolgreich war usw. Als Antwort auf seine Fragen erhält der Sänger allgemeine Stimmungsbilder, aber keine klaren Gedankenbotschaften. Die befragte Person kann jedoch viele hundert Meilen vom Sänger entfernt sein.

Für ein Sorgenlied, das etwa **15 Minuten** dauert, müssen dem Elfen eine **Musizieren-Probe +2** und eine **Singen-Probe +2** gelingen, und er muß **5 ASP** aufwenden.

Zaubermelodie

Beim Absingen dieses Liedes versetzt sich der Elf selbst in einen Trancezustand, der ihn in Einklang mit den astralen Strömungen bringt, die ihn umgeben. Wenn er aus dieser Trance erwacht, fühlt er sich in seinen magischen Fähigkeiten gestärkt: Während der nächsten Stunde sind alle Zauberproben um 3 Punkte erleichtert. Für die Zaubermelodie müssen dem Elfen eine **Musizieren-** und eine **Singen-Probe** gelingen, die beide um jeweils **4 Punkte** erschwert sind. Die Zaubermelodie dauert etwa eine halbe Stunde und erfordert einen Einsatz von **9 ASP**.

Das Friedenslied

Während der Elf dieses Lied spielt, entsteht um ihn herum eine Zone des Friedens, in der Kampfhandlungen für alle intelligenten Lebewesen unmöglich sind und auch niemand Lust an aggressivem Verhalten hat. Ja, selbst Tiere verlieren ihre Angriffslust und lassen sich ruhig nieder. (Bedauerlicherweise wissen weder Dämonen noch Untote die Kunst zu schätzen und zeigen sich wenig beeindruckt). Der Bereich des Friedens hat einen Radius von 100 Schritt. Zur Aufrechterhaltung der Zaubervirkung muß der Sänger stündlich eine **Musizierenprobe +5** ablegen und pro Stunde **10 ASP** aufbringen. Die Zaubervirkung tritt weder sofort ein, noch endet sie abrupt mit dem Verklingen des Liedes.

Windgeflüster

Mit diesem Lied fängt der Elf eine Reihe von Eindrücken auf, die vom Wind an ihn herangetragen werden. Dabei handelt es sich gleichermaßen um reale wie auch um visionäre Bilder, Töne und Stimmungen, die jedoch in keinem Zusammenhang miteinander stehen müssen. Der Zauber vermittelt dem Musizierenden kein konkretes, zusammenhängendes Bild, sondern eher ein breites Spektrum verschiedenster Details. Was der Wind dem Elfen flüstert, entscheidet der Meister. Alle Eindrücke können nur aus der Windrichtung aufgenommen werden, was insbesondere bei sich drehendem Wind ein verzerrtes Gesamtbild ergibt. Je länger der Elf das Lied anstimmt, desto dichter webt sich ein greifbares Ganzes seiner Eindrücke.

Nach jeder Spielrunde muß eine **Musizieren-Probe** abgelegt werden, um das Lied aufrechtzuerhalten. Jede Spielrunde wird diese



Probe **um 2 Punkte schwerer**. Mißlingt eine der Proben, dann reißt die Wirkung ab, und der Elf wirkt den gesamten nächsten Tag verstört (Klugheit und Intuition sind um je 2 vermindert). Die Erhaltung der komplizierten Melodie kostet den Elfen **3 ASP/SR**.

Das Lied der Lieder

Mit diesem Lied gelingt es dem Elfen, Melodien von unirdischer Komplexität und Schönheit hervorzubringen: Für je eine Spielrunde, während er das Lied der Lieder spielt, steigt sein Musizieren-Talent um 1 Punkt, gleichzeitig ist aber eine weitere **Musizieren-Probe** erforderlich, um das Lied fortzusetzen. Dabei kann der Elf kurzfristig durchaus Talentwerte erreichen, die über 18 liegen, und die gespielten Lieder sollten beim Publikum auch eine entsprechende Wirkung erzielen: Das Publikum lauscht wie gebannt der Melodie und ist nur schwerlich bereit, sich auf etwas anderes als die Schönheit der Musik zu konzentrieren. Zudem ergibt jeder Talentpunkt über 18 einen zusätzlichen Charismapunkt für den Musikanten, solange er das Lied der Lieder aufrechterhält. Mit dem Ausklang des Liedes sinkt der die Musizierkunst des Elfen langsam wieder auf den ursprünglichen Wert.

Mißlingt jedoch eine der Proben, dann reißt die Zauberwirkung des Liedes jäh ab und der ganze Zauber scheitert. Darüber hinaus kann sich der Elf dann in den nächsten 24 Stunden nicht mehr recht auf das Musizieren konzentrieren.

Bei elfischen Feiern ist es nicht unüblich, daß sich die Melodie zu solchen Höhen von Kunst und Schönheit aufschwingt, daß Musikant und Zuhörer sich selbstvergessen über Stunden treiben lassen und Tag und Nacht, ja die Zeit selbst vergessen.

Um die Zauberkraft des Liedes der Lieder hervorzurufen, muß der Elf **5 ASP** pro Stunde aufwenden, die er das Lied erklingen läßt.

Freundschaftslied

Das **Freundschaftslied** können nur zwei Elfen gemeinsam spielen, die **damit** ein untrennbares Band zwischen sich weben. Dies ist nur **einmal** im Leben eines Elfen möglich. Ist der Zauber einmal **gelingen**, dann verblaßt im Elfen langsam die Erinnerung an die Melodie und damit auch die Möglichkeit, den Zauber zu wirken. Manche Elfen **finden** in ihrem ganzen Leben nicht den geeigneten Partner, und haben so bis zu ihrem Tode nie das **Freundschaftslied** gespielt. Es heißt aber, daß die Elfen dieses **Lied** nie erlernen müssen und von Geburt an beherrschen. Man sagt bei den Elfen, daß das "Licht" desjenigen, der ohne einen echten Freund von Zerzal entrückt wird, nicht in einen neuen Körper fahren kann. Das Freundschaftslied hat drei einstündige Strophen, die an drei aufeinanderfolgenden Tagen von beiden Elfen an einem abgeschiedenen Ort gemeinsam gespielt werden. Die erste Strophe öffnet die Seelen, die zweite webt das Band der Freundschaft, und die dritte festigt dieses **endgültig**.

Mißlingt das Lied, so steigt der AG beider beteiligten Elfen **permanent** um einen Punkt. Außerdem müssen sich ihre Wege von nun

an trennen, denn sie sind nicht füreinander bestimmt. Gelingt der Zauber jedoch, dann wirkt er **permanent** und – wie die Elfen behaupten – über den Tode beider hinaus: Sie sind nicht mehr dazu in der Lage, sich gegenseitig Schaden zuzufügen, außerdem kann jeder von ihnen den anderen auch dann mit einem **BALSAMSA-LABUNDE** heilen, wenn er keine ASP mehr hat, beim Zauber werden in diesem Fall die LP verbraucht. Die Proben auf Verständigungszauber zwischen den beiden Freunden sind um 5 Punkte erleichtert, darüberhinaus kosten die Zauber in diesem Falle 2 ASP weniger. Gleiches gilt für das Sorgenlied, das auf den engsten Freund bezogen immer gelingt. Ebenso gelingt ein **UNITATIO**, an dem nur die zwei Freunde beteiligt sind, immer.

Das Freundschaftslied kostet beide Elfen jeweils **5 ASP** pro Strophe sowie **2 permanente ASP** zusätzlich bei der letzten Strophe. Beiden Elfen muß für jede der drei Strophen eine **Musizieren-Probe** + 3 gelingen.

Erinnerungsmelodie

Mit der Erinnerungsmelodie stimmt sich der Elf auf eine bestimmte Situation oder Person ein, um sich Details wieder geistig in Erinnerung zu rufen. Je länger der Elf das Lied spielt, desto eindringlicher und genauer werden seine Erinnerungen, dabei durchlebt er auch die Stimmungen und Gefühle jener Zeit erneut. Wenn sich der Musizierende etwas ganz bestimmtes wieder ins Gedächtnis rufen will, dann legt der Meister fest, wie lange er dafür spielen muß. Dabei sind vor allen Dingen zwei Faktoren bedeutungsvoll: zum einen, wie lange das Ereignis zurückliegt, zum anderen, wie wichtig das Detail in der jeweiligen Situation war. Ist die Erinnerung an eine bestimmte Person und weniger an Situationen geknüpft, dann ist entscheidend, wie lange und gut der Elf diese Person kennt. Zwei Beispiele mögen dies verdeutlichen: Will ein Elf sich an seinen ersten Gedanken direkt nach der Geburt erinnern, dann wird er wohl 10 SR lang musizieren müssen, denn er kennt die beteiligten Personen (sich selbst und seine Mutter) sehr gut, außerdem war das gewünschte Detail in der entsprechenden Situation von außerordentlicher Wichtigkeit, andererseits ist es die längste nur denkbare Zeitspanne, die der Elf mit dem Lied überbrücken kann. Angenommen den Musizierenden interessiert, welches Farbe die Schuhe des Grafen beim königlichen Empfang tags zuvor hatten, dann wird er etwa 4 oder 5 SR für das Rückrufen der Erinnerung musizieren müssen, denn das Ereignis liegt nicht weit zurück, dafür kennt er den Grafen nicht besonders gut, und hat am Vortag auch nicht sonderlich auf dessen Schuhwerk achtgegeben. Nach jeder Spielrunde muß eine Musizierprobe abgelegt werden, die von Mal zu Mal schwerer wird. Mißlingt eine der Proben, dann reißt die Erinnerung jäh ab, und der Elf wird einen Tag lang von Kopfschmerzen geplagt, die vor allen Dingen auch sein ganz normales Erinnerungsvermögen beeinträchtigen.

Pro Spielrunde muß der Elf für die Erinnerungsmelodie **5 ASP** aufwenden und eine **Musizieren-Probe** ablegen, die jede Spielrunde **um 1 Punkt erschwert** wird.



Von großem Schelmen- und Koboldwerk

»Grosz ist die Macht der Kobolde, denn heiszt es nicht, die Junge Goettin habe sie aus nichts denn der Krafft geschaffen? Der Zauberey seyen sie maechtig, und ob sie auch allerley ueblen Schabernack treyben, so fuegen sie doch nur selten einem Mensch oder Thier eyn Leyd zu.

Sie sollen aber auch die Kindley n aus der Wiege stehlen und eynen Banckert zuruecklassen, welchen eyn Quaelgeyst für die Eltern. Die gestohlenen Kindley n heiszt man Schelme, und sie sind allerley Zauberey kundig, ob der manch Magus sie beneyden wuerde. Und was sie nicht von ibrem koboldschen Vater oder Mutter lernen, da ziehen sie aus, um eynen Obeym zu suchen, der ihnen all mehr Zauberverwerk lehret. Und was sie vom Obeyme beygebracht, sey oft ungleich maechtiger denn ihr bisheriges Wissen.«

—Aus den "Trollzacker Manuskripten", einer Pergamentsammlung, die in einer Höhle südlich von Altzoll gefunden wurde und die offensichtlich während der Magierkriege dort versteckt wurde, mehrere unbekannte Verfasser und Verfasserinnen

Die hier erwähnten *Großen Schelmenstreiche* sind eine Spielart der Magie, die allein Schelmen und Kobolden vorbehalten ist. Ein Schelm kann einen großen Streich nur dann erlernen, wenn er einen Kobold findet, der bereit ist, ihm das dazu notwendige Wissen zu vermitteln. Stets fordert ein Kobold dafür ein Pfand, gibt dem Schelm ein Rätsel auf, das es zu lösen gilt, oder stellt ihm eine Aufgabe, die er ganz allein erfüllen muß. Ein Schelm kann einem anderen einen großen Streich nicht beibringen, denn es reicht nicht allein die Kenntnis einer Formel oder gewisser Rituale, um den Streich zu vollführen. Vielmehr vermittelt der Kobold dem Schelm ein intuitives Wissen, das sich nicht mit Worten oder Gesten ausdrücken läßt. So können Schelme untereinander zwar die zum Streich gehörenden Gesten und Formeln austauschen – jedoch nicht das essentielle Wissen um den Zauber.

Soll ein Kobold dazu überredet werden, etwas von seinem Wissen herauszurücken (und Kobolde wollen stets überzeugt werden), dann muß der Schelm zunächst eine Charisma-Probe bestehen, die nach Maßgabe des Meisters erschwert werden kann. Anschließend denkt sich der Meister aus, was der Schelm für den Kobold tun soll. Ob er nun ein Rätsel lösen, ein Pfand bringen oder einen richtigen Auftrag erfüllen soll, bleibt wiederum dem Meister überlassen, und hängt ganz von der Persönlichkeit und den Interessen des Koboldes ab. Nicht selten kommt es vor, daß ein Kobold dem Schelm eine Prüfung auferlegt, bei dem er sich in aller Öffentlichkeit zum Narren oder zum Gespött der Leute machen muß. Hat der Schelm seine Aufgabe erfüllt, dann geht es nur noch darum, ob er den Streich richtig gelernt hat. Dazu muß ihm eine einfache **Intuitionsprobe** gelingen.

Ein Schelm kann einen Kobold nicht zweimal dazu bewegen, ihm einen großen Streich beizubringen, selbst dann nicht, wenn inzwischen mehrere Jahre verstrichen sind, oder der Schelm den Streich beim ersten Male (aufgrund einer mißlungenen IN-Probe) nur nicht verstanden hat. Es bleibt ihm natürlich unbenommen, es erneut zu versuchen, doch wird er sich dabei leicht Spott oder Zorn des Kobolds zuziehen.

Um einen großen Streich zu wirken, muß dem Schelmen eine Probe auf (IN/IN/FF) gelingen, die um seine halbe Stufe erleichtert, aber von Streich zu Streich mit einem Zuschlag belegt ist. Die bekanntesten der *Großen Schelmenstreiche* sind:

Zappenduster

Technik: Der Schelm schlägt die Hände mit einer schnellen Bewegung zweimal reibend aneinander vorbei.

Wirkungsweise: Augenblicklich entsteht um den Schelm herum eine Zone von 42 Schritt Radius, in der alle natürlichen wie magischen Lichter und Feuer sofort erlöschen. Ebenfalls ist es nicht möglich, z.B. eine Fackel in diese Zone zu tragen, ohne daß sie erlischt, dort ein Feuer zu entfachen, oder einen Licht/Feuerzauber innerhalb der Zone zu wirken.

Die Zone ist an den Ort gebunden, an dem sie entsteht – der Schelm kann sich also nur hinausbewegen, den Zappenduster jedoch nicht mit sich nehmen.

Kosten: 12 ASP

Dauer: maximal Stufe des Schelms in Spielrunden. Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.

Probe: +0

Papperlapapp

Technik: Der Schelm macht plappernde Mundbewegungen und dreht dabei den Kopf von links nach rechts und zurück.

Wirkungsweise: In einem Gebiet von etwa 100 Schritt Radius um den Schelm herum sprechen plötzlich alle Menschen eine andere Sprache, so daß sie sich nicht mehr miteinander verständigen können. Mit schriftlichen Botschaften verhält es sich genauso. Jeder, der sich im Gebiet aufhält, rollt bei Beginn des Zaubers einen W20. Alle, die die gleiche Zahl gewürfelt haben, sprechen die gleiche Sprache (und nur diese eine), so daß sie sich miteinander unterhalten können (auch dann, wenn sie vorher keine gemeinsame Sprache beherrschten). Einzig und allein der Schelm kann weiterhin alle verstehen, sich dafür aber niemandem mitteilen (demzufolge würfelt er auch nicht). Verständigungszauber werden vom Papperlapapp nicht betroffen.

Das Gebiet bewegt sich nicht mit dem Schelm mit. Wer das Gebiet verläßt, spricht weiterhin solange eine fremdartige Sprache, bis der Zauber beendet ist. Auf der anderen Seite wird jeder von der Wirkung betroffen, sobald er das Gebiet betritt. Nach Ablauf der Wirkungsdauer finden alle wieder zu ihrer normalen Sprache zurück.

Kosten: 17 ASP

Dauer: maximal Stufe des Schelms in Spielrunden. Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.

Probe: +5



Murks und Patz

Technik: Der Schelm sticht seine Waffe in den Boden und stützt anschließend die Hände auf die Hüften.

Wirkungsweise: Alle Beteiligten des Kampfes, in den der Schelm gerade verwickelt ist, werden augenblicklich besonders probierfreudig und fintenlustig, gleichzeitig aber tölpelhaft: Jede gelungene Attacke wird automatisch zum ungewöhnlichen und spektakulären Angriff, eine gelungene Parade zum unerwarteten Ausweichmanöver, alle nicht gelungenen AT und PA sind Patzer, die in die unglaublichsten Stolpersequenzen münden. Treffer erzeugen zwar mit Nadelstichen vergleichbare Schmerzen, erzielen aber keinen Schaden, so daß der Kampf schließlich zur reinen Farce wird. Gestandene Kämpfer stolpern waffenschwingend durch die Gegend, treffen hier und da rein zufällig, dann wieder nahezu genial, ohne daß es recht vorwärts gehen will. Irgendwann werden die Beteiligten sicherlich die Lust an diesem Treiben verlieren, das der Meister mehr und mehr unter seine eigenen Regie nehmen und atmosphärisch schildern sollte.

Der Zauber betrifft alle am Kampf beteiligten Personen, also auch solche, die lediglich aus der Ferne angreifen. Wer nachträglich in das Kampfgeschehen eingreifen will, wird sofort von der Wirkung des Zaubers ergriffen.

Kosten: 12 ASP

Dauer: ein Kampf (nämlich so lange, bis alle Beteiligten entnervt aufgeben). Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch Rückwärtsausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.

Probe: +3

Holterdipolter

Technik: Der Schelm vollführt vor der Brust mit seinen Händen drei Rollen in der Luft.

Wirkungsweise: Innerhalb eines Bereichs von 7 Schritt Radius löst der Schelm mit diesem Streich ein ziemliches Tohuwabohu aus: Plötzlich scheinen alle Bündel nicht richtig verschnürt, alle Schritte unbedacht und in der Hand getragene Gegenstände nicht sicher festgehalten worden zu sein. Alles bekommt eine gewisse Tendenz schiefzugehen, jedoch hat der Schelm keinen Einfluß darauf, was

letztendlich passiert – gleichsam wird er auch Opfer seines eigenen Schabernacks:

Da rollen Fässer durch die Gegend, purzeln Blumentöpfe von Fensterbrettern und stolpern die geschicktesten Artisten beim dreifach eingesprungenen Flicflac; und das Erstaunlichste dabei ist: soviel auch danebengeht, wie viele Gegenstände auch zerschepern, so kommen doch nie Lebewesen zu Schaden (von einigen kleineren Beulen und Blessuren und verletzter Eitelkeit einmal abgesehen). Das durch den Streich ausgelöste Geschehen bestimmt allein der Meister.

Kosten: 10 ASP

Dauer: maximal Stufe des Schelms in Spielrunden. Der Schelm kann den Zauber jederzeit durch erneutes Ausführen der Zaubertechnik (und nach gelungener erneuter Probe) beenden.

Probe: +4

Purer Zufall

Technik: Keine; im Grunde handelt es sich hierbei nämlich um überhaupt keinen Zauber, sondern eher eine vom Schelm unbewußt hervorgerufene Fügung des Schicksals

Wirkungsweise: Diese Zauberei ermöglicht es dem Schelm, in den unmöglichsten Situationen "vom Glück verfolgt" zu sein. Dies mag eine so profane Angelegenheit wie ein Glücksspiel um einen riesigen Haufen Dukaten sein, aber auch die Rettung aus höchster Not, nur weil der Schwarzmagier aus purem Zufall vergessen hat, die Tür der Kammer abzuschließen, in der der Schelm und seine Gefährten schmachten, und die sich gerade mit Wasser füllt...

Der Zauber erfordert vom Meister und Schelmenspieler eine gewisse Rücksprache, damit die Wirkung den anderen Helden auch möglichst "zufällig" erscheint. In besonders vertrackten Situationen kann der Meister auch einfach bestimmen, daß der Schelm "einen unwahrscheinlichen Dusel" gehabt hat, und ihm ohne Probe die entsprechende Menge ASP abziehen und ihn retten. Wenn der Schelm sich allerdings zu sehr auf sein Glück verläßt, sind auf jeden Fall Proben erforderlich.

Kosten: nach Meistersentscheidung und Eingriff ins Weltgeschehen, mindestens aber 30 ASP

Dauer: sofort, die Wirkung ist glücklicherweise permanent

Probe: +7



Die Mysterien der Schamanen

»So sah ich auch im Brabakschen, wo Fieber, Irrsinn und Besessenheit fast so heimisch wie im Selemschen, wie ein altes Hutzelmännlein aus den Wäldern (vom Stamme der Jakush-Dej und mehr als hundert Sommer alt, wie man mir sagte), einen im Wahn Delirierenden heilte, indem es des Nachts Kräuter verbrannte und schauerliches Gebeul anhub, Zeichen mit einer stinkenden Farbe (deren Consistenz ich lieber nicht ergründen möchte) an die Wände malte und mit einem Bein in der Hand groteske Verrenkungen vollführte.

Als ich ihn fragte, was denn seine Kraft sei, mit der er Heilung und Segen bringe, da grinste er nur mit zahnlosem Mund, denn er verstand nicht, und auch kein Dolmetsch war zugegen.

Das deutet Euch nichts Sonderbares sagt Ihr? Ist es doch Zauberei, die viele Spielarten kennt und von großer Macht ist? Ich aber sage Euch, der Waldmann vollbrachte, woran der Boroni dreie bereits gescheitert waren...«

—Aus einem Brief des Anconiten Helmar von Steitz an sein Ordenshaus zu Salza, aus dem Jahre 899 BF

Wie bereits bei der Vorstellung des Heldentyps erwähnt, können die Schamanen keine Zaubersprüche erlernen, sondern nur ihre speziellen Rituale anwenden. Wir wissen, daß bestimmte Rituale in allen Kulturen verbreitet sind, die Schamanen hervorbringen, während andere wiederum offensichtlich von der Kraft der Gottheiten und Geister abhängen, die die jeweiligen Völker verehren.

Alle echten Schamanen beherrschen die vier allgemeinen und drei speziellen Rituale bereits zu Beginn ihrer Abenteuerlaufbahn. Sie können ihre Fertigkeit in den einzelnen Ritualen jedoch bei jedem Stufenanstieg (und einmal vor Spielbeginn) individuell verbessern. Zur Steigerung der Ritualfertigkeiten stehen ihnen jeweils 15 Versuche zur Verfügung; die Versuche werden wie üblich mit 2W6 bzw. 3W6 durchgeführt. Der Startwert aller dem Schamanen bekannten Rituale beträgt 0, und er kann seine rituellen Fertigkeiten um maximal 2 Punkte pro Stufe steigern.

Je nachdem, wie stark der Schamane seine Knochenkeule mit Astralenergie aufgeladen hat, sind die einzelnen Rituale eventuell für ihn entsprechend erleichtert. Weitere Modifikationen sind bei den einzelnen Ritualen angegeben.

Ritus und Vorbereitung

Wie Sie sicherlich bemerken werden, dauern fast alle Rituale länger als Zaubersprüche einer ähnlichen Wirkung. Dies liegt vor allem daran, daß der Schamane sich durch Tänze, Gesänge, Trommeln,

durch das Betrachten von Farben und Formen in die dem Zauberei entsprechende Stimmung versetzen muß.

Oftmals gehört zu einem Ritual auch die Vorbereitung des Ritualplatzes, das Anlegen von Schutz- und Bannkreisen, das Zubereiten von Kräutermischungen, das Bereithalten der korrekten Fetische, Talismane, Amulette usw. Als Spieler sollten Sie versuchen, das Ritual Ihres Schamanen auch entsprechend plastisch darzustellen und mit vollem Ernst durchzuspielen. Für den Schamanen liegt die gesamte Wirkung der Magie im korrekten Zusammenwirken der Geister, die allesamt gewogen gestimmt, zu Hilfe gerufen, gebannt, ferngehalten oder für eine kurze Zeit beherrscht werden müssen, und dafür ist eine peinlich genaue Vorbereitung nun einmal vonnöten – ganz abgesehen davon, daß ein solches Ritual in der Stammesgemeinschaft auch den entsprechenden Eindruck hinterläßt.

Schamanistisches Handwerkszeug

Jeder Schamane sollte über die für seine Rituale nötigen Kräutermischungen verfügen. Räucherwerk, Pasten, Tränke, frische Kräuter, dazu die entsprechenden Gefäße, Pfannen und Tiegel für die Zubereitung; Farben, Pinsel und Häute für das Zeichnen magischer Symbole; runenbeschnittene Knochensplitter für die Weissagung, kleine Trommeln, Rasseln und Flöten zur Geisterbeschwörung, Schnitz-, Schneid- und Ritualmesser und natürlich die unvermeidliche Knochenkeule – all dies findet sich im Rucksack oder am Gürtel eines Schamanen.

Allgemein gilt, daß der Stammeszauberer sich seine benötigten Mixturen mit einfachen Pflanzenkunde-Proben selbst zubereiten kann, wenn er über die nötigen Ingredienzen verfügt. Alle anderen Gegenstände erfordern entsprechende Handwerksproben: Lederarbeiten, Holzbearbeitung, Malen und Zeichnen, Stoffarbeiten usw. Schön anzusehen muß ein solches Kunstwerk nicht unbedingt sein, und nur der Schamane muß wissen, was es eigentlich repräsentiert.

Kein Wunder also, daß ein Schamane auf Wanderschaft aussieht wie eine Mischung aus einer Apotheke und einem wandelnden Kuriositätenladen – aber alles, was der Zauberer bei sich trägt, hat einen tieferen Sinn – und man sollte nie über die einzige Person spotten, die einen möglicherweise im äußersten Notfall heilen oder durch ihre wundersame Magie retten kann...

Allgemeine Schamanenrituale

Die ersten vier Rituale stehen – je nach Volk unterschiedlich praktiziert – allen Schamanen zur Verfügung, egal, ob sie zum Volk der Nivesen, der Waldmenschen, der Orks oder der Goblins gehören. Sie unterscheiden sich nicht in ihrer Wirkung, sondern jeweils nur in den einzelnen Details des Rituals.

GEISTHEILUNG

Technik und Wirkung: Dies ist ein mächtiger Heilzauber, bei dem

der Schamane den Patienten entweder berühren muß oder seine Kraft mittels eines magischen Rituals aus der Ferne überträgt.

Im ersten Fall muß er dem Erkrankten oder Verwundeten mit Kräuterpasten bestimmte Zeichen auf den Leib malen, die Krankheitsgeister beim Namen nennen und sie austreiben (wobei ein Weihrauch gute Dienste leistet), die Seele in Einklang mit dem Körper bringen (meist durch entsprechende Tänze und Gesänge), ja, gelegentlich geschieht es sogar, daß der Schamane durch die



Haut in den Leib greift, um Knochen zu richten, Fremdkörper zu entfernen oder Geschwüre zu heilen.

Soll die Heilung aus der Ferne geschehen, so benötigt der Schamane auf jeden Fall einen Teil des Körpers des Patienten, eine Haarlocke, einen Zehnnagel oder ähnliches. Dies befestigt er an einer Repräsentation des Leibes (das kann eine Alraunwurzel, eine geschnitzte Figur oder ein Lehmplüppchen sein) und vollführt dann die gleichen Rituale, als hätte er den Verwundeten vor sich liegen. Mit diesem Ritual kann der Schamane nicht nur Wunden, sondern auch Krankheiten oder Vergiftungen heilen, ja sogar Reisende von ihrem Weg ins Totenreich zurückholen. Er muß jedoch genau ansagen, was speziell er zu heilen gedenkt (dies bestimmt die Zuschläge auf die Probe).

Meist wird dieses Ritual noch mit einer ganz gewöhnlichen Behandlung durch Kräuter, Kompressen, Tränke, Wundreinigung, Aderlaß etc. unterstützt. Pro Person und Tag kann der Schamane nur einen magischen Heilversuch unternehmen.

Der Schamane kann sich mit diesem Ritual nicht selbst heilen.

Dauer: Etwa 1 Stunde für Wundheilungen und Vergiftungen, bei Krankheiten dauert das Ritual ca. (halbe Stufe der Krankheit) Stunden.

Kosten: 2W6 ASP

Probe: IN/FF/KK (Die Probe ist erschwert um die Anzahl der Lebenspunkte, die der Schamane einem Verwundeten wiedergeben will oder um die doppelte Stufe der Krankheit oder die Stufe des Giftes. Liegt die LE des Patienten bereits unter Null, so zählt jeder Lebenspunkt fünffach. Will der Schamane eine Person aus der Entfernung heilen, so ist die Probe nochmals um 7 Punkte erschwert.)

EXORZISMUS

Technik und Wirkung: Mittels dieses Rituals kann ein Besessendämon ausgetrieben, ein Beherrschungs- oder Verwandlungsauber aufgehoben werden. Damit der Exorzismus gelingt, ist eine Menge Vorbereitung vonnöten, immerhin benötigt der Schamane zauberkräftige Farben, um den Körper des Besessenen mit den richtigen Symbolen bemalen zu können, Kräuterrauch, um den Patienten zu beruhigen und sich selbst in Trance zu versetzen, Schutzkreise und Amulette, damit der ausgetriebene Dämon nicht in Umstehende fährt und vielerlei mehr.

Im Laufe des Rituals muß der Schamane Kontakt zu dem Geist oder Dämon oder der Essenz des Zauberspruchs aufnehmen (dazu dient die Ritualprobe) und ihm befehlen, den Körper zu verlassen und sich in seine Sphäre zurückzuscheren oder sich in Luft aufzulösen. Zu diesem Zweck muß er eine Beherrschungsprobe ablegen, die je nach Art des Dämons erschwert ist und nur durch die geweihte Keule erleichtert werden kann.

Wenn es ihm gefällt, kann er den ausgetriebenen Geist oder Dämon, ja, selbst die Kraft des Zauberspruchs – die sich für ihn ebenfalls als Geist darstellt – in ein magisches Gefäß bannen, welches er dann an einem unzugänglichen Ort vergräbt oder versenkt. Die Beherrschungsprobe ist dann zwar um 2 Punkte erleichtert, jedoch besteht die Gefahr, daß ein Unseliger das Gefäß wieder öffnet und damit erneut unter den Bann fällt.

Der Schamane kann den Exorzismus verständlicherweise nicht auf sich selbst anwenden.

Dauer: Ein Exorzismusritual dauert immer eine ganze Nacht, von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang.

Kosten: 2W6 ASP für die Aufhebung eines Beherrschungs- oder Verwandlungsspruchs oder eines Hexenfluchs; 4W6 ASP für die Bannung eines Geistes oder das Brechen eines druidischen Rituals; 5W6 ASP für die Austreibung eines Dämonen oder die Aufhebung eines permanenten Hexenfluchs

Probe: MU/MU/CH (Es gelten folgende Zuschläge: +Stufe des Beherrschers/Verwandlers/der Hexe/des Druiden; +Zuschlag je nach Geist oder Dämon, wie bei jenen unter *Beschwörung* angegeben.)

DIE MACHT DER ELEMENTE

Technik und Wirkung: Mit diesem Ritual kann der Schamane Herrschaft über die Elemente erlangen, mit denen sein Volk am stärksten verbunden ist. Für die eigentliche Beschwörung muß er nur wenige Zeichen in den Boden oder die Luft malen und – je nach Tradition – tanzen, singen, meditieren oder mit seiner Keule rasseln.

Je nach seinem Willen erscheint, wenn die Probe gelingt, eine Repräsentation des Elements, entweder eine kleine Manifestation, ein Elementargeist oder ein Dschinn. Letztere sind bereit, dem Beschwörer einen einzigen Dienst zu erweisen. Details zu diesen Erscheinungen finden Sie unter den entsprechenden Zaubern (MANIFESTO... und MEISTER DER ELEMENTE) und im Kapitel **Die Macht der Elemente** in den **Mysteria Arkana**.

Die den Nivesen zugänglichen Elemente sind Wind, Eis und Feuer, die der Mohas Erde, Wasser und Wind. Die Orks haben Macht über Wind, Fels und Feuer, während die Goblinschamanen Erde, Wind und Fels rufen können. Die Schamanen beherrschen nur die genannten Elemente und haben weder Vorzüge noch Nachteile bei der Beschwörung eines bestimmten von ihnen. Im Gegensatz zu den anderen Zauberkundigen müssen sie sich also nicht für ein einziges Element entscheiden.

Dauer: Das Ritual selbst dauert etwa eine Viertelstunde. Die elementare Erscheinung bleibt längstens bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Kosten: 1W6 ASP für eine elementare Manifestation, 3W6 ASP für einen Elementargeist, 5W6 ASP für einen Dschinn

Probe: CH/CH/KK (+5 für einen Elementargeist, +10 für einen Dschinn)

RAT DER AHNEN

Technik und Wirkung: Allen Kulturen, die Schamanen hervorbringen, ist es gemein, daß sie die eine oder andere Form der Ahnenverehrung betreiben und daß gerade der Schamane das Bindeglied zu den Verstorbenen darstellt.

Seine Aufgabe ist es, die Geister der Ahnen aus dem Jenseits zu rufen, damit sie den Lebenden mit Rat zur Seite stehen können. Oftmals muß ein Ahne bei Familienstreitereien hinzugerufen worden, seltener bei einem Zwist im Stammesrat (so es einen solchen gibt) oder bei Fragen, die die Geschehnisse des gesamten Stammes betreffen. Gerade bei letzterem ist eigentlich immer ein Ahne anwesend, da auch die Verstorbenen noch zum großen Stammesverband gehören.

