

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHE
MAGIE III



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Johannes Kaub, Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesign

Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Johannes Kaub, Alex Spohr, Fabian Talkenberg
Mit Beiträgen von Philipp Neitzel.

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Johannes Kaub

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christof Grobelski

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski, Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Verena Biskup, Marc Bornhöft, Steffen Brand, Sandra Braun,
Tim Brothage, Anja Di Paolo, Christof Grobelski, Lalanda Hruschka,
Matthias Kinnigkeit, Nele Klumpe, Djamila Knopf, Annika Maar, Ben Maier,
Julia Metzger, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Janina Robben,
Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Maximillian Schiller,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Annalena Weber, Lars Weiler,
Rabea Wieneke, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

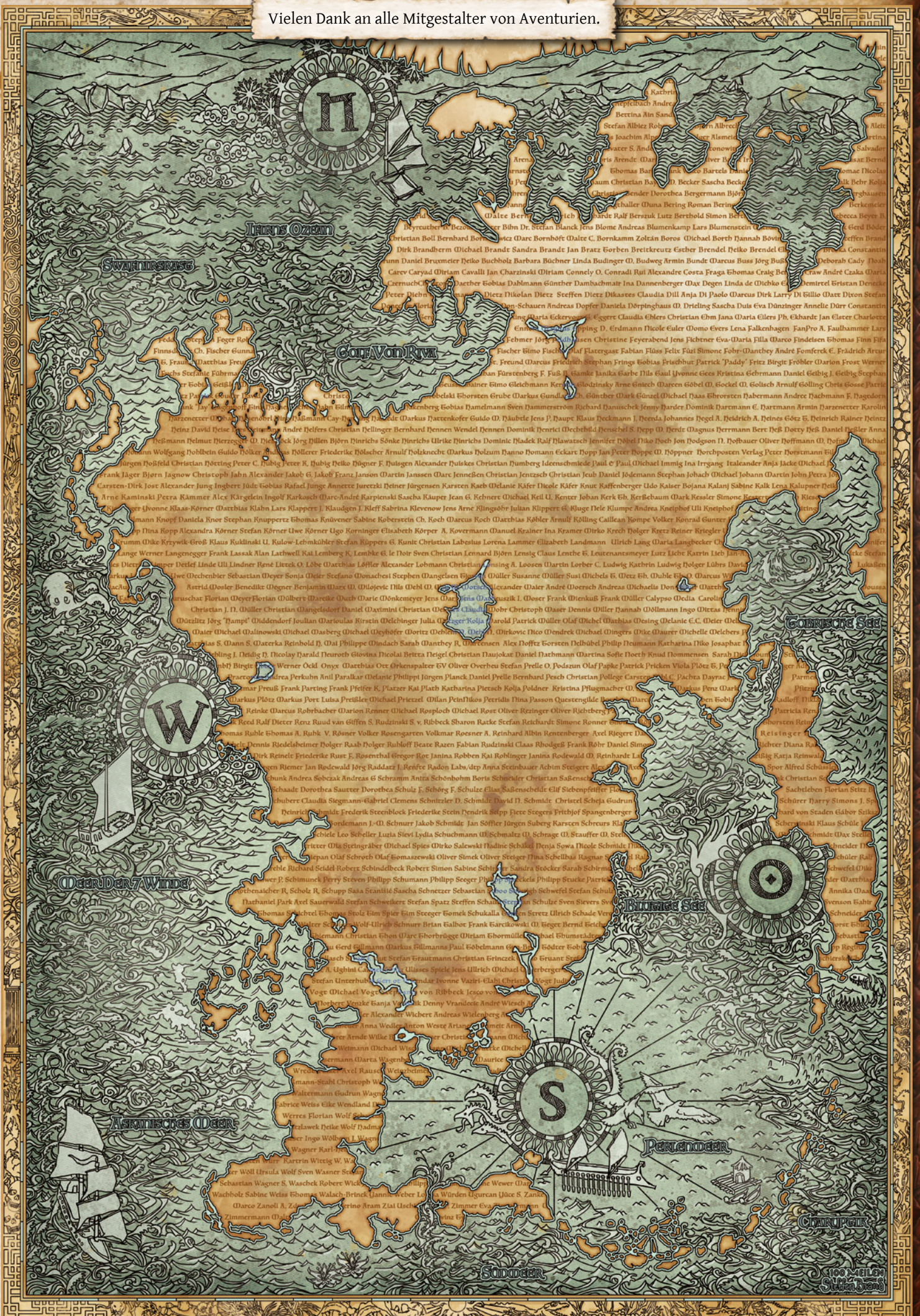
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2018

Unser herzlichster Dank gilt Michael Heinz, Alexander Mai, Jonathan Werle, Gina Flora, Pauline Billert, Ariane Willumeit, Rui Costa Fraga, Philipp Karl, Sandra Karl, Wiebke Berghäuser und Nikos Petridis

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Leitlinie	53
Kategorien von DSA-Büchern	6	Standardzauberpaket für Gildenmagier	53
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	7	Wahlpakete für Gildenmagier	53
1. Regeln	7	Die Erschaffung von Monstrositäten	58
2. Crunch	7	Die Formeln zur Erschaffung von Monstrositäten	58
3. Fluff	7	Die Erschaffung	58
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Loyalität	59
Grundregeln	7	Aufträge	59
Fokusregeln Stufe I	7	Aufträge für erschaffene Monstrositäten	59
Fokusregeln Stufe II	7	Besonderheiten erschaffbarer Monstrositäten	60
Kapitel 1: Traditionen	9	Erweiterte Beschwörungs- und Erschaffungsregeln	60
Übersicht zu den Traditionen	10	Wesensfähigkeiten	60
Zauber, magische Handlungen und		Sphären	62
magische Anwendungen	10	Allgemeines zu Sphären	62
Traditionsartefakte	10	Regeltechnisches zu Sphären	63
Mindere Traditionsartefakte	11	Limbus	65
Die Animisten	11	Allgemeines zum Limbus	65
Die Druiden	11	Regeltechnisches zum Limbus	65
Die Geoden	11	Globulen	66
Die Gildenmagier	11	Allgemeines zu Globulen	66
Die Tradition der Animisten	12	Regeltechnisches zu Globulen	67
Die Zibiljas	12	Feenwelten	67
Animistenkräfte	13	Allgemeines zu Feenwelten	67
Patrone	14	Regeltechnisches zu Feenwelten	68
Die Animistenwaffe	18	Zeitmagie	69
Die Tradition der Druiden	21	Satinavsche Störung	69
Herrschaftsrituale	22	Auswirkungen von Temporalzauberei	69
Der Druidendolch	24	Dämonenpakete	70
Die Druidensichel	27	Allgemeines zu Dämonenpaketen	71
Die Tradition der Geoden	30	Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke	71
Geodenrituale	31	Paktprobe	71
Vertrautentiere	32	Seelenpakt	73
Neue Vertrautentricks	33	Minderpakt	73
Der Lebensring	33	Karmale Objekte	74
Die Tradition der Gildenmagier	38	Makel	75
Neue Stabzauber	38	Dämonische Auszehrung	75
Neue Bannschwartzauber	40	Das Dämonenmal	75
Neue Kugelzauber	42	Beispielhafte Dämonenmale	76
Die Tradition der Zibiljas	43	Kontrollübernahme durch Paktierer	78
Zibiljarituale	44	Austreiben durch Paktierer	78
Sippenchronik	48	Paktbruch	78
Kapitel 2: Erweiterte Magieregeln	51	Möglichkeiten des Paktbruchs	78
Übersicht zu den erweiterten Magieregeln	51	Paktgeschenke	80
Unterricht	52	Animistenprägungen	100
Sphären, Limbus und Globulen	52	Denkschulenprägungen	101
Zeitmagie	52	Beherrscher des Geistes	101
Prägungen	52	Geodenprägungen	102
Pakte	52	Zibiljaprägungen	103
Erschaffung von Monstrositäten	52	Zauberstile	104
Erweiterte Regeln zum Beschwören und Erschaffen	52	Zauberstilsonderfertigkeiten	104
Unterricht	52	Zauberstilarten	104
Unterrichtspläne	52	Kapitel 3: Magische Sonderfertigkeiten	109
Abstrakte Lehrpläne	53	Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht	110
		Allgemeine magische Sonderfertigkeiten	110

Zauberstilsonderfertigkeiten	110	Rashduler Dämonologie	180
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	110	Schwarzmagier nach Shanada von Ben-Oni	181
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten	110	Schwarzmagierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak	182
Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)	112	Schwarzmagierin der Schule der variablen Form zu Magierin	183
Qabaloth der Nachtwinde	112	Weißmagier des Informations-Instituts zu Rommilys	184
Zauberstilsonderfertigkeiten (Druiden)	115	Weißmagierin der Anatomischen Akademie zu Vinsalt	185
Zauberstilsonderfertigkeiten (Geoden)	116	Weißmagierin der Halle der Metamorphosen zu Kuslik	186
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	117	Zibilja	187
Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht	118		
Kapitel 4: Zauber	121	Kapitel 6: Archetypen	189
Übersicht zu den Zaubern	122	Der erzzwergische Diener der Erdmutter	190
Zaubertricks	122	Das nivesische Wolfskind	192
Zaubererweiterungen	123	Der Gjalsker Bärentierkrieger	194
Zaubertricks	123	Der Brabaker Magier	196
Übergangen	125	Die Olporter Magierin	198
Zaubersprüche	126	Der tobrische Haindruide	200
Herr über das Tierreich	131	Die Feuermagierin aus Drakonia	202
Rituale	139	Die mohische Geisterkriegerin	204
Zauber in der Übersicht	145	Gesponnene Fäden	206
Zaubersprüche nach Tradition	150		
Zauber nach Merkmal	151		
Kapitel 5: Professionen	152	Anhang	207
Übersicht zu den Professionen	153	Meister der Elemente	207
Werte und Professionspaket	153	Neue Vorteile	207
Anach-Nûr (Ferkina-Besessener)	154	Neue Nachteile	208
Durro-Dûn (Gjalsker Tierkriegerin)	155	Ahnenblut	208
Hadan-Harigasta (Zauberschmiedin der Fjarninger)	156	Wolfsblut-Vorteile	208
Mudran'Nura (Trollzacker Elementmeisterin)	157	Schwarm-Regeln	209
Nipakau-kocan (Mohischer Geisterkrieger)	158	Allgemeines zu Schwärmen	209
Nuan (Nivesisches Wolfskind)	159	Die Grundgröße eines Schwarms	209
Haindruidin	160	Schwarm-Arten	209
Hüter der Kraft	161	Körperkraft schwacher Wesen	210
Konzildruide	162	Wesensregeln	210
Mehrer der Macht	163	Vom Wesen der Chimären	210
Sumudiener	164	Vom Wesen der Daimoniden	210
Diener der Erdmutter	165	Vom Wesen der Geister	211
Herr der Erde	166	Vom Wesen der Golems	211
Gildenloser Magier der Bannakademie von Fasar	167	Vom Wesen der Untoten	211
Gildenloser Magier der Halle der Winde zu Olport	168	Vertrautentiere	212
Gildenlose Magierin der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak	169	Chimären	213
Gildenlose Magierin des Magierkollegs zu Honingen	170	Daimonide	215
Gildenlose Magierin nach Halib abu'l Ketab	171	Dämonen	216
Qabaloth der Nachtwinde	172	Elementare	223
Graumagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom	173	Golems	226
Graumagier der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed	174	Untote	228
Graumagier des Konzils der Elemente zu Drakonia	175	Neue Kulturen	230
Graumagierin der Pentagramm-Akademie zu Rashdul	177	Ferkinas	230
Graumagierin der Schule der Beherrschung zu Neersand	178	Gjalsker	231
Graumagierin der Akademie zu Wagenhalt	179	Trollzacker	232
		Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten und passende Zauberstile	234
		Checkliste für Optionalregeln	236
		Index	237

VORWORT



Liebe Leserinnen und Leser, in euren Händen haltet ihr den dritten Erweiterungsband für aventurische Zauberei. Dieses Mal liegt der Schwerpunkt auf den Professionen, die sich mit dämonischer oder elementarer Beschwörung auseinandersetzen. Ihr erfahrt mehr über die Geheimnisse der Druiden und der Geoden, lernt zum ersten Mal in DSA5 ausführlich die animistischen Zauberer der Stammeskulturen, etwa die Harigastur-Zauberschmiede, die Gjalsker Tierkrieger oder die nivesischen Wolfskinder kennen, oder könnt euch über die restlichen Beschreibungen der Gilddenmagier freuen.

Als Fokusregeln könnt ihr in **Aventurische Magie III** Vertiefungen zu Beschwörungsmagie, zu Limbusreisen und Regeln zu Dämonenpakten vorfinden.

Selbstverständlich werdet ihr wieder eine größere Menge an neuen Zaubersprüchen und Ritualen, neuen Sonderfertigkeiten, Zauberstile und erweiterte Zaubersonderfertigkeiten zu Verfügung gestellt bekommen.

Wie bei allen Regelerweiterungsbänden enthält auch **Aventurische Magie III** jede Menge Professionen und acht spielfertige Archetypen.

Bleibt mir nur noch, viel Spaß bei der Lektüre von *Aventurische Magie III* zu wünschen. Und selbstverständlich beim DSA-Spielen.

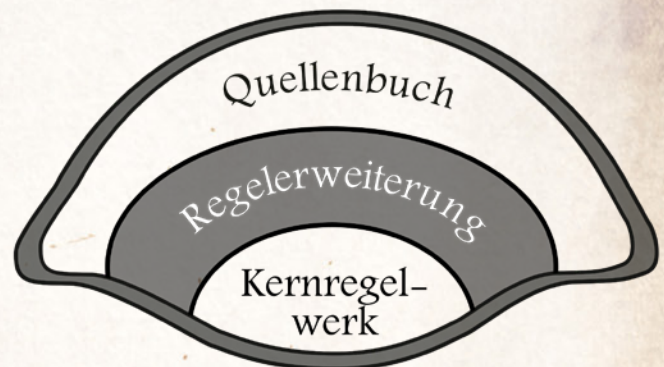
Alex Spohr (für die Redaktion)

*An einem Luftdschinn-klimatisierten Augusttag
Steinfischbach, 2018*



Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Aventurische Magie III** handelt es sich beispielsweise um eine Regelerweiterung. Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

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

1. Regeln

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

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu

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

3. Fluff

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

Komplexitätsgrade der Regeln

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

Grundregeln

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

Fokusregeln Stufe I

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

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

Fokusregeln Stufe II

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

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

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

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so

aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann

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

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

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

Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten

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

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

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

KAPITEL 1: TRADITIONEN

»Ihr Menschen seid groß. Damit meine ich nicht eure Körpergröße. Das weiß jeder meines Volkes. Ist auch nicht zu übersehen, dass ihr ein bis zwei Köpfe größer seid. Nein, ich wollte damit sagen, dass ich neidlos anerkenne, dass ihr, trotz der paar Jahre die jeder von euch nur lebt, große Taten vollbringt. Nicht jeder von euch, aber doch einige von euch. Man muss euch schon lassen, dass ihr euch, nach allem was über euch zusammengebrochen ist – Orks, Borbaradianer und untote Drachen –, wacker schlägt.

Ich sehe, wie eure Zauberer fleißig forschen und das Wissen sammeln, dass die Zwerge schon vor Jahrhunderten hatten, wie ihr Zauberformeln erfindet, die es schon längst gibt, und wie ihr Artefakte kopiert, deren Bedeutung euch fremd geworden ist. Schon gut, ja, ich gebe es zu, manchmal muss ich über euch lachen. Aber sieh es mir nach, alter Freund. Ihr Kurzlebigen wollt immer alles schnell erledigen. Ich vertraue darauf, dass auch morgen noch der Berg dort hinten steht und der Wald mich genauso willkommen heißt wie heute. Auf meinen Reisen bin ich aber nicht nur euch hastigen Gildenmagiern begegnet. Ich lernte, dass ihr Menschen auch eine Tradition habt, die meiner nicht unähnlich ist. Ihr nennt diese Zauberer Druiden. Sie denken langfristig und verehren die Elemente, so wie wir das tun. Sie sind manchmal etwas zu finster für meinen Geschmack, denn neben dem Elementarismus ist ihr liebstes Steckenpferd die Beherrschungsmagie. Einige andere Geoden behaupten gar, dass die Druiden von unserer Tradition abstammen. Ich weiß, ihr Menschen nennt uns manchmal Zwergendruiden, aber ob das alles so stimmt, da hege ich doch Zweifel. Genau wie mit diesen Druido-Schamanen, von denen du mir erzählt hast, alter Freund. Kann mir nicht vorstellen, dass es solche Zauberanwender gibt. Was sollen die denn darstellen?»

—Garomosch Sohn des Guramosch, Diener der Erdmutter im Gespräch mit Magister Recona von Salza, 1019 BF

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

Dieses Kapitel stellt dir eine Auswahl an neuen Traditionen vor, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen. Dabei erfährst du mehr über ihre Hintergründe, Traditionsartefakte und magische Handlungen.



Übersicht zu den Traditionen

Auf den nachfolgenden Seiten bekommst du tiefere Einblicke in die in diesem Band aufgeführten Traditionen. Wir stellen dir die Druiden in all ihren Ausprägungen vor, die Geoden, zwergische Zauberer und Meister der Elemente, die Animisten und die norbardischen Zibilja, die ihre Sippen mit ihrer Art der Magie unterstützen, sowie eine Ergänzung zur Tradition der Gildenmagier.

Nach der jeweiligen Beschreibung der Tradition und ihrer Ausprägungen erfährst du zunächst, wie die Sonderfertigkeit der Tradition funktioniert, die alle wichtigen Informationen, die Leiteigenschaft, die Voraussetzungen und den AP-Wert beinhaltet. Anschließend stellen wir dir die magischen Handlungen und Traditionsartefakte vor, sofern die jeweilige Tradition über solche verfügt. Die Zauber findest du im Kapitel **Zauber** ab Seite 121 beschrieben.

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

Zauber, magische Handlungen und magische Anwendungen

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

Ein Zauber, was Zaubersprüche und Rituale umfasst, ist von vielen Zauberkundigen erlernbar. Einige Zauber liegen für bestimmte Traditionen nur als Fremdzauber vor und sind daher nur eingeschränkt nutzbar, da sie nicht modifiziert werden können und eine Erschwernis von 2 erhalten (siehe **Regelwerk** Seite 256/257). Grundsätzlich kann zum Beispiel ein Gildenmagier einen Zauber aus der Tradition der Druiden erlernen und umgekehrt, wenn dies nicht explizit bei der Beschreibung ausgeschlossen ist.

Magische Handlungen hingegen sind exklusiv einer Tradition zugeordnet und funktionieren ansonsten wie Fertigkeiten. Viele Traditionen verfügen über magische Handlungen. Für einige sind sie sogar die einzige Möglichkeit, Magie zu wirken, da ihre Anwender über keine Zauber verfügen. Anders als Zauber können magische Handlungen nicht modifiziert werden

(siehe **Regelwerk** Seite 255). Sie besitzen nicht die üblichen Kategorien AsP-Kosten, Reichweite, Zauberdauer usw., die bei Zaubern zur Anwendung kommen, sondern verfügen über eigene Kategorien. Auch magische Handlungen können durch den Bann des Eisens betroffen sein (siehe **Regelwerk** Seite 256), und sie können nur von Helden erlernt werden, welche die zugehörige Tradition erlernt haben. Ein Gildenmagier kann z. B. nur dann Herrschaftsrituale (magische Handlungen der Tradition Druiden) erlernen, wenn er zusätzlich über die Tradition Druiden verfügt.

Eine magische Anwendung wiederum ist der Einsatz von Astralenergie, der einer komplett anderen Regelmechanik unterliegt als Zauber und magische Handlungen. Ein gutes Beispiel hierfür sind die Fähigkeiten der Zauberalchimisten (siehe **Aventurische Magie** Seite 40). Auch magische Anwendungen sind fest mit einer Traditionssonderfertigkeit verbunden und können nur von Kennern dieser Sonderfertigkeit ausgeführt werden.

Magische Handlungen in der Übersicht

Magische Handlung	Tradition
Animistenkräfte	Animisten
Elfenlieder	Elfen
Geodenrituale	Geoden
Herrschaftsrituale	Druiden
Hexenflüche	Hexen
Schelmenstreiche	Schelme
Zaubermelodien	Zauberbarden
Zaubertänze	Zaubertänzer
Zibiljarituale	Zibiljas

Traditionsartefakte

Ähnlich exklusiv wie magische Handlungen sind die Traditionsartefakte. Dabei handelt es sich um Zaubergegenstände, die nur ein Angehöriger einer Tradition herstellen kann, welche die Erschaffung eines solchen Gegenstands erlaubt. Darunter fallen beispielsweise die Magierstäbe der Gildenmagier, der Druidendolch der Druiden oder der Lebensring der Geoden.

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

Durch das Bindungsritual sind Traditionsartefakte unzerbrechlich. Zudem fließt in ihnen dauerhaft Magie, sodass sie als magische Waffen oder Gegenstände zählen. Üblicherweise verfügen Traditionsartefakte über 15 Volumenpunkte. Sekundäre Traditionsartefakte, die neben dem Hauptartefakt existieren, weisen nur ein Volumen von 12 Punkten auf. Bei ihnen handelt es sich um Traditionsartefakte, die nicht ganz den Stellenwert des



Haupttraditionsartefaktes einer Tradition besitzen. Ausnahme sind die Magierstäbe mit 18 Punkten, da die Gildenmagier durch Forschungen das Volumen dauerhaft vergrößert haben. Das Bannschwert der Magier, eigentlich auch ein sekundäres Traditionsartefakt, weist auch mehr Volumen als üblich auf (15 Punkte), wohingegen die Gildenmagische Magierkugel nur das Volumen eines normalen sekundären Traditionsartefaktes (12 Punkte) besitzt. Eine weitere Ausnahme ist der Lebensring der Geoden, der aufgrund seiner magischen Verankerung an den Geoden und der Unmöglichkeit ihn zu verlieren nur 12 Volumenpunkte aufweist.

Traditionsartefakte in der Übersicht

Artefakt	Tradition	Volumenpunkte
Alchimistenschale	Zauberalchimisten	15
Bannschwert	Gildenmagier	15
Gildenmagische Magierkugel	Gildenmagier	12
Hexenkessel	Hexen	15
Magierstab	Gildenmagier	18
Narrenkappe	Schelme	15
Scharlatanische Zauberkugel	Scharlatane	15
Schelmenspielzeug	Schelme	12
Zauberinstrument	Zauberbarden	15
Zauberkleidung	Zaubertänzer	15
Druidendolch	Druiden	15
Druidensichel	Druiden	12
Lebensring	Geoden	12
Sippenchronik	Zibilja	15
Animistenwaffe	Animisten	15

Mindere Traditionsartefakte

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

Mindere Traditionsartefakte in der Übersicht

Artefakt	Tradition
Fluggerät	Hexen
Seeleninstrument	Elfen
Zauberstecken	Scharlatane

Die Animisten

In den Stammeskulturen Aventuriens werden Zauberer allgemein *Animisten* genannt, um sie von den Schamanen zu unterscheiden, deren Kräfte karmalen Ursprungs sind (siehe Seite 12).

Die Animisten verfügen über ein Traditionsartefakt namens Animistenwaffe, welche je nach Kultur eine andere Form annimmt und ihnen besondere Fähigkeiten im Kampf verleiht (siehe Seite 18).

Die magischen Handlungen der Animisten sind ebenfalls je nach Kultur sehr unterschiedlich, in der Regel zielt die Magie der Animisten aber auf körperliche Verbesserungen ab. Diese Fähigkeiten werden Animistenkräfte genannt (siehe Seite 13). Einige Animisten besitzen zudem die Möglichkeit, ihre Magie auch in der Form eines Zauberspruchs zu manifestieren (siehe Seite 121).

Die Druiden

Die geheimnisvollen *Druiden* sind Meister der Elemente, Herren über die Natur und Beherrscher des menschlichen Geistes (siehe Seite 21).

Für ihre Rituale benutzen sie gerne als Traditionsartefakt den Druidendolch (siehe Seite 24), der meist aus Vulkanglas besteht, sowie die goldene Druidensichel (siehe Seite 27).

Druiden können sowohl Zauber (siehe Seite 121) nutzen, als auch Herrschaftsrituale als magische Handlung (siehe Seite 22) einsetzen, mit denen sie über große Distanz ihre Opfer verfluchen und beherrschen.

Die Geoden

Über die zwergischen *Geoden* weiß kaum ein Aventurier viel zu berichten, da es einerseits kaum Begegnungen zwischen ihnen und Nichtzwergen gibt, und sie sich andererseits in Schweigen über ihre Fähigkeiten hüllen (siehe Seite 30).

Als Traditionsartefakt dient den Geoden der Lebensring, mit dem sie die Elemente beeinflussen können (siehe Seite 33). Wie Hexen besitzen viele Geoden außerdem ein Vertrautentier (siehe Seite 32).

Die Geoden können Zauber (siehe Seite 121) ebenso anwenden wie eine Handvoll magischer Handlungen, die sogenannten Geodenrituale (siehe Seite 31).

Die Gildenmagier

Gildenmagier sind eine derart große Tradition, dass wir an dieser Stelle nur einen Teil ihrer Zauberschulen behandeln (siehe Seite 38). Die übrigen wurden bereits in den vorangegangenen Teilen von Aventurische Magie beschrieben. Ihr wichtigstes Traditionsartefakt ist der Magierstab, für den es in diesem Band noch eine Anzahl weiterer Sonderfertigkeiten gibt (siehe Seite 38).