Um das Ritual durchzuführen, benötigt der Schamane einen lebenden, direkten Nachkommen desjenigen, den er zu rufen gedenkt. Der Nachkomme dient gleichsam als Gefäß für den Geist des Ahnen, der dann durch dessen Mund spricht. Der Auserwählte wird mit einer Paste bestrichen, die es dem Geist leicht machen soll,



in den Körper zu fahren, und mit Gesängen und berausenden Kräutern in Schlaf versetzt. Nun beginnt für den Schamanen der schwierige Gang ins Totenreich, um den Verstorbenen aufzusuchen und ihn zurückzuleiten. Ist er erfolgreich, so manifestiert sich der Geist zuerst in durchscheinender Gestalt, die dann in den Erwählten fährt.

Dauer: Das vorbereitende Ritual dauert mindestens 1 Stunde, meistens jedoch länger. Sobald er erschienen ist, entscheidet der Geist selbst, wie lange er zu bleiben gedenkt. Vielleicht gibt er nur

einen Rat, vielleicht fährt er aber auch in den Auserwählten, um in dessen Körper einen Kriegszug zu leiten. Schlimmstenfalls weigert er sich, den Körper wieder zu verlassen. In diesem Fall kann er nur mittels eines *Exorzismus* wieder vertrieben werden.

Kosten: 1W6+1 ASP

Probe: MU/IN/CH (erschwert um die zeitliche Entfernung zum Ahnen; nach Maßgabe des Meisters zwischen +3 für einen frisch Verstorbenen und +50 für einen Ahnen, der bereits seit über 1000 Jahren ruht)

Die Knochenkeule

Wie bereits bei der Beschreibung des Schamanen erwähnt, ist die Knochenkeule das Zeichen seiner Würde und zudem meist ein Fokus für die Ausübung seiner magischen Rituale. Eine solche Keule muß aus einem großen Knochen (meist dem Oberschenkel) eines Tieres geschnitzt werden, das vom jeweiligen Volk als fast unbezwingbar angesehen wird: Raubkatzen, Bären, Elefanten und große Echsen eignen sich hier besonders gut.

Der Knochen muß in einem von Neumond zu Neumond dauernden Ritual von allen bösen Geistern gereinigt und vom Geist des Schamanen durchdrungen werden. Zu diesem Zweck wird der Knochen mit geheimen Kräutermischungen behandelt (sei es durch Kochen, durch Einreiben oder Räuchern), der Schamane schnitzt Zeichen, Runen und Ornamente in ihn hinein, umwickelt ihn mit Lederbändern, höhlt ihn aus, füllt ihn mit Knochen- oder Edelsteinsplittern und läßt schließlich seine Kraft in ihn fließen. Um das Ritual erfolgreich abzuschließen, ist eine Probe auf (IN/CH/FF) +7 vonnöten.

Dies bedeutet, daß der Schamane permanente Astralpunkte opfert, um die Keule an sich zu binden. Dieser Teil des Rituals kann jeden Vollmond wiederholt werden, um der Keule mehr Macht zu verleihen, wobei der Schamane beliebig viel seiner Kraft in den Knochen fließen lassen kann. Die Probe für dieses Vollmondritual ist um so viele Punkte erschwert, wie sich bereits permanente ASP in der Keule befinden.

Je nach permanenter Astralenergie, die in der Keule gespeichert ist, ergeben sich folgende Auswirkungen:

- Für je 1 ASP sinkt der Bruchfaktor der Keule um einen Punkt. Da die Keule nicht repariert werden kann, wenn ihr BF im Kampf gestiegen ist, mag es notwendig sein, allein zu diesem Zweck die Knochenkeule gelegentlich mit Kraft auszustatten. Sinkt der BF einmal auf -7 oder darunter, so wird die Keule unzerbrechlich.

- Für je 3 ASP sind sämtliche Rituale des Schamanen um 1 Punkt erleichtert.
- Für je 5 ASP steigt die TP-Anzahl um 1.
- Für je 7 ASP kosten alle Rituale den Schamanen 1 ASP weniger als angegeben.
- Für je 9 ASP werden alle Beherrschungsproben für Geister, Dämonen etc. um 1 Punkt erleichtert.

All diese Veränderungen gelten jedoch nur, wenn der Schamane die Keule benutzt, der sie geweiht hat. Erbeutet sie ein anderer Schamane, so muß er im Rahmen eines Vollmondrituals 1 permanenten ASP aufwenden, um die Vorteile für sich nutzbar zu machen.

Dieser Astralpunkt wird jedoch nicht in der Keule gespeichert, bringt also keine weiteren Boni. In der Hand eines anderen Magiekundigen oder gar eines nicht magiebegabten Helden zählt die Knochenkeule nur als "gewöhnliche" magische Waffe.

Kampftechnisch gesehen gibt es die Knochenkeule in drei "Ausführungen": Der Oberschenkelknochen eines Jaguars oder Säbelzähntigers entspricht in etwa einer Keule, der Knochen eines Bären kann als Streitkolben betrachtet werden, während ein Mammutobersehenkel einen veritablen Kriegshammer darstellt.

Die entsprechenden Kampfwerte finden Sie in der Tabelle weiter unten.

Es gibt noch zwei weitere, der Keule innewohnende Kräfte: Zum einen beginnt sie zu zittern und zu rasseln, wenn man mit ihrem Kopf ein magisches Artefakt oder eine magiebegabte Person berührt, und zwar umso stärker, je mehr astrale Kraft das Wesen oder der Gegenstand besitzt, zum anderen weiß der Schamane stets, in welcher Himmelsrichtung sich seine Keule befindet, wenn er von ihr getrennt wurde. Letztere Wirkung hat einen Radius von stolzen (Stufe des Schamanen plus permanente ASP der Keule) Meilen.

KNOCHENKEULEN

Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	WV	Bemerkungen
Kleine Knochenkeule	1W+2*	KK-14	80	50	2*	6/6	*) +/-AE (s.o.)
Mittelgroße Knochenkeule	1W+3*	KK-13	110	100	1*	7/5	*) +/-AE (s.o.)
Große Knochenkeule	2W+2*	KK-16	220	150	0*	9/3	*) +/-AE (s.o.); Zweihandwaffe



Spezielle Rituale der einzelnen Völker

Die hier folgenden Schamanenrituale können jeweils nur und ausschließlich von den Stammeszauberern des jeweiligen Volkes durchgeführt werden, da sie jeweils tief in der besonderen Form der Religion und Geisterverehrung dieser Gemeinschaft verwurzelt sind.

Nivesische Rituale

Bei den Nivesen dreht sich aller Glaube um die Himmelswölfe, die einst das Land durchstreiften und unter den Menschen wandelten, bis sie nach Madas Frevel ihr Angesicht von den Menschen abwandten. Nur die Schamanen können noch Kontakt zu den Himmelswölfen und ihren irdischen Dienern, den Geistern, Elementen und den Rauhwölfen, aufnehmen und auch nur unter ihnen finden sich die seltenen Wolfskinder, entsprungen aus einer Liebe zwischen Mensch und Wolf.

Zu den Pflichten der nivesischen Schamanen gehört es, den Wölfen und den Geistern ihren Anteil an den Herden zu geben, die Toten zu verbrennen und ihre Seelen ins Jenseits zu geleiten, aber auch für Gesundheit und Wohlstand des gesamten Stammes zu sorgen.

In einer Gemeinschaft, die wie die nivesische aufs Überleben unter härtesten Bedingungen ausgerichtet ist, sind alle Mitglieder des Stammes lebenswichtig, und so ist ein Schamane auch nicht höher angesehen als ein Beinschnitzer, Ledergerber oder Jäger, wenn ihm auch sein Kontakt mit den Gott-Wölfen steten Respekt verschafft. Die speziellen nivesischen Schamanenrituale sind:

WOLFSRUF

Technik und Wirkung: Nicht nur, daß der Schamane der Nivesen sich mit den Wölfen verständigen kann, nein, in Zeiten der Not kann er sogar alle erreichbaren Wölfe alarmieren und zu seiner oder des Stammes Hilfe rufen.

Dazu benötigt er zwar eine geraume Zeit zur Einstimmung, in der er sich – unbekleidet und an den Boden gepreßt, wie es sich für einen lauernden Wolf gehört, auf die wölfische Seite seines Geistes einstimmt. Er schließt alle, die er schützen möchte, in sein Flehen ein, bittet die Geister des Windes um Schnelligkeit und stößt schließlich ein langgezogenes Heulen aus.

So es ihr Wille ist (und die Probe gelingt), erhören alle Wölfe in einem Umkreis von (Stufe mal 200) Schritt den Ruf und eilen dem Schamanen und seinem Stamm zu Hilfe. Sie können Wärme im Schneesturm bieten, Ertrinkende aus einem reißenden Fluß retten und auch notfalls in ihren Fängen oder auf ihrem Rücken Kinder oder bewegliche Habe in Sicherheit tragen. Sie kämpfen, wenn es nötig ist, auf der Seite des Schamanen und lassen sich auch einfache Anweisungen erteilen, nicht jedoch als "Schwertfutter" in die vorderste Reihe schicken, während der Schamane in Deckung bleibt. Oftmals reicht es aber auch aus, wenn ein großes Rudel Wölfe erscheint, um eventuelle Feinde in die Flucht zu schlagen. Der Ruf zeigt natürlich nur dann Wirkung, wenn sich in der Nähe Wölfe aufhalten – und das ist weder auf dem offenen Meer noch in den dampfenden Dschungeln Südaventuriens je der Fall. In Mittelelaventuren können Sie als Meister davon ausgehen, daß dem Schamanen etwa 2W6+5 Wölfe zu Hilfe eilen, während sich im

hohen Norden etwa W20+10 Wolfsbrüder in Rufweite aufhalten. *Dauer:* Die Vorbereitung auf den Ruf dauert etwa eine halbe Stunde, das eigentliche Heulen nur etwa eine Minute. Die Wölfe im Wirkungsbereich eilen so schnell herbei, wie sie können (die ersten erscheinen nach W6 Minuten), und verschwinden erst dann wieder, wenn für sie und den Schamanen keine offensichtliche Gefahr mehr besteht.

Kosten: 3W6 ASP (Und wenn er sich der Freundschaft der Wölfe versichern will, bringt der Schamane ihnen auch noch ein Fleischopfer dar.)

Probe: MU/IN/CH +5 (keine Probe für Wolfskinder)

WEGZEICHEN

Technik und Wirkung: Die Eis- und Schneewüsten des Nordens sind für den Unkundigen schier unendlich, und selbst für das geschulte Auge des nivesischen Steppenwanderers oftmals ohne jede Wegmarke, zumal wenn der grimme Firunswind tage- und nächtelang Schnee und Eis vor sich hertreibt und die finstere, lange Nacht nur von einem kurzen, bleigrauen Tag abgelöst wird.

Wo Wind und Schnee jeden Pfahl umwehen und verschütten, dort hilft nur eine magische Wegmarke, die der Schamane mit diesem Ritual setzen kann. Dazu benötigt er den Huf eines Karens, das Auge eines Schneehuhns und einen kleinen Fetzen Bärenfell. Diese drei Gegenstände verbindet er zu einem Talisman, den er unter ständigem Wiederholen von Bitten an die Geister von Wind und Frost im Schnee oder Eis vergräbt und schließlich seine Kraft hineinfließen läßt.

Während der Wirkungsdauer kann der Schamane nun jederzeit unter Aufwendung eines Astralpunkts erspüren, wo und wie weit entfernt sich die von ihm gesetzten Wegzeichen befinden, ja sogar die einzelnen Marken voneinander unterscheiden. Die maximale Reichweite dieses "magischen Leuchtfeuers" beträgt Stufe mal 10 Meilen.

Das Wegzeichen kann auch mittels ODEM ARCANUM erkannt werden, jedoch natürlich nur, wenn es sich in Reichweite des Hellsichtzaubers befindet.

Dauer: Für das Setzen eines Wegzeichens benötigt der Schamane etwa eine Stunde. Ein einmal gesetztes Zeichen bleibt Stufe des Schamanen in Tagen lang aktiv und auffindbar.

Kosten: 1W6 ASP

Probe: KI/IN/IN (erschwert um die Anzahl der Wegzeichen, die momentan noch aktiv sind)

WEG DES WINDES

Technik und Wirkung: Oftmals liegt im Norden der Schnee so hoch, daß selbst die Schlitten sich im frischen Pulver nicht vorwärtsbewegen können. Wenn dann einmal Hilfe vonnöten ist, ist es am Schamanen, seine Kräfte einzusetzen.

Er reibt sich selbst oder die Person, auf die das Ritual wirken soll, dick mit Bärenfett ein und bemalt den Körper sodann mit Asche, damit die zauberkräftigen Zeichen entstehen, die den Geistern des Windes geweiht sind. Nun noch die Kraft der bewegenden Luft herabgerufen und er ist bereit:

Von nun an bis zum nächsten Sonnenaufgang ist er in der Lage, sich ohne zu ermüden im schnellen Lauf (GS 10) über alle Schnee- und



Eisflächen zu bewegen, akrobatische Sprünge über Gletscherspalten zu wagen (Körperbeherrschung +7), ja sogar gelegentlich (jede Stunde einmal für eine Minute) ein uneinholbares Tempo (GS 20) anzuschlagen, so daß es insgesamt scheint, als würde er über das Eis hinwegfliegen. Schon so mancher Stamm ist durch diese Gabe aus höchster Not gerettet worden, aber so mancher Stammeszauberer soll dafür auch mit seinem Leben bezahlt haben. So singen die Nivesen.

Wie bereits erwähnt, kann der Schamane den Zauber auch auf eine andere Person seiner Wahl legen.

Dauer: Das Ritual dauert etwa eine halbe Stunde, die Wirkung hält daraufhin bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Danach ist der Schamane völlig ausgepumpt und mehrere Stunden lang nicht in der Lage, irgendeine körperliche Anstrengung zu unternehmen.

Kosten: 3W6 ASP; pro Stunde, die er gelaufen ist, erleidet er nach Ablauf der Wirkungsdauer 1W6-2 Schadenspunkte.

Probe: IN/GE/KK (In einer anderen Landschaft als in Eis und Schnee ist der Zauber um 7 Punkte erschwert.)

Auch wenn es sich hierbei nicht um ein besonderes Zauberritual handelt, so muß doch die *Wolfsprache* der Schamanen hier noch einmal gesondert erwähnt werden, denn nur sie sind in der Lage sich mit Wölfen aller Art, vornehmlich natürlich mit den Rauhwölfen, zu verständigen.

Alle Nivesen-Schamanen beherrschen diese Kunst, was regeltechnisch bedeutet, daß sie sich mit den Rauhwölfen ohne Schwierigkeiten unterhalten und sich anderen Wölfen zumindest verständlich machen können.

Die Wolfskinder unter den Schamanen (und *jedes* Wolfskind wird irgendwann einmal den Weg des Schamanen wählen) beherrschen noch einen weiteren Zauber: Sie können sich ohne irgendeine Probe und unter Einsatz von 1W6 ASP bis zum nächsten Sonnenaufgang in einen prächtigen Rauhwolf verwandeln. Gelegentlich, vor allem bei einer schweren Verwundung, geschieht dies jedoch auch unter starker Anspannung gegen ihren Willen.

Anmerkung: Wenn Sie einen nivesischen Wolfsmenschen spielen wollen, müssen Sie sich wohl auf Abenteuer im hohen Norden beschränken, denn ein Wolfskind würde nie seine menschlichen und wölfischen Brüder verlassen – *niemals*.

Für ein Wolfskind senken Sie alle gesellschaftlichen und alle Wissenstaleute um 1 Punkt und erhöhen Sie dafür alle Naturtalente und Intuitiven Begabungen um den gleichen Betrag, jeweils zusätzlich zu den auf **Seite 50** aufgeführten Schamanen-Modifikatoren.

Rituale der Waldmenschen

Im Gegensatz zu den Nivesen ist der Schamane, Medizinmann oder Geisterseher bei den Waldmenschen eine der wichtigsten Persönlichkeiten des Stammes, an Ansehen dem Häuptling gleich. Es gibt kaum eine Tätigkeit einer Waldmenschensippe, die nicht den Beistand des Schamanen erfordern würde: Da alle Lebewesen, ja selbst unbelebte Dinge, von einer Seele, ihrem Nipakau, besessen sind, wird ein Moha den Geist stets um Erlaubnis fragen oder um Vergebung bitten, wenn er den Gegenstand benutzt, ein Tier erjagt oder eine Pflanze erntet.

Alle größeren Unternehmungen, in die viele Geister verwickelt

sind (oder sein könnten), müssen vom Schamanen geistig geleitet werden. Aus diesem Grund kann ein Schamane auch den Willen des Häuptlings brechen, indem er behauptet, die vom Stammesoberhaupt gewünschte Handlung würde gegen den Willen der Geister verstoßen.

Neben diesen tagtäglichen Ritualen muß der Schamane auch häufig – mittels Zauberei oder überlieferter Kräutermixturen – als Heiler tätig werden, denn das Leben im Dschungel ist hart und entbehrungsreich.

Zu all jenen Verrichtungen kommen noch die Zauberrituale hinzu, die den Waldmenschen eigen sind, die jedoch nur in besonderen Situationen genutzt werden:

SCHLANGENFLUCH

Technik und Wirkung: Werden schon gewöhnliche Echsen als die natürlichen Feinde der Menschen angesehen, so gelten die Schlangen als besonders verflucht: Sie gehen nicht, sie schwimmen nicht, sie fliegen nicht, nein, sie winden sich wie Gewürm, sie greifen aus dem Hinterhalt an, erwürgen und vergiften ihre Opfer, und kein Mensch ist vor dem Blick ihrer starren Augen sicher.

Nur der Schamane hat Macht über die Schlangen, und mit dem *Schlangenfluch* kann er diese Macht ausüben: Er kann entweder alle Schlangen der näheren Umgebung (Stufe mal 10 Schritt) auf einen Gegner hetzen, den er für besonders verdammenswert hält (a), er kann einen Menschen langsam in ein schlangenartiges Wesen verwandeln, was für gewöhnlich mit den übelsten Verbrechnen geschieht, bevor man sie aus dem Stamm austößt (b), oder er kann einem beliebigen Ast oder Stock die Eigenschaften einer ihm bekannten Schlange geben, die sich dann um *einen* Gegner wickelt oder ihn zu beißen und vergiften sucht (c).

Das vorbereitende Ritual ist stets dasselbe: Der Schamane muß ein getrocknetes Schlangenhertzen essen, sich alle Haare abrasieren und sich in einem Kreis aus Schlangenknochen auf dem Boden winden.

Dauer: Das vorbereitende Ritual erfordert etwa sechs Stunden. Dafür ist der Schamane bis zum nächsten Neumond in der Lage, einmal pro Tag unter einer der drei genannten Wirkungen zu wählen. Die Konzentration auf die eigentlichen Zauber dauert jeweils etwa 5 Minuten. Wirkung (a) hält etwa 1 Stunde an, Wirkung (c) bis die künstliche Schlange ihren Auftrag erfüllt hat. Wirkung (b) ist permanent, jedoch dauert die Verwandlung etwa einen Monat: Dem Opfer fallen die Haare aus und es bekommt eine schuppige Haut, eine gespaltene Zunge und einen starren Blick (was insgesamt in CH -7 resultiert); es erhält zusätzliche Gelenke und wird schlangendürr (GE +2). Schließlich verliert es die Fähigkeit zu sprechen und alle Erinnerungen an sein vorheriges Leben. Es bewegt sich halb gehend, halb kriechend fort, durchstreift ohne Sinn und Ziel die Wälder und darf zu diesem Zeitpunkt von jedem Krieger des Stammes erschlagen werden.

Kosten: 1W6 ASP für das vorbereitende Ritual; 3W6 ASP (a); 5W6 ASP (b); 2W6 ASP (c)

Probe: MU/MU/KK für das vorbereitende Ritual; jeweils MU/CH/KK für die einzelnen Wirkungen, wobei bei (b) noch die Magieresistenz des Opfers eingerechnet werden muß.

TABUZONE

Technik und Wirkung: Es ist unter den Waldmenschen üblich, bestimmte Gebiete des Dschungels zu meiden, weil sie entweder



als geheiligt oder als verflucht gelten. Dazu zählen Beerdigungsstätten, an denen die Satuul hausen, ehemalige Kampfplätze, Elefantenfriedhöfe und ähnliche Orte. Um sicherzustellen, daß kein Unwissender oder Übelwollender sich an diese Orte verirrt, muß der Schamane dafür Sorge tragen, daß diese Stätten nicht betreten werden. (Häufig ist eine solche Tabuzone nicht der einzige Schutz eines geheiligten Ortes, denn die Mohas verstehen sich auch auf das Anlegen verschiedenartigster Fallen...)

Der Schamane umschreitet hierzu mehrfach das Areal, das er zur Tabuzone erklären will, wobei er an geeignet erscheinenden Orten entsprechende Zeichen – meistens federgeschmückte und schädelgekrönte Stäbe – um die Zone herum errichtet, die Luft mit dem Rauch geheiligter Kräuter erfüllt und Stein- und Knochensplitter aussät. Nur wer sich zum Zeitpunkt des Rituals zusammen mit dem Schamanen in der Tabuzone aufhält, ist von der folgenden Wirkung ausgenommen:

Wer immer das verzauberte Gebiet betreten will, muß eine Mutprobe ablegen, die um den eigenen Aberglauben und zudem noch um die Stufe des Schamanen erschwert ist. Gelingt die Probe, so bemerkt der Eindringling überhaupt nicht, daß er eine Grenze überschritten hat. Mißlingt die Probe jedoch, so kann er nicht in die Zone eindringen, da er von unerklärlicher Furcht überfallen wird. Würfelt der Spieler bei der Mutprobe gar eine 20, dann ist es, als würde der Eindringling von einem HORRIPHOBUS getroffen. Die Tabuzone ist halbkugelförmig und kann maximal einen Radius von (Stufe des Schamanen) in Schritt haben. Es soll gerichtetweise sogar permanente Tabuzonen (vor allem in den sogenannten Echensümpfen) geben, die mit steinernen Stelen begrenzt sind. Die Warnzeichen haben im allgemeinen nichts mit der Wirkung zu tun – es ist also nutzlos, die Schädelpfähle auszureißen. *Dauer:* Das Ritual muß bei Sonnenuntergang begonnen werden und dauert eine Stunde. Wie lange die Tabuzone wirken soll, entscheidet der Schamane.

Kosten: 3W6 ASP

Probe: IN/CH/KK (erschwert um die Anzahl der Wochen, die der Zauber wirken soll)

STIMME DES NIPAKAU

Technik und Wirkung: Der Schamane berührt den Gegenstand, die Pflanze oder das Lebewesen, dessen Schutzgeist er befragen will, und versetzt sich mittels eines Kräuterrauchs in eine Trance. Während diese Wirkung anhält, kann er mit den Sinnen des Wesens sehen und auch dessen Erinnerungen im stillen Zwiegespräch erforschen.

Anmerkungen: Auch wenn die Waldmenschen dies glauben, so ist kaum ein Gegenstand und bei weitem nicht jede Pflanze beseelt. Man kann eher annehmen, daß die Pflanzen häufig Mindere Geister beherbergen (hier findet ein Übergang von Erde zu Luft und Wasser statt), und mit diesen treten die Schamanen dann in Kontakt. Bedauerlicherweise sind diese Geister kaum in der Lage, sich verständlich auszudrücken, ja nicht einmal, ihre Erinnerungen zu ordnen, so daß der Sucher meist einen wirren Eindruck aller Ereignisse erhält, die geschehen sind, seit der Geist in dieser Pflanze wohnt. Der Geist kann zwar mit allen Sinnen wahrnehmen, jedoch nur bis zu einer Reichweite von etwa einem Schritt Entfernung. Wenn der Schamane eine tatsächlich beseelte Pflanze (je größer eine Pflanze ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß sie auch

eine Seele, einen Nipakau, besitzt) befragt, so erstreckt sich deren Wahrnehmung nur auf solche Reize wie Licht, Wind, Feuchtigkeit oder Berührung, dafür kann ein alter Baum seine Erinnerungen weit deutlicher wiedergeben und auch besser ordnen.

Beim Befragen eines Gegenstandes sollten Sie sich an der OBJECTUM STUMM-Formel orientieren, bei einem Tier an DAS SINNEN FREMDER WESEN.

Dauer: etwa eine Stunde

Kosten: 1W6+3 ASP

Probe: IN/IN/CH (+3 für Tiere, +7 für Pflanzen und +13 für unbelebte Gegenstände; nochmals erschwert um 7 Punkte, wenn der Schamane nach einem konkreten Ereignis sucht)

Orkische Schamanenzauber

Die Schamanen der Schwarzpelze haben in letzter Zeit eine traurige Berühmtheit erlangt, war es doch offensichtlich ihre Zeichen-deuterei, die die Stämme der Orks dazu brachte, erneut über die Länder der Menschen herzufallen.

Vielorts sah man dann auch, daß sie in den vordersten Reihen ihrer Heerhaufen mitkämpften und so viel für den Zusammenhalt und die Moral ihrer Krieger taten. Alle Bereiche deuten zudem darauf hin, daß die Diener Brazoraghs, wenn sie auch bisweilen als Priester angesehen werden, keinerlei magische Kraft besitzen, die Tairachpriester allerdings sehr wohl in der Lage sind, mächtige Zauberei zu wirken. Letztere müssen somit als Schamanen angesehen werden, und vielleicht gar als diejenigen, die von den Stammeszauberern über die mächtigsten Kräfte überhaupt verfügen. Zusätzlich zu den folgenden Ritualen verfügen die Tairachpriester noch über ein phänomenales Gedächtnis, das es ihnen erlaubt, sich allein durch die Kraft ihres Willen Handlungen, Erzählungen, Schriften und Bilder so zu merken, als seien sie auf ewig in Stein gemeißelt.

KHURKACHAI TAIRACHI – TAIRACHS KRIEGER

Technik und Wirkung: Allein durch Kraft und Willen kann der Orkschamane mit diesem Rituale verstorbene Lebewesen zu Untoten auferstehen lassen. Die wandelnden Leichname können zu nichts anderem eingesetzt werden als einen oder mehrere vom Schamanen benannte Gegner anzugreifen. Die Untoten besitzen die gleiche "Lebensenergie" wie die ursprünglichen Körper; ihre AT- und PA- Werte sind jedoch jeweils um 5 Punkte vermindert. *Dauer:* Das eigentliche Ritual erfordert nur, daß der Schamane die Leiche mit der Knochenkeule berührt. Die entstehenden Untoten zerfallen beim nächsten Sonnenaufgang.

Kosten: 1W6 ASP pro Untoter

Probe: MU/CH/KK +7 (Sollen mehrere Untote zugleich erweckt werden, so ist die Probe nochmals um deren Anzahl erschwert.)

BRAZORAGH GHORKAI – BRAZORAGHS HIEB

Technik und Wirkung: Der Schamane muß sich selbst und seine Keule mit dem Blut eines frisch getöteten Stieres einreiben und dabei mehrfach den Herrn der Jäger und Kämpfer um Kraft anrufen.

Gelingt das Ritual, so erhält der Schamane eine überirdische Kampfkraft: Wann immer er in einen Kampf eingreift, sind seine AT- und PA-Werte um je 2 Punkte verbessert, seine Selbstbeherr-



schung steigt um 7 Punkte, und er richtet 3 zusätzliche TP mit seiner Waffe an. Die beeindruckendste Wirkung ist jedoch sicherlich, daß derjenige, der von der Waffe des Schamanen getroffen wird, auf der Stelle eine Kraftprobe ablegen muß, um von der Wucht des Hiebes nicht W6 Schritt zur Seite geschleudert zu werden, gerade so, als hätte ihn ein mächtiger Stier auf die Hörner genommen.

Das Ritual kann auch auf andere Orks angewendet werden.

Dauer: Die eigentliche Beshwörung von Brazoraghs Kraft dauert etwa eine halbe Stunde; die Wirkung hält dann bis zum nächsten Sonnenaufgang an.

Kosten: 5W6 ASP

Probe: MU/KK/KK +5

M'CHAR UTRAK RIKAI – RIKAIS ALCHIMIE

Technik und Wirkung: Auch hierfür benötigt der orkische Schamane seine Knochenkeule, mit der er nur kurz den Boden antippen muß. Auf der Stelle beginnen Pflanzen nach seinem Willen zu wachsen, zu blühen und Früchte zu tragen oder aber schlagartig zu verrotten, verfaulen und einzugehen. Der Wirkungsbereich, in dem dies eintritt, beträgt (Stufe des Schamanen) Schritt Radius. Nur der Schamane selbst ist von der Wirkung ausgenommen, nicht aber seine Habseligkeiten.

Der Verrottungszauber wirkt auf alles lebende oder tote organische Material. Was der Zauber bei einem Helden bewirkt, der in den Wirkungsradius gerät, bestimmt der Meister: Vom Verschimmeln aller Lebensmittel bis hin zu Krankheit und Siechtum des Helden ist alles möglich.

Im äußersten Notfall kann der Schamane die Keule auch von sich schleudern, um Tod und Verderben in die Reihen seiner Feinde zu tragen.

Dauer: Der Schamane muß den Boden nur kurz mit seiner Knochenkeule berühren (er muß sie dafür nicht einmal in der Hand halten). Die Wirkung hingegen ist permanent.

Kosten: 2W6 ASP für Wachstum, 3W6+5 ASP für Verrotten

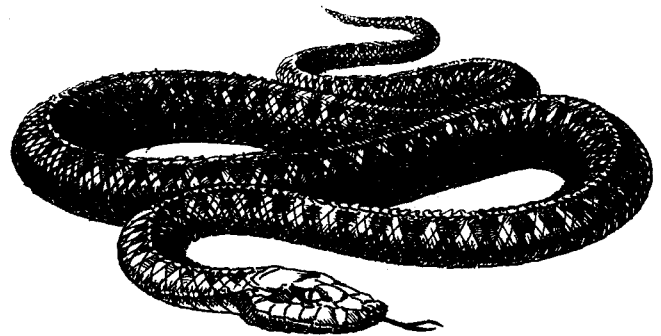
Probe: CH/FF/KK (erschwert um 3 Punkte für ein beschleunigtes Wachsen und Gedeihen, um 5 Punkte für einen schnellen Verfall und jeweils um weitere 7 Punkte, wenn der Schamane die Keule nicht in der Hand hält)

Goblinrituale

Zu unserem großen Bedauern ist uns wenig über die Kultur der Goblins bekannt, außer daß sie, allen anderslautenden Behauptungen zum Trotz, über eine solche verfügen. Fast all unser Wissen beruht auf den völkerkundlichen Forschungen der Erzmagisterin des Hesindetempels zu Ysilia, Ifirnai Thelessis, aus dem Jahre 3 vor Hal.

Die Goblins verehren zwei Himmelskräfte mit Namen **Mailam Rek dai** und **Orvai Kurim**, die wohl als Fruchtbarkeitsgöttin und als Jagdgott angesehen werden können. Diener des Jagdgottes sind uns nicht bekannt, und es scheint, daß die Priesterinnen der Mailam Rek dai (und es sind ausschließlich die Goblinfrauen, die mit der Zauberkraft oder göttlichen Visionen gesegnet sind) als Schamaninnen beider Gottheiten fungieren.

An speziellen Ritualen der Goblins ist uns somit nichts bekannt, jedoch haben sie wohl mit der Segnung der Schwangerschaft bei den Goblinfrauen (bzw. der Trächtigkeit bei den Haustieren), mit der Entgiftung und Eßbarkeit verdorbener oder anderweitig ungenießbarer Nahrung (was oftmals das Gerücht nährt, die Goblins würden alles – von Schweinemist bis zu Menschenfleisch – fressen) und mit der Herbeirufung von besonderem Glück und Geschick für eine Jagdpartie zu tun. Zudem sind die Schamaninnen wohl in der Lage, wie alle anderen ihrer Profession auch, Geister zu rufen oder zu bannen, magische Heilungen zu praktizieren und die Elemente zu beherrschen.





Die magischen Tänze der Sharisad

»...Bisweilen heißt es von einer Tänzerin (und auch just von selbiger, von deren Tanz ich gerade berichtete, sie sei eine Sharisad und mit der Gabe der Zauberei gesegnet, sie sei eines Sultans oder gar Kalifen würdig und mehr wert denn hundert Kamele. Auch wenn sich hier das Wunschdenken der heißblütigen Südländer mit alten Märchen und Mythen verknüpft — bei einem heißen Reiswein vom Balasb und einem guten Pfeifchen will ich's wohl glauben.«

—Ardo Stoorrebrandt: *Kamele und Kalifen*, Festum, 994 BF

In der Tat gibt es im angesehenen Stand der tulamidischen Tänzerinnen einige, die über die Kraft verfügen, wenn sie sie auch nur im Rahmen ihrer Tanzdarbietungen anwenden können. Dies liegt daran, daß die körperliche und geistige Anstrengung des Tanzes

dem Wirken einer magischen Formel recht ähnlich ist und auf diese Art und Weise eventuell vorhandene arkane Kräfte schon recht früh kanalisiert.

Sobald die Gabe zutage getreten ist, sucht sich die zukünftige Sharisad eine Lehrmeisterin, die selbst in den magischen Tänzen bewandert ist, denn nur eine solche kann ihr die schwierigen, formellen Bewegungen beibringen, die für die korrekte Umsetzung der Zauberkraft vonnöten sind – Ausdruck, Intuition und persönlicher Stil, unabdingbar bei allen anderen Tänzen, sind hier nur schmückendes Beiwerk. Ein magischer Tanz ist, wenn auch auf völlig andere Art und Weise, so kompliziert wie die Formeln und Gesten eines Magiers.

Die magischen Tänze

Alle Tänze der Sharisad weisen folgende Gemeinsamkeiten auf: Sie dauern etwa 15 bis 20 Minuten. Die Reichweite der Zauberkwirkung beträgt ca. 7 Schritt Radius um die Tänzerin. Innerhalb dieser Zone fällt der Zauber auf jeden Zuschauer, der die Sharisad betrachtet, wenn bei den Tänzen nichts anderes angegeben ist. Die Tänzerin kann also eine große Anzahl von Personen in ihren Bann ziehen. Die besondere Art der Zauberei umgeht jegliche Form von Magieresistenz, einmal abgesehen von Schutzamuletten gegen Beherrschungszauber.