Allen Gildenmagiern ist jedoch gemein, dass sie über eine große Spruchauswahl verfügen. Die Gildenmagier

verfügen über keine magischen Handlungen, ihre Kräfte beruhen ausschließlich auf dem Einsatz von Zaubern (siehe Seite 121).

Die Zibiljas

Die norbardischen *Zibiljas* sind die Zauberpriesterinnen der Norbardensippen des Nordens, deren Gemeinschaftssinn darauf abzielt, Freunden zu helfen und sie mit Magie zu unterstützen (siehe Seite 43).

Ihr Traditionsartefakt ist das Seffer Manich, eine Sippenchronik, in der das Wissen der Sippe festgehalten wird, und welche ihr hilft, besondere Fähigkeiten zu aktivieren (siehe Seite 48).

Zibiljas wenden nur die sogenannten Zibiljarituale an, die so flexibel wie gewöhnliche Rituale sind, aber nur von ihnen gelernt werden können und keiner anderen Tradition offenstehen (siehe Seite 44).

Die Tradition der Animisten

Aventurien ist an den Rändern der bekannten Zivilisation von unterschiedlichsten Stammeskulturen bevölkert. Während man im Norden Aventuriens die Fjarninger und Gjalsker Barbaren antreffen kann, bevölkern die Trollzacker und Ferkinas die Gebirge des südlichen und östlichen Mittelreichs, sowie die der Tulamidenlande, wohingegen sich die Mohas im Regengebirge, den dampfenden Dschungeln des Südens und auf den Waldinseln ausgebreitet haben. Wie im Mittelreich oder jedem anderen Landstrich gibt es auch dort Magiekundige, die bei den Stammeskulturen als Animisten bekannt sind.

Animisten treten in vielen Formen auf und unterscheiden sich deutlich nach Kultur. Dennoch weisen sie auch einige Gemeinsamkeiten auf. So sind sie allesamt Zauberer, die ihre magischen Kräfte zum einen dazu einsetzen, übernatürliche Wesenheiten wie Geister, Dämonen und Elementare in sich einfließen zu lassen, um somit ihre körperlichen Fähigkeiten zu verbessern oder ungewöhnliche Kräfte zu erhalten. Zum anderen sind sie oft auch gute Kämpfer, was sich schon in ihrem Traditionsartefakt widerspiegelt: der Animistenwaffe.

In ihren Sippen sind sie nicht selten Außenseiter oder nehmen traditionell eine Position am Rande der Dorfgemeinschaft ein. Die Sippe weiß um den Nutzen ihrer Zauberer, doch ist Magie eben Magie und gewöhnliche Stammesmitglieder hegen oft, aber nicht in allen Kulturen, eine abergläubische Ablehnung gegen Kräfte, die sie nicht verstehen, und fühlen sich in der Nähe eines Animisten unwohl. Von den Zauberern anderer Kulturen werden Animisten (und bisweilen auch die karmalen Schamanen) meistens als ungelernte Zauberer eingestuft, am ehesten vergleichbar mit Magiedilettanten. Zwar gibt es zu den Intuitiven Zauberern und den Meisterhandwerkern anderer Völker durchaus Gemeinsamkeiten, aber der Animismus ist keineswegs ein magischer Pfad, der darauf basiert, dass der Animist seine Zauberkräfte stets alleine erkundet. Für die wenigen aventurischen Gelehrten, die sich intensiver mit dem Animismus beschäftigt haben, ist er sogar die älteste Form der Magie, die die Menschen Aventuriens kennen, deutlich älter als jede Gildenmagie

und sogar das Druidentum. Viele Animisten werden von einem erfahrenen Animisten in den Geheimnissen der Magie unterwiesen. Zwar mag der Schamane meist selbst kein Zauberer sein, doch sein Wissen um die Welt der Geister ist oft ein Zugang für die Entwicklung des Animisten. Er kann ihn leiten und der Initiation unterziehen, oder dem jungen Zauberer zumindest hilfreiche Hinweise mit auf dem Weg geben.



Die Riten des Animismus basieren meist auf einer schnellen Abfolge von Gebeten zu Geistern und Göttern. Anders als bei den Stammeschamanen sind die Riten der Animisten, bei denen es sich um magischen Handlungen handelt, jedoch nur sehr kurz. Ihre Magie ist dazu gedacht, möglichst schnell eingesetzt zu werden, da die Kräfte oftmals bei einer kriegerischen Auseinandersetzung oder in einer lebensbedrohlichen Lage eingesetzt werden müssen.

Viele Aventurier unterscheiden nicht zwischen Animisten und Schamanen, aber beide haben einen klar abgegrenzten Bereich und eine unterschiedliche Ausbildung. Zum Animisten muss man geboren sein – und zwar nicht im übertragenen Sinne. Wie alle Zauberer Aventuriens erhält man das magische Erbe von Geburt an. Und somit ist dem Animisten, sobald man seine magische Begabung entdeckt, der Weg vorherbestimmt. Einige Stammesgemeinschaften mögen Zauberer misstrauisch beäugen, doch sind sie sich ebenso bewusst darüber, wie wertvoll diese seltene Gabe ist, und kein magiebegabtes Kind wird in der Sippe ignoriert. Der Schutz der Sippe ist über alle Stammestraditionen hinweg ein gemeinsames Ziel. Mögen sie auch Außenseiter sein, so sind sie zugleich auch mit ihrer Sippe verbunden. Auch wenn Animisten in einigen Kulturen Außenseiter sind, haben einige es gar zu einem angesehenen Krieger gebracht, und es soll sogar Sippen geben, wo der Animist die Rolle des Häuptlings innehat. Manche Animisten ersetzen gar die Schamanen ihrer Sippe. Vermutlich ist diese Tatsache der Grund dafür, dass einige Gildenmagier bei ihren Untersuchungen der magischen Kräfte bei wilden Kulturen die Schamanen für Zaubermacher gehalten haben, obwohl sie stattdessen auf einen Animisten getroffen sind.

Ausbildungsphasen der Animisten

Animisten werden üblicherweise von einem älteren Animisten in der Kunst der Magie unterwiesen. Je nach Kultur kann es aber auch vorkommen, dass ein Schamane Hilfestellung gibt und beispielsweise Kontakt mit Ahnengeistern zwecks Initiationsritualen herstellt, oder dass sich ein Animist ähnlich wie ein Magiedilettant verhält und selbst mit seinen Kräften experimentiert.

- Die Ausbildung der Animisten ist sehr individuell und zusätzlich von der Kultur abhängig. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken stark. In einigen Kulturen beginnen Animisten mit ihrer Ausbildung bereits im Kindesalter, in anderen erst ab der Pubertät oder sogar noch später.
- Die Ausbildung dauert in der Regel zwischen 4 und 8 Jahren.
- Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel zwischen 2 und 4 Jahren.
- Animisten benutzen keine Titel.

Stammestraditionen der Animisten

Folgende Stammestraditionen für Animisten sind bekannt:

- Ferkina-Besessene / Ferkina: Anach-Nûr (Voraussetzung: Kultur Ferkinas)
- Fjarninger Zauberschmiede / Fjarningsch: Hadan-Harigastur (Voraussetzung: Kultur Fjarninger)
- Gjalsker Tierkrieger / Gjalskisch: Durro-Dûn (Voraussetzung: Kultur Gjalsker)
- Moha-Geisterkrieger / Mohisch: Nipakau-kocan (Voraussetzung: Kultur Mohas)
- Nivesen-Wolfskinder / Nujuka: Nuan (Voraussetzung: Kultur Nivesen)
- Trollzacker-Elementmeister / Zhulchammaqra: Mudran'Nuriq (Voraussetzung: Kultur Trollzacker)

Namensbezeichnungen der Animisten

weiblich	männlich	Plural
Anach-Nûra	Anach-Nûr	Anach-Nûr
Durro-Dûn	Durro-Dûn	Durro-Dûn
Hadan-Harigasta	Hadan-Harigast	Hadan-Harigastur
Mudran'Nura	Mudran'Nur	Mudran'Nuriq
Nipakau-kocan	Nipakau-kocan	Nipakau-kocanan
Nuan	Nuan	Nuan

Die Tradition (Animisten) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition Animisten erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Animisten können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Animist einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Animisten können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Animismus existiert in verschiedenen Varianten, die abhängig von der gewählten Kultur des Helden sind. Jede dieser Stammestraditionen verfügt einen bestimmten Fundus an Kräften Animistenkräfte.
- Animisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Animisten aneignen.
- Animisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe Regelwerk Seite 162).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Animistenkräfte beeinflussen.
- Animisten können spezielle animistische Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und nutzen (z. B. die Animistenwaffe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, jeweilige Kultur der Stammestradition

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

Animistenkräfte

Animistenkräfte sind magische Handlungen und können nicht modifiziert werden. Die „Zauberdauer“ einer Animistenkraft beträgt immer 1 Aktion, es sei denn, eine abweichende Zeit ist bei der Kraft angegeben. Die

Zielkategorie ist immer selbst, da die Magie durch die Beeinflussung eines Geistes, Elementars oder Dämons, der in den Körper des Animisten einfließt, ausgelöst wird.

Die Stammestradition ist im Grunde die Verbreitung der Animistenkraft. Allgemein bedeutet, dass jeder Animist die Kraft erhalten kann. Ist eine andere Verbreitung angegeben, dann ist die Animistenkraft exklusiv für diese Stammestradition und kann von keinem Animisten einer anderen Stammestradition erworben werden.

Patrone

Allen Animisten ist gemein, dass sie durch ihre Animistenkräfte in einem Schnellritual übernatürliche Wesenheiten rufen, die in ihren Körper fahren, ihnen für einen kurzen Augenblick Kraft verleihen und anschließend wieder verschwinden.

Diese Wesenheiten, Patrone genannt, können elementare oder dämonische Wesen, Ahnen- oder Tiergeister sein. Dies ist je nach Kultur unterschiedlich, funktioniert regeltechnisch aber immer gleich. Allerdings macht es, je nach Animistenkraft, einen Unterschied, welches Wesen von einem Animisten Besitz ergreift.

Bei der Heldenerschaffung wählt der Animist aus einer der vier Kategorien der Patrone eine Wesenheit als seinen primären Patron (z. B. Bär unter den Tiergeistern). Aus allen anderen Kategorien wählt er sich einen sekundären Patron aus. Je nach Kultur muss der Animist aus einer bestimmten Kategorie seinen primären Patron wählen. Generell gibt es eine Angabe, welche Patrone überhaupt nach Kultur zur Verfügung stehen. Bei Abweichungen hat der Meister das letzte Wort.



Kulturen und primäre Patrone

Kultur	Primäre Patrone
Ferkinas	Tiergeister
Fjarninger	Ahnengeister oder elementare Wesen
Gjalsker	Tiergeister
Mohas	Ahnengeister, dämonische Wesen oder Tiergeister
Nivesen	Tiergeister
Trollzacker	elementare Wesen

Patrone	Talente	Kultur
Tiergeister		
Adler	Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Willenskraft	alle außer Nivesen
Bär	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Zechen	Gjalsker, Trollzacker
Eule	Klettern, Orientierung, Sinnesschärfe	Gjalsker
Feuermolch	Klettern, Schwimmen, Verbergen	Gjalsker
Fischotter	Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Schwimmen	Gjalsker
Gebirgsbock	Betören, Klettern, Körperbeherrschung	Ferkinas, Gjalsker, Trollzacker
Gepard/Jaguar	Orientierung, Klettern, Körperbeherrschung	Ferkinas, Mohas
Khoramsbestie	Fährtensuchen, Körperbeherrschung, Verbergen	Ferkinas
Khoramswühler	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Verbergen	Ferkinas
Löwe	Klettern, Kraftakt, Verbergen	Ferkinas, Mohas
Luchs	Fährtensuchen, Sinnesschärfe, Verbergen	Ferkinas, Fjarninger, Trollzacker
Mungo	Körperbeherrschung, Verbergen, Willenskraft	Ferkinas
Nashorn	Körperbeherrschung, Kraftakt, Zechen	Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker
Pferd	Körperbeherrschung, Kraftakt, Tanzen	Ferkinas
Rabe	Fährtensuchen, Orientierung, Sinnesschärfe	Gjalsker, Fjarninger, Trollzacker