Auch wenn die entsprechende Probe auf einen Tanz nicht gelingt und er seine spezifische Magie nicht entfaltet, so wohnt doch allen Tänzen stets folgender Zauber inne: Die Zuschauer glauben, während des Tanzes Musik zu hören und haben im Anschluß das Gefühl, einem seltenen und wundersamen Schauspiel beigewohnt zu haben.

Die Zauberkraft beträgt zu Beginn des Abenteuerlebens der Sharisad für alle Tänze 3 und kann, wie in der Heldinnenbeschreibung bereits erwähnt, pro Stufe um maximal 2 Punkte pro Tanz gesteigert werden. Dafür stehen der Tänzerin jeweils 21 Würfelwürfe zur Verfügung.

Die sieben magischen Tänze sind im Einzelnen:

Tanz der Liebe

Ein langsam beginnender, sinnlicher Tanz von etwa einer Viertelstunde Dauer, der zum Ende hin immer schneller wird.

Alle Zuschauer verfallen der Tänzerin in blinder, leidenschaftlicher Liebe (und dies kann durchaus lästig sein): Einen Tag lang werden sie versuchen, der Heldin jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihr gefällig zu sein. So lange sie unter der Wirkung des Zaubers stehen, verlieren sie zudem einen Punkt ihrer Klugheit.

Probe: CH/CH/CH

Kosten: 7 ASP

Wirkungsdauer: ein Tag

Tanz der Freude

Mit diesem, locker, fast spielerisch erscheinenden Tanz werden Schmerzen gelindert, Wunden, Vergiftungen und Krankheiten des Körpers und der Seele geheilt: Jeder Zuschauer erhält einen durch Wunden, Krankheit oder Vergiftung verlorenen Lebenspunkt zurück, die Wirkung aller Gifte und Krankheiten bis zur halben Stufe der Tänzerin wird geheilt.

Will die Sharisad einen bestimmten Menschen heilen, so tanzt sie nur vor diesem allein und kann bis zu 10 Schadenspunkte heilen oder eine Krankheit oder Vergiftung bis zur 5. Stufe beenden. Soll eine Krankheit der Seele geheilt werden, so gilt die Probe für den Tanz gleichzeitig als Probe auf Seelenheilkunde. Bei Mißlingen besteht jedoch keinerlei Gefahr für den Patienten.

Negative Eigenschaften können mit diesem Tanz nicht gesenkt werden.

Ein Tanz der Freude dauert etwa eine Viertelstunde; die Wirkung kann sich pro Zuschauer nur einmal am Tag manifestieren.

Probe: KL/CH/CH

Kosten: 7 ASP

Wirkungsdauer: permanent

Tanz der Ermutigung

Ein schneller, kriegerisch anzusehender Tanz voll heftiger Gesten, der meist mit dem Krummsäbel vollführt wird, etwa 10 Minuten dauert und die Tänzerin leicht an den Rand der Erschöpfung treiben kann.

Der Tanz stärkt das Selbstvertrauen und erhöht dadurch den Mutwert aller Zuschauer um einen Punkt, bei einer Gruppe von maximal 5 Zuschauern sogar um 2 Punkte, mit allen dadurch eintretenden Veränderungen der Kampfwerte, der Magieresistenz usw.

Probe: MU/CH/GE

Kosten: 7 ASP pro Person

Wirkungsdauer: ein Tag



Tanz der Wahrheit

Bei diesem langsamen, schlangengleichen Tanz von zehn Minuten Dauer erhält die Sharisad einen kurzen Einblick in die Gedankengänge von bis zu drei Zuschauern. Sie kann klare Gedankenbilder empfangen, Pläne und Absichten erkennen – wenn sich das "Opfer" nicht gerade ausschließlich auf die Tänzerin konzentriert und an nichts anderes mehr denken kann.

Probe: CH/CH/GE

Kosten: 7 ASP pro Person

Wirkungsdauer: Die Tänzerin kann für etwa 10 Sekunden Dauer die fremden Gedanken erfassen.

Tanz der Erlösung

Mit diesem ebenfalls sehr ruhigen Tanz, der etwa eine halbe Stunde dauert, kann eine Person von allen leidvollen, beängstigenden oder Haß auslösenden Beherrschungszaubern (und auch Hexenflüchen) befreit werden. Bedauerlicherweise wirkt der Tanz nicht gegen den EIGNE ÄNGSTE..., da das Opfer die Darbietung nicht wahrnehmen kann.

Probe: MU/CH/KK

Kosten: 12 ASP

Wirkungsdauer: permanent, jedoch kann der Beherrschungszauber wiederholt werden

Tanz der Bilder

Ein dem Mouzmazar ähnlicher, jedoch nur etwa eine Viertelstunde dauernder Tanz, der in allen Betrachtern Halluzinationen auslöst: Die Zuschauer sehen während des Tanzes eine rasche Folge sich ständig verändernder Farben und Bilder, die, je nach dem Willen der Sharisad, beruhigend, wohltuend, erquickend oder aber bestürzend, erschreckend und grausam sein können. Zum Darstellen konkreter Szenen und Erlebnisse ist der Tanz jedoch nicht geeignet.

Probe: CH/KK/KK

Kosten: 9 ASP

Wirkungsdauer: Dauer des Tanzes

Tanz ohne Ende

Diese "Krone aller Tänze" enthält Elemente aus allen bislang genannten Tänzen, zeitweilig in schneller Folge kombiniert, dann wieder fast bewegungslos langsam. Gegen Ende des Tanzes, etwa nach zwanzig Minuten Darbietung, fallen alle Zuschauer in einen tranceähnlichen Zustand, in dem sie glauben, der Tanz dauere immer weiter fort. Sie sind nicht ansprechbar, können sich nicht bewegen (und wollen es auch gar nicht).

Probe: KL/CH/KK

Kosten: 13 ASP

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zwei Tänze der rastullahgläubigen Novadi-Sharisad

Die bisher genannten sind die sieben magischen Tänze, die einer nicht rastullahgläubigen, magiebegabten tulamidischen Tänzerin zur Verfügung stehen. Ist Ihre Heldin jedoch eine fromme Novadi, so kann sie noch zwei weitere Tänze erlernen. Jedoch nur solchen ausgewählten Frauen wird diese Gabe zuteil, "auf die Rastullahs strahlendes Auge mit Wohlgefallen blickt". Das bedeutet: Wenn Ihre Heldin kein gottgefälliges Leben führt oder gar vom Glauben abfällt, wird sie die Fähigkeit verlieren, die beiden magischen Novadi-Tänze aufzuführen.

Anmerkung: Ohne hier den Zauber von den Tänzen und die Göttlichkeit von Rastullah nehmen zu wollen, muß hier zum einen gesagt werden, daß die Tänze der Novadi-Sharisad natürlich auch nur innerhalb der novadischen Gemeinschaft weitergegeben werden, und daß sie mit derselben religiösen Inbrunst gelehrt und aufgeführt werden, die auch den zwölfgöttlichen Mirakeln zu eigen ist. Wenn die Novadi-Sharisad also die Fähigkeit verliert, die Tänze mit Zauber zu erfüllen, so liegt dies nicht unbedingt an einer Strafe Rastullahs, sondern eher an mangelndem Gott- und Selbstvertrauen...

Auch für die zusätzlichen Tänze beträgt die Zauberkunstfertigkeit zu Beginn des Spiels jeweils 3 und kann um 2 Punkte pro Stufe erhöht werden. Der novadischen, rastullahgläubigen Tänzerin stehen für die Steigerung ihrer Fertigkeiten in allen neun Tänzen insgesamt 27 Würfelwürfe pro Stufe zur Verfügung.

Tanz der Weisheit

Dieser langsame und hochkomplizierte Tanz von fast einer halben Stunde Dauer erhöht den Klugheitswert aller Zuschauer um einen Punkt. Nach Ende der Vorführung sind sie sogar für die Dauer einer Stunde so scharfsinnig, daß sie wahre von lügenhafter Rede unterscheiden können. Aus letzterem Grund gehört die Darbietung einer Sharisad auch, wann immer möglich, zu einer geschäftlichen oder politischen Besprechung aller Hairans und Scheiks, Sultane und Kalifen.

Probe: KL/CH/GE

Kosten: 15 ASP

Wirkungsdauer: eine Stunde/ein Tag

Tanz der Unantastbarkeit

Dieser Tanz, der eine Viertelstunde dauert, ähnelt einem Gebet – die Sharisad tanzt ihn nur für Rastullah und duldet dabei keine Zuschauer. Während des Tanzes baut die Tänzerin ein magisches Schutzfeld um sich herum auf, das bis zu 8 TP abfangen kann. Regeltechnisch wird dieser Schutz wie der Zauber ARMATRUTZ gehandhabt.

Probe: MU/CH/CH

Kosten: 2 ASP pro RS-Punkt

Wirkungsdauer: eine Stunde



Von den Magierakademien

»...Allhier zu Yaquirfest (bei Punin, Anm.d.Ü.) fand ich den Conventus, wie die Magier ihre große Versammlung nennen, die sie alle sieben Jahre abhalten, und es waren auch Vertreter aller Schulen und Orden zugegen, um in ihrer "mehrtausend-jährigen Tradition" Recht zu sprechen über Ihre Mitglieder, über die Gründung neuer Akademien und die Schließung alter Schulen zu beraten und darüber, welche Zauberei dem Horas gefällig und somit zu lehren sei. Anwesend waren Magi und Magae aus...«

—Aus einem Bericht des Hesindegeweihten Crebonius von Belhanka über den Konvent von 446 v.BF, aus dem Jahre 447 v.BF, getreulich übersetzt ins Garethi, es folgt eine Aufzählung von 16 Magierschulen und 5 Hermetischen Orden; dieses Dokument gilt als die erste vollständige Übersicht über die aventurische Gildenmagie, Original in der Puniner Akademie, Erstabschrift im Hesindetempel zu Kuslik

Wie Sie bereits aus den Kapiteln **Formeln, Gesten, Zauberkünste und Erlernen von Zaubersprüchen** erfahren haben, erlernen die Magierinnen und Magier ihre Kunst entweder bei einem persönlichen Lehrmeister oder – weitaus häufiger – an einer der aventurischen Magierakademien.

Das Leben auf der Akademie

Wenn sich bei einem Kind die Gabe zeigt, dann werden die Eltern meist freudig zur nächsten Akademie eilen, um ihren Sohn oder ihre Tochter der ersten Prüfung zu unterziehen. Stellt sich hierbei heraus, daß das Kind in der Tat über die Kraft verfügt (und nicht etwa nur verzaubert oder gar besessen ist), wird es entsprechend vorgemerkt und den Eltern werden erste Anweisungen zur Erziehung mit auf den Weg gegeben. Meist wird den Eltern gleichzeitig bei Strafe untersagt, den künftigen Zögling einem anderen Lehrmeister in die Obhut zu geben.

Die eigentliche Aufnahme findet frühestens im Alter von neun Jahren (meistens jedoch erst mit zehn Jahren) statt: Das gesamte Kollegium untersucht die magische Begabung des Kindes, um festzustellen, welche Ausbildung die geeignetste für das Kind sein könnte, und um einen vorläufigen Lehrplan für die nächsten Jahre festzulegen. In seltenen Fällen wird das Kind für gänzlich ungeeignet erachtet (wenn die Kraft wieder erloschen ist), jedoch kommt es häufiger vor, daß die Magister das Kind für einen anderen Zweig der Magie besser geeignet halten und empfehlen, es an eine andere Akademie zu schicken.

Die ersten drei Jahre verbringt der *Eleve*, wie er sich jetzt nennen darf, unter der Aufsicht eines Tutors (eines älteren Mitschülers) und eines Magisters mit der Aneignung hesindegefälligen Wissens: Lesen, Schreiben, Rechnen, Geometrie und Geschichte bilden den größten Teil der oftmals trockenen Ausbildung. Das einzige, was auf spätere Zauberei hindeutet, sind erste Konzentrationsübungen, das Deuten komplexer Zeichnungen als Thesis und erste Zaubergesten. Jeder Ausbruch von echter Zauberei wird notiert und katalogisiert, in den seltensten Fällen jedoch bestraft (auch wenn das Zaubern dem Eleven eigentlich nicht erlaubt ist).

Je nach Lehrstil der Akademie kommen hierzu noch Leibesübungen und Exkursionen, aber auch solche Aufgaben wie das Ausfeigen der Labors und das Abstauben von Büchern.

Nach Abschluß dieser drei Jahre muß sich der Eleve erneut einer Prüfung unterziehen, und wenn auch diese seine Eignung für das Spezialgebiet der Akademie bestätigt (und er Fleiß und Einsicht bei seinen bisherigen Studien gezeigt hat), darf er sich nun *Novize* nennen und wird in die Weihen der Zauberei eingeführt. Erscheint der Eleve als ungeeignet, so wird er entweder an eine passende Akademie versetzt oder ein passender privater Lehrmeister für ihn gesucht.

Die Novizen werden jetzt in den Grundbegriffen der Alchimie, der Rhetorik und in Bosparano unterwiesen – viel wichtiger ist aber, daß ihnen während der nächsten drei Jahre beigebracht wird, wie sich ihre Kräfte lenken, kanalisieren und nutzbringend einsetzen lassen. Dazu dienen zum einen wieder Konzentrations- und Meditationsübungen, zum anderen aber auch die sogenannten "Novizenzauber", die darauf hinzielen, die Kraft portionsweise fließen zu lassen, die Kraft an einen Ort zu richten und dergleichen mehr. Der erste, kontrolliert hervorgebrachte "richtige" Zauber ist meist ein schweißtreibendes, aber ungeahnt beglückendes Erlebnis für die Novizen.

Die letzten zwei Jahre darf der Lehrling sich jetzt *Studiosus* nennen; dafür gelten sie auch als der anstrengendste Abschnitt in der Ausbildung zum Magier: Seminare in Magietheorie, Spezialvorlesungen zu einzelnen Zaubern bei den verschiedenen Magistern und Gastvorlesenden, ständige Repetition des Gelernten, eine Prüfung nach der anderen – und dabei nicht die "Haushaltspflichten" zu vergessen, wie Bibliotheks- und Stubendienst, Tutorium, Botengänge für die Magister und dergleichen mehr, von der Körperertüchtigung, den Götterdiensten und dem Kopieren von Büchern einmal ganz abgesehen. Wahrlich, ein Studiosus hätte besser zwei Tage für einen, damit er sich bisweilen in Borons Arme flüchten kann!

Während des gesamten Studiums haben die Eleven, Novizen und Studiosi nur wenig Ausgang (nominell, um ihre Eltern zu besuchen), ist ihnen jegliche Form von Zauberei außerhalb der Akademiemauern strengstens verboten, eine Beschäftigung mit allen, nicht dem Studium dienenden Beschäftigungen, will heißen, das Zechen und Herumstreunen, wird äußerst ungern gesehen – aber nichtsdestotrotz handelt es sich bei den zukünftigen Magi und Magae natürlich um Heranwachsende, die sich ihre eigene Freiheit nehmen: Streiche, Rangeleien, Imponiergehabe; all dies ist ebenso an der Tagesordnung wie die ersten Begegnungen mit dem anderen Geschlecht. (Es gibt keine Akademie, die nicht Knaben und Mädchen gleichberechtigt aufnimmt, und in vielen sind ausschließlich die Schlafräume voneinander getrennt, was wiederum Raum für "Mutproben" der verschiedensten Art bietet.)

Den Abschluß der achtjährigen Lehrzeit bildet die *examinatio*, die Abschlußprüfung. Hierbei muß der zukünftige Magier nicht nur seine theoretischen Kenntnisse, etwa in der Alchimie und in den klassischen Sprachen (*disputatio*), sondern vor allem seine praktischen Fertigkeiten unter Beweis stellen: In allen Zaubern, die die Akademie als Hausprüche betrachtet, muß ein Vorzaubern (*demonstratio*), teilweise unter erschwerten Bedingungen, gelingen. Die *examinatio* zieht sich (zum einen wegen des erforderlichen Kraftaufwandes, zum anderen, weil meist zwei Wiederholungen der Einzelpfahrungen erlaubt sind) oft über ein Vierteljahr, während



dem es dem Studiosus strengstens untersagt ist, das Gelände der Akademie zu verlassen. Gelingt die Prüfung, so folgt meist ein Gelage der erfolgreichen Abgänger, das so manchen Wirt schon in Angst und Schrecken versetzt hat.

Mißlingt jedoch die Mehrzahl der Prüfungen, dann ist der Studiosus gezwungen, ein weiteres Jahr auf der Akademie "nachzusitzen".

Wenn wieder Klarheit in die Köpfe der Studiosi eingezogen ist, folgt nach einem Hesindienst, einer rituellen Waschung und der Laudatio des Schulleiters die feierliche Übergabe von Buch, Stab und Siegel: Jeder Abgänger erhält eines der Bücher, das er im Laufe seiner Lehrzeit abgeschrieben hat, und den unter Aufsicht mit dem ersten Stabzauber belegten Zauberstab (meist übrigens Teil der *demonstratio*). Sodann wird dem zukünftigen Magier das Zeichen der Akademie in die (meist rechte) Handfläche gestempelt, tätowiert oder gebrannt. (Fast alle Schulen bevorzugen mittlerweile den magischen Siegelstock, der auch komplizierte, kaum zu fälschende Muster erlaubt.)

Den Höhepunkt der Zeremonie bildet jedoch der feierliche Segen, der zwar je nach Göttergefälligkeit des Instituts unterschiedlich ausfallen kann, jedoch immer mit der rituellen Formel endet: "Gehe hin in die Welt, um Wissen zu erlangen und Wissen zu mehren, die Kunst zu fördern und weise zu nutzen, wie es seit altersher dein Recht und deine Pflicht ist, *adeptus*."

Die Magierschulen Aventuriens

Im Folgenden stellen wir Ihnen alle zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Werkes bekannten und anerkannten Akademien Aventuriens vor. Nur Abgängerinnen und Abgänger dieser Schulen gelten als "Akademimagier" mit allen damit verbundenen Vorteilen und Beschränkungen.

Die Beschreibungen zeigen, daß Magier nicht gleich Magier ist, sondern daß vielmehr – wie auch bei den Kriegerakademien – erhebliche Unterschiede zwischen den Abgängern der verschiedenen Institute bestehen, die sich nicht nur in spielrelevanten Daten messen lassen, sondern auch einen erheblichen Einfluß darauf haben, wie Sie Ihren Magus oder Ihre Maga im Spiel darstellen sollten.

In Form, Organisation und Stellung bestehen nämlich beträchtliche Unterschiede zwischen den einzelnen Akademien: Die *Acade-*

mia der Hohen Magie zu Punin ist als Herz und Hirn der Gildenmagie hochangesehen, während die *Al-Achami zu Fasar* bestenfalls verrufen und das *Konzil im Raschtulswall* schlichtweg unbekannt sind. Die meisten Akademien legen großen Wert auf eine offensichtliche Ausrichtung zwischen weiß und schwarz, auf ein klar abgegrenztes Spezialgebiet und einen festen Lehrplan; hingegen glaubt das *Seminar der Verständigung und Heilung zu Donnerbach*, auf alle drei Dinge verzichten zu können.

Fast alle Akademien vermeiden jedwede Verwicklung in weltliche Machtpolitik und sind stolz auf ihre finanzielle Unabhängigkeit – was man von den Dienstmagiern des *Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva* und den "Basarkrämern" von *Khunchom* nicht behaupten kann. Und selbst zu der Definition einer Akademie als Schule mit festem Ort und Lehrkörper gibt es eine Ausnahme: Formell gesehen existiert der *Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen* überhaupt nicht – wie sich Lehrer und Schüler finden, ist immer wieder ein Wunder der Hesinde.

Die *Halle der Metamorphosen zu Kuslik* gilt als die älteste nachweisbare Gründung (1813 v.H.), obwohl die Akademien im tulamidschen Siedlungsraum mit Sicherheit weitaus älter sind.

Aber auch von den einstmalen stolzen Magierschulen sind viele den Weg alles Derischen gegangen: Die *Thaumaturgische Akademie zu Havena* geriet während der Magierkriege in Verruf, als sie in Havena eine tyrannische Magokratie errichtete. Ihr Wirken gilt nicht nur als Ursache für ihren eigenen Untergang, sondern auch für das noch heute geltende Verbot der Ausübung jeglicher Zauberkunst in Havena; das *Phantasmagorische Institut in Neetha* (eine weiße Illusionsschule) mußte vor 100 Jahren mangels Interesse aufgelöst werden; die *Halle der letzten Geheimnisse zu Selem* wurde verlassen, da sie durch ständige Dämonenpräsenz unbewohnbar geworden war, ihre Bücher ruhen jetzt zum Teil in der Silem-Horas-Bibliothek; die *Accademia Arcomagica Horasiensis Imperatrice* zu Bosparan wurde samt ihrer Bibliothek dem Erdboden gleichgemacht, und dergleichen Beispiele mehr.

Leider reicht in dieser allgemeinen Betrachtung der Platz nicht aus, um auf jede einzelne Schule, ihren Lehrkörper oder ihr Spezialgebiet detaillierter einzugehen. Aus diesem Grunde haben wir jeder Beschreibung ein Standardformat gegeben, das die wichtigsten Werte zusammenfaßt. Bei einigen Akademien haben wir uns die Freiheit genommen, sie etwas genauer zu beschreiben, um Ihnen ein Gefühl für die unterschiedlichen Facetten der gildenmagischen Kunst zu geben. Weitere Detailbeschreibungen finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, und wir hoffen, Ihnen demnächst einige weitere Akademien im **Aventurischen Boten** vorstellen zu können.

—Der genaue *Name der Akademie* gibt an, wie sich die Schule in offiziellen Verlautbarungen bezeichnet.

—Das *Spezialgebiet* benennt den oder die Bereiche der Magie (z.B. »Illusion«), deren Erforschung und Verbreitung sich die Akademie gewidmet hat. Zauberei dieses Spezialgebietes können von Magiern oder Magierinnen um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden. Zum Spezialgebiet können auch Sprüche der Druiden, Elfen, Schelme und Hexen gehören – oder besser, deren gildenzauberische Entsprechung.

—Die *Ausrichtung* der Schulen in Weiße, Graue und Schwarze Magie ist eher willkürlich. Sie erfolgt gemäß des Codex Albyricus

Das Gildensiegel

Das Siegel der Magiergilden, ja der Akademie selbst wird den zukünftigen Adepten mittels eines Siegelstempels aus Amulettmetall in der rechten Handfläche (seltener an anderem Orte) appliziert. Es ist unvergänglich, läßt sich nicht abwaschen, ja nicht einmal mit der Haut abziehen, denn wenn die Haut nachgewachsen ist, erscheint auch das Siegel wieder. Das Geheimnis dieses Zeichens mag in der benötigten Zaubertinte liegen, wahrscheinlich aber im Siegelstock, der mit einem gestaltverändernden Zauber belegt ist.

Es entspricht übrigens nicht der Wahrheit, daß Schwarzmagier das Siegel in der linken Hand tragen, während alle anderen die rechte bevorzugen. Genausowenig stimmt die Behauptung, daß die Siegelstempel nur in Punin gefertigt werden können. Vielmehr haben alle Spektabilitäten Kenntnis vom entsprechenden Zauber-Prozeß.



aus dem Jahre 446 vor Hal, der ersten verbindlichen Rechtsordnung für Magier und der Ahndung magisch begangener Verbrechen:

»...So soll eyne iede Halle & Gilde & Schule sich erklären, welchem Zweyge der arkanen Lehre sie sich verpflichtet fyhlet: dem Wege der lincken Handt, dem Wege der rechten Handt oder beyder. Dies soll geschehen ohn Ausnahm, ohn widren Trug und Vortheyl...«

—Cod.Alb.Fol.VII, S.XIV

Auf das Spiel hat dies nur wenig Auswirkungen, jedoch legt die Ausrichtung der Akademie meist auch die entsprechenden Beschränkungen fest. Genauer hierzu finden Sie in den Mysteria Arkana im Kapitel über die Philosophie.

—*Akademieleiter/in* und *Zahl der Lehrmeister* geben einen Überblick über den Lehrkörper der Schule, während *Zahl der Schüler* angibt, wie viele Eleven maximal unterrichtet werden. Wenn Sie als Spielleiter den Zugang zu einer Akademie erschweren wollen, so können Sie festlegen, daß ein Magus in spe eine Schule nur dann besuchen kann, wenn ihm mit W% ein Wurf kleiner gleich der Zahl der Schüler gelingt.

—Die dann folgende *Beschreibung* dient dazu, einen kurzen Überblick über die Geschichte der Akademie, ihre Lage und Ausstattung zu erhalten.

—In der Sektion über die *Veränderungen der Startwerte* finden Sie nun alle spielrelevanten Daten, die Sie benötigen, um Ihren Magier oder Ihre Magierin zu Spielbeginn auszugestalten. Hier steht, wie sich die *Talentstartwerte* verändern (verzichten Sie bei Akademie-abgängern auf eine Modifikation nach Herkunft, da deren Welt in erster Linie die Akademie und nicht die jeweilige Umgebung ist; besonders typische Veränderungen je nach Region sind in der folgenden Liste bereits eingearbeitet), ob und wie *Zauberfertigkeiten* angepaßt werden müssen, ob an der Akademie *alte, verlorengegläubte oder neu entwickelte Sprüche* gelehrt werden, ob den Abgängern *Beschränkungen* irgendeiner Art auferlegt sind und schließlich und endlich, welches die *Haussprüche* der Akademie sind.

Unter Haussprüchen verstehen wir eine Sammlung von Sprüchen, in denen die zukünftigen Zauberer so gründlich unterwiesen werden, daß sie die Schule nicht nur mit einem Bonus auf die Zauberfertigkeit der entsprechenden Formeln verlassen, sondern diese Sprüche in ihrer späteren Laufbahn auch um 3 Punkte pro Stufe steigern dürfen.

Weiterbildung für Magier

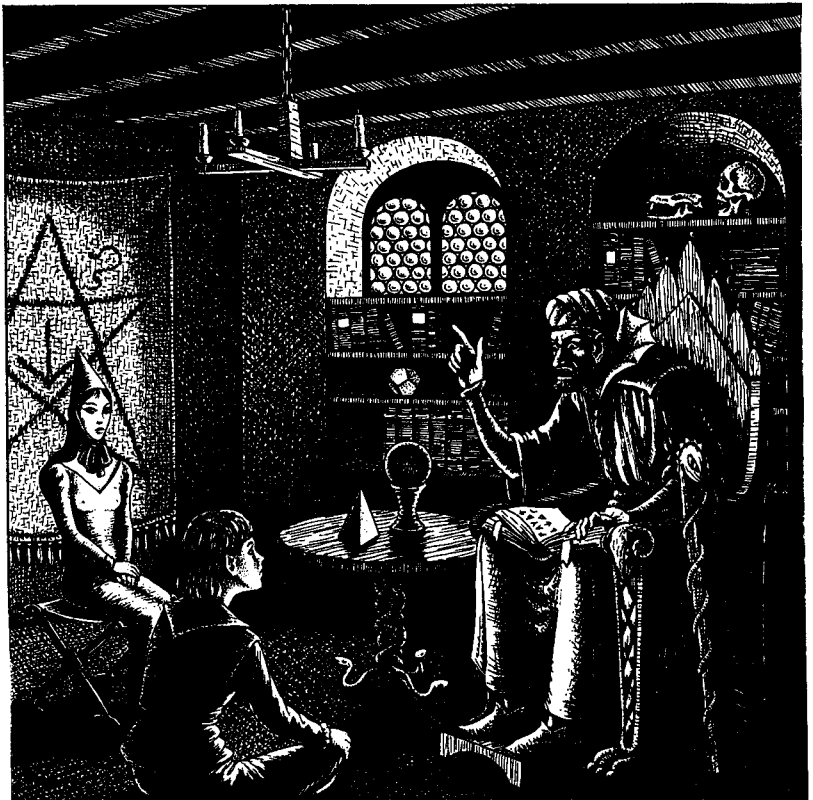
Seit einer Entscheidung der Gildenräte im Jahre 12 Hal ist es jedem erfahrenen Magus – gleich welchem Zweig der Arkanen Künste er sich verpflichtet fühlt – erlaubt, ein weiteres Jahr des Studiums auf einer Akademie seiner Wahl zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehrt Formeln und Ritualen zu vertiefen. Daß es sich bei dieser Akademie nicht um jene handeln darf, auf welcher der Magus seine Grundkenntnisse erworben hat, versteht sich von selbst.

Dieses „Zweitstudium“ nimmt den Zauberer so in Anspruch, daß er keine Gelegenheit finden wird, sich mit weltlichen Dingen zu befassen. Auch ein Studium anderer Formeln als der angebotenen ist ihm nicht möglich.

Im Spiel bedeutet dies: Ein Magier, der die 10. Stufe erreicht hat, kann sich bei einem der nächsten Stufenanstiege entscheiden, ein weiteres Mal eine der in diesem Kapitel vorgestellten Akademien zu besuchen, um sich mit den dort gelehrt Zaubern und dem Spezialgebiet der Schule eingehender zu befassen. Diese Ausbildung, die *ein Jahr* dauert und den Magier *100 Dukaten* kostet, ist so zeitaufwendig, daß er keine Talentsteigerungen durchführen kann (die 20 Talentwürfe verfallen) und auch nur Zeit für 10 Versuche zur Steigerung seiner Zauberfertigkeiten (oder eine Erhöhung seiner Astralenergie) findet.

Dafür erhält er die in der Beschreibung der Schule angegebenen Steigerungen der Zauberfertigkeiten in den Haussprüchen, die Möglichkeit, die ZF dieser Sprüche in Zukunft um bis zu 3 Punkte pro Stufe zu steigern und einen tieferen Einblick in das Spezialgebiet der Schule – verbunden mit der Möglichkeit, die ZF des Spezialgebiets demnächst um 2 Punkte pro Stufe steigern zu können. Weitere Veränderungen der Talente oder Zauberfertigkeiten kommen nicht zum Tragen, jedoch hat der Magier natürlich die Möglichkeit, ihm bislang unbekannte Formeln zu erlernen, wenn diese an der Akademie angeboten werden.

Es ist sowohl möglich, eine Schule zu besuchen, die dasselbe Spezialgebiet lehrt, in dem der Magier bereits Erfahrung hat, als auch ein zweites Spezialgebiet zu erlernen. Der Besuch von mehr als zwei Akademien ist einem Magier jedoch (mit der Ausnahme des Instituts der *Arkanen Analysen zu Kuslik*) nicht erlaubt.





ANTIMAGIE

AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG ZU GARETH

Genauer Name der Akademie: Academia Armarorum Astralis Garethiensis

Spezialgebiete: Antimagie

Ausrichtung: weiß

Akademieleiterin: Racalla von Horsen-Rabenmund

Zahl der Lehrmeister: 4

Zahl der Schüler: 24

Beschreibung: Eine Beschreibung der Räumlichkeiten der Akademie finden Sie im Band *Das Land des Schwarzen Auges* auf Seite 108.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Da in der Kaiserstadt die Politik alles und alles Politik ist, ist ein Einblick in die **Staatskunst** für die Schüler unausweichlich (+2), ebenso wie ein gewisses Grundwissen in Diplomatie (**Etikette** und **Lügen** +1). Jedoch kommt auch die körperliche Ausbildung nicht zu kurz, was sich schon des öfteren bewährt hat, wenn ein Abgänger der Akademie an der Seite eines Adligen in die Schlacht ziehen mußte: **Speere und Stäbe** +1, **Stichwaffen** -1, **Schußwaffen** +2, **Wurfwaffen** -2, **Körperbeherrschung** +1, **Selbstbeherrschung** +1

Zauberfertigkeiten: Da eine der Hauptaufgaben der Akademie seit jeher die Ausbildung von Leibwächtern für hohe Adlige des Reiches ist, wird den Eleven das Erlernen von Kampfzau-

bern fast aller Art leicht gemacht (je +1 auf den Startwert); Ausnahmen sind der **Ecliptifactus** und natürlich der **Radau**; sämtliche Beherrschungszauber außer dem **Respondami** allerdings sind nur gegen den stillen Willen des Lehrpersonals zu erlernen (je -1). Borbaradianersprüche sind selbstverständlich auf dieser Schule nicht zu erhalten, und den Adepten wird eine feste moralische Ansicht mit auf den Weg gegeben, so daß wohl die wenigsten in ihrer späteren Laufbahn diesen Zweig der Magie näher betrachten werden.

Hausprüche:

Armaturtz, Gardianum, Kampfzauber stören, Illusionen zerstören, Ignorantia Ungesehn, Arcano Psychostabilis, Blitz dich find (je +2)

Alte Formeln: Aus dem Bereich der Antimagie kennt man hier noch den **Wider Hellsicht...**, die einem Leibwächter sicherlich gute Dienste leisten kann, ebenso wie die Illusionen **Ignorantia** und **Widerwille Ungemach**, wobei die **Ignorantia**-Formel jedoch nur aus schierer Zweckmäßigkeit gelehrt wird (-1), da sie ein "unheiliges Maß an Heimlichkeit" mit sich bringt...

Anmerkungen: Daß die Examinierten dieser Akademie bis ins Innerste treu zu Kaiser und Reich stehen, versteht sich von selbst; allerdings haben sie in der Regel durchaus eine eigenständige Meinung zur Politik und wissen sehr wohl zwischen und Reichs- und Kaiser-treue zu unterscheiden, wenn sich hier einmal Differenzen auftun sollten...

HALLE DER ANTIMAGIE ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Accademia Contramagica Kusliensis – Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindens Kraft, gestiftet von Sr. Majestät König Khadan I. Firdayon

Spezialgebiet: Antimagie

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Larissa Uchakbar

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: 39

Beschreibung: Obwohl sich die Akademie selbst dem grauen Zweig zuordnet, hat sie doch einen Platz neben dem Praiostempel, in einem prächtigen, sicherlich zweihundert Jahre alten Eckhaus innerhalb der innersten Mauer gefunden.