Sandwolf	Fährtsensuchen, Körperbeherrschung, Verbergen	Ferkinas
Stier	Körperbeherrschung, Kraftakt, Zecken	Ferkinas, Trollzacker
Vielfraß	Klettern, Kraftakt, Selbstbeherrschung	Gjalsker
Widder	Betören, Klettern, Kraftakt	Ferkinas, Trollzacker
Wildkatze	Klettern, Körperbeherrschung, Verbergen	Ferkinas, Mohas
Wildschwein	Kraftakt, Sinnesschärfe, Zecken	Gjalsker, Trollzacker
Wolf	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Verbergen	Gjalsker, Nivesen
Würge- schlange	Klettern, Kraftakt, Verbergen	Mohas
Elementare Wesen		
Eis	Klettern, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe	Ferkinas, Fjarninger, Nivesen
Erz	Klettern, Kraftakt, Selbstbeherrschung	Ferkinas, Fjarninger, Trollzacker
Feuer	Körperbeherrschung, Kraftakt, Sinnesschärfe	Fjarninger, Nivesen
Humus	Heilkunde Wunden, Kraftakt, Sinnesschärfe	Gjalsker, Mohas
Luft	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Tanzen	Ferkinas, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker
Wasser	Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung	Gjalsker, Mohas, Trollzacker
Ahnengeister		
Ahnengeist	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft	alle
Blutgeist	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Willenskraft	Ferkinas, Mohas, Trollzacker
Waffengeist	Körperbeherrschung, Kraftakt, Selbstbeherrschung	alle
Dämonische Wesen		
Blakharaz	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft	alle
Belhalhar	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft	alle
Charyptoroth	Körperbeherrschung, Schwimmen, Willenskraft	alle

Lolgramoth	Klettern, Körperbeherrschung, Willenskraft	alle
Thargunitoth	Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Willenskraft	alle
Amazeroth	Körperbeherrschung, Willenskraft, Zecken	alle
Nagrach	Fährtsensuchen, Körperbeherrschung, Willenskraft	alle
Asfaloth	Körperbeherrschung, Tierkunde, Willenskraft	alle
Tasfarelel	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft	alle
Mishkara	Körperbeherrschung, Heilkunde Wunden, Willenskraft	alle
Agrimoth	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft	alle
Belkelel	Betören, Körperbeherrschung, Willenskraft	alle
Aphasmayra	Betören, Körperbeherrschung, Willenskraft	alle
Aphestadil	Kraftakt, Überreden, Willenskraft, Zecken	alle
Heskatet	Bekehren & Überzeugen, Körperbeherrschung, Willenskraft	alle

Die Animistenkräfte im Detail

Blut trinken

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist kann das Blut eines von ihm getöteten Kulturschaffenden trinken, um sich dessen letzte Lebenskräfte anzueignen. Dadurch kann der Animist QS LeP bei sich heilen, allerdings nur maximal bis zum eigenen Maximalwert. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert mindestens 2 Aktionen, nach Meisterentscheid auch noch länger.

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

Stammestradition: Ferkinas, Mohas, Trollzacker

Steigerungsfaktor: B

Durch feste Materie

Probe: IN/IN/KO

Wirkung: Der Animist lässt eine Wesenheit in sich einfahren, die seinen physischen Körper und sein Traditionsartefakt durchscheinend werden lässt. Er kann sich während der Wirkungsdauer durch feste, unbelebte Materie und Objekte wie Wände, Türen und

Tische, nicht aber durch lebende Wesen, hindurchbewegen. Der Animist ist während der Wirkungsdauer immun gegen profane Waffen, nicht jedoch gegen magische oder karmale Waffen oder Angriffe.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: Mohas, Trollzacker

Steigerungsfaktor: C

Großer Sprung

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Animist kann mit dieser Kraft erstaunlich hoch und weit springen. Die normale Sprungreichweite wird pro QS um 50 % erhöht. Pro KR kann der Animist mit 1 Aktion einen Sprungversuch durchführen.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Harte Haut

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer verfügt der Animist über einen magischen RS von 2. Dieser kann mit externen und anderen magischen Rüstungen kombiniert werden, solange die andere Möglichkeit dem nicht widerspricht. • ○ • • • • •

• Der Animist verändert sich dabei auch optisch leicht, so könnte ein Fjarninger plötzlich einen leichten Raureif auf seiner Haut aufweisen, ein Trollzacker eine steinerne Haut oder ein Gjalsker ein Tierfell bekommen.

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: Fjarninger, Gjalsker, Trollzacker

Steigerungsfaktor: B

Kampffähigkeiten verbessern

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Diese Animistenkraft erlaubt es dem Animisten, vorhandene Kampfsonderfertigkeiten, die eine Erschwernis aufweisen, leichter einzusetzen. Die Erschwernis sinkt während der Wirkungsdauer um QS/2, wird durch diesen Bonus aber niemals zu einer Erleichterung. Der Animist muss diese Animistenkraft nicht auf eine spezielle Kampfsonderfertigkeit festlegen, muss sich aber beim Wirken für eine entscheiden und kann während der Wirkungsdauer die Animistenkraft nicht auf eine weitere Kampfsonderfertigkeit anwenden.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Immunität gegen Hitze

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist erhält während der Wirkungsdauer eine vollständige Immunität gegen Hitze. Nachteile durch Hitzeregeln (siehe **Regelwerk** Seite 347) kann er während der Wirkungsdauer vollständig ignorieren. Die Animistenkraft bietet jedoch keinen Schutz vor Feuerschaden.

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Heilung

Stammestradition: Ferkinas, Mohas

Steigerungsfaktor: B

Immunität gegen Kälte

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist erhält während der Wirkungsdauer eine vollständige Immunität gegen Kälte. Nachteile durch Kältereregeln (siehe **Regelwerk** Seite 346) kann er während der Wirkungsdauer vollständig ignorieren. Die Animistenkraft bietet jedoch keinen Schutz vor Eisschaden.

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Heilung

Stammestradition: Fjarninger, Gjalsker, Nivesen

Steigerungsfaktor: B

Patronruf

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist ruft seinen Patron um Unterstützung an. Es erscheint aus dem Nichts ein Tier, geisterhafte Gestalten oder Stimmen, um sich auf Seite des Animisten zu schlagen. Die Wesenheiten können zwar nicht körperlich eingreifen, aber sie erleichtern Proben auf *Einschüchtern* für den Animisten um QS/2.

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: 30 KR

Merkmal: Sphären

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Schneller Angriff

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei einem Kampf kann der Animist zuerst handeln, auch wenn er laut Initiative nicht zuerst an der Reihe ist. Dies gilt für jede KR, solange die Wirkungsdauer anhält. Sollten zwei oder mehr Kämpfer Sonderfertigkeiten oder Kräfte aufweisen, um als Erster zu handeln, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern mit dieser Animistenkraft an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, haben Sonderfertigkeiten und

Kräfte eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite 29/226).

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Steinmacht

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Animist kann Steine mit einem Gewicht von $QS \times 50$ Stein Gewicht in Bewegung versetzen, sodass diese einen Abhang hinunterrollen oder auf einer Ebene den Weg freigeben. Die Steine können sich nicht einen Hang hinaufbewegen

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Telekinese

Stammestradition: Ferkinas, Trollzacker

Steigerungsfaktor: B

Talentverbesserung

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mit dieser Animistenkraft erhält der Zauberer eine kurzzeitige Verbesserung auf drei Talente, die abhängig von der Wesenheit sind, die er ruft. Der FW der drei Talente steigt während der Wirkungsdauer um $QS/2+1$ und kann auch die Maximalgrenze des FW übersteigen. Talente des primären Patrons erhalten einen zusätzlichen Bonus von 2.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro Minute

Animistenkräfte in der Übersicht

Animistenkraft	Probe	AsP-Kosten	Wirkungsdauer	Merkmal	Stammestradition	Steigerungsfaktor
Blut trinken	MU/IN/CH	3 AsP	sofort	Heilung	Ferkinas, Mohas, Trollzacker	B
Durch feste Materie	IN/IN/KO	4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR	QS x 2 KR	Verwandlung	Mohas, Trollzacker	C
Großer Sprung	IN/GE/KO	4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR	aufrechterhaltend	Verwandlung	allgemein	B
Harte Haut	MU/IN/KO	6 AsP	QS x 2 KR	Verwandlung	Fjarning, Gjalsker, Trollzacker	B
Kampffähigkeiten verbessern	MU/IN/KO	2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro KR	aufrechterhaltend	Heilung	allgemein	B
Immunität gegen Hitze	MU/IN/CH	5 AsP	QS Stunden	Heilung	Ferkinas, Mohas	B
Immunität gegen Kälte	MU/IN/CH	5 AsP	QS Stunden	Heilung	Fjarning, Gjalsker, Nivesen	B
Patronruf	MU/IN/CH	4 AsP	30 KR	Sphären	allgemein	A
Schneller Angriff	MU/IN/GE	4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR	aufrechterhaltend	Verwandlung	allgemein	B
Steinmacht	MU/IN/KK	6 AsP	sofort	Telekinese	Ferkinas, Trollzacker	B
Talentverbesserung	IN/CH/KO	2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro Minute	aufrechterhaltend	Heilung	allgemein	B
Tierverwandlung	MU/IN/KO	4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 30 Minuten	maximal QS Stunden	Verwandlung	Gjalsker, Ferkinas, Mohas	B
Trümmerschlag	MU/IN/KK	4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR	aufrechterhaltend	Verwandlung	Ferkinas, Fjarning, Gjalsker, Trollzacker	B
Unbeschadeter Sturz	MU/IN/GE	6 AsP	5 Minuten	Verwandlung	allgemein	B
Unerschöpflich	IN/KO/KK	4 AsP	QS KR	Heilung	Ferkinas, Fjarning, Gjalsker, Mohas, Nivesen	B

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Heilung
Stammestradition: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Tierverwandlung

• Beachte: Wolfskinder verwandeln sich nicht über diese Animistenkraft in Wölfe, sondern über ihre Ahnenblut (siehe Seite 208).

Wirkungsdauer: maximal QS Stunden
Merkmal: Verwandlung
Stammestradition: Gjalsker, Ferkinas, Mohas
Steigerungsfaktor: B

Trümmerschlag

Probe: MU/IN/KK
Wirkung: Ein Nahkampfangriff des Animisten ist besonders hart und verursacht zusätzlichen Schaden. Er erzielt +QS/2 TP, solange die Animistenkraft wirkt.
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
Stammestradition: Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Trollzacker
Steigerungsfaktor: B

Unbeschadeter Sturz

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Bei der Berechnung von Sturzschaden können die ersten QS x 2 Schritt ignoriert werden. Stürzt ein Animist also aus 12 Schritt Höhe und hat bei dieser Kraft vorher 4 QS erzielt, so wird der Sturz so behandelt, als wäre er aus 4 Schritt Höhe gestürzt. Die Aktivierung dieser Animistenkraft dauert 1 freie Aktion.
AsP-Kosten: 6 AsP
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Merkmal: Verwandlung
Stammestradition: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Unerschöpflich

Probe: IN/KO/KK
Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Animist keine Zustandsstufen *Betäubung* durch Kampfsonderfertigkeiten erhalten. Betäubungsstufen aus anderen Quellen (Magie, Götterwirken, Rauschmittel, etc.) sind davon nicht betroffen.
AsP-Kosten: 4 AsP
Wirkungsdauer: QS KR
Merkmal: Heilung

Stammestradition: Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen
Steigerungsfaktor: B

Die Animistenwaffe

Fast alle Animisten besitzen als Traditionsartefakt eine sogenannte Animistenwaffe. Jede Kulturtradition der Animisten führt dabei eine andere, für die jeweilige Kultur bekannte Waffe.

Jeder Animist kann nur über eine Animistenwaffe gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Animistenwaffe mittels eines Initiationsrituals unter kontrollierten Bedingungen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist. Regelseitig gelten Waffenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Waffenzaubern erfordert daher keine Fertigungsproben. Manche Waffenzauber bauen auf anderen Waffenzaubern auf. Einmal auf eine Animistenwaffe gewirkte Waffenzauber können nicht mehr von ihr entfernt werden. Wenn mehrere Waffenzauber auf eine Animistenwaffe gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Waffe* jeweils nur ein Waffenzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es wird bei einem Waffenzauber explizit darauf hingewiesen.

Die Aktivierung von Waffenzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Waffenzauber als Zauber mit einer QS von 2.

Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Waffenzauber können immer willentlich durch den Animisten beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Die Animistenwaffe kann nur eine bestimmte Menge an Waffenzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Eine Animistenwaffe besitzt 15 Volumenpunkte.