Dies mag an der göttergefälligen Auslegung der Magie liegen, wahrscheinlicher ist jedoch, daß dies von der Tatsache herrührt, daß mehr als zwei Drittel der Zöglinge aus besseren Kreisen, ja sogar aus dem

liebfeldischen Hochadel stammen und hier vornehmlich "auf Hofmagus studieren".

Schon den Eleven wird in der Stadt mit großer Hochachtung begegnet – man kann schließlich nie wissen, ob man es mit einem Grafensohn oder einer Fürstentochter, oder vielleicht doch "nur" dem Kind Grangorers Reeder zu tun hat.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Kuslik rühmt sich feiner Lebensart, und die an der Antimagie-Schule ausgebildeten Zaubere werden auf das höfische Leben vorbereitet; demzufolge sind auch gerade in diesem Bereich die Schwerpunkte zu finden, während Naturkunde und Handwerk eher vernachlässigt werden: **Stichwaffen** +2, **Speere und Stäbe** -1, **Reiten** +2, **Schleichen** +1, **Tanzen** +3, **Betören** +1, **Etikette** +3, **Menschenkenntnis** +1, alle Natur-Talente je -1, **Geographie** +1, **Geschichtswissen** +1, **Magiekunde** -1, **Rechtskunde** +2, **Sprachen** +1, **Staatskunst** +4, alle Handwerks-Talente mit Ausnahme der **Heilkunde** je -1.

Abgänger aus Kuslik können entweder die Fertigkeit **Brettspiel** oder die **Heraldik** auf einen TaW von 3 anheben.

Zauberfertigkeiten: Wie schon erwähnt, pflegt man hier eine göttergefällige Zauberei zu lehren. Daher finden sich im Lehrplan natürlich keine Borbaradianerformeln. Aus dem Kanon der Hexen und Druidensprüche kennt man nur die antimagischen Zauber.

Besonders geschult werden in Kuslik auch die Kampfzauber (je +1 auf den Startwert), damit die späteren Hofmagi ihre Herren auch aktiv beschützen können. Der Dämonologie dagegen widmet man sich nur theoretisch (je -1) und auch die Verwandlung von Unbelebtem kann man nicht gerade zu den in Kuslik weitverbreiteten Spezialgebieten rechnen (Zu Spielbeginn dürfen nur gildenmagische Formeln und Elvensprüche, deren ZF-Startwert über 0 liegt, erlernt werden).

Hausprüche:

Beherrschungen brechen, Bewegung stören, Destructibo, Gardianum, Illusionen zerstören, Wider Hellsicht und Befehle (jeweils +2), **Kampfzauber stören, Sensibar** (je +1)

Alte Formeln: Hier hat man sich natürlich auf die Antimagie spezialisiert und kann den Novizen den **Wider Hellsicht...** (Hauspruch, s.o.) und den hochkomplizierten **Invercaro** beibringen, aber auch der **Cryptographo**, der **Sigillus** und der Bethaner Kampfzauber **Gliederschmerzen...** sind in Kuslik bekannt.

Anmerkungen: Die Kusliker Schule bietet sich an, wenn sie als Stand Ihres Magiers reich oder adlig erwürfelt haben. Die Halle der Antimagie

Neue Magierakademien

Sollten Sie weitere Schulen, Akademien oder Orden einführen wollen, so steht Ihnen das natürlich frei. Beachten Sie dabei jedoch folgende Einschränkungen:

Die Summe der Bonuswerte auf Hausprüche sollte nicht größer als 14, bei den Gebieten Heilung und Verständigung nicht größer als 21 sein. Folgt die Akademie keinem Spezialgebiet, so dürfen bis zu 28 Punkten auf die Hausprüche verteilt werden. Kein einzelner Bonus sollte mehr als +5 betragen. Den Schwerpunkt der Hausprüche sollte die Gildenmagie und/oder die Sprüche des Spezialgebiets bilden.

Die Talentwertmodifikationen sollten in ihrer Summe ausgewogen sein, ebenso die Veränderungen der Zauberfertigkeiten. Wenn dem nicht so ist, müssen sie dies durch entsprechende Vorzüge oder Einschränkungen ausgleichen.

Es können keinesfalls mehr als drei der verlorenen Sprüche oder selbst entwickelte Formeln gelehrt werden.

*



hat – vom Mittelreich abgesehen, wo man mehr auf Gareth hält – einen ausgezeichneten Ruf. Kusliker Magier führen meist ein göttergefälliges Leben und stehen auf gutem Fuße mit der Geweihtenschaft, sogar mit der des Praios.

SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten zu Perricum

Spezialgebiet: Antimagie

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Olorand von Gareth-Rothenfels

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: 45

Beschreibung: Seit nunmehr 4 Jahren leitet der 58-jährige Olorand die in einem trutzigen Granitbau auf einer Klippe vor der Stadt untergebrachte Schule. Er übernahm das Amt, als sein Vorgänger, Hilarud von Kuslik, mit 79 Jahren einer geistigen Verwirrung anheimfiel. Nun war die Perricum-Akademie sicher nicht die erste, die mit dem Problem geistig verwirrter (Anti-)Magier fertig werden mußte, doch fand Olorand eine geniale Lösung. Zusammen mit Kalina Niodas, einer Noionitin, gründete er ein Noionitenkloster der besonderen Art, das sich vornehmlich auf die Besessenheiten und Verwirrungszustände von Zauberkundigen spezialisiert hat. Inzwischen hat sich diese Einrichtung so bewährt, daß viele Akademien des Mittelreiches ihre "Problemfälle" nach Perricum schicken.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die vornehmliche Beschäftigung mit Besessenheit und die enge Zusammenarbeit mit den Noioniten führt natürlich zu einer besonderen Ausprägung bestimmter Talente: **Raufen +1, Bekehren/Überzeugen +3, Lügen +1, Menschenkenntnis +2, Fesseln/Entfesseln +1, Götter und Kulte +1, Rechtskunde +1, Heilkunde Seele +4.**

Darüber müssen natürlich einige Fertigkeiten zurückstehen, auf die sich die Studiosi nicht konzentrieren können: **Stichwaffen -1, Körperbeherrschung -1, Lesen/Schreiben -1, Sternkunde -2, Heilkunde Wunden -1, Heilkunde Krankheiten -1.**

Zauberfertigkeiten: Hexenzauber sind mit Ausnahme des **Ängste lindern** nicht erlernbar, für alle Druidenformeln außer dem **Beherrschungen Brechen** gilt ein Modifikator von -1, zudem sind sämtliche Borbaradianersprüche (Ausnahme: **Erinnerung verlasse dich**) selbstverständlich verboten.

Zwar kann ein Abgänger diese nach seinem Abschluß erlernen; sollte dies jedoch der Akademieleitung zu Ohren kommen, riskiert er seinen Abschluß und damit den Ausschluß aus der Gilde...

Wer sich mit der Austreibung von Besessenheit (also der Heilung des Geistes) beschäftigt und

sich gleichzeitig dem Weg der Rechten Hand verpflichtet fühlt, der wandelt auf einem schmalen Grat, an dessen Ende oftmals entweder die Abkehr von den Göttern oder der endgültige Wahnsinn steht. Demzufolge stammen auch die Zauber, mit denen man sich hier beschäftigt, teilweise aus Quellen, die an anderen weißen Akademien einen Aufschrei der Empörung auslösen würden:

Bannbaladin, Erinnerung verlasse dich (+2), Respondami, Somnigravis, Geister beschwören (+2), Heptagon, Ängste lindern (+2), Analüs, Eigenschaften seid gelesen, In dein Trachten, Sensibar, Nekropathia, Arcano Psychostabilis, Klugheit..., Wagemut..., Empathie.... All diese Sprüche haben einen um 1 Punkt verbesserten Startwert, wenn nicht anders angegeben.

Vollständig außen vor gelassen werden die Elementarbeschwörung, der Kampf und die Verwandlung von Unbelebtem. Alle Zauber dieser Bereiche beginnen mit einem um 1 Punkt niedrigeren Startwert. Aus jedem der Bereiche sollte ein Abgänger aus Perricum zu Beginn über höchstens 2 Sprüche verfügen.

Hausprüche:

Pentagramma, Geister austreiben, Illusionen zerstören, Beherrschungen brechen, Verwandlungen beenden, Destructibo, Reversalis (je +2)

Alte Formeln: In Perricum kennt man den **Pentagramma** (gar als Hauspruch), den **Memorabilia** (+2) und die **Traumgestalt** (+2), die eigentlich eher den Hexen zugeordnet wird.

Anmerkungen: Olorand von Gareth-Rothenfels nimmt seinen Beruf und seine Berufung sehr ernst; dementsprechend sind zwei bis drei Gottesdienste zu Ehren Borons und Hesindes in der Woche für die Eleven obligatorisch.

Es ist den Abgängern der Akademie bei Strafe untersagt, den **Erinnerung verlasse dich** und den **Memorabilia Falsifir** weiterzugeben, und es heißt, daß seine Spektabilität bei eventuellen Verstößen gegen dieses Verbot keine Gnade kennt.

BANNAKADEMIE ZU YSILIA

Genauer Name der Akademie: Lehranstalt wider den magischen Lug, Trug und Falschheit, dem Wahren und Guten und dem Aufbau Ysilias verpflichtet.

Spezialgebiet: Antimagie

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Jalna Ingrimsdottir

Zahl der Lehrmeister: 8

Zahl der Schüler: 30

Beschreibung: Die Akademie und ihre wenige Habe ist momentan in einem der Nebengebäude der ehemaligen Herzogsresidenz untergebracht, wo die Adepten

und Magister auf Strohsäcken schlafen und ihren Unterricht im Freien abhalten müssen, stets unterbrochen von den Bitten und Wünschen der Ysilier, die Geister ruhloser Verstorbener auszutreiben, Baupläne zu begutachten oder Bittbriefe an den im fernen Mendena weilenden Herzog zu verfassen.

Diese Situation verwundert nicht, denn mit dem Ogersturm gingen sowohl alle Nebengebäude der Akademie, die Bibliothek, aber auch der Lehrplan und die bisherige Lebensweise der Akademie verloren, und so hat man sich – ganz im Sinne der Göttin Tsa – auf einen kompletten, ja revolutionären Neubeginn besonnen.

Die Magister der Akademie haben neben der Tsapriesterschaft und den Befehlshabern des Aufbauregiments einen großen Einfluß auf die Geschicke der Stadt – und sie sind nicht gewillt, diesen Einfluß wieder aufzugeben, sollte die Stadt jemals zum normalen Leben zurückkehren.

Diesen Einfluß sehen die "Rohalswächter", die in der Stadt ein Ordenshaus besitzen, gar nicht gerne, und es ist zu erwarten, daß sich die Spannungen zwischen den beiden Magiergruppen bald in einem offenen Konflikt entladen...

Veränderungen der Startwerte

Talente: Da die Akademie, wie schon ihr Name vermuten läßt, dem "Wahren und Guten" verpflichtet ist, fällt das **Lügen** den Abgängern natürlich besonders schwer (-5). Diese Ehrlichkeit, und die Bereitschaft, beim Wiederaufbau Ysilias mit Hand anzulegen, haben die Magier in der Stadt ausgesprochen beliebt gemacht, was sich in ihrer handwerklichen Ausbildung niederschlägt: Alle Abgänger können zu Spielbeginn fünf Handwerkstalente nach Wunsch um je einen Punkt steigern und erhalten die Berufsfertigkeit **Baumeister** auf TaW: 3

Zauberfertigkeiten: Die rigide Auffassung der Praiospriesterschaft und weiter Teile des Mittelreiches, was den Weg der rechten Hand angeht, teilt man hier nicht, weswegen denn auch die allermeisten Sprüche den

Veränderte Werte?

Wenn Sie die alte Ausgabe der **Magie des Schwarzen Auges** kennen, werden Sie bei einigen der auf diesen Seiten aufgelisteten Akademien veränderte Hausprüche finden. Dies ist jedoch kein Grund zur Unruhe – Sie müssen Ihren über Jahre bewährten Zauberer nicht von einem auf den anderen Tag auf die neuen Bedingungen umstellen. Diese gelten nur für neu erschaffene Magier-Helden. Gehen Sie einfach davon aus, daß sich in den fast 15 aventurischen Jahren seit dem Erscheinen der Magie-Box die Lehrpläne entsprechend verändert haben. Sie erleiden dadurch keine Nachteile, können aber auch nicht auf die aufgeführten Boni zugreifen.



Zöglingen ohne besondere Bedingungen zur Verfügung stehen. Lediglich bei Borbaradianersprüchen ist man auch hier sehr zurückhaltend: An die eigenen Eleven werden sie für gewöhnlich nicht weitergegeben.

Um genau zu sein, man nimmt, was man bekommen kann, denn welchen Magister von Stand und Ruf zieht es schon ins hintertobrische Ysilia, das selbst jetzt, 10 Jahre nach dem Ogersturm, zu großen Teilen in Trümmern liegt. Als Spielleiter können Sie hier frei entscheiden, ob irgendein elfischer, satuarischer oder druidischer Spruch momentan gerade erlernt werden kann, oder ob die dazu benötigten Bücher oder Lehrmeister

gerade wieder einmal "außer Haus" sind.

Hausprüche:

Illusionen zerstören, Verwandlungen beenden, Destructibo, Beherrschungen brechen, Geister austreiben (je +2); Hellsicht trüben, Kampfzauber stören, Arcano Psychostabilis, Gardianum (je +1)

Alte Formeln: Der **Invercarno Spiegeltrick**, der noch vor dem Ogersturm in Ysilia rekonstruiert wurde, gilt als der größte Schatz der Akademie.

Anmerkungen: Da zu einer profunden Kenntnis der Antimagie auch die der anderen Spielarten

gehört, wird den Schülern dieses Institutes kaum ein Zauber verwehrt, den sie erlernen möchten; das bedeutet allerdings nicht, daß sie ihn dann auch nach Herzenslust anwenden könnten. Stellen Sie bei diesen Charakteren einfach die Verpflichtung zur moralischen Überprüfung vor jedem Zaubervorgang noch ein wenig mehr in den Vordergrund, um diesem Dilemma gerecht zu werden.

Magier aus Ysilia, die auf Wanderschaft ausziehen, sind übrigens meist bettelarm und besitzen kaum mehr als ihre Reisekutte (oftmals schon recht verschlissen), einen Brotbeutel und ihren treuen Stab.

BEHERRSCHUNG

AKADEMIE DER HERRSCHAFT ZU ELENVINA

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Spezialgebiet: Beherrschung

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Jorgen Raul Vittelbeck

Zahl der Lehrmeister: 7

Zahl der Schüler: 35

Beschreibung: Die Akademie ist zwar über die Grenzen Nordmarkens hinaus berühmt, findet in der Stadt jedoch wenig Beachtung. Die Gebäude der Schule liegen auf einem steilen Hügel mit beeindruckendem Blick über den Großen Fluß, aber genügend Abstand vom städtischen Trubel, und die Eleven, Novizen und Studiosi machen auch – im Gegensatz zu vielen anderen Akademien – nicht Schänken und Bordelle der Stadt unsicher. (Einmal ganz davon abgesehen, daß sie ohnehin nur eine Woche Ausgang pro Jahr haben.) Der mittlerweile achtzigjährige Vittelbeck gilt als Zuchtmeister, der schon geringe Verstöße gegen die Akademiordnung mit Peitsche und Brabaker Rohr ahndet. Nichtsdestotrotz gilt er als kompetent in vielen Herrschaftssprüchen und als enger Vertrauter des Herzogs.

Veränderungen der Startwerte

Talente: In Elenvina hält man sich buchstabengetreu an die vom Konvent ausgearbeiteten Curricula, so daß im Bereich der Talente, von einer gesteigerten **Selbstbeherrschung** (+2) abgesehen, keine Veränderungen anfallen.

Zauberfertigkeiten: "Weiße" Beherrschungsmagie ist ein zweischneidiges Schwert. In Elenvina versucht man allen Versuchungen der Linken Hand dadurch zu entgehen, daß man sämtliche Hexen-, Druiden- und Schelmensprüche und (natürlich) sämtliche Borbaradianerformeln aus dem Lehrplan verbannt hat: alle Startwerte -1, Ausnahme hiervon sind die druidischen und satuarischen antimagischen Zauber. Die besonders verabscheuungswürdige Dämonologie wird

sogar philosophisch-systematisch bekämpft: -2 auf den Startwert.

Dagegen kennt man sich in Elenvina recht gut mit der Antimagie aus (+1 auf alle Startwerte) und widmet sich auch der offenen und ehrlichen Kampfzauberei: **Fulminictus, Ignifaxius und Plumbumbarum** je +1.

Hausprüche:

Bannbaladin (+4); Respondami, Sensibar, In dein Trachten, Somnigravis (jeweils +2); Horriphobus, Band und Fessel (jeweils +1)

Alte Formeln: keine

Anmerkungen: Bei den Adepten aus Elenvina wird besonderer Wert auf geistige Zucht gelegt, was vor allem durch lange Meditationsübungen zu erreichen gesucht wird. Die tägliche Meditation ist für einen "Elenviner" kaum noch aus dem Leben wegzudenken, und daher ist auch seine Probe für eine Astrale Meditation um 3 Punkte erleichtert, und er erhält bei einer eventuellen *Großen Meditation* zum Stufenanstieg einen zusätzlichen ASP.

Veränderungen der Startwerte

Talente: **Dolche** +1, **Peitsche** +1, **Speere und Stäbe** -1, **Gaukeleien** +1, **Körperbeherrschung** +1, **Reiten** +1, **Selbstbeherrschung** +1, **Betören** +1, **Gassenwissen** +2, **Menschenkenntnis** +1, **Sich Verkleiden** +1, alle Naturtalente -1, **Geschichtswissen** +1, **Mechanik** -2, **Fahrzeug Lenken** -1, **Kochen** -1, **Schlösser knacken** -1

Zauberfertigkeiten: alle Firnelfensprüche -1, **Furor Blut** +1, **Heptagon** +1, **Klarum Purum** +1, **Nekropathia** +1

Hausprüche:

Beherrschungen brechen, Bannbaladin, Halluzination, Horriphobus, Respondami, Somnigravis (je+2), Band und Fessel, Magischer Raub (je+1)

ODER

Horriphobus, Imperavi Animus (je +3), Beherrschungen brechen, Memorabia Falsifir, Respondami (je+2), Sensibar, Widerwille Ungemach (je+1)

AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR

Genauer Name der Akademie: Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar

Spezialgebiet: Beherrschung

Ausrichtung: schwarz

Akademieleiter: Meister Thomeg Atherion

Zahl der Lehrmeister: 13

Zahl der Schüler: ca. 70

Beschreibung: Die Beschreibung der Akademie finden Sie in *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab*. Aus diesem Grunde sind hier auch nur die (endgültigen) Werte für die Startbedingungen angegeben.

Alte Formeln: **Aurarcania Deleatur** (+1), **Imperavi Animus** (+1, wenn nicht Hauspruch), **Memorabia Falsifir** (+1, wenn nicht Hauspruch), **Widerwille Ungemach** (+2)

Anmerkungen: Abgänger der Akademie müssen eine Haarlocke, ein Hautstück und eine mit eigenem Blut handschriftlich beschriebene Seite Pergament in der Akademie zurücklassen. Es heißt, daß die Meister der Akademie die Adepten damit jederzeit auffinden und ihnen Botschaften übermitteln können. Es ist jedoch auch möglich, daß diese Objekte den Fokus für eine, bestimmten druidischen Ritualen ähnliche, Beherrschungsmagie ist.

Allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz wird borbaradianische Magie in Fasar nicht gerne gesehen. Die entsprechenden Sprüche wer-



den zwar gelehrt, aber keinesfalls an Nichtmagier weitergegeben. Abgängern der Akademie, die dies trotzdem versuchen, drohen schwere Strafen.

HALLE DER MACHT ZU LOWANGEN

Genauer Name der Akademie: Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle zu Lowangen

Spezialgebiete: Beherrschung

Ausrichtung: schwarz

Akademieleiter: Oswyn Puschinske

Zahl der Lehrmeister: 9

Zahl der Schüler: 35

Beschreibung: Die Beherrschungsschule weilt noch nicht allzu lange in der Stadt. Vor etwa 70 Jahren waren Magister und Eleven gezwungen, mit Sack und Pack aus Greifenfurt abzureisen, wären sie doch sonst unter den Praiosbann gefallen.

Das dreistöckige Gebäude im Stadtteil Bunte Flucht ist eher unscheinbar, aber für die Beherrschungszauberei benötigt man ja auch kaum Werkstätten und Labors. Trotzdem wollen die Gerüchte nicht verstummen, daß in den Kellern unter der Akademie an gefangenen Orks Versuche vorgenommen werden, die auch in den jetzigen "harten Zeiten" als verdammungswürdig gelten...

Veränderungen der Startwerte

Zauberfertigkeiten: Wenn Sie einen Magier oder eine Magierin aus Lowangen spielen wollen, erhält die Wahl des Alters eine ungeahnte Rolle: Hatte Ihr Held den größten Teil seiner Ausbildung bereits hinter sich, als die Stadt von den Orks belagert wurde, oder war er zu diesem Zeitpunkt noch mit seinen Grundübungen der Beherrschung des magischen Flusses beschäftigt und hat erst danach angefangen, seine Kraft in Formeln zu bannen?

Diese Belagerung nämlich ist an der Akademie, dem Lehrkörper und dem Curriculum nicht spurlos vorübergegangen. Hat man, ganz im Sinne des Weges der linken Hand, vorher den Eleven die maximale Freiheit gelassen, sie studieren lassen, was immer sie wollten (auch wenn natürlich einige Elfen- und die weitaus meisten Hexen- und Druidensprüchen einfach unbekannt sind), weswegen in diesem Fall weder Einschränkungen noch besondere Vorlieben, weder Boni noch Mali zum Tragen kommen, hat sich dies während der Belagerung geändert. Seitdem ist die Ausbildung in der *Halle der Macht* wie wohl kaum eine Zweite von dem Wunsch nach Effizienz und der ständigen Gefahr eines Kampfes um die Stadt geprägt:

Es werden den Schülerinnen und Schülern nicht nur der *Ignifaxius* und der *Armaturtz* nahegelegt, sondern auch der *Transversalis* und der *Balsamsalabunde* gehören zur Grundausbildung. Wenn die angehenden Zauberer couragiert genug sind, können sie anstatt des

Transversalis auch den *Axxeleratus* erlernen, wobei bei letzterem großen Wert auch die Steigerung der weltlichen Kampfkraft gelegt wird. (Alle genannten Zauber je +1).

Unter diesem Ziel der maximalen Verteidigungskraft leidet allerdings die klassische Ausbildung ein wenig: Wenn Ihr Held also aus dieser zweiten Ära stammen sollte, muß er mit einem etwas unsicheren *Odem Arcanum* sowie *Analüs Arcanstruktur* (je -2) vorlieb nehmen, und das zeitraubende Gebiet der Beschwörung bleibt ihm gänzlich verschlossen. In jüngster Zeit ist man bedauerlicherweise sogar so weit gegangen, daß die Examinierten dieser Akademie noch nicht einmal theoretische Kenntnisse von der Weihe des magischen Schwertes hatten...

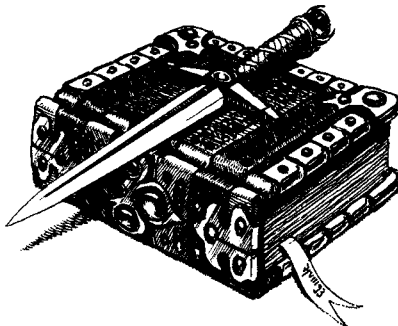
Talente: Für die Talente gilt ähnliches wie für die Zauberfertigkeiten: Stammt Ihr Held aus der Ära vor dem Orkensturm, so brauchen Sie nichts zu verändern; ist er danach fertig geworden, geben Sie ihm einige Modifikationen mit auf den Weg: Parallel zur magischen Ausbildung wird in der weltlichen zwar das kämpferische Element gründlicher behandelt (*Speere und Stäbe* +1) und auch die Körperertüchtigung entsprechend ernster genommen (*Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* je +1); im Gegenzug kommt die intellektuelle Ausbildung allerdings zu kurz (*Magiekunde*, *Lesen/Schreiben*, *Alchimie* und *Sprachen kennen* je -1).

Hausprüche:

Bannbaladin, Horriphobus (je +3); Respondami, Somnigravis, Band und Fessel, Sensibar (je +2)

Alte Formeln: **Karnifilo Raserei, Aurarcania Deleatur** (jeweils ohne Modifikatoren)

Anmerkungen: Auch wenn Puritaner unter den Magiern diese "Verrohung der Sitten" höchst bedauerlich finden, hat es doch zumindest ein Gutes, werden die Magae und Magi der "Halle der Macht" doch endlich von der Stadt akzeptiert und müssen nicht mehr mit den bis dato allgegenwärtigen schiefen Blicken rechnen. So kleine Fragen wie die der magischen Philosophie werden recht schnell bedeutungslos, wenn es erst einmal um die nackte Haut geht.



SCHULE DER BEHERRSCHUNG ZU NEERSAND

Genauer Name der Akademie: Magister Corollku Schule der magischen Manipulation des menschlichen Geistes zu Neersand

Spezialgebiet: Beherrschung

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Magister Corollku

Zahl der Lehrmeister: 5

Zahl der Schüler: 25

Beschreibung: Die auf einem großen Gutshof etwa zwei Meilen nördlich der Stadt untergebrachte Akademie ist neben der Kriegerakademie die zweite Lehranstalt Neersands und steht auch dem Bürgertum offen, das hier (gegen schwere Batzen, versteht sich) Lesen, Schreiben, Alte und Neue Sprachen, Geometrie und Arithmetik erlernen kann. Aus diesem Grund ist die Schule auch hoch angesehen, gibt sie dem sonst etwas hinterwälderischen Ort doch den Ruch einer "Akademiestadt".

Veränderungen der Startwerte

Talente: "Ohne einen gesunden Körper wird das nichts mit dem gesunden Geist", und das gesündeste, was man sich hier vorstellen kann, sind lange Stunden im Freien, bei der Jagd, der Feldarbeit oder einfach nur so. Dementsprechend erhalten alle frischgebackenen Helden aus Neersand einen Bonus von je einem Punkt auf *Wildnisleben*, *Weitervorhersage* und *Pflanzenkunde*. Durch das Menschenbild ihres obersten Magisters geprägt, haben sie allerdings ein gelegentlich etwas naives Bild von den Abgründen der menschlichen Seele (*Menschenkenntnis* und *Helikunde Seele* je -2) – für Beherrschungsmagier kein einfaches Dilemma. Die Einbindung von Eleven und Studiosi in den Lehrbetrieb führt dazu, daß ein "Neersander" auch solche Grundkenntnisse wie *Lesen*, *Schreiben* und *Rechnen* schon früh meistern muß (je +2 auf beide Talente).

Zur pazifistischen Einstellung des Lehrkörpers (s.u.) paßt auch die Art, wie das Stockfechten vermittelt wird: Da man sich durchaus im klaren ist, daß nicht alle Konflikte mit einem Bannbaladin zu lösen sind, man andererseits aber die Kampfeslust im Zaum halten möchte, vermittelt man hier insbesondere die defensiven Techniken. Regeltechnisch bedeutet dies, daß Ihr Held jedesmal, wenn er mit dem Kampfstab defensive Techniken wie den Rückzug oder das Entwaffnen einsetzt, die entsprechenden Proben um einen Punkt erleichtert sind.

Zauberfertigkeiten: Die eigentümliche Vita des Magister Corollku hat der Reputation der Akademie in Fachkreisen keinen Gefallen getan: Obwohl ursprünglich aus Fasar stammend, hat er die einzige "graue" Beherrschungsakademie des Kontinents gegründet. Mehr noch: Trotz seiner angeblich profunden Kenntnisse auf diesem Gebiet werden an seiner Schule keine Borbaradianersprüche gelehrt. Ursache für die-



sen Sinneswandel soll seine jahrelange Freundschaft mit einem Firnelfen sein; diese These wird dadurch untermauert, daß die Neersander Schule die einzige sein dürfte, die den Zöglingen den Zugriff auf alle bekannten Firnelfensprüche ermöglicht.

Dafür allerdings müssen sie auf nahezu jede Art der Kampfmagie verzichten; die pazifistische Akademieleitung läßt lediglich einen **Blitz dich find** zu, um "Zeit für den **Bannbaladin** zu schaffen."

Ansonsten verhält sich dieses Institut wie so viele andere auch, die sich der grauen Magie verschrieben haben: "Was die Kleinen lernen

wollen, das sollen sie auch haben. Wir können es ohnehin nicht vermeiden, daß sie Dämonen beschwören, wenn sie es wirklich vorhaben; dann können wir ihnen wenigstens das beste Rüstzeug mit auf den Weg geben."

Fürwahr ein sonderbarer Mensch, seine Spektabilität.

Haussprüche:

Bannbaladin (+5); Horriphobus, Halluzination, Somnigravis, Beherrschungen brechen (je +2); Sensibar (+1)

Alte Formeln: keine

Anmerkungen: Auch wenn der Ruf der Akademie in Fachkreisen etwas zwiespältig sein mag; in der Bevölkerung der Stadt ist er um so besser. Die bekannte Einstellung Corollkus hat unter den Bürgerinnen und Bürgern für eine breite Akzeptanz der Zauberei gesorgt, so daß die meisten Magister und Eleven der Schule in den Krämerläden und Schänken Neersands gern gesehene Gäste sind.

Aus diesen Gründen fehlt den meisten Abgängern der Schule der Beherrschung sowohl der leichte Verfolgungswahn als auch die – weniger leichte – Arroganz vieler ihrer Standesgenossen.

BESCHWÖRUNG

DUNKLE HALLE

DER GEISTER ZU BRABAK

Genauer Name der Akademie: Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak

Spezialgebiet: Beschwörung dämonischer Mächte

Ausrichtung: schwarz

Akademieleiterin: Demelioë Nandoniella Terbysios

Zahl der Lehrmeister: 9

Zahl der Schüler: 35

Beschreibung: Das Akademiegebäude, ein schwarzer Granitklotz mit winzigen Fensterchen, hebt sich deutlich vom Stadtbild Brabaks ab. Nur der Palast König Mizirions auf der Kuppe des Hügels überragt es noch. Die Magier der Akademie werden selten in der Stadt gesehen, da sie die meiste Zeit mit ihren Forschungen beschäftigt sind.

Die "Brabaker" gelten allgemein als Möchtegern-Dämonologen – ein bißchen spinnert, aber inkompetent und daher größtenteils harmlos. Ein eingehendes Studium der Bibliothek oder der von Brabaker Nekromanten (unter Falschnamen) verfaßten theoretischen Schriften wird den Kundigen aber alsbald erkennen lassen, daß es sich hierbei um eine wohlgeputzte Fassade handelt. Gerüchtweise sollen sogar die finstere Hexe Axzimina und der ehemalige Gareth Hofmagus Galotta hier eine Zeitlang Unterschlupf gefunden haben.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Brabaker sind größtenteils dämonologische Theoretiker, rechte Stubenhocker also; und auch der Hauch von Tod und Verwesung, der sie stets zu umgeben scheint, tut ihrem gesellschaftlichen Ansehen nichts Förderliches: alle Natur-Talente mit Ausnahme von **Pflanzenkunde** -1; alle gesellschaftlichen Talente -1. Die Zeit, die sie dadurch gewinnen, daß sie sich aus allen gesellschaftlichen Verstrickungen heraushalten, wissen sie für die Erweiterung ihrer theoretischen Kenntnisse zu nutzen: **Alte**

Sprachen +2, Alchimie, Geschichtswissen, Götter und Kulte, Magiekunde, Rechnen, Sternkunde und Heilkunde Gift je +1.

Zudem erlernen alle Abgänger entweder den Beruf des **Anatomen** oder den des **Apothekarius** (TaW: 3)

Zauberfertigkeiten: Wenn es auch nicht nur Beschwörungen sind, die man in Brabak praktiziert, so sind doch solche Sprüche am angesehensten, die sich in beschwörerischem Umfeld ansiedeln lassen oder bei Vorbereitung oder "taktischem Rückzug" gute Dienste leisten.

So gehören der **Magische Raub**, der **Transversalis**, der **Analüs**, der **Mutabili** und der **Reversalis** ebenso zum festen Lehrplan (je +2) wie auch einige verlorenegegläubte "historische" Formeln (siehe unten).

Den Borbaradianersprüchen gegenüber zeigt man sich aufgeschlossen, wenn auch nur wenige der Brabaker Magier Borbarads Ideen anhängen, und so kann man einige dieser Formeln hier zumindest in einer Niederschrift einsehen. Elementarismus und Illusionismus werden in Brabak ebensowenig gelehrt wie Firnelfensprüche (mit Ausnahme von **Flim Flam**, **Wagemut...**, **Muskelstärke...** und **Unitatio**) oder Schelmenzauber. Auf alle genannten Gruppen erhalten die Abgänger einen Malus von 1 Punkt und können auch keinen der Sprüche zu Anfang wählen.

Haussprüche:

Geister beschwören, Skelettarius, Nekropathia (jeweils +3); Geister austreiben, Furor Blut, Heptagon, Ecliptifactus, Unitatio (je +1)

Alte Formeln: Der Fassade der Inkompetenz spricht auch das enorme Wissen aus alten Zeiten Hohn – in Brabak kennt man folgende seltenen Zaubersprüche: **Pentagramma** (+1), **Pandaemonium**, **Stein wandle** (+1), **Tlalucs Odem** (+1), **Cryptographo**, **Sigillus Custodis**. Die

Eleven können aus diesem Formelschatz nach Belieben auswählen, auswärtigen Magiern sind diese Sprüche nur zugänglich, wenn sie der Akademie einen besonderen Dienst erwiesen haben.