Name	Kultur
Chablak-Dolch	Ferkinas
Dagla-Schwert	Trollzacker
Gjalsker Bakka	Gjalsker
Harigastur-Bronzeschwert	Fjarninger
Nipauka-Axt	Mohas
Nivesischer Wolfsspeer	Nivesen

Die Waffenzauber im Detail

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

Bindung der Waffe

Wirkung: Die Bindung der Waffe ist stets das erste Ritual, das auf eine Animistenwaffe gewirkt wird. Mit ihm wird die Waffe an den Animisten gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als

Animistenwaffen

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bakka	Raufen	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	40 HF	50 S
Chablak-Dolch	Dolche	1W6+3	GE 14	0/0	kurz	0,75 Stn	40 HF	50 S
Dagla-Schwert	Schwerter	1W6+5	GE 15 / KK 14	-1/-2	mittel	2 Stn	105 HF	180 S
Harigastur-Bronzeschwert	Schwerter	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	mittel	1,75 Stn	100 HF	180 S
Nipauka-Axt	Hieb Waffen	1W6+3	KK 14	0/0	mittel	1 Stn	60 HF	140 S
Nivesischer Wolfsspeer (2H)	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	lang	1 Stn	150 HF	140 S

• Soll der Animist bei der Heldenerschaffung die Bindung der Waffe bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie fortan zerstören. Die Waffe gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Animist kann immer nur eine Animistenwaffe besitzen. Das Binden einer Animistenwaffe kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Animist kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Waffe zu lösen, beispielsweise um eine neue Waffe an sich zu binden. Nach dem Tod eines Animisten verliert die Waffe nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

• **AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

Eins mit der Waffe

Wirkung: Dem Animisten unterlaufen während der Wirkungsdauer keine Patzer auf AT und PA. Würfelt er einen Patzer (also im Regelfall eine 20 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Parade ist in diesem Fall zwar misslungen, aber es kommen keine weiteren Regeln für Patzer zur Anwendung. Die Fähigkeit wirkt 5 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Einschüchternde Waffe

Wirkung: Die Waffe erzeugt 1 Stufe *Furcht* gegen ein Kulturschaffende und Tiere nach Wahl des Animisten, sofern es sich innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt befindet und höchstens eine von SK 2 aufweist.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

Animistenwaffen nach Kultur

Die Gjalsker Tierkrieger benutzen eine Metallklaue, das sogenannte Bakka, die Fjarninger Zauberschmiede haben hingegen ein Harigastur-Bronzeschwert. Bei den Mohas sind Nipauka-Äxte aus Stein nach dem Vorbild der Wudu-Krieger (einer alten, mohischen Hochkultur) im Einsatz, die Ferkina-Besessenen bevorzugen hingegen einen Krummdolch namens Chablak. Die nivesischen Wolfskinder bauen auf einen leichten Speer, der gemeinhin nur als Wolfsspeer bekannt ist, und die Trollzacker verwenden das Dagla-Schwert, ein Schwert aus Metall Steinverzierungen auf der Klinge, das durch die Bindung der Animistenwaffe einen Großteil seines Gewichts einbüßt und mit einem normalen Barbarschwert vergleichbar ist.

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kampfglück

Wirkung: Der Animist kann die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass ihm Kritische Erfolge gelingen. Würfelt er einen Kritischen Erfolg (also im Regelfall eine 1 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Verteidigung ist in diesem Fall automatisch ein kritischer Erfolg. Die Fähigkeit wirkt 10 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

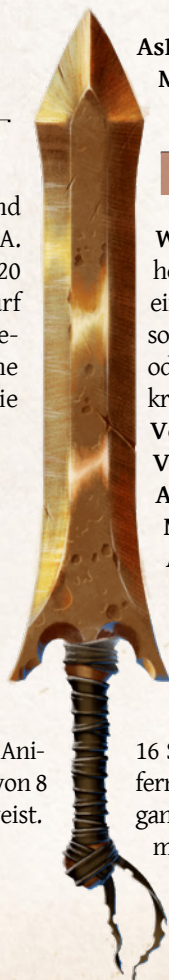
AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kreisende Wurf Waffe

Wirkung: Die Animistenwaffe kann mit der Kampftechnik Wurf Waffen auf einen Gegner, der maximal 16 Schritt weit weg sein darf, geworfen werden. Als Entfernung gilt *mittel* und der Angriff wird ansonsten wie ein ganz gewöhnlicher Fernkampfangriff behandelt. Die Animistenwaffe kehrt automatisch wieder in die Hand des Animisten zurück. Der FK zählt immer als 1 Aktion, die



Waffe ist zu Beginn der nächsten KR wieder in der Hand des Animisten (sofern sie nicht irgendwie aufgehalten wurde). Auf ihrem Rückweg kann sie kein weiteres Ziel verletzen. Für die Rückkehr gelten ansonsten die Regeln für den Waffen-Apport.

Voraussetzungen: Waffen-Apport

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Leuchtkraft

Wirkung: Die Waffe (entweder die ganze Waffe oder nur ein Teil, etwa die Speerspitze) beginnt zu leuchten und kann als Lichtquelle dienen. Die Wirkung entspricht dem Zauber FLIM FLAM (siehe **Regelwerk** Seite 291). Als QS des FLIM FLAMs gilt die QS der Animistenwaffe. Die Wirkung hält 1 Stunde an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Mächtige Waffe gegen böse Wesen

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an. Diese Fähigkeit ist kombinierbar mit Waffe gegen böse Wesen, sodass die Animistenwaffe +2 TP

gegen Dämonen und Geister anrichtet.

Voraussetzungen: Waffe gegen böse Wesen

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle Waffenzauber I-IV

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

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Scharfe Klinge

Wirkung: Wenn TP der Animistenwaffe bestimmt werden, kann ein einziger TP-Würfel noch mal gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Waffenzauber in der Übersicht

Waffenzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bindung der Waffe	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Eins mit der Waffe	keine	4 Punkte	4 AsP	Objekt	10 AP
Einschüchternde Waffe	keine	3 Punkte	6 AsP	Einfluss	10 AP
Kampfglück	keine	4 Punkte	4 AsP	Objekt	10 AP
Kreisende WurfWaffe	Waffen-Apport	6 Punkte	5 AsP	Objekt	12 AP
Leuchtkraft	keine	3 Punkte	3 AsP	Elementar	10 AP
Mächtige Waffe gegen böse Wesen	Waffe gegen böse Wesen	6 Punkte	keine	Objekt	15 AP
Machtvolle Waffenzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)
Scharfe Klinge	keine	5 Punkte	5 AsP	Objekt	12 AP
Volumenerweiterung der Waffe I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)
Waffe gegen böse Wesen	keine	4 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Waffen-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP

Volumenerweiterung der Waffe I-V

Wirkung: Das Volumen der Animistenwaffe steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Waffenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF.

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Waffe gegen böse Wesen

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Waffen-Apport

Wirkung: Die Animistenwaffe kann vom Animisten zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Animisten und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Waffe, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Animist muss für den Einsatz des Waffen-Apports seine Waffe nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Druiden

Das Druidentum ist eine der ältesten menschlichen Zaubertraditionen. Der Name Druiden entstammt dem Isdira (*duridya*: Weiser des Waldes). Für die Elfen sind die Druiden wohl das Sinnbild des menschlichen Zauberers, und obwohl die Denkweise von Elfen und Druiden sehr unterschiedlich ist, deutet der Name auf eine Respektsbekundung des Elfenvolkes für die Diener Sumus hin. Wie die Geoden und die Hexen (und die heutigen Elfen) werden die Druiden zu den Naturzauberern gezählt. Sie sehen den Ursprung ihrer Zauberkräfte in der Natur und betrachten sich selbst als Beschützer der Erdmutter Sumu und gelegentlich auch des Zeitgottes Satinav, der für sie ebenfalls eine der Urkräfte darstellt.

Um die Wälder, Seen und Berge zu schützen, sei es vor brandschatzenden Orks oder unbedachten Bergleuten, bedienen sich die Druiden der Elementarzauberei. Sie sind Meister darin, Elementargeister und Dschinne zu beschwören und zu beherrschen, und sie verfügen über viele weitere Kenntnisse der Elementarmagie.

Die Beziehung zu den Elementen verwundert nicht, ist es doch sehr wahrscheinlich, dass die Druiden teilweise ihr Wissen über Magie einst von den zwergischen Geoden erlernt haben. Zwar sind weder deren Glaube, noch deren Zauberkünste mit denen der heutigen Druiden identisch, aber es gibt Überschneidungen des Formelkanons, die nicht von der Hand zu weisen sind. Ein Aspekt, der allerdings nicht von den Geoden stammt, ist die Kunst der Beherrschungsmagie. Die Kontrolle über den menschlichen (und tierischen) Geist betrachten die Druiden als Beherrschung des siebten



Elements. Sie beschäftigen sich mit Totengeistern, Irrlichtern und dem Jenseits, und eine Unterredung mit Geistern ist für viele Druiden genauso selbstverständlich wie ein Gespräch mit einem Elementar.

Druiden geben ihr Wissen nur ungern an andere Zauberer weiter. Hin und wieder kommt es vor, dass ein Druiden einer Hexe, mit der er befreundet ist, eine Zauberformel beibringt, aber die Neugier der Magier auf die geheimen Druidenrituale bekräftigt die meisten Diener Sumus, wie sich die Druiden oftmals selbst nennen, darin, Verschwiegenheit zu bewahren. Tatsächlich ist das druidische Wissen nicht niedergeschrieben worden. Viele Druiden können nicht einmal lesen und schreiben. Ihr gesamtes Wissen behalten sie im Kopf und geben es nur mündlich an ihre Schüler weiter.

Es gibt sowohl männliche als auch weibliche Druiden. Da das Druidentum seine Wurzeln bei den Geoden der Zwerge und den Animisten der früheren Tulamiden hat, war es traditionell üblich, dass man sein Wissen nur an einen männlichen Schüler weitergab. Das ursprünglich patriarchalisch geprägte Weltbild der Druiden hat aber heute kaum noch Relevanz und nur die konservativsten Andergaster Sumen (eine besondere Ausprägung des Druidentums im Königreich Andergast) akzeptieren keine Frauen als Schülerinnen. Dennoch gibt es deutlich mehr Druiden als Druidinnen, was einen ganz schlichten Grund hat: Mit der Gabe der Magie geboren zu sein ist selten, und viele magische Talente werden zu Gildenmagiern, da dies für die Familie Ansehen und für ihr Kind eine gute

Ausbildung verspricht. Druiden müssen hingegen meistens magiebegabte Kinder suchen und sie entweder ihren Eltern stehlen oder abkaufen. Hexen sind in einer ähnlichen Lage, bevorzugen aber aufgrund ihrer religiösen Verbindung zu Satuaria Mädchen als Schülerinnen, sodass die Druiden unter Jungen eine potenziell größere Auswahl haben, da diese von den Töchtern Satuaris meist ignoriert werden.

Das Druidentum betrachtet das Individuum als entbehrlich. Dies macht viele Druiden für Außenstehende zu gefühlkalten Personen, da sie aus ihrem Verständnis für die größere Sache, den Dienst an Sumu und Satinav, bereit sind, jeden – sogar sich selbst – ohne zu zögern zu opfern. Das bedeutet nicht, dass ein Druiden nicht auch Mitleid empfinden kann, aber er wurde darin ausgebildet sich zu beherrschen und der Natur zu dienen. Druiden sind üblicherweise nicht einfach in Gut und Böse einzuteilen. Grundsätzlich sieht sich ein Druiden als Diener einer höheren Macht, aber wie er diese Macht interpretiert und welche Mittel er verwendet, um seine Ziele zu erreichen, hängt von ihm persönlich ab. Viele Druiden betätigen sich als Heiler, beschützen sumuheilige Stätten oder bekämpfen Dämonenpaktierer, die sie als Schänder der Natur betrachten. Allerdings darf man nicht verschweigen, dass es auch Druiden gibt, die keine Skrupel haben, ein ganzes Dorf mit einer Windhose zu vernichten, wenn sie der Meinung sind, dass einige Bewohner der Ortschaft eine Gefahr für den nahegelegenen Druidenwald darstellen. Einige Druiden pflegen gar blutige Rituale und Opfernungen zur Stärkung der Natur und ihrer eigenen Macht und sind in der Lage, Beherrschungsrituale durchzuführen, die Ähnlichkeiten mit den Zeremonien einiger Schamanen der Stammeskulturen aufweisen.

Alle Druiden haben jedoch eine gemeinsame Schwäche: den Bann des Eisens. Druiden betrachten die Verhüttung von Metallerzen als widernatürlichen Vorgang, der die Elemente Erz und Feuer miteinander verbindet. Die Berührung von verhüttetem Metall stellt für den Druiden dadurch ein noch deutlich größeres Hindernis dar, als dies bei anderen Zaubern der Fall ist. Diese Überzeugung wird ein Druiden nie ablegen und er vermeidet es stets, verhüttetes Metall anzufassen.

Herrschaftsrituale

Die Druiden verfügen über eine besondere Form der Magie, die auf die Beherrschung des menschlichen Geistes ausgelegt ist. Diese sogenannten Herrschaftsrituale

Ausbildungsphasen der Druiden

Druiden werden von einem druidischen Lehrmeister in die Geheimnisse der Magie eingeweiht.