Anmerkungen: Die Beschwörungen, die in Brabak praktiziert werden, haben fast alle mit Geistern, Tod oder Untoten zu tun, und so ist es nur natürlich, daß die Abgänger eine besondere Erfahrung auf diesem Gebiet besitzen: Alle Beschwörungen von Wesen aus **Thargunithots** Domäne sind um 3 Punkte erleichtert, alle entsprechenden Beherrschungen um 1 Punkt.

Um für die Vertreibung solcher Wesen besser gerüstet zu sein, beginnen die Brabaker Adepten ihre Laufbahn bereits mit einem geweihten **magischen Schwert**. Sie müssen hierfür nur 1 permanenten ASP aufwenden, jedoch keine gesonderte Probe ablegen.

ZAUBERSCHULE DES KALIFEN ZU MHERWED

Genauer Name der Akademie: Schule der rastullahgefalligen Zauberei sowie der Meisterschaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastullah gesegneten Kalifen zu Mherwed (vormals zu Unau)

Spezialgebiet: Beschwörung elementarer Kräfte

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Mawdli Mherch ben Tuleyman ben Haschnabah aus Unau

Zahl der Lehrmeister: 9

Zahl der Schüler: 9+9+9

Beschreibung: Diese Magierakademie ist die neueste, von den Gilden anerkannte Zauberschule – sie wurde auf Geheiß von Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi, Kalif Malkillah III. im Jahre 253 (20 Hal) gegründet und bezog ihre Residenz, den vormaligen Sommerpalast des Kalifen am Mhanadiufer erst im Jahre 255. Bislang



kann die Akademie noch keinen Abgänger vorweisen, da sie natürlich, den Regulatorien entsprechend, eine achtjährige Lehrzeit verlangt.

Die Zauberschule des Kalifen, die sich vornehmlich mit den traditionell tulamidischen Gebieten Beschwörung und Verwandlung von Unbelebtem beschäftigt, dürfte die einzige sein, die sich offiziell dem Rastullah-Glauben verschrieben hat.

Nun gilt aber die Zauberei (oder zumindest viele ihrer Spielarten) als klassisches Echsenwerk – und so war schon am Tag nach der Stiftung ein heftiger Streit zwischen den Mawdliyat im Gange, der bis auf den heutigen Tag andauert. Die Kefter Schule lehnt jegliche Beschäftigung mit der Zauberei für die Gläubigen ab und begründet dies mit dem 92. und 93. Gesetz, während Sheranbil ibn Amullah, der Erste Mawdli des Kalifats und Berater des Kalifen, eben mit jenen Gesetzen die Akademie legitimiert. Aus jenen Gründen finden sich an der Akademie auch keine wirklich strenggläubigen Novadis (die ja meist der Kefter Schule anhängen).

An der Akademie sind nur männliche Rastullahanhänger zugelassen, obwohl Mawdli Mherrech momentan überlegt, ob eine freizügigere Auslegung der 99 Gesetze es auch erlauben würde, ein Heschinja-Seminar für magisch begabte Frauen einzurichten.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Momentan versucht man, sich so strikt wie möglich an die von den Gilden vorgegebenen Regeln zu halten, so daß die Mherweder Magier wohl mit unveränderten Talent-Startwerten ins Leben treten werden.

Zauberfertigkeiten: Da die Akademie erst seit kurzem existiert, beruht das vermittelte Wissen vornehmlich darauf, was die Magister auf ihren Reisen selbst erlernt haben. Demzufolge kann man zwar den **Herr über das Tierreich**, den **Geister austreiben** und sogar den **Mishkharas Macht erspüren** adäquat vermitteln (je +1), hat dafür ansonsten keinen blassen Schimmer von Druidenformeln (je -1). Selbiges gilt auch für die Formeln der Elfen, von denen man den **Abvenenum**, den **Aeolitus** und den **Flim Flam** recht gut kennt (je +1), während die restlichen (mit Ausnahme von **Fulminictus** und **Balsam-salabunde**, beide jeweils unverändert) eher unbekannt sind (je -1 und nicht zu Anfang erlernbar). Mit Hexen- und Schelmensprüchen hat man in Mherwed nichts im Sinn (je +2 und nicht zu Beginn erlernbar), während die Borbaradianerei als noch finsterner und scheußlicher als die Nekromantie gilt: Abgänger aus Mherwed können erst dann einen Borbaradianerspruch (-2 auf den Startwert) erlernen, wenn sie ihre bisherigen Moralkonzepte – ihren Rastullahglauben – völlig über den Haufen geworfen haben.

Hausprüche:

Caldofrigo (+3), Dschinn des..., Geister austreiben, Arcanovi, Manifesto (jeweils +2), Respondami, Klarum Purum, Arcanovi (je +1)

Alte Formeln: Teile des Lehrpersonals können mit so esoterischen Kenntnissen wie dem **Dschinn des...**, dem **Manifesto**, dem **Materia-lia Animat**, dem **Caldofrigo** und dem **Sigillus Custodis** aufwarten, jedoch mag sich dies in den nächsten Jahren noch verändern, je nachdem, wen der Kalif zu berufen gedenkt.

Anmerkungen: Ob sich die Abgänger durch Besonderheiten auszeichnen, muß sich in den nächsten Jahren erst noch erweisen. Es ist jedoch zu erwarten, daß sie ein besonderes Verhältnis zu den Elementen Sand (Fels) und Wind entwickeln werden.

PENTAGRAMM-AKADEMIE ZU RASHDUL

Genauer Name der Akademie: Akademie vom Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zur Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul

Spezialgebiete: Beschwörung elementarer Mächte/Beschwörung dämonischer Mächte

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Belizeth Dschelefsunni von Rashdul

Zahl der Lehrmeister: drei mal sieben

Zahl der Schüler: sieben mal sieben

Beschreibung: Die riesige Anlage, die selbst den Fürstenpalast in den Schatten stellt, gilt als uralt, soll doch der legendäre Rashdul al-Scheik ihr Gründer gewesen sein. Zwar ist aus dieser Zeit noch der fünfseitige Grundriß erhalten, ansonsten hat sich aber jeder Großmeister der Schule zum Ziel gesetzt, die Anlage durch Dschinne baulich zu verändern und zu verschönern. Eine Beschreibung von Stadt und Akademie Rashdul finden Sie in **Die Wüste Khom** und die Echsenstümpfe auf Seite 94ff.

Veränderungen der Startwerte

Talente: In Rashdul ist man so ausschließlich mit der Zauberei beschäftigt, daß hier getrost die Werte eines jungen Helden genommen werden können, der sein bisheriges Leben der Magie gewidmet hat: eben die normalen Werte eines Magiers.

Zauberfertigkeiten: Die Invokation von Dschinnen und Dämonen ist eine Kunst, der man sich ganz verschreiben oder sie unterlassen muß, und die Schüler dieser Akademie haben sich für das erste entschieden.

Natürlich werden sie auch in anderen Spielarten der Magie unterrichtet, aber mit Ausnahme der Antimagie, um der eigenen Gerufenen auch im Notfall Herr werden zu können, und einiger Kampfzauber für die eigene Sicherheit läuft dieser Unterricht nur ausgesprochen halbherzig ab.

Spieltechnisch bedeutet dies, daß ein frischgebackener Rashduler Beschwörer sich *einen* Kampfzauber aussuchen kann, den er normal erlernt hat; für *alle anderen* Zauber außer denen der Antimagie (und natürlich der Beschwörung) gilt ein Startwertmodifikator von jeweils -1.

Diese nahezu ausschließliche Beschäftigung mit der Invokation ist dringend nötig, bringt sie doch für den angehenden Beschwörer lebens- und überlebenswichtige Vorteile mit sich: Bei jedem Versuch der Beherrschung von Dämonen ist die Stufenprobe um einen Punkt erleichtert; selbiges gilt für die Charismaprobe bei der Bitte an einen Elementar.

Hausprüche:

Furor Blut, Geister beschwören, Heptagon (je +3); Nekrophathia, Skelettarius (je +2); Geister austreiben (+1) (dämonologischer Zweig)

ODER

Dschinn des... (+5), Manifesto, Wand aus... (je +3), Pentagramma (+2), Geister austreiben (+1) (Elementar-Zweig)

Alte Formeln: Neben den genannten **Manifesto**, **Dschinn...**, **Wand aus...** und **Pentagramma** sind in Rashdul noch der **Pandaemonium** und der **Stein Wandle** bekannt. Von den beiden letzten abgesehen, werden viele alte Sprüche gegen eine "Spende" von 50 Maravedis auch an akademiefremde Magier weitergegeben, wenn sie gezielt danach fragen. Ebenfalls, wenn auch nur in Ansätzen bekannt, ist der **Meister der Elemente**. Wenn ein Abgänger des Elementarzweigs diesen (Druiden-)spruch erlernt haben will, so heißt dies, daß er dafür einen Großteil seiner Studienzeit aufgewendet haben muß: Vor Beginn des Spiels stehen ihm daher nur 20 ZF-Steigerungsversuche zur Verbesserung seiner Fertigkeiten zur Verfügung.

Anmerkungen: Bereits während des Studiums müssen die Eleven selbständig, wenn auch unter Aufsicht, verschiedene transsphärische Wesen beschwören. Aus diesem Grunde sind auch zwei Personen des Lehrpersonals ständig auf dem Posten, um bei einem Mißgeschick Schlimmeres zu verhüten; diese beiden stehen für den normalen Lehrbetrieb nicht zu Verfügung. Dies, und auch die ständig an Schärfe zunehmenden philosophischen Differenzen zwischen den beiden Ausrichtungen der Beschwörungskunst, deuten übrigens darauf hin, daß sich Rashdul wohl über kurz oder lang gänzlich dem "traditionell tulamidischen" Elementarismus zuwenden wird.

Damit die Schüler (Dämonologen wie Elementaristen) eine bessere Chance haben, Dämonen zu vertreiben, weihen sie schon während der Studienzeit ihr **Magierschwert (Seite 56)**, ohne daß sie die dafür nötigen 3 permanenten ASP opfern müssen.

Rashduler Elementaristen müssen sich während ihrer Ausbildung für eins der sechs Elemente entscheiden, wobei Luft, Fels und Feuer mit Abstand die beliebtesten sind.

Da die Schule über keine "natürlichen" Ein- und



Ausgänge verfügt, dürfen die Eleven die Akademie übrigens erst dann verlassen, wenn ihnen dazu ein Dschinn oder Dämon hilfreich zur Seite steht...

RASCHTULSWALLER ELEMENTARISTEN

Genauer Name der Akademie: In uralten Dokumenten wird ein "Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten" im Raschtulswall erwähnt, es finden sich aber auch Hinweise auf ein "Kloster der Sechse".

Spezialgebiet: Beschwörung elementarer Kräfte

Ausrichtung: Die Akademie findet sich in keiner der bekannten Auflistungen und muß daher als grau eingestuft werden.

Akademieleiter: unbekannt

Zahl der Lehrmeister und Schüler: unbekannt

Beschreibung: Viele verweisen die schiere Existenz dieser Akademie ins Reich der Märchen, was aber auch nicht verwundert, wenn man die Umstände bedenkt, die diese Schule umgeben: Sie soll seit mehr als dreitausend Jahren existieren, war nie auf einem Konvent zugegen und höchstens in Kuslik oder Punin könnten einige Archivare ihr Gildenzeichen erkennen. Seit mehr als vierhundert Jahren hat man nichts mehr von dieser Akademie gehört, so daß sie selbst in Mhanadistan in Vergessenheit geriet, oder besser: zur Legende wurde.

Das Bergkloster, in dem die Akademie residiert, liegt in dreieinhalbtausend Schritt Höhe an einer unzugänglichen Bergflanke. Der festungsähnliche Bau soll bereits "mehr als 3000 Jahre alt sein", "den Eingang zu einem verzauberten Bergreich in den unzugänglichen Hochtälern des Raschtulswalls bewachen", von "einer drachischen Hochzivilisation" oder "den Giganten selbst" erbaut worden sein, und was dergleichen Legenden mehr sind.

Viele der Legenden berichten auch, daß es im hohen Norden (im ehernen Schwert?) und im tiefen Süden (Gipfel des Regengebirges?) ähnliche Festungen geben soll, wobei die nördliche Feste Heimstatt von Dämonen, die südliche das Domizil von Geistern sein soll.

Den Magiern wieder ins Gedächtnis gerufen wurde die Akademie im Jahre 18 Hal, als eines ihrer Mitglieder in Punin erschien und sich mittels der Kenntnis des IGNISPHAERO als Magier legitimierte und auch die *Thesis* selbiger Formel den Puninern zu treuen Händen überließ. Drei Tage darauf verschwand der Magier und ward nicht mehr gesehen.

Veränderungen der Startwerte

Da die Akademie momentan noch nicht von Spieler-Helden aufgesucht werden kann, entfallen an dieser Stelle die entsprechenden Angaben. Sie finden Sie jedoch in den **Mysteria Arkana** im Kapitel **Die Macht der Elemente**.

BEWEGUNG

AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA

Genauer Name der Akademie: Conventus und Schule der Fremd- und Selbst-Bewegung durch die Kraft des Geistes zu Belhanka

Spezialgebiete: Bewegung

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Kiamu Vennerim

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: 38

Beschreibung: Neben dem großen Rahjatempel gilt die Magierakademie als eine der größten Attraktionen der Stadt – nicht etwa, weil die hier gelehnten Zauber so spektakulär wären, sondern vor allem wegen der vielen Fremdlinge, die hier lehren: Seine Spektabilität ist ein Nivese, seine Lebensgefährtin Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln ist eine Firnelfe, die Olporterin Raskaja Ingirsdottir lehrt Grundlagen der Elementarmagie, und unter den Eleven sind fünf Tulamiden, drei Nor-

barden, zwei Nivesen, zwei Thorwaler, ein Moha und ein Halbelf.

Das Gebäude der Akademie liegt in einem kleinen Park am Ostrand der Stadt und gilt als eines der Vorzeigestücke des "neogüldenländischen Stils": zwei große, freitragende Kuppeln überspannen die Lehr- und die Eingangshalle, Arkaden mit vier Schritt hohen Spitzbögen tragen das aus dünnen Steinstreben und riesigen, bunten Glasfenstern (auch diese als Spitzbogen ausgeführt) bestehende Obergeschoß, der große Innenhof ist gänzlich mit exotischen Bäumen und Sträuchern bepflanzt – fürwahr eine angenehme Studienatmosphäre.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Trotz – oder wegen – der vielen fremdländischen Einflüsse versucht man in Belhanka, sich möglichst buschstabengetreu an die Vorgaben des Konvents zu halten, was den nichtmagischen Lehrplan angeht. Da aber die Eleven recht viel Freizeit genießen und in einer lebenslustigen Stadt wohnen, bleiben gewisse Modifikationen nicht aus: **Tanzen, Zechen, Betören und Singen** je +2, **Gassenwissen, Menschenkenntnis und Geographie** je +1, **Selbstbeherrschung**, alle **Natur-Talente und Gefahreninstinkt** je -1.

Zudem beherrscht jeder Abgänger mindestens zwei der hochgeistigen Brettspiele, die sich ja vor allem bei Magiern großer Beliebtheit erfreuen (TaW: **Brettspiel** auf 4)

Zauberfertigkeiten: Das bunte Völkergemisch in der Stadt und an der Akademie führen dazu, daß man sich fast jeder Spielart der Zauberei (mit Ausnahme des Borbaradianertums) gegenüber aufgeschlossen zeigt und man hier bisweilen auch einmal einen druidischen oder Hexenzauber, vor allem aber eine Vielzahl von Elfenfor-

meln erlernen kann. Neben der Bewegungszauberei widmet man sich vor allem der Verwandlung von Unbelebtem und der Elementarmagie, so daß sich ein Abgänger aus jedem der beiden Gebiete drei Zauber aussuchen kann, deren ZF-Startwert um 1 Punkt besser als üblich ist. Kampfzauberei und Beherrschungskunst werden allerdings nur in Grundzügen gelehrt, so daß den Belhankanern zu Spielbeginn nur die gildenmagischen Formeln und die Elfenzauber, deren ZF-Startwert 0 oder mehr beträgt, erlernt haben können.

Hausprüche:

Transverialis (+4); Über Eis..., Foramen, Axxeleratus (je +2); Elfen Freunde, Motoricus (je +1)

Alte Formeln: Bigesia beherrscht den **Mit dem Wind in Sternenhöh** und den **Movimento Dauerlauf**, gibt ihre diesbezüglichen Kenntnisse jedoch nur in Ausnahmefällen weiter, will heißen, wenn ihr der Novize oder die Novizin persönlich sympathisch ist, was in einem Viertel aller Fälle zutrifft. Bigesia zeichnet ebenfalls dafür verantwortlich, daß hier solch "esoterische" Zauber wie der **Soldirid** und der **Metamorpho** bekannt sind.

Anmerkungen: Von den Schelmenzaubern, die einst hier gelehrt wurden, ist nur noch die Kenntnis des **Verschwindibus** geblieben, während sowohl die *Thesis* des **Durch Marmorstein...** als auch das Wissen in den Köpfen der Lehrmeister mitsamt dem Schelm, der eine Zeitlang hier unterrichtete, das Weite gesucht haben.

Die Probe auf den 7. Stabzauber, der ja ebenfalls eine Art Bewegungsmagie darstellt, ist für die Belhankaner Magier um 3 Punkte erleichtert.

Widersprüche?

Bei dem ein oder anderen Zauber/der ein oder anderen Akademie mag es vorkommen, daß Sie im **Codex Cantiones** und in diesem vorliegenden Kapitel auf scheinbare Widersprüche stoßen. Trotz aller Lektoratsarbeit mag uns die ein oder andere Formel "entwichen" sein.

Handhaben Sie dieses Problem wie folgt: Für die Erschaffung eines Magier-Helden verwenden Sie dieses Kapitel; um festzustellen, ob ein bestimmter Spruch an einer Akademie gelehrt wird, jedoch den **Codex Cantiones**.



SCHULE DES DIREKTEN WEGES ZU GERASIM

Genauer Name der Akademie: Der Weg ist das Ziel – Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim

Spezialgebiet: Bewegung

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld

Zahl der Lehrmeister: 5 bis 8

Zahl der Schüler: 20 bis 35

Beschreibung: Die Stadt Gerasim mit ihrem bunten Völkergemisch aus Menschen, Elfen und Zwergen gilt als eine der aufgeschlossensten, wenn auch seltsamsten des gesamten Kontinents. So verwundert es auch nicht, daß die ansässige Magierakademie weder ein eigenes Gebäude noch einen geregelten Lehrplan besitzt, was der Schule schon des öfteren einen Tadel der Gildenoberen eingebracht hat. Meist versammeln sich die Schüler auf der großen Lichtung im Herzen der Stadt, wo ihr Unterricht auch stets durch Zwischenrufe von Nichtmagiern "bereichert" wird.

Nichtsdestotrotz gelten die Abgänger aus Gerasim als äußerst kompetent in ihrer Zauberei – und weiterfahren dazu.

Anastasius soll seinen Beinamen übrigens auf einer abenteuerlichen Reise von einem elfischen Gefährten nach einem besonders erschreckenden Erlebnis erhalten haben; daß es sich bei diesem Erlebnis um einen nahezu völlig verpatzten *Transversalis* gehandelt ha-

ben soll, ist wahrscheinlich jedoch nicht mehr als ein bloßes Gerücht.

Seine waldelfische Kollegin gilt im Gegensatz zu ihm als eher ruhig und introvertiert, und es heißt, sie wolle auch beizeiten wieder in ihre heimischen Wälder zurückkehren.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Vielzahl von Gastvorlesenden an der Schule öffnet den Blick der Zöglinge für die weite Welt früher als an anderen Schulen, weshalb sie auch am Anfang einen Bonus von je einem Punkt auf die Talente **Geographie, Sprachen sowie Götter und Kulte** erhalten. Da aber alle an dieser Schule im Glauben aufwachsen, mit ein wenig Toleranz und etwas Geduld ließen sich alle Probleme aus der Welt schaffen, kommt das Kombattante vielleicht etwas zu kurz: Ziehen Sie Ihrem Magier aus Gerasim einen Punkt auf **Speere und Stäbe, Dolche** oder **Stichwaffen** ab.

Die Talentpunkte in **Sprachen** sollten zuerst in Kenntnisse des *Isdira* und des *Rogolan* umgemünzt werden.

Zauberfertigkeiten: Die Schule zu Gerasim ist ein Institut, das grau ist wie sonst kein anderes: Vorurteile gegenüber irgendwelchen Spielarten der Zauberei werden hier systematisch umgangen. Selbst wenn der Wunsch eines Schülers der inneren Einstellung des Lehrkörpers widersprechen sollte, wird eine Formel dennoch vermittelt, wenn sich jemand findet, der sie gut

genug beherrscht. Aus diesem Grund werden auch oft durchziehende Magier gebeten, einige Wochen zu bleiben, um einen unbekannten Spruch zu vermitteln, und viele kommen diesem Wunsch nach. Und da keine Art der Magie benachteiligt wird, wird neben dem Hausgebiet auch keine bevorzugt, weswegen es auch keine Startwertveränderungen gibt.

Hausprüche:

Foramen, Claudibus, Motoricus, Transversalis, Spurlos Trittilos, Axxeleratus, Solidird (je +2)

Alte Formeln: keine, jedoch kann es sein, daß einer der Gastdozenten das ein oder andere ältere Wissen besitzt

Anmerkungen: Bei der Neugierde, die in den jungen Zaubernern ständig durch den fremden Besuch geweckt wird, ist es kein Wunder, daß sich viele Abgänger nach dem Studium erst einmal für eine Weile auf in die weite Welt machen. Durch all die Berichte, die sie gehört haben, sind sie vielleicht auch ein bißchen weniger grün hinter den Ohren als andere frischgebackene Adepten: Steigern Sie Ihren Charakter gleich zu Beginn auf die zweite Stufe, verteilen Sie dabei pro Stufe 10 ZF-Steigerungen auf eine Große Meditation und 5 auf die Ausbildung nichtmagischer Talente, verbenachteiligen Sie aber auch dabei wieder die Kampftalente ein wenig.

HEILUNG

HALLE DES LEBENS ZU NORBURG

Genauer Name der Akademie: Schule der Heilung und Genesung von Körper und Geist in der Halle des Lebens zu Norburg

Spezialgebiet: Heilung

Ausrichtung: weiß

Akademieleiterin: Maschdawa Patriloff

Zahl der Lehrmeister: ca. 10

Zahl der Schüler: 42

Beschreibung: Die in einem der wenigen Norburger Steinhäuser untergekommene Magierakademie ist über die Grenzen des Bornlandes hinaus bekannt für ihre "naturheilkundliche" Kompetenz, aber auch für ihre rigiden Moralvorstellungen, was den Einsatz der Zauberei angeht.

Der "Elfenbotschafter" zu Norburg Elsurion Sternlicht weilt, so sagt man, an dieser Akademie des öfteren zu Gast. Inwieweit die Eleven deshalb einen tieferen Einblick in die Welt der Elfen bekommen oder gar das Geheimnis des etwas zwielichtigen Herrn durchschaut haben, bleibt fraglich.

Veränderungen der Startwerte

Talente: "Heilen kann nur, wer auch heilen kann." Diesem seltsam anmutenden Spruch liegt eine feste Überzeugung zugrunde, wegen der in der "Halle des Lebens" nicht nur die magischen Heilkünste für Mensch und Tier, sondern auch die handwerklichen vermittelt werden (**alle Heilkunde-Talente +1**).

Auch eine gewisse Kenntnis von Giften scheint nötig zu sein, weswegen auf diesen Aspekt der Alchimie besonderes Augenmerk gerichtet wird (**Alchimie +2** bei allen Proben, die mit Giften zusammenhängen). Und da neben zahlreichen Elfen auch gelegentlich einige Töchter Saturias die Schule besuchen, können die Absolventen eine überdurchschnittliche Kenntnis von den Kräutern, sowohl heilenden als auch schädlichen, vorweisen (**Pflanzenkunde +1**).

Der Kampf, auch der nichtmagische, ist ganz und gar nicht die Sache der Norburger, weswegen sie auch einen Malus von einem Punkt auf **alle Kampftalente** erleiden.

Zauberfertigkeiten: Die Halle des Lebens ist ein stark von Elfen, ihrer Weltsicht und Magie ge-

prägtes Institut. Da sich die Leiterin aber ebenfalls in der Tradition des mittleren Weges sieht, werden Zauber, die dem Geist der Akademie nicht entsprechen, zwargelehrt, aber stillschweigend ein wenig boykottiert. So werden wichtige Bücher gelegentlich verlegt, die Meisterformel etwas unsauber zitiert und ähnliche Dinge, bis die heranwachsenden Magier charakterlich so weit gefestigt sind, daß sie freiwillig auf diese Art Zauberei verzichten

(Konkret: Alle Borbaradianer- und Beschwörungssprüche -1, sie können nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden).

Ein empfindsamer Punkt ist die Kampf magie, die dem erklärten Ziel der Akademie entgegenläuft, ohne die aber in der Welt außerhalb der Schulgebäude nur schwer zu überleben ist. Zum Glück wurde in jüngerer Zeit der **Gliederschmerzen, Nadelstich** entdeckt, der dieses Dilemma so gut löst, daß er intensiv verbreitet wird (+3). Ebenfalls gelehrt wird der "klassisch elfische" **Blitz dich find**, alle anderen Kampfzauber sind jedoch tabu (jeweils -2, Steigerung nur um 1 Punkt pro Stufe).



So es sich nicht um Kampf- oder Schadenszauberei handelt, steht den Norburger Eleven zudem der Zugriff auf viele satuarische, druidische und natürlich elfische Sprüche frei.

Hausprüche:

Balsam Salabunde, Klarum Purum, Ruhe Körper Ruhe Geist (je +4); Ängste lindern, Eigenschaften seid gelesen (je +3); Tiere besprechen, Abvenenum, Hexenspeichel (je +1)

Alte Formeln: Gliederschmerzen... (+3), Von Frost und Hunger unberührt, Mishkharas Macht erspüren

Anmerkungen: Wie bereits betont, sind die Norburger Abgängerinnen und Abgänger harschen Restriktionen in Bezug auf Kampf und Kampfzauberei unterworfen. Wer sich Taten "wider Geist und Sinn" der Akademie zuschulden kommen läßt, muß mit Lehrsanktionen, schlimmstenfalls gar der Streichung von der Absolventenrolle rechnen.

ANATOMISCHE AKADEMIE ZU VINSALT

Genauer Name der Akademie: Accademia Magica Curativa – Schule für Heilmagie, medizinische Kunst und Anatomie der Horasstadt Bosparan

Spezialgebiet: Heilung

Ausrichtung: weiß (Die ehemals graue Akademie hat sich nach der Horaskrönung als Schule der rechten Hand beworben und wurde im Jahre 21 auch akzeptiert.)

Akademieleiterin: Bascanai von Andima

Zahl der Lehrmeister: 7

Zahl der Schüler: 28

Beschreibung: Die altherwürdige Akademie, 419 v.H. auf Geheiß Kaiser Rohals gegründet, residiert in einem vierstöckigen Sandsteinbau direkt vor dem Haupttor des Vinsalter Königs (jetzt Kaiser-)palastes. Ihre Spektabilität Bascanai von Andima sowie Nita von den Adlern (Leiterin der praktischen Abteilung), Engerd Adlim (Grundlagen und Geschichte der Heilkunst)

und Trondan Hanskar (Forschungsabteilung) sorgen für eine breit gefächerte und lebensnahe Ausbildung. Die Akademie hat einen festen Platz in der Gesundheitsversorgung der Stadt und verfügt über beste Beziehungen zum Hochadel des gesamten Lieblichen Feldes.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Akademie hat sich voll und ganz der Heilung von Körper und Geist verschrieben, was sich auch in den entsprechenden Talenten bemerkbar macht: Abgänger erhalten die **Berufsfertigkeit Anatom** auf TaW:3 sowie einen Bonus von je 2 Punkten auf **alle Heilkunde-Talente** sowie auf **Pflanzenkunde**. Da die Schule ihre Dienste auch den Reichen der Stadt anbietet, fällt auch für die Studiosi hier ein gehöriges Maß an "weltlichem" Wissen ab (**Etikette, Rechtskunde und Staatskunst** je +2, **Lügen und Menschenkenntnis** je +1).

Daß hierbei die theoretische Magie ein wenig vernachlässigt wird (**Alchimie, Magiekunde und Sternkunde** je -1) und auch die Kampfkunst als eher zweitrangig angesehen wird (**Raufen, Dolche, Speere und Stäbe, Stumpfe Hieb- und Wurfaffen** je -1) fällt bei solchen Kenntnissen und Betätigungsfeldern eher weniger ins Gewicht.

Zauberfertigkeiten: Neben der eigentlichen magischen Heilkunst beschäftigt man sich in Vinsalt auch mit den heilkräftigen Varianten der Verwandlungszauberei, was sich zum einen in den Hausprüchen und zum anderen in der verbesserten Kenntnis einiger anderer Formeln niederschlägt: **Arcano Psychostabilis, Fingerspiel... und Abvenenum** je +1.

Von den oben und weiter unten erwähnten Formeln (und dem obligatorischen **Film Flam Funkel**) abgesehen, sind Hexen-, Druiden-, Wald- und Firnelfensprüche so wenig verbreitet, daß sie zu Spielbeginn nicht gewählt werden können und auf ihren Startwert ein Modifikator von -1 gilt. Selbstes trifft auch auf die Dämonologie zu, die äußerst ungen gen gesehen wird. Wesentlich offener ist das Verhältnis zu den Formeln der Borbaradianer, die auf ihre Wirkung reduziert und ihres ideologischen Ballastes befreit, als

recht nützlich angesehen werden (wenn auch keine einzige davon an der Akademie gelehrt wird).

Hausprüche:

Balsamsalabunde, Klarum Purum, Ruhe Körper, Ängste lindern, Eigenschaften seid gelesen (je +3); Geister austreiben, Odem Arcanum (je +2); Muskelstärke..., Gewandtheit... (je +1)

Alte Formeln: In der Akademie der Kaiserstadt sind sowohl der **Imago Transmutabile**, der bisweilen zur Verschönerung gut zahlender Patienten eingesetzt wird, als auch der **Unberührt von Satinav** bekannt, der in der anatomischen Abteilung Verwendung findet. Beide Sprüche können auch von den Eleven erlernt werden, jedoch sind beide noch nicht vollständig erforscht, so daß hier auf die Abgänger zusätzlicher Studienaufwand zukommt: Wenn Ihr Held eine der beiden Formeln erlernt haben will (auf den angegebenen Startwerten), so muß er dafür auf jeweils 7 ZF-Steigerungen vor Erreichen der 1. Stufe verzichten.

Anmerkungen: Eine Akademie, die sich mit solchem Eifer für die Erforschung des menschlichen Körpers einsetzt, verlangt auch von den Eleven einen starken Magen: Eine TA von 3 oder weniger ist Bedingung, um in Vinsalt angenommen zu werden. (Daß die Vinsalter hinter vorgehaltener Hand gerne als Leichenfledderer bezeichnet werden, stört einen Abgänger daher wenig.)

Eine weitere Besonderheit der Anatomischen Akademie ist die Beschäftigung mit der Antimagie – aus dem Bewußtsein heraus, daß viele Krankheiten von Leib und Seele durch Besessenheiten hervorgerufen werden. Allen Abgängern wird empfohlen, als weiteres Spezialgebiet die Antimagie zu wählen, und hierfür auch bereits entsprechende Vorarbeit geleistet: Alle gildenmagischen Formeln der Antimagie erhalten einen um 1 Punkt verbesserten Startwert und die Sprüche **Beherrschungen brechen** und **Verwandlungen beenden** können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

HELLSICHT

AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS ZU METHUMIS

Genauer Name der Akademie: Arkane Institut der Zwölfgöttlichen und Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesinde zu Methumis

Spezialgebiet: Hellsicht

Ausrichtung: weiß

Akademieleiterin: Hesindiane Gilindor

Zahl der Lehrmeister: 12

Zahl der Schüler: 65

Beschreibung: Eine Beschreibung der über die ganze Stadt Methumis verteilten Hohen Schule finden Sie im **Aventurischen Boten Nr. 46**. Das Arkane Institut ist in einem prächtigen Sandsteinbau, der "Nandusschule" im Südwesten der Altstadt untergebracht, wo sich auch das recht neue, jedoch noch nicht anerkannte **Phantasmagorische Institut** unter Spct. Lutisana von Brelak befindet.

Aus diesem Grund erhalten die Eleven der Akademie

des magischen Wissens oft auch eine solide Ausbildung in der Illusionszauberei.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Alle, die an dieser Schule ausgebildet werden, müssen sich der Verbreitung von Wissen in der gesamten Bevölkerung verschreiben, und das auch schon zu Zeiten ihres Studiums. Bei den Studiosi der Magie gehen somit die Rollen von Lehrenden und Lernenden oftmals nahtlos ineinander über.



Diese frühzeitige Erfahrung schlägt sich denn auch im Kenntnisstand der fertigen Zauberer nieder: Neben einem Bonus auf **Lehren** in Hö-he von 3 Punkten und der Berufsfertigkeit **Schreiber** auf TaW: 3 können sie sich in drei Talenten des Wissens, für die sich Ihr Held besonders interessiert hat und die er häufig unterrichtete, je einen Punkt gutschreiben.

Außerdem lernt man unterschiedlichste Menschen bei so einer Tätigkeit kennen (**Menschenkenntnis** +1) und erhält zu guter Letzt noch einen kurzen Einblick in die schönen Künste, die die-se Stadt so prägen (ein Bonus von 2 Punkten auf **Malen/Zeichnen** oder **Musizieren** oder **Singen** oder **Tanzen**).

Zauberfertigkeiten: Wie bei allen "weißen" Akademien werden auch hier prinzipiell keine Borbaradianersprüche vermittelt und auch bei den Sprüchen aus dem Gebiet der Beschwörung und anderen "finsterner" Zauberei ist man hier sehr zurückhaltend (alle Beschwörungs- und Beherrschungsformeln sowie **Schwarz und Rot**, **Ecliptifactus** und **Nekropathia** je -1).

Bei den Formeln der Elfen allerdings ist man hier weit toleranter als an vergleichbaren Institutionen, weswegen sie (im üblichen Rahmen, versteht sich) ohne besondere Hemmnisse erlernt werden können.

Insgesamt aber liegen die Stärken dieser Akademie nicht so sehr in der Vertiefung spezieller Zauber (alle metamagischen Formeln -1), sondern mehr im "Steckenpferd" ihrer Spektakularität: der Bildung der Massen.

Hausprüche:

**Odem Arcanum, Analüs (je +4); Penetriz-
zel, Adleraug (je +2); Eigenschaften seid
gelesen, Sensibar (je +1)**

Alte Formeln: In Methumis sollen zwar einige alte und neu entwickelte Formeln bekannt sein, jedoch verzichtet man bewußt auf deren Weitergabe, bis nicht deren Wirkung und rechtlicher Status genau geklärt sind. Die einzige unterrichtete alte Formel ist der **Cryptographo**.

Anmerkungen: Wie bereits erwähnt, befindet sich im gleichen Gebäude auch eine neue Illusionsschule, die – trotz einiger philosophischer Differenzen – mit der Akademie des magischen Wissens zusammenarbeitet: Wenn Ihr Held auf seine ZF-Steigerungen, die ihm vor Spielbeginn zustehen, verzichtet, kann er sich stärker in die Illusionszauberei eingearbeitet haben und erhält *Illusion* als zweites Spezialgebiet, sowie die Formeln **Auris Nasus, Duplicatus** und **Illusionen zerstören** als weitere Hausprüche (mit einem Startwert-Bonus von je 3 Punkten). Wer sich hierfür entschieden hat, kann sich jedoch im Laufe seines Lebens für keine weitere Fortbildung mehr einschreiben.

INFORMATIONEN-INSTITUT ZU ROMMILYS

Genauer Name der Akademie: Kaiserlich Garethische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art
Spezialgebiet: Hellsicht
Ausrichtung: weiß

Akademieleiterin: Praiodana Almira Werckenfels

Zahl der Lehrmeister: 5

Zahl der Schüler: 25

Beschreibung: Man könnte den Prunkbau der Akademie auf den ersten Blick für ein nobles Hotel halten, wären da nicht die schwerbewaffneten, weißberobten Wachen an allen Eingängen und das plötzliche Schweigen, das viele Bürger von Rommily an den Tag legen, wenn sie sich einmal in die Nähe der Akademie begeben – was die meisten jedoch tunlichst zu vermeiden trachten. Man kann nicht behaupten, die Magier des Informations-Institutes seinen besonders beliebt in der Stadt – *gefürchtet* trifft den Kern der Sache schon eher...

Veränderungen der Startwerte

Talente: Gegen die Feinde des Reiches ist jedes Mittel recht, und so lernen die angehenden Magierinnen und Magier neben der eleganteren magischen Methode auch (angeblich in Zusammenarbeit mit der benachbarten Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur in deren berüchtigten Kellern) so mancherlei weltlichen Trick, aus redeunwilligen Zeitgenossen Informationen herauszulocken (**Menschenkenntnis** +2, **Heilkunde Wunden** +2, **Totenangst** -1).

Bei ihnen selber wäre die Anwendung völlig unnötig, denn Lug und Trug, Heimlichkeit und Verstecken haben im Herzen dieser Menschen keinen Platz (**Lügen** -4, **Sich verstecken, Sich verkleiden** und **Schleichen** je -2).

Zauberfertigkeiten: Getreu dem Auftrag des Institutes, Zauberer auszubilden, um die "inneren und äußeren, heimlichen und unheimlichen Feinde des Reiches, der göttlichen Ordnung und der kaiserlichen Majestät zu finden, zu entlarven und auszurotten mit Stumpf und Stiel, auf daß ihre sinisternen Seelen auf Ewigkeiten...etc." (gekürzt aus der Gründungsschrift der Schule, nichtöffentlicher Teil) versucht Praiodane Werckenfels das Kunststück, praiosgefällige Magie zu lehren, was ihr durchaus zu gelingen scheint. So sind selbstverständlich alle Hexen- und Druidensprüche und vor allem die Formeln der Anhänger des Borbarad verboten; an Elfensprüchen werden außer den Haus- und Hellsichtsprüchen nur der **Armatrutz** und der **Balsam-salabunde** gelehrt, beide allerdings gründlich (+1).

Der einzige Kampfzauber, den die Adepten ver-

mittelt bekommen, ist wegen seiner Ehrlichkeit und wegen der "reinigenden Kraft der heiligen Flamme" der **Ignifaxius** (+2); die Beherrschung sieht man hingegen gar nicht so gerne (mit Ausnahme des **Respondami** alle -1). Unverzichtbarer Bestandteil der Ausbildung allerdings ist der **Wagemut...** (+1); die Schülerinnen und Schüler sollen schließlich allesamt ehrfürchtige und tapfere Soldaten des obersten Gottes werden...

Hausprüche:

**In dein Trachten, Penetrizzel, Adleraug, Eigenschaften seid gelesen (jeweils +2);
Odem Arcanum, Analüs, Sensibar, Respondami, Objectum stumm, Bannbaldin (je +1)**

Alte Formeln: **Ignorantia Ungesehen** – diese Formel wird zwar als ausgesprochen nützlich erachtet, jedoch nur ungern an die eigenen Schüler weitergegeben, wenn diese nicht eine außergewöhnliche Charakterstärke unter Beweis stellen (**MU: 12+, JZ und GG kleiner 4**), um nicht dem Zwiespalt zwischen der Philosophie der Schule und eventuellen "Sachzwängen" zum Opfer zu fallen.

Weniger Probleme hat man mit dem **Widerwille Ungemach**, mit dem auch diverse Folianten in der Bibliothek und auch einige Räume der Akademie gesichert sein sollen – zumindest wird dies in einigen Wachplänen behauptet.

Es heißt, daß noch etwa ein halbes Dutzend weitere Formeln unter Verschuß gehalten werden, von denen jedoch nichts Näheres bekannt ist. Unter anderem soll auch der **Memorabilia Falsfir** – ein definitiv nicht weißer Spruch – zu diesen Zaubern zählen.

Anmerkungen: Da Absolventen dieses Institutes auf Kaiser und Reich eingeschworen werden, strikter Geheimhaltung unterliegen, die Zusammenarbeit mit der KGIA ein sehr empfindsames Thema ist und zu guter Letzt die Ausbildung doch sehr spezifisch verläuft, sind Abgänger aus Rommily nur schwer als herumziehende Abenteurer denkbar.

Zwar sind Abtrünnige auch von dieser Schule bekannt, aber nur die wenigsten schaffen es, als Zielscheibe der KGIA in hohem Alter zu sterben – und auch diese eignen sich kaum als Helden, da sie meist von einem Fanatismus in den anderen verfallen...

In nächster Zeit wird übrigens in den üblichen gutinformierten Kreisen eine Änderung des Lehrplans und auch der Schulphilosophie erwartet, die offensichtlich damit zusammenhängt, daß Dexter Nemrod, Leiter der KGIA, sich vom praiosgefälligen Amt des Großinquisitors zurückgezogen hat, und, wie man munkelt, "das Reich im Zeichen des Fuchses" zu schützen gedenkt.



SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL

Genauer Name der Akademie: Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu-Hjaldingard

Spezialgebiet: Hellsicht

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Cellyana von Khunchom

Zahl der Lehrmeister: 5

Zahl der Schüler: 27

Beschreibung: Die Beschreibung der Akademie finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**. Aus diesem Grunde sind hier auch nur die (korrekten und endgültigen) Werte für die Startbedingungen angegeben.

Veränderungen der Startwerte

Talente: **Raufen** +1, **Gaukeleien** -1, **Körper-**

beherrschung +1, **Reiten** -1, **Schwimmen** +2, **Selbstbeherrschung** +1, **Zechen** +2, **Eti-kette** -1, **Lügen** -1, **Orientierung** +1, **Tierkunde** +1, **Wettervorhersage** +2, **Götter und Kulte** +1, **Lesen/Schreiben** -1, **Magiekunde** -1, **Boote fahren** +1, **Heilkunde Wunden** +1, **Schlösser knacken** -1, **Taschendiebstahl** -1, **Sinnenschärfe** +1

Zauberfertigkeiten: Es werden weder Schelmen-sprüche noch Borbaradianerformeln gelehrt; der einzige Hexenzauber, den man offiziell erlernen kann, ist **Verwandlungen beenden**, die einzigen Druidensprüche **Hellsicht trüben** und **Blick durch fremde Augen**.

Hausprüche:

Adleraug, Analüs, Eigenschaften seid gelesen, Exposami, In dein Trachten, Penetrizzel (je+2), Odem Arcanum, Sensi-bar (je+1)

Alte Formeln: In Thorwal kennt man den **Blick durch fremde Augen**, den **Eternia Memorabilis** und den **Xenographus Clarvoyant** (alle +1), dazu den mittlerweile zum "Standard" gewordenen **Cryptographo**. Auch der **Oculus Astralis** ist bekannt, wird jedoch ohne Modifikator gelehrt, es sei denn, Magister Ambareth ist anwesend, um die Studiosi persönlich zu unterweisen (was in der Hälfte der Zeit der Fall ist; in diesem Fall gilt **Oculus Astralis** +2)

Anmerkungen: Obwohl in Thorwal so gut wie keine Hexensprüche und Druidenformeln verbreitet werden, kann man Töchter Satuaris und Sumudiner hier häufig ein und aus gehen sehen. Die Chance, hier einen Druiden, eine Hexe oder einen Elfen zu treffen, der sein Wissen mit einem Nicht-Eingeweihten teilt, ist hier – wie auch in der Halle des Windes in Olport – um einiges höher als an vielen anderen aventurischen Akademien.

ILLUSION

AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR

Genauer Name der Akademie: Accademia Mystera Arcana Illusiones Phantasmagorique

Spezialgebiet: Illusion

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Jikhbar al al Kharechem

Zahl der Lehrmeister: Drei und Drei

Zahl der Schüler: Drei mal Drei mal Drei

Beschreibung: Das Gebäude am Schinderwaat beherbergt nicht nur die recht kleine Akademie, sondern auch den wichtigsten Hesindeschrein der Stadt, und so kann die Schule über regen Besuch nicht klagen. Magister Yehodan Gilindor, der der Akademie lange Zeit vorstand, hat sich vom Schreibpult zurückgezogen, um sich gänzlich der Zauberei zu widmen, und den berühmten Thaluser Illusionisten al Kharechem zu seinem Nachfolger berufen.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Durch die notorische Geldknappheit der kleinen Akademie sind viele der Schüler gezwungen, an ihren freien Tagen etwas nebenher zu verdienen, weswegen sie zwei Freiwürfe für die Anhebung eines beliebigen Handwerkstalenten verwenden dürfen; außerdem bringt ein mehrjähriger Aufenthalt in Grangor automatisch einen Bonus von einem Punkt auf **Schätzen** und **Feilschen** mit sich.

Zauberfertigkeiten: Nachdem seine Spektabilität al Kharechem vor vier Jahren die Schulleitung gegen den Widerstand zahlreicher Kaufleute übernommen hat, hat er das Institut nach und nach aus dem festen (finanziellen) Griff des Rates der Kaufleute zu lösen vermocht. Dem-

entsprechend hat er auch das Curriculum ein wenig geändert, weg von den reinen Illusionen zur Unterhaltung "rotgesichtiger Pfeffersäcke", hin zu "Erscheinungen", ganz seiner tulamidischen Tradition und dem historischen Auftrag der Schule entsprechend. Folgerichtig erhalten die Schüler dieser Akademie einen Bonus auf alle Beschwörungen von Mindergeistern, Geistern und Elementarwesen (nicht aber von Dämonen) von 2 Punkten.

Demselben tulamidischen Wesenszug ist es allerdings zu verdanken, daß bis auf den **Armaturtutz** und den **Chamaelioni** die Elvensprüche nur mit mäßigem Enthusiasmus gelehrt werden (-2). Und so sehr ein freier Geist die neue Unabhängigkeit der Akademie begrüßen mag, so sehr hat sie ihren Preis: Die Spenden der bisherigen Mäzene, die früher den Schülern zugute kamen, sind fast völlig aus dem Säckel der Akademie verschwunden. Lediglich zum Abschluß erhält jeder Zögling ein Handgeld von zwei Dukaten.

Hausprüche:

Auris Nasus (+4), Illusionen zerstören, Duplicatus, Ignorantia Ungesehn, Luciferi Lichtertanz, Geister beschwören (jeweils +2)

Alte Formeln: Die Illusionszauberei hat in letzter Zeit sowohl durch die Entdeckungen alter als auch die Entwicklung neuer Formeln einen enormen Fortschritt gemacht, von dem auch die Grangorer Akademie profitiert: Hier können die Sprüche **Luciferi Lichtertanz**, **Menetekel Flammenzeichen**, **Vocolimbo Hohler Klang**, **Manifesto Kraft der Sechse**, **Cryptographo Zau-**

berschrift, Immaterialis Phantomar, Weihrauch Rose Wohlgeruch und Vogelzwitchern Glockenspiel studiert werden – immerhin lehrte die berühmte Methellessa lange Zeit in Grangor. *Anmerkungen:* Da seine Spektabilität fest an die Zahlenmystik glaubt, drücken die Magister bei der Begutachtung eventueller Neuzugänge schon mal ein Auge zu, um die nötige Anzahl zu erreichen. Deshalb haben Sie hier die Möglichkeit, einen Magier zu spielen, auch wenn ihr frisch erworfelter Held die Anforderungen nicht ganz erfüllt: In Grangor wird er auch genommen, wenn *entweder* die Klugheit *oder* das Charisma um einen Punkt zu niedrig sind.

SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS ZU ZORGAN

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Spezialgebiet: Illusionen

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Khorena saba Merisa Prinzessin von Elburum

Zahl der Lehrmeister: 8

Zahl der Schüler: 40

Beschreibung: Die Akademie, die etwas südlich des Stadtkerns in einem schmucken Backsteinbau beheimatet ist, pflegt gute Kontakte zu Bevölkerung, und es gibt keinen Jahrmarkt, bei dem nicht die Adepten der Schule ihre Fertigkeiten zeigen. Methellessa ya Comari, die wohl berühmteste Illusionistin unserer Zeit, unterrichtet hier ebenso wie Fürstin Sybias Hofmagierin Perishan Yezeminsunyara al Jhalafai. Die zierliche, aber resolute Khorena selbst (die ihre Stellung als



Gräfin von Elburum für die Kunst aufgab und den Streit mit ihrer Familie erst dadurch beendete, daß sie ihrer Mutter eine Enkelin gebar) wurde schon mehrmals mit ihrem gesamten Stab von Fürstin Sybia persönlich zu Hoffestlichkeiten eingeladen.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Da sich eine eher eintönige Umgebung besonders gut eignet, um erste Erfolge bei der Illusionsmagie zu bemerken, die in der Studierstube schnell übersehen würden, führen zahlreiche Exkursionen die angehenden Magi und Magae hinaus in die aranische Steppe, weswegen diese Zauberer auch einen Bonus von drei Punkten auf **Reiten** und **Wild-nisleben** für sich verbuchen können.

Die Einbindung ins festliche Leben von Stadt und Fürstentum wiederum bringt Vorteile in all jenen Fertigkeiten mit sich, die man für gewöhnlich als "rajjagefällg" bezeichnet (**Gaukeleien** +2, **Tanzen** +2, **Zechen** +1, **Betören** +2, **Gassenwissen** +1, **Menschenkenntnis** +1, **Sich verkleiden** +2, **Singen** oder **Musizieren** +2).

Wie üblich, wenn sich Magier und Magierinnen zu sehr auf das "weltliche" Leben konzentrieren, leidet darunter die Theorie: **Alchimie, Le-sen/Scheiben, Magiekunde** und **Sternkunde** je -1 **Zauberfertigkeiten:** In Zorgan konzentriert man sich sehr auf das hauseigene Spezialgebiet, weswegen den Abgängern auch die esoterischeren Sprüche dieser Spielart wie der **Impositoris Imagotin** oder der **Delicioso Gaumenschmaus** (s.u.) zur Verfügung stehen. Der Preis ist allerdings hoch: Mindestens ein Bereich der Zauberei bleibt bei den Absolventen unbeackert (Suchen Sie sich aus den Gebieten *Antimagie, Dämonologie, Kampf, Verwandlung von Lebewesen, Verwandlung von Unbelebtem* aus, aus dem Ihr frischgebackener Magier keinerlei Sprüche (außer eventuellen Haussprüchen) beherrscht und auch sämtliche Formeln dieses Gebietes nur um 1 Punkt pro Stufe steigern kann.).

Borbradianerzauber werden in Zorgan prinzipiell nicht gelehrt, während Druiden- und Firnelfenzauber hier einfach nur weitgehend unbekannt sind (von den üblichen Ausnahmen **Flim**

Flam und **Dunkelheit** einmal abgesehen)

Haussprüche:

Duplicatus, Auris Nasus, Impostoris Imagotin (jeweils +3), Dunkelheit, Visibill, Illusionen zerstören, Vogelzwitchern Glockenspiel, Weihrauch Rose Wohlgeruch (je +1)

Alte Formeln: Wenn an einer aventurischen Akademie alle bekannten uralten oder brandneuen Illusionssprüche zu finden sein sollten, dann muß dies Zorgan sein. Fürstin Sybias Mäzenatentum hat nicht nur die berühmte Methelessa ya Comari, sondern auch einige essentielle Schriften der Magica Phantasmagorica nach Zorgan geholt, und so kennt man hier neben den zu Haussprüchen erklärten **Impositoris, Vogelzwitchern** und **Weihrauch...** auch die Formeln **Aureolus, Menetekel (+2), Luciferi (+2), Ignorantia, Voco-limbo (+2)** und **Delicioso**, und wenn die Gerüchte stimmen, soll demnächst auch ein Magister den **Reflectimago Spiegel-schein** und den **Widerwille Ungemach** lehren.

KAMPF

KAMPESEMINAR ANDERGAST

Genauer Name der Akademie: Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes zum Trutz wider Nostria (gerne auch "...wider das nostrische Geschmeiß")

Spezialgebiet: Kampf

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Aljawa Walsareffnaja

Zahl der Lehrmeister: 9

Zahl der Schüler: 40

Beschreibung: Die Akademie besitzt zwar ein Haupthaus in der Stadt Andergast, in dem auch die jüngsten Eleven ausgebildet werden, der Großteil der Zöglinge und Magister befindet sich jedoch (zumindest in den warmen Monaten) meist auf "Wanderschaft", will heißen, in einem Feldlager beim Troß der königlich-andergastischen Armee, wo sie sich zum einen um die Verwundeten kümmern müssen, zum anderen als Berater und Alchimisten dienen.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Wegen der Nähe zur elfischen Magie und Lebenseinstellung ist die theologische Ausbildung des Seminars nicht ganz so gründlich wie an anderen Akademien (**Götter und Kulte** -2); die Nähe zu Nostria bringt auf der anderen Seite eine frühe Erfahrung im Feldeinsatz der Kampfzauberei mit sich (**Kriegskunst** +4). Bei solchen Einsätzen bekommen die Eleven auch eine tieferen Einblick in das "wirkliche" Leben als

viele ihrer Standesgenossen (**Raufen, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken** und **Zechen** je +1, **Orientierung** und **Wildnisleben** je +3), was allerdings – wie kaum anders zu erwarten – eine leichte Schwäche im theoretischen Hintergrundwissen zu Folge hat (**Alte Sprachen, Magiekunde** und **Sternkunde** je -2).

Die Beschäftigung als Feldscher bringt ebenfalls gewisse Kenntnisse mit sich (**Heilkunde Wunden** und **Heilkunde Krankheiten** je +1, Berufsfertigkeit **Anatom** auf TaW: 2)

Zauberfertigkeiten: Wie an den Haussprüchen zu merken ist, sind weite Felder der elfischen Magie in diesem Institut wohlbekannt, weswegen für alle Sprüche dieser Art außer den Firnelfensprüchen und denjenigen, die selbst den Elfen weitgehend unbekannt sind, ein Startwert-Bonus von +1 gilt. Allerdings bringt diese Art der Magie auch so einige philosophische Besonderheiten mit sich, weswegen Borbradianersprüche (auch der hier gelehrt **Höllenpein**) von den Schülern innerlich abgelehnt werden und deshalb nur schwer zu erlernen sind (alle Borbradianersprüche -2).

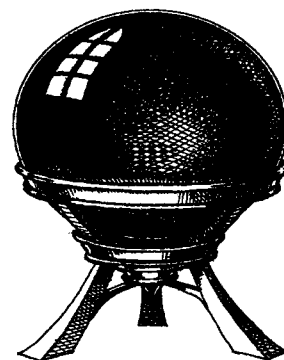
Haussprüche:

Eisenrost, Ecliptifactus (je +3); Plumbum-barum, Scharfes Aug, Fulminictus, Blitz dich find, Silentium, Kampfzauber stören, Wagemut..., Flim Flam (je +1)

Alte Formeln: Es heißt, daß ein guter Teil der

Kriegskasse des Jahres 1867 d.U. dafür aufgewendet wurde, den **Ignisphaero Feuerball** (+2) in Punin zu erwerben – mit solch einem Spruch kann Nostria nicht aufwarten...

Anmerkungen: Das Leben im Krieg ist hart, und das gilt auch für angehende Magierinnen und Magier. Aus diesem Grund findet im Kampfsseminar auch eine ausführliche körperliche Ertüchtigung statt, die bei dem Stundenplan einer solchen Einrichtung natürlich automatisch Defizite in anderen Bereichen mit sich bringt. Regeltechnisch bedeutet dies: Wenn Sie einen Charakter von dieser Akademie spielen wollen, rollen Sie einmal am Anfang einen W6 und ziehen Sie das Ergebnis von der As-tralenergie ab und schlagen Sie es bei der Lebensenergie auf.





AKADEMIE

SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK

Genauer Name der Akademie: Akademie der Vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garetisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie, vom Schwert und Stabe zu Beilunk, der Herrin Ronda und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen
Spezialgebiet: Kampf

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Saldor Foslarin

Zahl der Lehrmeister: 7

Zahl der Schüler: 46

Beschreibung: In einem unansehnlichen Backsteinbau am Rande der Stadtmauer befindet sich eine der größten Magierschulen des Mittelreiches. Die Gründung der Akademie führt zurück in das Jahr 990 v.H. Kurz nach der zweiten Dämonenschlacht wurde sie von Kaiser Raul als magische Stütze des Reiches gegen überderische Bedrohungen ins Leben gerufen, doch auch gegen weltliche Feinde erwiesen sich die streitbaren Magier bald als äußerst nützlich.

Das ursprüngliche Gebäude aus der Gründerzeit (im besten Wehrheimer Kasernenstil) ist nahezu unverändert erhalten geblieben, was dem Wohlbefinden der heutigen Bewohner nicht sehr zuträglich ist. Doch der durch die Ritzen pfeifende Wind gehört nach Auffassung des Akademieleiters zur Abhärtung der angehenden Magier, was zu traditionellen Erklärungen der Erstsemester führt (bei den älteren Schülern scherzhaft "Beilunker Rotz" genannt).

Kahle Räume, ein militärischer Umgangston und eine strenge Disziplin beherrschen das Bild. Tatsächlich wird in Beilunk großer Wert auf körperliche Ertüchtigung, unermüdlichen Fleiß und Gehorsam und Pflichterfüllung gegenüber Lehrmeistern, Obrigkeit und vor allem den Göttern gelegt. Die Adepten, meist Söhne und Töchter aus adeligem oder wohlhabendem Hause, werden nicht mit Samthandschuhen angefaßt, schon gar nicht die faulen oder unwilligen. Ohrfeige und Rohrstock, ja bisweilen sogar etwas magisches "Feuer unter den Hintern" sind bei den Lehrmeistern ein beliebtes Zuchtmittel.

Neben der Leibesertüchtigung (täglich ein bis zwei Stunden Stabfechten, Schwertkampf, Liegestütze, Dauerlauf und Turnen - Immanspielen ist allerdings streng verboten) kommt selbstverständlich auch die geistige Unterweisung nicht zu kurz. Rechtschreibung, Geschichte, Bosparano und vor allem praktische Magie (im Innenhof befinden sich einige verkohlte Felsblöcke, die zur Übung zielgerichteter Kampfzauber verwendet werden) werden den Schülern so lange eingebläut, bis sie die betreffenden Fakten oder Formeln im Schlaf beherrschen.

(Und das ist wörtlich zu nehmen: Es gibt hier wie, in vielen Kasernen auch, in der Tat nächtliche Alarmübungen.)

Leider sind sich die Novizen des hohen Niveaus ihrer Ausbildung nur zu bewußt: In Beilunk ist ihre Arroganz schon sprichwörtlich geworden. Ihre Auflage nach Erhalt des Akademiesiegels besteht darin, stets und in jeder Situation dem Wohle des Reiches zu dienen. In

der Stunde der Not der kaiserlichen Armee zur Seite zu stehen ist Ehrensache in Beilunk, sei es in Tuzak, vor den Trollzacken oder gegen die Orken, was wiederum den Stoff für allerlei bunt ausgeschmückte Heldengeschichten abgibt.

Der Vorsteher dieser angesehenen Akademie scheint eher aus dem Reich der Kobolde zu stammen: ein anderthalb Schritt großes Hutzelmännchen, das mit keifender Stimme an allem und jedem etwas auszusetzen hat. Den berühmten Saldor Foslarin stellt man sich gemeinhin anders vor, doch seine Autorität als Schulleiter und Oberhaupt der Weißmagier ist unumstritten.

Veränderungen der Startwerte

Talente: **Schwerter +5, Speere und Stäbe +1, Stichwaffen -1, Stumpfe Hieb Waffen -1, Gaukeleien -2, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Schleichen -2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Zechen -1, Etikette +2, Gassenwissen -1, Lehren -1, Lügen -3, Menschenkenntnis -1, Orientierung +3, Tierkunde +1, Wildnisleben +2, Alchimie -3, Alte Sprachen -1, Götter und Kulte +2, Kriegskunst +5, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde -2, Mechanik +1, Rechtskunde +2, Sprachen -2, Sternkunde -1, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Seele -3, Heilkunde Wunden +2,**

Zauberfertigkeiten: An der Akademie werden keinerlei Beschwörungen, keine Beherrschungen (mit Ausnahme des **Respondami**), keine Borbaradianerformeln, keine Schelmenzaubereien und auch keine Hexen- oder Druidensprüche (mit Ausnahme von **Beherrschungen brechen** und **Verwandlungen beenden**), nicht der **Nekropathia** oder der **Mutabili** gelehrt. Da die Ablehnung all dieser Formeln so tief durch den tagtäglichen Drill verwurzelt ist, erhalten die Abgänger auf alle oben genannten Sprüche einen Startwert-Malus von 2 Punkten. Fast ebenso abhold ist den Beilunkern die Illusionsmagie: Mit Ausnahme des universellen **Auris Nasus** und des bisweilen leider notwendigen **Duplicatus** erleiden alle Abgänger eine Einbuße von einem Punkt auf die Startwerte für alle Illusionen gildenmagischen oder elfischen Ursprungs. Des weiteren gelten folgende Veränderungen: **Gardianum +2, Kampfzauber Stören +2, Foramen -1, Analüs -1, Penetrizzel -1, Sensibar -1, Balsamsalabunde +1, Unitatio -2, Arcano Psychostabilis +1, Wagemut... +1, Gewandtheit... +1, Visibili -1, Arcanovi -2, Claudibus -1, Flim Flam -2, Reversalis -2**

Hausprüche:

Blitz dich find, Fulminictus, Corpofrigo, Ignifaxius, Scharfes Aug, Armatrutz, Muskelstärke... (alle je +2)

Alte Formeln: Wenn es sich irgendwie mit "Kampf" vereinbaren läßt, ist man in Beilunk nicht kleinlich, was die Verbreitung alter Formeln angeht: **Invercarno Spiegeltrick, Ignisphaero Feuer-**

ball (+2), Cryptographo Zauberschrift, Anvilarium Schwermetall (+2), Sigillus Custodis Zaubersiegel

Anmerkungen: Um an der Akademie aufgenommen zu werden, muß der Eleve eine gewisse körperliche Tüchtigkeit aufweisen: Mit weniger als **GE: 11** und **KK: 11** wird den Eltern geraten, das Kind doch besser nach Punin zu schicken. Die Abgänger der Akademie haben das besondere Privileg, neben ihrem Stab ein Schwert (und nur ein *Schwert*) führen zu dürfen; sie sind zudem das Marschieren, Schlafen und Kämpfen im Wattierten Waffenrock so sehr gewöhnt, daß sie auf diese besondere Form der Rüstung nur **BE: 1** erleiden. Lederharnische oder gar andere Rüstungen sind ihnen nicht erlaubt.

Ein "Beilunker" erhält mit seiner Abschlußprüfung den Rang eines Leutenants in der Reichsarmee. Dies ist ein zweischneidiges Schwert, bringt es doch nicht nur Ruhm mit sich, sondern auch die Gefahr, in Zeiten der Not vom Fleck weg zwangsverpflichtet zu werden.

Die Akademieleitung nimmt die Auflagen, die den Abgängern auferlegt werden, in der Tat ernst: Mindere Vergehen werden von der Gildengerichtsbarkeit (die hier die Form eines militärischen Tribunals hat), mit Rang- oder Soldentzug, Auspeitschen oder Ausschluß von der Lehre geahndet, während ein "Beilunker" der sich der Dämonologie oder Borbaradianerei schuldig macht, vom "Pfeil des Lichts", der Elitetruppe der Akademie, unbarmherzig verfolgt und ohne viel Federlesens exekutiert wird.

HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES ZU BETIANA

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Spezialgebiet: Kampf

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Landor Gerrano

Zahl der Lehrmeister: 24

Zahl der Schüler: 70

Beschreibung: Wie auch die Beilunker Schule am andern Ende des Kontinents ist die Bethaner Akademie hoch angesehen, und auch sie stellt ihre Zöglinge zuvörderst dem Reich (in diesem Falle jedoch dem bosparanischen) zur Verfügung.

Die Gebäude der Akademie beanspruchen ein komplettes Stadtviertel in der wohl ältesten, noch erhaltenen Siedlung aus der Gründerzeit, und diese Ausdehnung der Schule hat auch ihren guten Grund: Kampfmagie ist schließlich eine Kunst, die bei unvollkommener Beherrschung ganze Gebäude in Schutt und Asche legen kann.

Neben dem wesentlich unrondrianischeren Ton, der in dieser Akademie herrscht, unterscheidet sich die Bethaner Schule von der Beilunker auch noch durch die Persönlichkeit und Ausstrahlung ihrer Spektabilitä-



ten: Landor Gerrano gilt als ruhiger und ausgeglichener Mensch, geradezu als Philosoph, und doch ist es ihm zu verdanken, daß die Akademie den "vollendeten" Kampf wieder zurecht im Namen trägt, denn neben dem "Tanz der Mada", einer für Zauberkundige geschaffenen Bewegungsmeditation, wird dem Kampf ohne Zauberei und der körperlichen Ertüchtigung ein hohes Gewicht zugemessen – ohne daß dies jemals in "Beilunker Schleifertum" abgleiten würde.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Auch dem besten Zauberer kann es eines Tages geschehen, daß seine Kraft verbraucht ist, und immer noch Gegner stehen. Zur Philosophie des vollendeten Kampfes gehört, daß der Zauberer auch in diesem Fall nicht wehrlos ist, und so erfährt der Adept in Bethana auch eine gründliche Ausbildung im stilvollen waffenlosen Kampf (**Raufen** -2, dafür entweder **Ring**en und **Boxen** +3 oder **Hruruzat** +7), in den bewaffneten Disziplinen und bei der Schulung einer ruhigen Hand (**Linkshändig** und **Stichwaffen** +2, **Schußwaffen** +3, dafür **Wurfwaffen** -3), in der Einheit von Körper und Geist (**Körperbeherrschung** und **Selbstbeherrschung** +2, **Tanzen** +3) und auch in den Disziplinen des Kriegers (**Orientierung**, **Wildnisleben** und **Kriegskunst** je +3).

Da die Einstellung eine großen Teils des Lehrkörpers schon beinahe rondrianisch zu nennen ist, haben Heimlichkeit und Falschheit keinen Platz in der Ausbildung (**Schleichen**, **Sich verstecken**, **Lügen** und **Sich verkleiden** je -3), und

auch die magische Theorie wird in Bethana wohl nie zu höchsten Gipfeln geführt werden (**Alchimie**, **Alte Sprachen**, **Lesen/Schreiben**, **Magiekunde**, **Rechnen** und **Sternkunde** je -1) **Zauberfertigkeiten:** Kampf ist das genaue Gegenteil von Subtilität, und deswegen kann man an dieser Akademie zwar fast alles lernen, aber eben nichts, was dem Ziel des direkten Sieges entgegensteht.

So wird aus dem Bereich der Beherrschungen zwar der **Horriphobus** durchaus vermittelt, der "klassische" **Bannbaladin** allerdings ist genauso verpönt wie alle Hexen- und Druidensprüche (Beherrschungen, Hexen-, Schelmen- und Druidensprüche allesamt je -1 und eine Steigerung von maximal 1 Punkt pro Stufe, egal aus welchem Bereich oder Spezialgebiet sie stammen mögen).

Daß Dämonologie und Borbaradianerwesen keinen Platz im Lehrplan haben, versteht sich von selbst (je -2, Steigerung nur um 1 Punkt pro Stufe)

Der **Ecliptifactus** wird, wenn auch etwas widerwillig (-1) gelehrt, da seine Wirksamkeit unbestritten ist; weitaus bereitwilliger vermittelt, gehören der **Kampfzauber stören** wie auch der **Gardianum Paradei** faktisch zur Grundausbildung (+1).