- ☛ Ein junger Druiden wird üblicherweise ab dem 12. Lebensjahr in der Magie unterwiesen. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken stark.
- ☛ Die Ausbildung dauert in der Regel 6 Jahre.
- ☛ Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel 2 Jahre.
- ☛ Druiden benutzen keine Titel.

wirken auf weite Distanzen und benötigen immer ein Körperteil des Opfers oder dessen Blut. Ähnlich wie Hexenflüche zielen die druidischen Herrschaftsrituale auf die Bestrafung eines Opfers ab und haben dazu beigetragen, dass die Menschen den Zorn eines Druiden fürchten. Herrschaftsrituale funktionieren in allen Belangen wie Rituale der Steigerungskategorie B.

Die Ritualvorbereitungen

Anders als bei einem Fluch wird kein Druiden das Herrschaftsritual einem Feind direkt entgegenschleudern, denn für die Ausführung braucht es Zeit und Vorbereitung, und die Sonne muss zu Beginn des Rituals untergegangen sein. Für jedes Herrschaftsritual benötigt er zudem zwingend eine persönliche Komponente des Opfers: eine Haarlocke, ein wenig Blut (mindestens 0,05 l) oder ein Fingernagel. Diese Komponente verbraucht sich beim Wirken des Rituals vollständig.

Probe und Lösen des Herrschaftsrituals

Alle Herrschaftsrituale weisen eine Ritualdauer von 8 Stunden auf. Die Ritualmodifikationen Kosten senken und Reichweite erhöhen können nicht eingesetzt werden. Die Reichweite des Herrschaftsrituals geht dafür über die gewöhnliche Reichweite von Ritualen hinaus. Ein Druiden kann sein Opfer über große Reichweite verzaubern, es

Die Tradition (Druiden) als Sonderfertigkeit

- ☛ Ein Zauber der druidischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Je nach Denkschule sind auch gesprochene Worte Teil des Zaubers, aber sie sind nicht zwingend notwendig.
- ☛ Druiden erhalten eine Erleichterung von 2 statt nur von 1, wenn sie die Modifikation Erzwingen bei einem Zauber ausführen.
- ☛ Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, die der Druiden trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je 1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP für 24 Stunden bei jeder Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe Regelwerk Seite 256).
- ☛ Druiden können spezielle Herrschaftsrituale erlernen und druidische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. den Druidendolch und die Druidensichel).
- ☛ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Eisenaffine Aura

AP-Wert: 125 Abenteurpunkte



muss sich lediglich auf demselben Kontinent (Aventurien, Myranor, Uthuria usw.) befinden. Seelenkraft und Zähigkeit schützen dagegen nur mit dem halben Wert. Jedes Herrschaftsritual hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch bei Herrschaftsritualen. Die Wirkung endet mit Ablauf der Wirkungsdauer, wenn der Druiden die Beherrschung für 3 AsP fallen lässt, oder wenn der Druiden stirbt. Natürlich helfen auch Antimagie und Liturgien gegen Herrschaftsrituale.

Die Herrschaftsrituale im Detail

Ausbruch unterdrückter Gefühle

Probe: MU/IN/CH (modifiziert durch SK/2)

Wirkung: Durch dieses Ritual kann der Druiden dem Opfer eine Persönlichkeitsschwäche oder eine Schlechte Eigenschaft seiner Wahl anhexen. Besitz das Opfer dne Nachteil schon, sind Proben oder Erschwernisse zusätzlich um 1 erhöht. Das Opfer enthält den entsprechenden Nachteil bis zum Ablauf der Wirkungsdauer.

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: QS Tage

Merkmal: Einfluss

Figur der Schmerzen

Probe: MU/IN/CH (modifiziert durch SK/2)

Wirkung: Der Druiden erschafft eine Figur aus Wachs, Holz oder einem anderen Material (nicht jedoch aus

Metall) und bindet dabei die körperliche Komponente des Opfers ein, das er verzaubern will. Am Ende der Ritualdauer kann er die Figur mit seinem Dolch stechen, über Feuer halten oder sie auf andere Weise beschädigen, um dem Opfer Schmerzen zuzufügen. Das Opfer erleidet für die Dauer von 24 Stunden 1 Stufe *Schmerz*, wenn der Druiden die Figur pro Tag für mindestens 5 Minuten foltert. Mehr als 1 Stufe *Schmerz* lässt sich durch dieses Ritual nicht verursachen. Nutzt der Druiden den Tag nicht für die Folter der Figur, geschieht zwar nichts, aber das magische Band zwischen Figur und Opfer besteht fort, sofern die Wirkungsdauer noch nicht abgelaufen ist. Der *Schmerz* vergeht spätestens 1 Stunde nach dem Ende der Wirkungsdauer.

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: QS/2 Tage

Merkmal: Einfluss

Fluch der Pestilenz

Probe: MU/KL/CH (modifiziert durch SK/2)

Wirkung: Das Opfer wird vom Druiden mit einer ihm bekannten Krankheit infiziert. Die Stufe der Krankheit darf maximal dem Fertigkeitswert des Rituals entsprechen. Ab der Infektion verläuft die Krankheit normal, ist allerdings nicht ansteckend. Nicht wählbar sind magische Erkrankungen wie Duglumspest.

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: bis zum Ende der Krankheit, maximal aber QS x 3 Tage

Merkmal: Einfluss

Fluch der Schlaflosigkeit

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK/2)

Wirkung: Das Opfer kann nicht schlafen. Wenn es doch für einige Sekunden einnickt, wird es von Alpträumen wieder aufgeschreckt. Regeneration ist in diesem Zustand nicht möglich. Der Schlafentzug macht das Opfer zudem fahrig, reizbar und es erleidet nach einigen Tagen Sinnestäuschungen. Pro zwei Tagen ohne Schlaf erhält das Opfer 1 Stufe *Verwirrung*, die erst abklingt, wenn es wieder schlafen kann.

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: QS Tage

Merkmal: Einfluss

Kristall der Herrschaft

Probe: MU/KL/CH (modifiziert durch SK/2)

Wirkung: Der Druiden benötigt für dieses Herrschaftsritual zusätzlich einen Bergkristall, den er bei sich tragen muss. Er kann Zauber mit den Merkmalen Antimagie, Einfluss, Heilung, Hellsicht und Verwandlung auf das Opfer wirken, auch wenn er es nicht sieht und es außerhalb der üblichen Reichweite des Zaubers ist. Maximal sind so QS Zauber möglich, danach zerfällt der Kristall. Die Reduzierung von SK und ZK gilt nicht

für die Zauberei, diese sind ganz normal um die volle SK/ZK des Opfers erschwert.

AsP-Kosten: 8 AsP + die AsP-Kosten des Zaubers

Wirkungsdauer: je nach Zauberei

Merkmal: Einfluss

Macht über Schlafwandler

Probe: MU/KL/IN (modifiziert durch SK/2)

Wirkung: Der Druiden verbrennt einen Haufen Misteln, die er selbst gepflückt hat und gibt die körperliche Komponente des Opfers in das Feuer. Das nächste Mal, wenn es schläft, kann er es schlafwandeln lassen. Der Druiden kann durch seine Augen sehen und hat vollständige Kontrolle über den Körper des Opfers. Der Schlafwandler ist jedoch weder besonders schnell (GS halbiert) noch geschickt (alle Fertigkeitstests -1, -2 AT, -1 PA, -1 AW). Für Körpertalente/körperliche Eigenschaften wird der FW/Wert des Opfers benutzt, ebenso alle seine Kampfwerte. Bei anderen Talenten/geistigen Eigenschaften kommt der FW/Wert des Druiden zu tragen. Zauberei/Liturgien kann der Druiden nicht durch das Opfer wirken. Sollte das Opfer TP oder SP erleiden, so bricht die Kontrolle ab. Soll das Opfer sich selbst schaden oder soll es gezwungen werden, gegen seine Prinzipien zu handeln, so steht ihm eine Probe auf Willenskraft zu, um den Befehl zu

○ verweigern. Diese Probe kann nach Meisterentscheid modifiziert werden. Während der Druiden die mentale Kontrolle ausübt, ist er selbst in Meditation erstarrt und erleidet den Status *Bewegungsunfähig*.

AsP-Kosten: 32 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Einfluss

Wurzel des Blutes

Probe: MU/MU/IN (modifiziert durch SK)

Wirkung: Fügt der Druiden sich selbst Schaden zu und verliert dadurch LeP, verliert das Opfer die doppelte Anzahl an Lebenspunkten. Der Druiden kann dem Opfer pro Tag allerdings nur maximal QS x 2 SP anrichten. Darüber hinausgehender Schaden wird nicht von den LeP des Opfers abgezogen. Die Reichweite des Rituals beträgt bei der Wurzel des Blutes maximal 30 Meilen.

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: 24 Stunden (innerhalb dieser Frist muss der Schaden entstehen)

Merkmal: Einfluss

• Hier ist bei der Auslegung besonders der Meister gefragt: Unter geistiger Kontrolle sollte sich niemand von einer Klippe stürzen und ein ansonsten friedliebender Zeitgenosse wird in der Regel keine Mitreisenden meucheln. Hat ein beeinflusster Held eine passende Prinzipientreue als Nachteil, sollte diese in jedem Fall starken Einfluss auf die Willenskraft-Probe haben.

Herrschaftsrituale in der Übersicht

Herrschaftsritual	Probe	AsP-Kosten	Wirkungsdauer	Merkmal
Ausbruch unterdrückter Gefühle	MU/IN/CH (modifiziert durch SK/2)	8 AsP	QS Tage	Einfluss
Figur der Schmerzen	MU/IN/CH (modifiziert durch SK/2)	8 AsP	QS/2 Tage	Einfluss
Fluch der Pestilenz	MU/KL/CH (modifiziert durch SK/2)	8 AsP	bis zum Ende der Krankheit, maximal aber QS x 3 Tage	Einfluss
Fluch der Schlaflosigkeit	KL/IN/CH (modifiziert durch SK/2)	8 AsP	QS Tage	Einfluss
Kristall der Herrschaft	MU/KL/CH (modifiziert durch SK/2)	8 AsP + die AsP-Kosten des Zaubers	je nach Zauberei	Einfluss
Macht über Schlafwandler	MU/KL/IN (modifiziert durch SK/2)	32 AsP	QS Stunden	Einfluss
Wurzel des Blutes	MU/MU/IN (modifiziert durch SK/2)	8 AsP	24 Stunden (innerhalb dieser Frist muss der Schaden entstehen)	Einfluss

Der Druidendolch

Das bekannteste Traditionsartefakt der Druiden ist der Druidendolch. Er wird bevorzugt aus Vulkanglas gefertigt. In Gegenden, wo dieses nicht vorkommt, sind aber auch Klingen aus Feuerstein, Granit oder anderen robusten Gesteinsarten verbreitet.

Jeder Druiden kann nur über einen Druidendolch gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird der Druidendolch meistens während einer Vollmondnacht, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Dolchrituale als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von

Dolchritualen erfordert daher keine Fertigkeitstests. Manche Dolchrituale bauen auf anderen Dolchritualen auf. Einmal auf einen Druidendolch gewirkte Dolchrituale können nicht mehr von ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Dolchrituale auf einen Druidendolch gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Dolches* jeweils nur ein Dolchritual gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es ist extra erwähnt.

Die Aktivierung von Dolchritualen kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Dolchrituale als Zauberei mit einer QS von 2.

Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Dolchrituale können immer willentlich durch den Druiden beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Der Druidendolch kann nur eine bestimmte Menge an Dolchritualen aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Ein Druidendolch besitzt 15 Volumenpunkte.

Die Dolchrituale im Detail

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

Bindung des Dolches

Wirkung: Die Bindung des Dolches ist stets das erste Ritual, das auf einen Druidendolch gewirkt wird. Mit ihm wird die Klinge an den Druiden gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachennodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können ihn fortan zerstören. Der Dolch gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Druiden kann immer nur einen Vulkanglasdolch besitzen. Das Binden eines Dolches kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Druiden kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Dolch zu lösen, beispielsweise um einen neuen Dolch an sich zu binden. Nach dem Tod eines Druiden verliert der Dolch nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

• Soll der Druiden bei der Heldenerschaffung die Bindung des Dolches bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

• **AP-Wert:** 10 Abenteurpunkte

Blutbaum

Wirkung: Um dieses Dolchritual einzusetzen, muss der Druiden Lebewesen opfern. Dabei müssen mindestens 100 LeP innerhalb eines Zeitraums von 24 Stunden durch den Druidendolch als Schaden bei Lebewesen verursacht worden sein, die zugleich auch durch den Dolch gestorben sind. Es zählen

nur LeP von getöteten Lebewesen. Überlebt ein Lebewesen, zählen dessen LeP nicht für das Dolchritual. Jeder LeP eines Tieres zählt einfach, jeder LeP eines Kulturschaffenden dreifach, die LeP anderer Lebewesen zählen zweifach. Einen Menschen mit 25 LeP zu opfern entspricht also 3 x 25 LeP, also 75. Bei der Opferung lädt der Druiden einen dafür vorgesehenen Baum mit Kraft auf. In einem Radius von 8 Schritt um diesen Baum herum, verbrauchen Personen mit der Tradition (Druiden) bei Zaubern in druidischer Tradition und bei Herrschaftsritualen 2 AsP weniger (bei einem Minimum von 1 AsP). Die Wirkung hält solange an, bis 100 AsP durch den Blutbaum eingespart wurden.