Hausprüche:

Ignifaxius, **Fulminictus**, **Blitz dich find**, **Soft Kraft**, **Armatruz**, **Unitatio**, **Balsamsalabunde** (je +2)

Alte Formeln: Wen wundert's, daß die zugänglichen Formeln aus diesem Bereich **Corpofrigo**, **Kälteschock** und **Ignisphaero Feuerball** heißen? Der **Cryptographo** ist zwar ebenfalls bekannt, wird aber nur selten erlernt – Bethaner haben nichts zu verheimlichen.

Anmerkungen: Den Bethaner Magiern ist es erlaubt, leichte Klingenwaffen (nicht aber Schwerter, große Scharfe Hieb Waffen oder gar Zweihänder) zu führen, und sie nutzen dieses Recht auch voller Stolz.

Sollten Sie einmal einem Magier begegnen, der über seiner einfachen grauen Reisekutte eine weiße Schärpe mit goldenem Pentagramm trägt, dann können Sie davon ausgehen, daß die Waffe an seiner Seite kein "Magierflorett", sondern ein waschechtes Rapier ist. Daneben erfreuen sich vor allem die Zweillilien, der Kettenstab und natürlich der klassische Kampf-(magier)stab großer Beliebtheit, während man auf beengende Rüstungsteile meist verzichtet.

Darüberhinaus hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, daß das Flammenschwert ein vorzügliche Waffe und eines Magiers durchaus würdig ist, weswegen dieser spezielle Teil der Stabmagie besondere Aufmerksamkeit erfährt (Ritual zum 5.Stabzauber um zwei Punkte erleichtert, außerdem werden bei dem W6-Wurf beim Mißlingen 2 Punkte addiert).

Zur Einheit von Körper und Geist gehört zudem die Kenntnis von den **Verbotenen Pforten**, die Fähigkeit also, im äußersten Notfall auch mit Lebens- anstatt Astralenergie zu zaubern.

VERSTÄNDIGUNG

KREIS DER EINFÜHLUNG IN DEN NÖRDLICHEN SALAMANDERSTEINEN

Genauer Name der Akademie: keiner

Spezialgebiet: Verständigung

Ausrichtung: grau

Akademieleiter/in: unbekannt

Zahl der Lehrmeister: unbekannt

Zahl der Schüler: unbekannt, höchstens jedoch 15

Beschreibung: Der Kreis der Einfühlung gilt als eine der geheimnisumwobenen Magierakademien Aventuriens – wenn man in diesem Fall überhaupt von einer Akademie sprechen kann, denn nach Augenzeugenberichten von Besuchern und ehemaligen Abgängern handelt es sich eher um einen Diskussionskreis denn um eine Schule mit festem Lehrplan.

Wo der "Kreis" liegt, hat noch kein Abgänger verraten, und es scheint zudem festzustehen, daß die Schule ihre Zelte stets an wechselnden Orten aufschlägt. Bei den Lehrmeistern soll es sich um drei Magier und vier

Elfen handeln, die es sich zum Ziel gesetzt haben, menschliche und elfische Zauberkunst zusammenzuführen.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Wer, wie die Adepten dieser Zauberschule, lange Zeit in den Wäldern verbracht hat, der weiß die Wege der Menschen in ihren großen Städten kaum zu würdigen (alle gesellschaftlichen Talente mit Ausnahme von **Lehren** je -2), kennt sich dagegen hervorragend in der Wildnis aus (alle Natur-Talente beginnen auf einem ZF-Wert von 1, zudem steigen die Startwerte der Talente **Klettern**, **Schleichen**, **Schwimmen**, **Sinnenschärfe** um je 2 Punkte). Die klassischen Magierfertigkeiten werden zwar ebenfalls gelehrt, sind jedoch bei weitem nicht so ausgeprägt wie an "typischen" Akademien (**Alchimie**, **Lesen/Schreiben**, **Magie-kunde** je -2), und über Religion und das korrekte Benehmen im Tempel wird schlechterdings kein Wort verloren (**Götter und Kulte** -3).

Zauberfertigkeiten: Wenn man die Zauberfertigkeiten der hier ausgebildeten Magier betrachtet,

kommt man schnell zu dem Schluß, daß die Zauberer des **Kreises** den Elfen viel ähnlicher sind als ihren menschlichen Kollegen: Der Startwert aller bekannten Elfenzauber steigt um 2 Punkte (nicht jedoch über den höchsten elfischen Startwert) und alle Waldelfenzauber können wie gildenmagische Formeln um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden. Gänzlich unbekannt sind Schelmenprüche und Borbaradianerzauber, einige besonders "finstere" gildenmagische Formeln wie **Ecliptifactus**, **Soft Kraft**, **Monstermacht** oder **Schwarz** und **Rot** sowie die Dämonologie (-2 auf alle Startwerte, steigern nur um 1 Punkt pro Stufe; dies gilt auch für den **Weißer Mähne**...), während es schon einmal vorkommen kann, daß ein Schüler Kenntnisse in dem einen oder anderen Druiden- oder Hexenspruch erwirbt, da die Sumudiner und Töchter Satuaras gelegentlich selbst den **Kreis** aufsuchen.

Wegen der detaillierten Kenntnis elfischer Zauberkunst erleiden die hier ausgebildeten



Magier auch keinen Malus beim Erlernen elfischer Sprüche.

Hausprüche:

Elfen Freunde (+5); Unitatio, Sensibar (je +4); In dein Trachten, Das Sinnen fremder Wesen (je +3); Exposami (+2)

Alte Formeln: Die hier lehrenden Magier beherrschen den **Immaterialis Phantomar** und den **Eterna Memorabilis**, während die Elfen die

Traumgestalt und den Zauber **Seidenzunge** weitergeben können. Da für die beiden letztgenannten Formeln jedoch keine gildenmagische *Thesis* existiert, können die Abgänger beide Sprüche erst dann weitergeben, wenn sie sie meisterlich beherrschen.

Anmerkungen: Schüler des Kreises der Einführung haben niemals die Große Meditation erlernt und können daher beim Stufenanstieg auch keine ZF-Steigerungsversuche in Astralenergie umwandeln.

Die "Eleven" wachsen praktisch zweisprachig (*Isdira* und *Garethi*) auf, so daß sie für *Isdira*-Kenntnisse nur 3 Talentpunkte benötigen und die Sprachen *Altelfisch* und *Bosparano* so behandeln können als wären es die Frühformen ihrer Muttersprache, egal, welchem Volk sie angehören.

Wie der Name schon verrät, beherrschen die Adepten aus den nördlichen Salamandersteinen natürlich die *elfische Einführung*.

VERWANDLUNG VON LEBEWESEN

HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizenz Rohal I; vormals Accademia Magia Mutanta Forumque Metamorphoses Cusliciensis – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Spezialgebiet: Verwandlung von Lebewesen
Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Carolan Schlangenstab

Zahl der Lehrmeister: 5

Zahl der Schüler: 16

Beschreibung: Von Kaiserin Asmodena-Horas im Jahre 1813 v.H. gegründet, dient die "älteste Magierakademie des Kontinents" auch heute noch zur Unterweisung junger Zauberer im Sinne Hesindes. Da die Halle im Alten Reich als übertrieben traditionsbewußt und erkonservativ gilt, hat die Zahl der Novizen in den letzten Jahren stetig nachgelassen, so daß den fünf Magistern heute nur noch 16 Schüler gegenüberstehen. Deren Ausbildung erfolgt immer noch unter strengen religiösen Grundsätzen (unter anderem der allmorgendliche Hesindedienst), ist aber mittlerweile nicht mehr ganz so starr und einseitig wie noch vor 10 Jahren, wenn auch bei weitem nicht so weltoffen und tolerant wie an manch anderen Akademien.

Sprüche elfischen, druidischen und satuarischen Ursprungs werden kaum gelehrt, von Schelmensprüchen ganz zu schweigen. Doch den klassischen Salander beherrschen die Abgänger wie kaum ein anderer Magier. Auch wenn die Hallen der Antimagie und des vollendeten Kampfes einen besseren Ruf haben, so können doch Archomag Carolan Schlangenstab und die vier anderen Lehrmeister durchaus als kompetent gelten. Dem hageren Vorsteher, dessen faltiges Gesicht von langem, schlohweißem Haar und einem Vollbart eingerahmt wird, merkt man seine 76 Jahre wirklich nicht an, denn seine in Demut und Gottesfurcht gehaltenen Reden wider den eigennützigen oder frevleri-

schen Gebrauch der arkanen Gabe sind von einem geradezu jugendlichen Eifer erfüllt.

Der Unterricht in Alten und Neuen Sprachen und in Geschichte wird übrigens von Dorana von Ilmenstein geleitet, einer Tochter der Magisterin der Magister. Auch auf anderen Gebieten herrscht gute Zusammenarbeit zwischen der Akademie und dem Tempel; so können die Adepten bei Bedarf auf die größte Schriftensammlung Aventuriens zurückgreifen: die Kusliker Hesindebibliothek.

Die eigene Bibliothek ist zwar vom Umfang nicht allzu beeindruckend (was Wunder, wurde die gesamte Akademie beim Untergang Bosparans doch ein Raub der Flammen), kann aber dafür mit einigen Raritäten aufwarten: Nicht nur einige Urschriften der Encyclopaedia Magica, das Original des Almanachs der Wandlungen und anderer bedeutender Werke sind hier zu finden, auch so manche seit den Magierkriegen verlorene Formel konnte (zumindest teilweise) aus den alten Schriften rekonstruiert werden.

So befinden sich die meiste Zeit etwa ein Dutzend reisende Magier zu Forschungszwecken in der Akademie.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Raufen -1, Stichwaffen +2, Speere und Stäbe -1, Klettern -1, Selbstbeherrschung -1, Tanzen +1, Bekehren +2, Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +1, alle Natur-Talente außer Pflanzen- und Tierkunde -1, Alte Sprachen +1, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +1, Lesen/Schreiben +1, Magiekunde +1, Rechnen +1, Staatskunst +2, Abrichten -1, Holzbearbeitung -1, Lederarbeiten -1, Töpfern -1, Gefahreninstinkt -1, Prophezeien -1

Zauberfertigkeiten: Borbaradianerformeln und Dämonologie werden an der Akademie nicht gelehrt, die entsprechenden Bücher sind nur den Magistern zugänglich; alle Abgänger erhalten deshalb -1 auf die genannten Formeln und dürfen sie erst ab der 2. Stufe steigern (wenn sie dies wollen). Ebenso verpönt sind alle Schelmenformeln, auch hier gilt: Startwert jeweils -1. Des weiteren gelten folgende Veränderungen:

Verwandlungen beenden +3, Analüs Arcanstruktur +1, Unitatio +1, Wagemut...+1, Gewandtheit... +1, Fingerspiel +1, Schwarz und Rot -2, Muskelstärke... +1, Reversalis +1

Hausprüche:

Salander (+4); Arcano Psychostabilis, Adler Wolf (je +3); Visibili, Paralü, Klugheit..., Charisma... (je +1)

Alte Formeln: In Kuslik kennt man eine gehörige Anzahl alter Formeln: **Corpofrigo** (+2), **Cryptographo** (+1), **Ohne Kamm...**, **Anvillarium, Ohne Ahle...**, **Ohne Seife...**, **Sigillus Custodis** – ob diese jedoch aus den unergründlichen Regalen der Hesindebibliothek stammen, ist ungewiß.

AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Spezialgebiet: Verwandlung von Lebewesen

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Magister Elcarina

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: 44

Beschreibung: Die neben der Verwandlungs- vor allem durch ihre Heilmagie bekannte Akademie residiert in einem Prachtbau am Marktplatz Lowangens, direkt dem Hesindetempel benachbart. Magister wie Eleven genießen ein hohes Ansehen in der Stadt, welches in neuer Zeit noch gewachsen ist, da die Magierschule ohne Murren ihre Künste in den Dienst der Stadt stellte als die Orks vor den Toren dräuten.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Im Gegensatz zur Halle der Macht hat der Überfall der Orken auf den Lehrplan der Akademie der Verformungen keinen Einfluß gehabt. Hier erhält man weiterhin eine der klassischsten Magiausbildungen des Kontinents, die sich nur wenig von den Richtlinien des Konvents unterscheidet: **Pflanzenkunde** und



Tierkunde je +2, alle-Heilkunde-Talente je +1; **Etikette, Lügen, Lesen/Schreiben** und **Sternkunde** je -1.

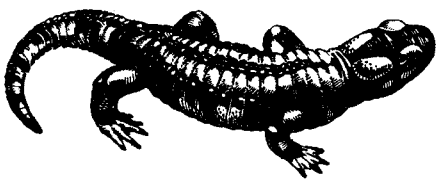
Zauberfertigkeiten: Allgemein wird hier mehr auf wohlthätige denn auf schädliche Verwandlungen Wert gelegt, weswegen sowohl die "kleinen Verwandlungen" (**Klugheit...**, **Fingerspiel...**, etc.) und der **Arcano Psychostabilis** als auch der **Balsamsalabunde** und der Verwandlungen beenden einen Startwert-Bonus von je 1 Punkt erhalten, wohingegen **Schwarz und Rot** sowie alle dämonologischen Formeln mit einem Malus von 1 Punkt erlernt werden.

Den Wald- und Auelfensprüchen ist man sehr zugetan, und auch Magister Elcarnas freundliche Haltung gegenüber Hexen und Druiden ist bekannt. Zwar werden offiziell keine Formeln der letztgenannten Gruppen gelehrt, man kann jedoch hin und wieder Sumudienener oder Töchter Saturias in der Akademie treffen – und mit etwas Glück sind sie auch bereit, den einen oder anderen Spruch weiterzugeben.

Hausprüche:

Visibili, Paralü, Salander, Adler Wolf..., In See und Fluß, Gewandtheit..., Armatruz (je +2)

Alte Formeln: Allgemein zugänglich, jedoch ohne besondere Modifikation, ist der **Ohne Kamm und ohne Schere**. Der **Imago Transmutabile** ist in Lowangen zwar bekannt, wird aber den eigenen Eleven nicht beigebracht. Diese haben jedoch die Möglichkeit, ihn aus den Unterlagen im Selbststudium zu erlernen. Soll ihr Held die Kenntnis dieses Zaubers besitzen, so muß er vor Spielbeginn auf 20 seiner ZF-Steigerungsversuche verzichten.



SCHULE DES WANDELBAREN ZU TUZAK

Genauer Name der Akademie: keiner

Spezialgebiet: Verwandlung von Lebewesen

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Jandon Bluugh

Zahl der Lehrmeister: 14

Zahl der Schüler: 63

Beschreibung: Die Tuzaker Akademie hat eine lange, wandelvolle Geschichte hinter sich, die bereits mit der Besiedlung der Insel durch die Beni Rurech beginnt und mit der jüngsten Besetzung durch das Mittelreich fast ein Ende gefunden hätte. Nur der unverhüllten Drohung der Grauen Akademien, keine Dienste mehr für den Adel des Mittelreiches auszuführen, hat die Schule vor der Zwangsauflösung bewahrt, wenn man sich nach zähen Verhandlungen schließlich doch auf eine Änderung des Lehrplanes einlassen mußte.

Die Akademie ist seitdem in einer alten Festung etwa zehn Meilen im Hinterland von Tuzak untergebracht, wo sie "sich nicht in die Geschäfte des Reiches einmischen kann" und muß alle sechs Monate eine intensive Prüfung des Schrifttums und der Moral des Lehrkörpers über sich ergehen lassen. Daß sie dadurch auch zu einem der Zentren des maraskanischen Widerstandes geworden ist, ist Fürst Herdin bisher entgangen...

Veränderungen der Startwerte

Talente: In der Tat hat man sich von weltlichen Belangen scheinbar abgewandt, zumindest findet man nur selten Lehrer oder Schüler in Tuzak oder einer der anderen Städte der Insel. Dies kommt auch Meister Jandons Philosophie entgegen, der ohnehin mehr Wert auf den Umgang mit und die Kenntnis der belebten Natur legt. Demzufolge gelten die folgenden Modifikationen: **Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Lügen +1, Fährtensuchen +5, Fallenstellen +5, Fischen/Angeln +3, Pflanzenkunde +1, Orientierung +2, Tierkunde +3, Wildnisleben +4, Gefah-**

reninstinkt +1, Sinnenschärfe +1; alle gesellschaftlichen Talente außer **Lügen -1, Alchimie -2, Lesen/Schreiben -2, Magiekunde -2, Rechnen -1, Sprachen -1, Sternkunde -1.**

Zauberfertigkeiten: Gerade die gelehrten Zauber unterliegen strenger Überwachung, und so dürfen in Tuzak selbstverständlich keine Borbadianersprüche gelehrt werden, aber auch Druiden- und Hexenzauber (mit Ausnahme von **Beherrschungen brechen** und **Verwandlungen beenden**) unterliegen diesem Bann; Schelmensprüche schließlich sind nicht bekannt. Über die Dämonologie darf nur theoretisches Wissen verbreitet werden (-1 auf alle entsprechenden Zauber).

Bleiben also die Magier- und Elfenformeln, und gerade letzteren hat sich seine Spektabilität, der zwanzig Jahre unter Walddelfen verbracht hat, verschrieben: Alle firm- oder auelfischen Verwandlungsauber +1, alle walddelfischen sogar +2 (Ausnahmen siehe Hausprüche), alle anderen bekannten Walddelfensprüche +1.

Hausprüche:

Adler Wolf (+6); Salander, Paralü (jeweils +2); Verwandlungen beenden, Arcano Psychostabilis, Ermutigen, Flinkfinger (jeweils +1)

Alte Formeln: **Imago Transmutabile** (s.u.)

Anmerkungen: Im "Giftschrank" der Bibliothek ruhen die Formeln **Ecliptifactus, Schwarz und Rot** und **Imago Transmutabile**. Sie sind jedoch nur den Studiosi zugänglich, die sich in Jandons Augen durch besonderen Mut auszeichnen (MU: 12), ein Gespür dafür besitzen, wann diese Zauber angebracht sind (IN: 12) – und über eine genügend reichsfeindliche Gesinnung verfügen. Adepten aus Tuzak lernen den Adler Wolf von Anfang an in mehreren Variationen. Suchen Sie sich drei Tierformen aus, die Ihr Magier bereits zu Beginn des Spiels mit dem Hauspruch-Bonus von 6 Punkten beherrscht. Besonders beliebt sind der Bergpanther (Werte wie Jaguar), Blutaar (Werte wie Schwarzgeier), Zitterrochen und Maraskantarantel...

VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM

HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM

Genauer Name der Akademie: Academia Magica Transformatrica Festumiensis, neugestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers

Spezialgebiet: Verwandlung von Unbelebtem

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Rakorium Muntagunus

Zahl der Lehrmeister: 16

Zahl der Schüler: 65

Beschreibung: Die bedeutendste Magierakademie des Bornlandes findet sich in Festum im Hesindendorf, genauer: im Schlangenwald, einer Parkanlage, in der auch der weitgerühmte Hesindetempel der Stadt steht. Da sich hier die Werkstätten des Roten Salamanders und ein Ordenshaus der Schwesternschaft der Mada wie auch die Wohnungen bekannter Künstler, Literaten und Philosophen befinden, wird der Austausch von Wissen und Weisheit großgeschrieben. Eine detail-

liertere Beschreibung der Anlage finden Sie im Regionalmodul Das Bornland auf Seite 23f.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Festum ist eine Stadt des Handels, und das bleibt auch auf die angehenden Zauberer nicht ohne Folgen: Wegen der Weltoffenheit der Stadt gewöhnen sie sich schon früh an andere Zungen (**Sprachen kennen +2**) und Sitten (**Geographie +2**), wie auch die ständige Präsenz des Geldes als wichtiges Instrument sie prägt (**Feil-**



schen +2 und Goldgier +1). Der Nachbarschaft des Hesindetempels und der beiden anderen arkanen Anstalten ist außerdem eine breite Bildung in den Wissenschaften im allgemeinen zu verdanken, erhalten doch die Adepten beider Häuser Teile ihrer Ausbildung gemeinsam (Drei Wissenstalente nach Wahl je +1).

Daß bei dieser Konzentration auf die geistigen Werte die Körperertüchtigung wie üblich etwas zu kurz kommt, ist vielleicht bedauerlich, aber verständlich: Auf die Talente **Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Akrobatik und Reiten** müssen die Abgänger der Festumer Akademie einen Malus von je einem Punkt hinnehmen.

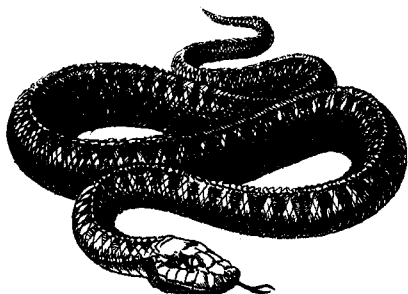
Zauberfertigkeiten: Die Festumer Akademie ist in ihrer Philosophie so "grau", wie es eine Schule nur sein kann; deswegen hat der Schüler hier auch nahezu ungehinderten Zugang zu vielen Elfen- und Druidensprüchen; sogar der antimagische Teil der Hexenzauber wird hier gelehrt. Die Magister sind in der Tat so tolerant, daß der angehende Magier außer in seinem Spezialgebiet in keiner Weise eingeengt wird, weswegen auch weder besondere Boni noch Mali zum tragen kommen.

Hausprüche:

Silentium, Nihilatio, Flim Flam, Dunkelheit, Aeolitus (je +2); Abvenenum, Metamorpho, Objectum fix, Claudibus (je +1)

Alte Formeln: Bekannt bei den auf ihre Reputation bedachten Magiern sind auch die "Eitelkeitsformeln" **Ohne Seife...** und **Ohne Ahle...**, die weniger harmlosen **Anvilarium Schwermetall** und **Sigillus Custodis Zaubersiegel** sowie der **Manifesto** bekannt.

Anmerkungen: Im Hesindendorf zu leben, bedeutet ständige Auseinandersetzung mit geistigen Fragen, genauso wie ein Klima der Toleranz und Weltoffenheit und das Hineinwachsen in den Glauben, daß mit Vernunft alles zu lösen sei. Das alles macht Absolventen dieser Anstalt nicht gerade zu den typischen Magiern auf der Suche nach Abenteuern; sollte Ihr Held einer dieser seltenen Vögel sein, lassen Sie es eine Weile dauern, bis er den Glauben an die Ultima Ratio verloren hat, und geben Sie Ihrem Charakter bis dahin nicht zu viele Kampfsprüche mit auf den Weg.



AKADEMIE "DRACHENEI" ZU KHUNCHOM

Genaue Name der Akademie: Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie

Spezialgebiete: Verwandlung von Unbelebtem, insbesondere Artefaktmagie

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Khadil Okharim

Zahl der Lehrmeister: 19

Zahl der Schüler: 85

Beschreibung: Das Gebäude mit seinen zahlreichen Erkern und Türmchen im Herzen Khunchoms beherbergt eine der angesehensten Akademien des Kontinents, zudem eine, die sich fast gänzlich der Artefaktmagie verschrieben hat. Im Hauptgebäude finden sich in erster Linie Empfangs- und Besprechungsräume und die Zimmerfluchten der Magister; ein dreistöckiges Nebengebäude ist für die Zimmer der Studiosi und die Werkstätten reserviert.

Weitere Informationen zur Drachenei-Akademie finden Sie in Die Wüste Khom und die Echensümpfe auf Seite 88 sowie im Abenteuer Staub und Sterne auf Seite 16.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Ausbildung bringt es mit sich, daß alle Zöglinge neben den entsprechenden Zauberformeln auch eine profunde Kenntnis in der für diesen Zweig der Zauberei so wichtigen Alchimie mit auf ihren Lebensweg bekommen (**Alchimie** +3), worunter naturgemäß andere klassische Bildungszweige der Magier leiden müssen (**Alte Sprachen** und **Sprachen kennen** je -2).

Kunchom ist eine brodelnde Stadt, und seine Spektabilität ein Mann von anerkannter Lebenslust. Deshalb ist die Ausbildung in dieser Stadt nicht ganz so trocken im wahrsten Sinne des Wortes, wie an vielen anderen Akademien üblich: Schon von Beginn an macht Khadil Okharim und sein Lehrkörper die Zöglinge mit den Freuden des Lebens vertraut (**Zechen** und **Betören** je +2). Außerdem ist es in dieser Region schlechterdings unmöglich, sich den tulamidischen Leidenenschaften für das Reiten und die Falken- und Pardeljagd zu entziehen (**Reiten, Abrichten und Fährtensuchen** je +1). Da die Akademie aber hochgeachtet ist und auch die Ausflüge niemals nur von Magierinnen und Magiern bestritten werden, haben die allermeisten Abgänger dieser Schule noch nie einen wirklichen Kampf erlebt und sind deshalb keine ernsthaften Wunden oder das verzweifelte Zaubern bis an die Reserve gewohnt (**Speere und Stäbe** -1, **Selbstbeherrschung** -2).

Zauberfertigkeiten: Die Artefaktmagie ist das Herzstück der Lehre an dieser Akademie, und das kommt auch bei den anderen gelehrt Formeln zum Vorschein: Zur absoluten Grund-

ausbildung gehören hier der **Analüs Arcanstruktur** und der **Odem Arcanum** (je +2). Und da diese Schule, wie so viele andere in dieser Region, "in einer Nacht von einem Dschinn errichtet wurde" und Dschinne auch bei anderen Dingen recht hilfreich sein können, übt man sich auch in Elementarismus (**Dschinn des...** +2). Ebenfalls gut bekannt ist der komplizierte **Nihilatio** (+2).

In Sachen Borbaradianersprüche hält man sich etwas zurück, jedoch können die Eleven auf Wunsch den **Hartes schmelze** und den **Weiches erstarre** erlernen, jedoch keine andere der Formeln aus diesem Gebiet.

Trotz der unbestrittenen Wirksamkeit mancher Artefakte in der "wirklichen Welt" allerdings ist und bleibt das Verzaubern von Gegenständen eine Labortätigkeit, und so kümmern sich die meisten Eleven dieses Institutes nur wenig um die Zauber, die außerhalb ihrer behüteten Studierzimmer von Nutzen sein könnten: Mehr als zwei Kampfzauber sollte ein Abgänger dieser Schule zu Anfang nicht beherrschen, und selbst diese beiden erlernt er (wie alle anderen Kampfzauber auch) mit einem Punkt Malus; außerdem bleibt für das Erlernen des sehr komplizierten Feldes der Beschwörung einfach keine Zeit (alle Beschwörungen außer **Dschinn...** und **Manifesto** -1).

Wenig verbreitet sind zudem jegliche Druiden- und Hexensprüche: Mit Ausnahme von **Dunkelheit** und **Verwandlungen beenden** gilt ein Malus von 1 Punkt auf den Startwert, und außer diesen beiden wird auch kein entsprechender Spruch gelehrt.

Hausprüche:

Arcanovi, Objectum fix (je +4); Abvenenum, Motoricus, Claudibus, Foramen, Sigillus Custodis, Destructibo (je +1)

Alte Formeln: Da in Mhanadistan ein großer Teil der "verlorenen Formeln" wiederentdeckt wurde, und die heimischen Akademien auch als Zentren aventurischer Magiekunde gelten, verwundert es nicht, daß man hier über Wissen verfügt, das vielen anderen Adepten nur vom Hörensagen bekannt ist: **Dschinn des...** (+2, s.o.), **Manifesto** (+1), **Aerogeleo, Applicatus** (+2), **Desintegratus, Materialia Animat** (+2), **Cryptographo** (+1), **Anvilarium** (+1), **Caldofrigo, Objectum Disaparetec, Sigillus Custodis, Unberührt von Satinav**.

Alle genannten Formeln sind auch auswärtigen Magiern zugänglich, – eine "Dienstleistung", bei der die Akademie gut verdient: Während man den **Sigillus** schon für 20 Dukaten einsehen kann, kosten solche "esoterischen" Formeln wie der **Aerogeleo** und der **Caldofrigo** die stolze Summe von 300 Goldstücken!

Anmerkungen: Die oben erwähnten alten Formeln können von den Studiosi der Akademie ohne die horrenden Kosten erlernt werden. Da



ihre Kenntnis allerdings auch unter dem Lehrpersonal alles andere als vollständig ist, muß ein Abgänger wohl selbst entsprechend Zeit ins Studium investieren haben: Mit Ausnahme des **Cryptographo**, des **Dschinn des...** und des **Sigillus Custodis** müssen für jede der alten Formeln, die ein Adept erlernt haben will, 7 ZF-Steigerungsversuche aus dem Vorrat, der Ihrem Held zu Beginn des Spiels zusteht, geopfert werden.

Khunchomer Magier weihen bereits im Laufe ihrer Lehrzeit unter Aufsicht ihre magische Schale und müssen hierfür keine permanenten ASP aufbringen.

SCHULE DER VARIABLEN FORM ZU MIRHAM

Genauer Name der Akademie: Akademie der Vier Türme zu Mirham – Schule der variablen Form der Unbelebten Materie

Spezialgebiet: Verwandlung von Unbelebtem

Ausrichtung: schwarz

Akademieleiter: Salpikon Savartin

Zahl der Lehrmeister: 5

Zahl der Schüler: 28

Beschreibung: Ganz aus grauem Stein erbaut, ragen die vier gewaltigen, durch Brücken verbundenen Türme der Akademie aus dem Wald empor. Beim Nähertreten fällt dem aufmerksamen Betrachter auf, daß der östliche der Türme offensichtlich aus dunklem Basalt besteht, und ein magiebegabtes Wesen wird gar spüren, daß von ihm eine antimagische Aura ausgeht, wie man sie nur beim seltenen und teuren Koschbasalt findet. Allein der Transport der Steine muß ein Vermögen verschlungen haben, doch es ist auch bekannt, daß Mirham zu den reichsten Akademien zählt.

Durch den Einsatz von Sklaven auf den großen Ländereien der Schule entsteht ein guter Gewinn, der vor allem der großen Bibliothek zugute kommt, die in jenem Basalturm untergebracht ist. Nur die obersten beiden Stockwerke dieses Turmes sind jedoch für Eleven und Besucher frei zugänglich. Das dritte ist den Magistern vorbehalten, und das unterste schließlich kann nur vom Akademievorsteher persönlich betreten werden.

Geleitet wird die Schule von Salpikon Savartin, nach dessen Meinung alles magische Wissen jedem Interessierten zugänglich sein sollte. Die Akademie, die im Jahre 230 v.H. von den Magiern Algoton und Janana Irsgrim gegründet wurde, hat im Laufe ihrer noch recht kurzen Geschichte einige bekannte Persönlichkeiten hervorgebracht; in jüngster Zeit z.B. den alfanische Großexecutor Irschan Perval und die kürzlich verschollene Insina Gysdaio, Hofmagierin Seiner Verblichenen Majestät Mermydion von den Zyklopinen.

Die Forschungen, die hier betrieben werden, gelten besonders den verschollenen Formeln der Echsenmagie. Allerdings ist es bisher noch nicht gelungen, alle

Sprüche zu rekonstruieren, obwohl Magister Kalman von Silas seit kurzem sehr zuversichtlich ist. Alles in allem hat sich die Schule auf diesem Gebiet einen guten Namen gemacht.

Im Mittelreich ist Mirham als "Borbaradianer-Schule" verschrien, die ketzerische Schwarzmagier heranzieht. In der Tat ist es mit der religiösen Unterweisung der Eleven nicht weit her, und der kleine Boron-Altar in der Haupthalle hat wohl eher Alibi-Funktion. Borbaradianische Beherrschungs- und Kampfmagie wird hier jedoch nicht gelehrt – allerdings weniger aufgrund moralischer Bedenken, sondern eher mangels fachkundigen Lehrpersonals. Nekromantie ist jedoch in Mirham verpönt und wird den "Leichenbuddlern aus Brabak" überlassen, und auch der Dämonologie wird kein besonders breiter Raum zugemessen. Mit der Erschaffung künstlichen Lebens scheinen sich einige Magister aber sehr ausgiebig befaßt zu haben: der Haupteingang zur Schule wird von zwei mehr als mannshohen Golems flankiert, die, schenkt man den geflüsterten Erzählungen der Leute Glauben, jeden Besucher, der böswillige Gedanken gegenüber der Akademie hegt, mit ihren Fäusten zermalmen...

Die Abgänger der Mirhamer Schule fallen gegenüber anderen Magiern besonders durch ihre freigeistige Einstellung und ihren Hang zum Philosophieren auf. Wenig verwunderlich, denn schon mancher, der mittelreichischen Inquisition entkommene ketzerische Wirrkopf, hat hier mit seinen Thesen interessierte Zuhörer gefunden.

Auch die alchemistischen Kenntnisse der Adepten sind beachtlich, was auf der Tatsache beruht, daß dieses Gebiet nicht nur einen wichtigen Platz in den täglichen Lehrstunden einnimmt, sondern auch einen Teil der Abschlußprüfung darstellt.