Voraussetzungen: Kraft aus der Erde, Tieropferung

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 13 AsP

Merkmal: Dämonisch

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Borkenhaut

Wirkung: Der Druiden ritzt sich mit dem Dolch in den Unterarm und verliert dabei 1 LeP. Anschließend erhält er für 12 Stunden einen magischen RS von 1, der mit Rüstungen kombinierbar ist, jedoch nicht mit anderen übernatürlichen Möglichkeiten, seinen RS zu verbessern.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP (+1 LeP, siehe oben)

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Dolch-Apport

Wirkung: Der Dolch kann vom Druiden zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Druiden und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Dolch, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Druiden muss für den Einsatz des Dolch-Apports seinen Dolch nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Flug des Dolches

Wirkung: Der Dolch fliegt auf einen ausgesuchten Gegner innerhalb von 16 Schritt Entfernung zu. Dies gilt als Fernkampfangriff mit einer Wurf-Waffe, wobei die Probe auf FK immer als automatisch gelungen gilt. Misslingt die Schilde-PA oder das Ausweichen des Ziels, richtet der Dolch 2W6+4 TP an.

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Druidendolch	1W6+1	GE 15	-1/0	kurz	0,5 Stein	30 Halbfinger	60 Silbertaler

Voraussetzungen: Dolch-Apport

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gespür des Dolches

Wirkung: Der Druiden versenkt den Dolch in den Erdboden, investiert 1 AsP und kann spüren, ob sich im Radius von 32 Schritten um den Punkt, an dem der Dolch versenkt wurde, Orte der Macht, Druidenhaine, Kraftlinien oder Kraftknoten befinden. Außerdem spürt er, ob die Umgebung dämonisch pervertiert ist, sich ein niederer Dämon in den letzten 24 Stunden hier aufgehalten hat, und ob ein unsichtbares Wesen anwesend ist. Den genauen Punkt innerhalb des Radius kann der Druiden für diese Phänomene nicht bestimmen.

Voraussetzungen: Kraft aus der Erde

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kraft aus der Erde

Wirkung: Der Druiden steckt den Dolch 5 Minuten lang in die Erde. Wenn er ihn danach wieder herauszieht, kann er zwischen den beiden folgenden Vorteilen wählen: Entweder fließt Lebenskraft aus der Erde über den Dolch, und der Druiden erlangt auf der Stelle 1W6 LeP zurück. Er kann alternativ aber auch entscheiden, eine Stufe eines beliebigen Zustands (außer *Belastung*) aufzuheben.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvolle Dolchrituale I-IV

Wirkung: Die QS von Dolchritualen gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieses Dolchritual kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Schutz des Dolches

Wirkung: Der Druiden ritzt sich mit dem Dolch in die Handfläche und verliert dabei 1 LeP. Anschließend kann er für die nächsten 2 Stunden, wenn er durch die Elemente

Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus TP/SP erleidet, beliebig viele W6 des Schadens einmal neu auswürfeln und das für ihn bessere Ergebnis der einzelnen Würfel wählen. dem neuen Auswürfeln endet der Schutz und die Fähigkeit muss gegebenenfalls neu eingesetzt werden. Ob der elementare Schaden durch einen Zauber (z. B. IGNIFAXIUS), ein Naturphänomen (beispielsweise Steinschlag, Lawine, Hagel) oder Angriffe von Dämonen/Elementaren entsteht, ist dabei belanglos.

Voraussetzungen: Gespür des Dolches

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP (+1 LeP, siehe oben)

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sicht im Dunkeln

Wirkung: Der Druiden fügt sich eine kleine Schnittwunde zu, vorzugsweise an der Stirn, was 1 LeP kostet. Danach kann er in der Dunkelheit so gut sehen wie am helllichten Tag. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit können ignoriert werden. Andere Sichtmodifikatoren, etwa aufgrund von Nebel, bleiben allerdings bestehen. Das Ritual wirkt auch gegen magische Dunkelheit, nicht jedoch gegen Dunkelheit, die durch Liturgien oder Zeremonien verursacht wurde.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) +2 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Tieropferung

Wirkung: Opfert der Druiden ein Tier der Größenkategorie winzig oder klein mit dem Druidendolch, so kann er eine Erleichterung von 1 für das nächste Herrschaftsritual in den nächsten 12 Stunden erhalten. Das Tier muss in einem 10 Minuten dauernden Opferritual getötet werden. In einem Kampf ist diese Fähigkeit nicht einsetzbar.

Voraussetzungen: Kraft aus der Erde

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP (kleines Tier) oder 9 AsP (winziges Tier)

Merkmal: Dämonisch

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Dolchs I-V

Wirkung: Das Volumen des Dolchs steigt permanent um 1 Punkt. Dieses Dolchritual kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Weg des Dolches

Wirkung: Der Druiden ritzt sich mit dem Dolch in die Oberschenkel und verliert dabei 1 LeP. Anschließend kann er für die nächsten 6 Stunden seine GS für ein Gelände seiner Wahl um 2 erhöhen. Als Gelände kommen alle Geländetypen der Sonderfertigkeit *Geländekunde* infrage (siehe **Regelwerk** Seite 217).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP (+1 LeP, siehe oben)

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wegweiser

Wirkung: Wird der Dolch aufgehängt oder auf eine ebene Fläche gelegt, zeigt er nach einem kurzen Augenblick in die Richtung des Ortes, an dem die Bindung des Dolches durchgeführt wurde. Dadurch sind Proben auf *Orientierung* für den Druiden um 3 erleichtert.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Dolchrituale in der Übersicht

Dolchritual	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bindung des Dolches	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Blutbaum	Kraft aus der Erde, Tieropferung	6 Punkte	13 AsP	Dämonisch	15 AP
Borkenhaut	keine	4 Punkte	8 AsP (+1 LeP, siehe oben)	Verwandlung	10 AP
Dolch-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Flug des Dolches	Dolch-Apport	5 Punkte	6 AsP	Telekinese	15 AP
Gespür des Dolches	Kraft aus der Erde	3 Punkte	1 AsP	Hellsicht	5 AP
Kraft aus der Erde	keine	5 Punkte	4 AsP	Heilung	10 AP
Machtvolle Dolchrituale I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)
Schutz des Dolches	Gespür des Dolches	5 Punkte	8 AsP (+1 LeP, siehe oben)	Elementar	15 AP
Sicht im Dunkeln	keine	4 Punkte	4 AsP (Aktivierung) +2 AsP pro 5 Minuten	Verwandlung	10 AP
Tieropferung	Kraft aus der Erde	4 Punkte	6 AsP (kleines Tier) oder 9 AsP (winziges Tier)	Dämonisch	10 AP
Volumenerweiterung des Dolchs I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)
Weg des Dolches	keine	2 Punkte	8 AsP (+1 LeP, siehe oben)	Elementar	10 AP
Wegweiser	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	5 AP

Die Druidensichel

Neben dem Druidendolch verfügen die Diener Sumus noch über ein weiteres, sekundäres Traditionsartefakt: die Druidensichel, auch Goldene Sichel genannt.

Diese aus Gold erschaffene Druidensichel wird vor allem zum Abschneiden von Misteln und anderen Pflanzen verwendet, kann aber auch als Waffe gegen bestimmte Wesen dienen. Erschaffen wird die Druidensichel in

einem Ritual in Nächten, in denen das Madamal nur kelchförmig zu sehen ist. Meist lassen Druiden Elementarwesen das Gold herbeischaffen und zur Sichel formen. Obwohl sie aus Metall besteht, hat sie aufgrund ihrer magischen Natur keine negativen Auswirkungen auf die Zauberkraft der Druiden.

Jeder Druiden kann nur über eine Druidensichel gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Druidensichel

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Druidensichel	1W6+2	KK 15	-2/-2	kurz	0,5 Stein	60 Halbfinger	70 Silbertaler

meistens während einer Halbmondnacht, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Sichelrituale als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren erfordert daher keine Fertigungsproben.

Manche Sichelrituale bauen auf anderen Sichelritualen auf. Einmal auf eine Druidensichel gewirkte Sichelrituale können nicht mehr aus ihr entfernt werden.

Wenn mehrere Sichelrituale auf eine Druidensichel gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von Bindung der Sichel jeweils nur ein Sichelritual gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es ist extra erwähnt.

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

Sichelrituale können immer willentlich vom Druiden beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Eine Druidensichel kann nur eine bestimmte Menge an Sichelritualen aufnehmen, bis ihr Fassungsvermögen erschöpft ist. Eine Druidensichel besitzt 12 Volumenpunkte.

Die Sichelrituale im Detail

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

Bannsichel

Wirkung: Die Sichel richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bindung der Sichel

Wirkung: Die Bindung der Sichel ist stets das erste Ritual, was auf eine Druidensichel gewirkt wird. Mit ihm wird die Sichel an den Druiden gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie fortan zerstören. Die Sichel gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Druiden kann immer nur eine Sichel besitzen. Das Binden einer Sichel kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Druiden kann sich

entscheiden, seine Verbindung zur Sichel zu lösen, beispielsweise um eine neue Sichel an sich zu binden. Nach dem Tod eines Druiden verliert die Sichel nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Soll der Druiden bei der Heldenerschaffung die Bindung der Sichel bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Ernte der Sichel

Wirkung: Benutzt der Druiden die Sichel, um Pflanzen zu sammeln, so kann er die Zeit, die für das Ernten notwendig ist, um 25 % reduzieren.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 1 Punkt

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Haltbare Ernte

Wirkung: Die Haltbarkeit von Pflanzen, die mit der Druidensichel geerntet werden, wird verdoppelt.

Voraussetzungen:

keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Anwendung

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

• Diese Fähigkeit ist mit der Wirkung des Zaubers Sumus Elixiere kombinierbar.

Kraft der Sichel

Wirkung: Der Druiden verletzt ein freiwilliges Ziel mit der Sichel und richtet den üblichen Schaden der Waffe an. Danach legt er die Sichel für 1 Minute auf die Brust des Kulturschaffenden, der für 5 Minuten 1W2+1 KK dazu erhält. Der Druiden kann diese Fähigkeit auch bei sich selbst anwenden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kräuterernte

Wirkung: Vor dem Brauen eines Elixiers kann der Druiden mit der Sichel beliebige Heilkräuter nach Meistentscheid ernten. Er benötigt dazu ca. 1 Stunde. Die Kräuter können als Zutat einem beliebigen Elixier beigemischt werden. Dadurch kann der Druiden das Würfelergebnis einer Teilprobe auf *Alchimie* um bis zu 2 Punkte verbessern.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Machtvolle Sichelrituale I-IV

Wirkung: Die QS von Sichelritualen gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieses Sichelritual kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe
(Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Schnitt durch Stein

Wirkung: Die Sichel kann durch Fels und Stein schneiden (auch bearbeitete Materialien wie Burgmauern), wie ein heißes Messer durch Butter. Pro Schnitt kann die Sichel 25 Strukturpunkte zerstören. Mit dieser Fähigkeit können keine Edelsteine oder Erze zerteilt werden, lediglich einfaches Gestein kann zerschnitten werden. Das letzte Wort darüber hat der Meister.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP pro Schnitt

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sichel-Apport

Wirkung: Die Sichel kann vom Druiden zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Druiden und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Sichel,

Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Druiden muss für den Einsatz des Sichel-Apports seine Sichel nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sichel wider Übernatürliches

Wirkung: Die Sichel richtet gegen alle Wesen der Zielkategorie richtet gegen alle Untoten, Dämonen, Elementare, Geister und Golems +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem aus Bannsichel, damit richtet eine Sichel mit beiden Sichelzaubern sogar +2 TP gegen Geister und Dämonen an.

Voraussetzungen: Bannsichel

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Sichel I-V

Wirkung: Das Volumen der Sichel steigt permanent um 1 Punkt. Dieses Sichelritual kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Zaubermistel

Wirkung: Der Druiden schneidet mit der Sichel Misteln. Er benötigt dazu ca. 1 Stunde. Die Misteln können zusammen mit den materiellen Komponenten eines Opfers bei Herrschaftsritualen eingesetzt werden und senken die Seelenkraft des Opfers gegenüber diesem Ritual um 1.