Veränderungen der Startwerte

Talente: **Hruruzat** +5, **Ringen** -1, **Speere und Stäbe** -1, **Dolche** +1, **Klettern** +1, **Körperbeherrschung** +1, **Reiten** -1, **Schwimmen** +1, **Zechen** -2, **Etikette** -1, **Lügen** +2, **Orientierung** +2, **Wildnisleben** +2, **Alchimie** +1, **Alte Sprachen** -1, **Götter und Kulte** -2, **Sprachen** -1, **Heilkunde Gift** +1

Zauberfertigkeiten: **Stein Wandle** (nicht jedoch **Totes Handle**) +2, **Motoricus** +1, **Odem Arcanum** +1, **Eisenrost** +1, **Objectum Stumm** +1, **Reversalis** +1, **Silentium** +1, **Zagibu-Ubigaz** +1; alle Heilzauber -1, alle hier nicht genannten (auch die Verwandlungen von Unbelebtem) Wald- und Vernelfenzauber -1, **Unitatio** -3, **Skelettarius** -2, alle Schelmenzauber außer **Zagibu** -2

Haussprüche:

Abvenenum, **Arcanovi**, **Desintegratus**, **Hartes schmelze**, **Weiches erstarre**, **Objectum fix** (je +2), **Dunkelheit**, **Brenne toter Stoff** (je +1)

Alte Formeln: **Anvilarium** (+1), **Caldofrigo** (+2), **Objectum Disaparetec**, **Ohne Ahle...**, **Ohne**

Seife..., **Sigillus Custodis** (+1), **Aurarcania Deleatur**

Anmerkungen: Hexenzauber und Druidensprüche (mit der Ausnahme der **Dunkelheit**) werden in Mirham nicht gelehrt und können zu Spielbeginn nicht gewählt werden, ebenso sind alle Elfenformeln, deren Startwert für Magier weniger als -5 beträgt, nur dem Namen nach bekannt.

AKADEMIE VON LICHT UND DUNKELHEIT ZU NOSTRIA

Genauer Name der Akademie: Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria

Spezialgebiet: Verwandlung von Unbelebtem

Ausrichtung: weiß

Akademieleiter: Torben Griebek Edler von Nostria

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: 35

Beschreibung: Die Schule ist auf einem großen Landgut etwa 3 Meilen östlich der Stadt untergebracht, dessen Felder und Ställe auch den Grundbedarf der Akademie decken und das zudem noch – angesichts des beständigen Kriegszustands mit Andergast und neuerdings den Thorwalern – über Wall und Graben zur Verteidigung verfügt. Die Felder werden von etwa drei Dutzend Knechten und Mägden bestellt, während für die Verteidigung zehn Waffenträger bereitstehen.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Leitung der Akademie fühlt sich traditionell dem dualistischen Weltbild der Neu-Lowanger verpflichtet, was natürlich auch in der Ausbildung der Eleven zu sehen ist. So erhalten alle eine gründliche Schulung im Wesen der Religionen (**Götter und Kulte** +3) und werden angehalten, die Zyklen des Werdens und Vergehens zu erkennen (**Geschichtswissen** +1). Diese in mancherlei Hinsicht jedoch recht einfache Betrachtungsweise der Wirklichkeit allerdings erweist sich allerdings schnell als Hindernis, wenn es gilt, die ganze Komplexität menschlichen Handelns zu bewerten (**Menschenkenntnis** -3) oder gar die nötigen Umwege der Politik zu begreifen (**Staatskunst** -2).

Dazu kommt, daß man den Sinnesfreuden eher abgeneigt ist (**Betören** -2, **Zechen** -2), dafür aber den Körper abhärtet und den Geist moralisch festigt (**Selbstbeherrschung** +2, **Lügen** -1, **Goldgier** -1, **Neugier** -1)

In Einem heben sich die Absolventen aus Nostria aber ganz deutlich von denen anderer Schulen ab: Getreu dem festen Glauben, daß man nichts verzaubern kann, wenn man es nicht auch von Hand zu manipulieren weiß, erhalten die Schülerinnen und Schüler eine, wenn auch nur rudimentäre, Ausbildung bei einem der zahlreichen Handwerker in der Stadt (Eine handwerkliche



Berufsfertigkeit nach Wahl auf +2), und sie werden angehalten, sich im Verlauf ihres weiteren Lebens auch in anderen Handwerkskünsten kundig zu machen.

Zauberfertigkeiten: Wie bei Akademien der rechten Hand üblich, werden Borbaradianersprüche nicht gelehrt; für alle "finsternen" gildenmagischen Sprüche, namentlich den **Schwarz und Rot**, den **Horriphobus** und die Beschwörungsformeln, gilt ein Malus von 2 Punkten. Hexensprüche sind selbstredend nicht zu erhalten; von den Druidensprüchen allerdings hat man neben dem **Dunkelheit** auch den **Geister austreiben** ins Curriculum übernommen.

Auch die Artefaktmagie ist, obwohl theoretisch ins Spezialgebiet gehörend, nicht die große Leidenschaft der Nostrianer, weswegen beim **Arcanovi** und, als logische Folge, auch beim **Analüs Arcanstruktur** ein Malus von einem Punkt anfällt.

Auf der anderen Seite ist ein Verständnis der Natur und all ihrer gegensätzlichen Seiten nicht möglich, wenn nur die tote Materie betrachtet wird, weswegen sich Magier aus Nostria bis zu drei Zaubern aus dem Bereich Verwandlung von Lebewesen aussuchen können, die sie vom Start weg einen Punkt besser beherrschen. Und natürlich bleibt auch in der Akademie der ewige Krieg nicht ganz ohne Folgen, weswegen kein Zögling ohne einen **Armatrutz** und zumindest einen Kampfzauber (je +1) aus der Ausbildung entlassen wird.

Hausprüche:

Film Flam, Dunkelheit (je +3); Wehe Walle, Silentium, Nihilatio (je +2); Claudibus, Zagibu-Ubigaz (je +1)

Alte Formeln: keine

Anmerkungen: Woher die Kenntnis des Zagibu-Ubigaz stammt, verliert sich irgendwo in den Annalen der Akademie, jedoch darf man annehmen, daß vor Urzeiten die Nostrianer Magier einem Kobold wohl einmal einen sehr großen Gefallen getan haben. Damit ist Nostria eine der wenigen Magierschulen, die *über* eine gildenmagische Thematik eines Schelmenzaubers verfügt.

neben der eigentlichen Magierakademie auch eine Art Seefahrtsschule, Werkstätten, ein Schiffsmuseum, Scheunen, Badhäuser und die Wohnungen aller Mitglieder dieser Gemeinschaft der Wissensbewahrer, ihrer Verwandten, Freunde und Besucher. Mitgliedschaft in der Runajasko beruht teils auf Verwandtschaft, teils auf ritueller Aufnahme. Die Akademie wurde angeblich von einem Firnelfen gegründet, und wenn man die Ahnenreihe, die jeder Novize auswendiglernen muß, nachrechnet, so kommt man auf das stolze Alter von 2264 Jahren.

Eine Beschreibung von Stadt und Akademie Olport finden Sie im Thorwal-Regionalmodul auf Seite 46ff.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Da alle Mitglieder der Akademie an allen Teilen des Lebens und Arbeitens teilnehmen (die Akademie ist, wie jede thorwalsche Ottajasko, stolz auf ihre Unabhängigkeit), sind die Abgänger wesentlich stärker auf das "weltliche" Leben und ihre Rolle in der thorwalschen Gemeinschaft vorbereitet – allerdings auf Kosten einer magietheoretischen Ausbildung:

Raufen +1, Dolche +1, Stichwaffen -1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten -1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1, Zehen +3, Etikette -2, Lehren +1, Lügen -2, Fährtensuchen +3, Fallenstellen +3, Fesseln +1, Fischen/Angeln +3, Pflanzenkunde +1, Orientierung +3, Tierkunde +1, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2, Alchimie -3, Alte Sprachen -1, Geographie +2, Geschichtswissen +2, Lesen/Schreiben -2, Magiekunde -4, Rechnen -1, Rechtskunde -1, Staatskunst -1, Sternkunde +2, Abrichten +1, Boote fahren +3, Fahrzeug lenken -1, Heilkunde Gift -2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +1, Schlösser Knacken -2, Töpfern +1.

Sie können zudem eine der folgenden Berufsfertigkeiten auf TaW: 3 wählen: **Kartograph, Schiffsbauer, Schreiber, Seefahrer, Tätowierer**

Zauberfertigkeiten: Die magische Ausbildung in Olport stellt eine in Aventurien einmalige Mischung aus firnelfischem und gildenmagischen Wissen dar, zumal drei der sieben Lehrer aus dem Firnvolk stammen.

Daher nimmt es nicht Wunder, wenn die Schüler in verschiedenen (firn-)elfischen Formeln besonders gut unterwiesen werden: **Elfen Freunde, Unitatio, Wagemut..., Film Flam, Metamorpho (je +2); Axxeleratus, In See und Fluß, Muskelstärke..., Silentium (je +1)**

Die Konzentration auf die Elemente Luft, Wasser und Eis führt dazu, daß andere, eher theoretische Spielarten der Veränderungszauberei und verwandter Gebiete vernachlässigt werden: **Destructibo, Analüs, Arcanovi, Reversalis** jeweils -1 auf den Startwert.

Mit Dämonologie in allen Spielarten, mit Borbaradianerzaubern, aber auch mit "Klabauterunsinn" hat man hier nichts zu schaffen: Alle Dämonenbeschwörungen, alle Borbaradianersprüche und alle Schelmenzauber sind für den Abgänger zu Beginn nicht verfügbar, können nur um 1 Punkt pro Stufe verbessert werden und erleiden zudem einen Malus von 2 Punkten auf den ZF-Startwert.

Von den unten genannten Druidensprüchen abgesehen, werden in Olport keine Formeln der Sumudiener und Töchter Satuarias gelehrt; wer sie später aber doch erlernen will, kann dies unbeschränkt tun.

Hausprüche:

Dschinn des..., Sturmgebrüll (je +4); Manifesto, Über Eis..., Aeolitus, Wehe Walle, Dunkelheit, Solidirid (je +1)

Alte Formeln: Die folgenden Zauber sind in Olport bekannt, ohne daß jedoch irgendwelche Modifikatoren auf den Startwert zum tragen kämen: **Meister der Elemente, Anvilarium, Über Strom und über See, Mit dem Wind in Sternenhöh.** **Anmerkungen:** Adepten aus Olport müssen während ihrer Ausbildung eines der drei Elemente Luft, Wasser oder Eis als "Hauselement" wählen.

Ihre enge Verbindung zur firnelfischen Zauberei führt dazu, daß sie alle Sprüche dieses Ursprungs um 2 Punkte pro Stufe steigern können und beim Erlernen von Elfenzaubern keinen Malus erleiden – ist ihnen die elfische Interpretation doch näher als die ihrer Gilde.

HALLE DES WINDES ZU OLPORT

Genauer Name der Akademie: keiner

Spezialgebiete: Verwandlung von Unbelebtem

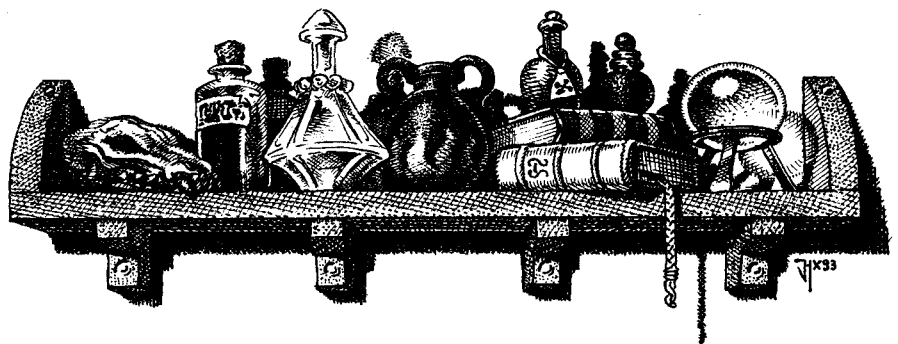
Ausrüstung: grau

Akademieleiter: Haldrunir Windweiser

Zahl der Lehrmeister: 7

Zahl der Schüler: 29

Beschreibung: Die "Runajasko" liegt auf einer sturmtostenden Klippe oberhalb der Stadt. Sie beherbergt





MEHRERE SPEZIALGEBIETE / BESONDERHEITEN

UNIVERSITÄT

VON ALANFA

Genauer Name der Akademie: Fakultät der theoretischen und der angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus

Spezialgebiet: Hellsicht / Kampf

Ausrichtung: schwarz

Akademieleiter: Dirial von Zornbrecht-Lomaron

Zahl der Lehrmeister: 15

Zahl der Schüler: 72

Beschreibung: Eine detaillierte Beschreibung der Akademie und Universität Al'Anfa finden Sie in der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden**. Aus diesem Grunde sind hier nur die entsprechenden Veränderungen der Startwerte aufgeführt.

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Abgänger der Akademie werden besonders darauf vorbereitet, den Herrscherhäusern der Stadt zu dienen, dort für Pomp und Prunk zu sorgen, ihre Herren zu beraten und zu beschützen. Ein zweites Fachgebiet ist der Einsatz der Zauberei in Seegefechten, wodurch schon die jungen Magierinnen und Magier weite Reisen (bis Thalusa oder Mengbilla) unternehmen dürfen.

Dies schlägt sich wie folgt in den Talenten nieder: **Raufen +1, Dolche +1, Speere und Stäbe -1, Körperbeherrschung +1, Reiten -2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Eilkette +2, Menschenkenntnis +1**, alle Natur-Talente -1, **Alchimie +1, Alte Sprachen -2, Sprachen Kennen +1, Boote Fahren +2**

Zauberfertigkeiten: Von den Zubern des Spezialgebiets Hellsicht abgesehen gilt für alle Au- und Waldelfenzauber ein Modifikator von -1, bei allen Firnelfensprüchen gar von -2. Nachdem diese Abzüge in Rechnung gestellt wurden, gilt für alle Elfenzauber, die jetzt einen ZF-Startwert von weniger als -5 aufweisen, daß ein Al'Anfaner Magier sie nicht vor Spielbeginn erlernt haben kann. Ähnliches gilt für Hexen-, Schelmen- und Druidenzauber, die in Al'Anfa dermaßen wenig verbreitet sind, daß auf ihren Startwert ebenfalls ein Modifikator von -2 gilt und keiner der Sprüche zu Beginn des Spiels gewählt werden kann.

Ohne der Lehre selbst anzuhängen, zeigt man sich doch sehr tolerant gegenüber allen bekannten Borbaradianersprüchen, für die es so-gar einen eigenen Lehrmeister gibt (der ebenfalls kein Borbaradianer ist).

Daß die gildenmagischen Formeln der beiden Spezialgebiete besonders gefördert werden (jeweils +1), versteht sich von selbst, dazu kommen noch der **Horriphobus**, der **Arcanovi**, der **Paralü** und der **Duplicatus**, so daß man den

Al'Anfaner Magier ein breites gildenmagisches Wissen nicht absprechen kann.

Hausprüche:

Eigenschaften seid gelesen, In dein Trachten, Ignisphaero, Fortifex, Schwarzer Schrecken, Aureolus (je +2), Klarum Purnum, Claudibus (je +1)

Alte Formeln: Der **Ignisphaero** und der **Fortifex** bilden die Basis des Kampf-Zweiges und sind demzufolge mehr als gut bekannt. Sehr beliebt sind auch die "Sicherheitsprüche" **Cryptographo** und **Sigillus Custodis**.

Anmerkungen: Ein Al'Anfaner Magier muß sich schon zu Beginn seiner Lehrzeit entscheiden, welchem Spezialgebiet er sich widmen will. Nur in diesem gewählten Gebiet darf er die Zauberfertigkeiten um 2 Punkt pro Stufe steigern.

Da man sich viel auf die Artefaktmagie verläßt, sind auch die Rituale zu den Stabzaubern in- und auswendig bekannt: Alle Proben sind um 1 Punkt erleichtert.

SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG & NATÜRLICHEN HEILUNG ZU DONNERBACH

Genauer Name der Akademie: keiner

Spezialgebiete: Heilung und Verständigung

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Jesko von Koorbruch

Zahl der Lehrmeister: 9

Zahl der Schüler: 34

Beschreibung: Die eigentlichen, mittlerweile verlassenen, Gebäude der alten Magierakademie, die wie viele Örtlichkeiten der Stadt von Reichsflüchtlingen zur Zeit der frühen Priesterkaiser gegründet wurde, liegen etwa acht Meilen südlich der Stadt in einem unzugänglichen Sumpfm Seeufer. Nur den wenigsten, die die neuen Behausungen der Akademie, einige einfache Holzhäuser in einem Ulmenhain besuchen, ist bekannt, daß diese Stätte elfisch-menschlicher Zusammenarbeit ursprünglich ein schwarzmagisches Hellsichts- und Beherrschungsinstitut war und sich die Magi und Magae erst durch den intensiven Kontakt mit den Elfen vom Weg der Linken Hand abwandten. Legitimiert wurde dieses Bestreben schließlich durch die Stiftungsurkunde Rohlas des Weisen im Jahre 451 v.H.

Die alte Akademie besteht aus drei Türmen und vier Kuppelbauten, die untereinander durch unterirdische, mittlerweile wohl überschwemmte Gänge verbunden sind. Der größte Schatz der Akademie liegt im Obergeschoß des ehemaligen Haupt- und Bibliotheksturms: ein Schwarzes Auge, gegen unbefugten Zugriff durch Fallen aus der Zeit der schwarzmagischen Gründer gesichert.

Mehr über die moderne Akademie und die Stadt Donnerbach erfahren Sie in der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder** im Band **Geheimnisse der Elfen** auf Seite 56

Veränderungen der Startwerte

Talente: Die Akademie ist trotz ihrer engen Beziehungen zu den Elfen stolz darauf, eine klassische Magierausbildung anbieten zu können, die sich nur in wenigen Details (positiv) von den gewohnten Lehrplänen abhebt: **Pflanzenkunde, Tierkunde** und alle Heilkunde-Talente sind um je 1 Punkt verbessert.

Zauberfertigkeiten: Die magische Ausbildung in Donnerbach stellt insofern eine Besonderheit dar, als daß keine gildenmagische Formel zu den Kernsprüchen zählt, sondern hier fast ausschließlich elfisches Wissen den Magiern zugänglich gemacht wird: Alle bekannten Elfen-sprüche weisen einen um 1 Punkt höheren ZF-Startwert auf.

Restriktionen in der Ausbildung sind unbekannt, aber natürlich ist auch in Donnerbach nicht alles Wissen verfügbar: Schelmen-sprüche und Elementarismus werden nicht gelehrt und von den Druiden- und Hexensprüchen sind nur **Beherrschungen brechen, Verwandlungen beenden, Ängste lindern und Tiere besprechen** bekannt. Die Dämonologie kann keine eigene Vorlesung aufweisen, jedoch steht es den Schülern frei, sich in der Bibliothek entsprechendes (gildenmagisches) Wissen anzueignen.

Da dies jedoch einen erhöhten Zeitaufwand erfordert, müssen für jeden Beschwörungsspruch, den ein Adept beherrschen soll, 7 ZF-Steigerungsversuche aus dem Anfangsvorrat geopfert werden.

Hausprüche:

Elfen Freunde (+3), Unitatio, In dein Trachten, Das Sinnen fremder Wesen, Sensibar (je +2), Ruhe Körper, Abvenenum, Balsamsalabunde (je +1)

ODER

Balsamsalabunde, Ruhe Körper (je +3); Abvenenum, Elfen Freunde (je +2); Unitatio, Das Sinnen fremder Wesen, In dein Trachten, Sensibar (je +1)

Alte Formeln: Sowohl der gildenmagische **Immaterialis** als auch der elfische **Von Frost und Hunger unberührt** sind in Donnerbach bekannt und werden auch intensiv gelehrt (+1).

Anmerkungen: Donnerbacher Magier schließen sich meist schon nach Abschluß ihres Studiums dem Orden des Anconius an. Details zu diesem Bund aventurischer Heiler finden Sie im Kapitel **Magische Orden, Magische Orte** in den **Mysteria Arkana**.



BANNAKADEMIE FASAR

Genauer Name der Akademie: Groß-Tulamische Schule der Magischen Künste – Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar

Spezialgebiete: Antimagie/frei wählbares Gebiet

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Sarim al Jabar

Zahl der Lehrmeister: 11

Zahl der Schüler: maximal 33

Beschreibung: Die Beschreibung der Akademie finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**. Aus diesem Grunde sind hier auch nur die (korrekten und endgültigen) Werte für die Startbedingungen angegeben.

Veränderungen der Startwerte

Talente: **Dolche** +1, **Körperbeherrschung** +1, **Schleichen** +1, **Selbstbeherrschung** +1, **Sich Verstecken** +1, **Tanzen** +1, **Etikette** +2, **Gassenwissen** +2, **Lehren** -2, **Menschenkenntnis** +1, **Sich Verkleiden** +2, alle Natur-Talente -1, **Alchimie** -1, **Lesen/Schreiben** -1, **Magiekunde** -1, **Rechtskunde** +1, **Sprachen** +1, **Staatskunst** +2, alle Heilkunde-Talente +1, **Gefahreninstinkt** +1, **Sinnenschärfe** +1

Zauberfertigkeiten: alle Beschwörungen -1, es werden keine Hexensprüche außer Verwandlungen beenden gelehrt, ebensowenig die Firnelfensprüche **Über Eis...**, **Metamorpho**, **Solidirid** und **Sturmgebrüll**. Alle anderen Firnelfensprüche sind so wenig verbreitet, daß auf ihren Startwert ein Modifikator von -1 gilt.

Hausprüche:

Beherrschungen brechen, Gardianum, Hellsicht trüben, Kampfzauber stören, Pentagramma, Verwandlungen beenden (je+2), Bewegungen stören, Illusionen zerstören (je+1)

Alte Formeln: An wiederentdeckten oder neu-entwickelten Sprüchen werden an der Bannakademie **Aurarcania, Pentagramma, Wider Hellsicht...**, **Ignorantia, Widerwille Ungemach, Cryptographo, Anvilarium, Caldofri-go, Desintegratus, Sigillus Custodis** und **Unberührt von Satinav** gelehrt, ohne daß die Abgänger jedoch besondere Modifikationen erhalten würden.

Anmerkungen: Die Hausprüche stammen zwar alle aus dem Gebiet der Antimagie, jedoch kann ein Eleve sich für ein anderes Spezialgebiet entscheiden, ja es wird ihnen sogar angeraten, sich nicht alleine auf die Entzauberung zu verlassen, sondern ihren Horizont zu erweitern.

Daher besitzen zwar alle Abgänger die oben genannten Formeln als Hausprüche, haben sich jedoch auf ein anderes Gebiet spezialisiert, sehr häufig auf Kampf oder Hellsicht, seltener einmal auf Beherrschung oder Verwandlung von Unbelebtem. Letzteres Spezialgebiet bildet auch das zweite Standbein der Akademie.

Wenn sie einen Magier der Bann-Akademie spielen wollen, bedenken Sie, daß er sowohl eine lange Ausbildung als auch bereits den Dienst an seinem Herren hinter sich hat und frühestens im Alter von 23 Jahren (wahrscheinlich ist er jedoch eher schon 28) in die Welt hinausziehen kann.

Demzufolge sollte es sich auch nicht mehr um einen völlig unerfahrenen Helden handeln: Überlegen Sie sich, was er in den fünf Jahren seiner Dienstzeit erlebt hat und steigern Sie ihn entsprechend auf die 3.Stufe (Wir empfehlen 25 Talentsteigerungen, 30 ZF-Steigerungen und eine Verwandlung von ZF in AE pro Stufe). Zu Beginn der Abenteuerlaufbahn ist ein Abgänger der Bann-Akademie eher verschlossen, da sein Geist eine Menge Geheimnisse birgt, die zu bewahren er gelobt hat.

ACADEMIA DER HOHEN MAGIE UND ARCANES INSTITUT ZU PUNIN

Genauer Name der Akademie: Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis/ Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin

Spezialgebiet: keines

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Prishya von Garlschgrözt zu Grangor

Zahl der Lehrmeister: 12

Zahl der Schüler: maximal 49

Beschreibung: Die Beschreibung der Akademie finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**. Aus diesem Grunde sind hier auch nur die (korrekten und endgültigen) Werte für die Startbedingungen angegeben.

Veränderungen der Startwerte

Talente: alle Kampftechniken -1, **Körperbeherrschung** +1, **Selbstbeherrschung** +1, ansonsten alle körperlichen Talente -1, **Etikette** +1, **Lehren** +3, **Menschenkenntnis** +1, **Schätzen** +2, **Pflanzenkunde** +1, ansonsten alle Natur-Talente -1, **Alchimie** +1, **Alte Sprachen** +2, **Geschichtswissen** +3, **Götter und Kulte** +2, **Lesen/Schreiben** +1, **Magiekunde** +2, **Mechanik** +1, **Rechnen** +1, **Rechtskunde** +2, **Sprachen** +1, **Sternkunde** +2, alle Heilkundetalente,

Malen/Zeichnen, Singen unverändert, ansonsten alle Handwerkstalente -1, **Sinnenschärfe** +2

Zauberfertigkeiten: alle Schelmensprüche -2, **Eigne Ängste** -1, **Erinnerung verlasse dich** -1, **Schwarzer Schrecken** -1, alle Beschwörungen von Dämonen und Elementarkräften (Ausnahmen s. Hausprüche) +1, **Transversalis** +2, alle Hellsichtzauber (Ausnahmen s. Hausprüche) +1, **Elfen Freunde** +2

Hausprüche:

Arcanovi, Reversalis (je+4), Unitatio (+3), Destructibo, Heptagon, Analüs, Odem Arcanum, Penetrizel, Objectum stumm, Objectum fix (je+2), Gardianum, Band und Fessel, Geister Austreiben (je+1)

ODER

Arcanovi, Reversalis (je+4), Planastrale, Unitatio (je+3), Pentagramma, Heptagon, Dschinn des [Elements], Analüs, Oculus Astralis, (je+2), Wider Hellsicht und Befehle, Odem Arcanum (je+1)

Alte Formeln: Die folgenden Formeln werden in Punin gelehrt, während man davon ausgehen kann, daß im Großen Kanon fast alle im Codex Cantiones niedergelegten Formeln der Gildenmagie zumindest beschrieben, solche aus anderen Gebieten zumindest dem Namen nach bekannt sind.

Wider Hellsicht und Befehle (+1), Dschinn des [Elements], Herr der Elemente (+1), Manifesto Kraft der Sechse, Planastrale Anderwelt (+1, wenn nicht Hauspruch), Oculus Astralis (+1, wenn nicht Hauspruch), Impostoris Imagotin (+1), Widerwille Ungemach (+1), Ignisphaero Feuerball (+2), Applicatus Argelist (+2)

Anmerkungen: Die Puniner Akademie nimmt in der Tat nur die Besten der Besten als Schüler auf. Wer hier seine Erstausbildung erhalten will, muß nicht nur klug und charismatisch, sondern auch entschlossen (**MU:11**) und einfühlsam (**IN:12**) sein. Ebenfalls vonnöten sind ein ruhiger Geist (**JZ kleiner 5**) und ein Drang nach Wissen (**NG 7**). Alle diese Eigenschaften zusammen sind bei einem jungen Menschen sicherlich selten vorhanden, weswegen man hier meist erst dann beginnt, wenn man von einer anderen Akademie empfohlen wurde. Abgänger der Akademie sind wegen ihrer, äh, eher theoretischen, hüstek, Ausbildung selten auf abenteuerlichen Reisen zu finden. Dagegen ist es für studierte Magier üblich, sich hier zur Weiterbildung einzuschreiben.



STOERREBRANDT-KOLLEG ZU RIVA

Genauer Name der Akademie: Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoerrebrandt

Spezialgebiete: Hellsicht/Kampf

Ausrichtung: grau

Akademieleiterin: Rhenaya Cerrillio

Zahl der Lehrmeister: 7

Zahl der Schüler: begrenzt auf 49

Beschreibung: Die Beschreibung der Akademie finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**. Aus diesem Grunde sind hier auch nur die (korrekten und endgültigen) Werte für die Startbedingungen angegeben.

Veränderungen der Startwerte

Talente: **Wurfaffen** +1, **Reiten** +2, **Schwimmen** +2, **Etikette** +2, **Feilschen** +1, **Menschenkenntnis** +1, **Schätzen** +1, **Alchimie** -2, **Alte Sprachen** -1, **Geographie** +1, **Magiekunde** -2, **Rechtskunde** +1, **Sprachen** +2, **Fahrzeug lenken** +1,

Zauberfertigkeiten: Den Eleven wird eindringlich von jeglicher Beschwörung abgeraten und auch ansonsten kein Wort über Invokationen und Nekromantie verloren – selbst die den Lehrlingen zugängliche Bibliothek schweigt sich darüber aus: alle Beschwörungen, alle Borbaradienersprüche sowie der **Nekropathia** sind für die Adepten um 2 Punkte erniedrigt und können auch nur um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden.

Hausprüche:

Gardianum, Kampfzauber stören, Horriphobus, Balsamsalabunde, Blitz dich find, Fulminictus, Ignifaxius (je +2, Kampf-Ausrichtung)

ODER

Analüs Arcanstruktur, Eigenschaften seid gelesen, Eternia Memorabilis, Odem Arcanum, Sensibar, Charisma..., Sigillus Custodis (je +2, Hellsicht-Zweig)

Alte Formeln: **Eternia Memorabilis, Impositoris, Weihrauch Rose Wohlgeruch, Ignisphaero, Ohne Seife..., Ohne Ahle...**

Anmerkungen: Die Abgänger der Schule erhalten bei Ende ihrer Lehrzeit ein Wegegeld von 10 Dukaten. Sie sind dafür verpflichtet, Aufträge ihrer Akademie (und damit meist Aufträge Stoerrebrandts) unentgeltlich und nach besten Fähigkeiten auszuführen.

INSTITUT DER ARKANEN ANALYSEN ZU KUSLIK

Genauer Name der Akademie: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde zu Kuslik

Spezialgebiete: keine

Ausrichtung: keine

Akademieleiter: Orchet von Hirschfurten, SH, Praio-wine Westfar zu Methumis, Rhayodan de Porcupino, Robak von Punin; "beratende Abgesandte" des Hesindetempels zu Kuslik ist Schwester Meliodane Espenhain

Zahl der Lehrmeister: 10

Zahl der Schüler: keine, jedoch können bis zu 6 weitere Magier sich hier fortbilden

Beschreibung: Vom Hesindetempel bequem zu Fuß zu erreichen ist das Institut, das in einem unscheinbaren, dreistöckigen Bürgerhaus untergebracht ist. Kein Schild und kein Zeichen weist auf die Bedeutung des Gebäudes hin, allenfalls der frische Putz und der bronzene Türklopfer in Schlangenform könnten den Blick des Betrachters hierhin lenken. Die Akademie wurde erst vor kurzem auf Beschluß der Oberhäupter der drei großen Gilden gegründet. Nach langen Jahren und zähen Verhandlungen ist dies der erste Versuch einer Annäherung und gildenübergreifenden Zusammenarbeit.

Doch nicht nur die Magieryilden sind an einer Kooperation interessiert, auch Haldana von Ilmenstein hat ihre Unterstützung zugesichert. So stellte sie den Magistern sogar eine Beraterin zur Seite, die nur für die Kontaktpflege zwischen Institut und Tempel zuständig ist. (Böse Zungen behaupten, sie wäre eigentlich nicht mehr als eine Aufpasserin von Seiten des Tempels.)

Obwohl dem Institut über Meliodane der freie Zugriff auf die umfangreichen Bibliotheken des Kusliker Hesindetempels zugesichert wurde, entsteht auch vor Ort langsam eine kleine Fachbuchsammlung. Geplant ist zudem eine Zusammenarbeit mit dem *Hesindespiegel*, um dort die Ergebnisse der Forschungsarbeit der Öffentlichkeit zu präsentieren.

Mit ihren 10 Magistern ist die Einrichtung sicher recht klein, doch das Ziel ist ja die Erforschung alter und die Entwicklung neuer magischer Phänomene und nicht der Lehrbetrieb.

So gibt es zwar Spezialisten für die Bereiche Artefaktforschung, Alchimie und Magie der Nichtmenschen, doch die Ziele der Forschung wechseln recht häufig, je nachdem, ob gerade wieder ein unbekanntes Artefakt abgeliefert wurde, man den Namen eines neuen Dämonen erfahren hat und so fort.

Veränderungen der Talent- und ZF-Werte

Da die Akademie keine Adepten ausbildet, sondern als Forschungsinstitut dient, läßt sich hier nur ein Zweitstudium betreiben – und, für die bereits zu höchstem Grade ausgebildeten, gar ein Drittstudium. Letzteres ist, um es noch einmal zu erwähnen, einmalig unter den aventurischen Magierakademien.

Wer sich, anstatt einen gewöhnlichen Stufenanstieg durchzuführen, für ein Jahr an den Forschungsarbeiten der Akademie beteiligt, erhält folgende Boni:

Talente: **Alchimie** +1, **Alte Sprachen** +2, **Geschichtswissen** +1, **Götter und Kulte** +1, **Magiekunde** +2, **Rechnen** +2, **Sternkunde** +1
Zauberfertigkeiten: **Destructibo** +2, **Analüs** +3, **Odem Arcanum** +2, **Unitatio** +3, **Arcanovi** +1, **Reversalis** +2. Sollten diese Zauber noch keine Hauszauber sein, so sind sie es nach Abschluß des Forschungsjahres. Sollten Talente oder Zauberfertigkeiten durch die oben beschriebenen Boni über einen Wert von 18 steigen, so markieren sie die entsprechenden Talente als "18*", mit der Bedeutung, daß sie die absolute Perfektion erreicht haben. Was dies in Ihrer Runde genau bedeutet, liegt im Ermessen des Meisters.

Alte Formeln: Magister und Mitarbeiter können auf einen großen Schatz an Wissen zurückgreifen: **Pentagramma** (+2), **Wider Hellsicht...** (+1), **Planastrale** (+1), **Oculus Astralis** (+1), **Eternia Memorabilis** (+2), **Sigillus Custodis Zauber-siegel** (+2), **Cryptographo** (+1); zudem haben sie – ohne Modifikatoren – Zugriff auf die alten Formeln der Halle der Metamorphosen und der Halle der Antimagie.

Anmerkungen: Zugelassen werden nur Magi und Magae von tadellosem Ruf und vor allem gehöriger Fachkompetenz (Stufe mindestens 11; der **Analüs Arcanstruktur** und mindestens 5 andere Zauber auf ZF: 11+, die Talente **Magiekunde** und **Alte Sprachen** auf TaW: 11+)

F • I • N • I • S



NOTIZEN