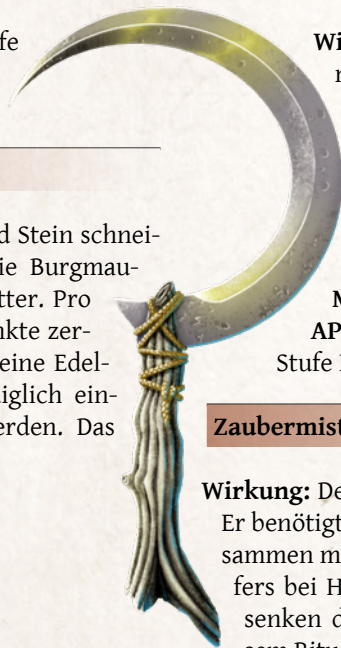
Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Sichelritual	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bannsichel	keine	4 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Bindung der Sichel	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Ernte der Sichel	keine	1 Punkt	keine	Objekt	3 AP
Haltbare Ernte	keine	2 Punkte	1 AsP pro Anwendung	Heilung	5 AP
Kraft der Sichel	keine	4 Punkte	8 AsP	Verwandlung	10 AP
Kräuterernte	keine	2 Punkte	4 AsP	Objekt	8 AP
Machtvolle Sichelrituale I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	Objekt	3 AP pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)
Schnitt durch Stein	keine	6 Punkte	3 AsP pro Schnitt	Objekt	15 AP
Sichel-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Sichel wider Übernatürliches	Bannsichel	5 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Volumenerweiterung der Sichel I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)
Zaubermistel	keine	2 Punkte	4 AsP	Einfluss	5 AP

Die Tradition der Geoden

Aus dem Angram, der alten zwergischen Sprache, lässt sich das Wort *Geode* am ehesten mit „Kundiger der Erde“ übersetzen. Diese zwergische Zaubertadition ist bei allen vier großen Zwergenvölkern bekannt und sie nennen sich selbst Seelenhirten. Von den Menschen werden sie oft als Zwergendruiden bezeichnet, was im Grunde nicht falsch ist, ähneln sich beide Traditionen doch in vielen Punkten, insbesondere darin, dass beide meisterliche Elementaristen hervorbringen. Jeder Geode hat sich einem der sechs Elemente verschreiben, dem er besonders nahesteht.

Geoden sind sehr selten, da nur sehr wenige Zwerge mit dem Funken der Magie geboren werden. Es scheint so, als ob Zwerge einfach eine Art natürlichen Widerstand gegen Zauberei aufweisen, der sich auch in der Seltenheit von Magiebegabung bei ihrer Spezies äußert. Laut den Legenden der Zwerge hängt das magische Erbe mit dem Tod des Zwillingsbruders eines Geoden zusammen.

Ob diese Legende stimmt, ist bei vielen menschlichen Gelehrten umstritten.

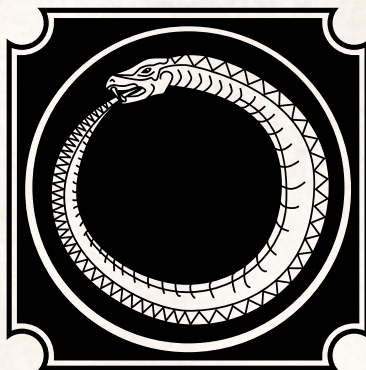
Geoden verfügen über eine ähnliche Fähigkeit wie die Hexen haben Tiere als Vertraute. Dabei spielt bei der

Wahl des Vertrautentiers das verehrte Element des Geoden eine wichtige Rolle. Infrage kommen eine Wildkatze (Feuer), eine Schlange (Wasser), ein Falke (Luft), eine Kröte (Humus) und ein Weißer Koscher Hund (Erz).

Geoden, die sich dem Eis verschrieben haben, haben kein Vertrautentier, aber es gibt Gerüchte, dass diese finsternen Gesellen oft in der Gesellschaft von weißen Vielfraßen gesehen werden.

Für die meisten Zwerge und Menschen sind alle Geoden männlich. In der Tat sind die meisten Geoden Männer und es passt zur Legende, wie Zwerge zu ihrer Magiebegabung kommen. Zwerginnen kommen, so bisher bekannt, immer nur

als Einzelkinder zur Welt und können damit keine Zwillingschwester haben. Dennoch gibt es alle paar Jahrzehnte den Fall, dass eine Zwergin mit magischen Kräften geboren wird. Oft wird dies nicht bemerkt und die Gabe verkümmert, aber hin und wieder hat sich einer solchen Zwergin auch ein Geode angenommen und sie ausgebildet. Geodinnen



Wie Hexen auch, haben sie Vertrautentiere schon bei der Heldenerschaffung, können aber den Nachteil Kein Vertrauter wählen.

Eisgeoden sind üblicherweise finstere Gesellen und eignen sich nur selten als spielbare Helden. Du solltest also vorher mit der Spielrunde klären, ob ihr einen Eisgeoden in eurer Runde zulassen wollt. Und vielleicht ist er einfach nur eine missverständene Persönlichkeit.

Die Tradition (Geoden) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der geodischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Bei einigen Zaubern und Ritualen sind gesprochene Worte traditionell überliefert und üblich, aber nicht zwingend für die magische Wirkung notwendig.
- Jeder Geode muss sich für eines der sechs Elemente als sein bevorzugtes Element entscheiden, sobald er die Tradition (Geoden) erhält. Zur Wahl stehen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis.
- Geoden erhalten eine Erleichterung von 2, wenn sie die Modifikation Zauberdauer erhöhen bei Zaubern mit dem Merkmal Elementar ausführen und dies in einer Version ihres bevorzugten Elements geschieht.
- Fremdzauber in der Tradition der Druiden können von Geoden modifiziert werden und erleiden beim Wirken nur eine Erschwernis von 1 (statt von 2).
- Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, das der Geode trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je 1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP für 24 Stunden pro Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe Regelwerk Seite 256).
- Geoden können spezielle Geodenrituale erlernen, geodische Traditionsartefakte herstellen (z. B. den Lebensring) und nutzen sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Spezies Zwerg, kein Vorteil Eisenaffine Aura

AP-Wert: 130 Abenteurpunkte

sind aber selbst unter den Zwergendruiden eine absolute Ausnahme.

Für Geoden kommt die Magie, die sie Erdkraft nennen, nicht aus einer anderen Sphäre, sondern ist Teil der Natur. Die sechs Elemente spielen eine wichtige Rolle im Glaubenssystem, waren doch die ersten Geoden unweigerlich Streiter gegen den Gottdrachen Pyrdacor und seine Herrschaft über die Elemente. Das Eis nimmt jedoch unter den Geoden eine besondere Position ein. Eis steht für Finsternis und Tod, und nur die skrupellosesten und verdorbensten Geoden wählen Eis zu ihrem Element.

Es gibt zwei Ausprägungen unter den Geoden: die Diener der Erdmutter und die Herren der Erde. Während erstere vor allem ihre Kräfte zum Wohl der Natur und zum Schutz

Ausbildungsphasen der Geoden

Geoden werden von einem anderen Geoden in die Geheimnisse der Magie eingeweiht.

- Ein junger Zwerg wird üblicherweise ab dem 35. Lebensjahr in die Obhut eines Geoden gegeben, vor allem dann, wenn vor der Feuertaufe sein Zwillingsbruder gestorben ist. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken stark.
- Die Ausbildung dauert in der Regel 12 Jahre.
- Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel 4 Jahre.
- Geoden benutzen keine Titel.

der Zwergenvölker einsetzen, sind Letztere deutlich egoistischer und nutzen ihre Magie für ihre eigenen Zwecke. Allerdings sollte man nicht vorschnell über einen Herrn der Erde urteilen, schließlich ist auch nicht jeder Schwarzmagier ein grausamer Bösewicht.

Wie auch bei den Druiden üblich, wird magisches Wissen bei den Geoden nicht schriftlich festgehalten, sondern mündlich weitergegeben. Geoden treffen sich gerne in kleinen Zirkeln von 3 bis 7 Mitgliedern und tauschen dann ihr Wissen aus. Als Treffpunkte dienen ihnen vor allem Steinkreise, die ihre Vorfahren an geeigneten Stellen errichtet haben, aber auch Quellen, Seen, Bergspitzen oder Vulkanhöhlen.

Neben dem Wissen um Zaubersprüche und Rituale verfügen die Geoden noch über weiteres geheimes Wissen: die sogenannten Geodenrituale. Diese nur von einem Kenner der geodischen Tradition anwendbaren magischen Handlungen verdeutlicht den Charakter der uralten Zauberkräfte der Geoden.

Geoden tragen kein Metall am Leib, da sie die Verbindung der Elemente Erz und Feuer durch Verhüttung verabscheuen. Sie betrachten dies als Frevel gegen die Natur, was immer wieder zu Streit mit den übrigen Zwergen führt und sie bei einer Berührung mit diesem Metall beim Wirken ihrer Zaubern schwächt. Aus diesem Grund tragen sie niemals irgendwelche Metallgegenstände bei sich – schon gar nicht die typischen zwergischen Kettenhemden. Eine Ausnahme stellen dabei nur die geodischen Lebensringe dar, aus Gold gefertigte und verzauberte Halsringe, die als einzige Metallgegenstände dem Geoden nichts ausmachen.

Von anderen Zwergen werden Geoden meistens gemieden, da sie eine ganz andere Einstellung zum Leben haben, Metall meiden und über Zauberkräfte verfügen, die viele konservative Angroschims als Drachenwerk bezeichnen. Sie sind im Grunde Außenseiter, werden von anderen Zwergen aber um Rat in magischen Angelegenheiten gefragt und als Heiler geschätzt.

Geodenrituale

Die Geoden verfügen über eine besondere Form der Magie, die die Urkräfte der Natur anruft. Diese sogenannten Geodenrituale benötigen deutlich mehr Zeit als die Ringzauber ihres Traditionsartefaktes oder die Zaubersprüche und Rituale der Geoden. Nicht jeder Geode kann

• Wenn du mit der Fokusregel der Prägungen spielst, muss dein Held die entsprechende Prägung aufweisen. Ohne diese Regel musst du festlegen, welcher der beiden Schulen der Tradition er folgt.

alle Rituale erlernen. Einige sind auf die jeweilige Prägung (Herren der Erde oder Diener Sumus) beschränkt. • Geodenrituale können nicht modifiziert werden, werden aber ansonsten wie Rituale der Steigerungskategorie B behandelt.

Die Ritualvorbereitungen

Geodenrituale folgen keiner einheitlichen Richtlinie beim Vorbereiten, sodass bei den Ritualen jeweils angegeben ist, wie lange sie benötigen und wirken.

Probe und Aufhaben des Geodenrituals

Jedes Geodenritual hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch bei Geodenritualen. Die Wirkung endet mit Ablauf der Wirkungsdauer, wenn der Geode das Ritual für 3 AsP fallen lässt, oder wenn der Geode stirbt. Natürlich helfen auch Antimagie und Liturgien gegen Geodenrituale.

Die Geodenrituale im Detail

Gestalt aus Rauch

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Geode formt aus Wachs eine Kerze in Form eines Tiers und zündet sie an. Aus dem Rauch bildet sich auf der Stelle eine Rauchgestalt, die dem Tier gleicht. Das Rauchwesen verfügt über die Werte des entsprechenden Tieres, nicht jedoch über magische/liturgische Fähigkeiten und Gifte. Es kann von dem Geoden kontrolliert werden und hört auf dessen Befehle. Die Rauchgestalt verbleibt in der Nähe ihres Erschaffers (etwa in einem Radius von 8 Schritten) und eignet sich vor allem als Kampffährte. Angriffe mit profanen und geweihten Waffen gegen das Tier verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet. Wird die Kerze gelöscht, so verschwindet das Rauchwesen augenblicklich.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4/8/12/16 AsP für ein winziges/kleines/mittleres/großes Wesen ••

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden



Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Voraussetzungen: Herren der Erde

Trank des ungehinderten Weges

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Geode braut einen Trank. Solange die Wirkung des Tranks anhält, kann der Geode über jede natürliche und feste Fläche laufen (Eis, Schnee, Erdboden, Felsen, Treibsand), ohne durch den Untergrund verletzt oder geschädigt zu werden. Er kann nicht auf Wasser laufen, sinkt aber nicht in tiefem Schnee, Sumpf oder Treibsand ein. Der Geode hinterlässt weiterhin Fußspuren.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS/2 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Voraussetzungen: Diener der Erdmutter

Vertrautentiere

Die meisten Geoden finden bereits in jungen Jahren ein Tier, mit dem sie sich gut verstehen und das sie begleitet. Diese Verbindung wird über die Zeit immer stärker, und die Magie des Geoden geht auf dieses Vertrautentier über. So entwickelt sich ein magisches Band, das Geode und Vertrautentier genauso fest verbindet wie ihre Freundschaft zueinander. Entsprechend ist der Tod eines Vertrautentieres für Geoden ein schwerer Verlust, der sie meist tief in ihrer Seele verwundet zurücklässt. Dies kann soweit führen, dass der Geode verbittert und hasserfüllt denjenigen verfolgt, der für den Tod seines Vertrauten verantwortlich ist. Stirbt das Vertrautentier, kann der Geode frühestens nach 1 Monat ein neues Tier an sich binden. Geoden können nicht mehrere Vertrautentiere an sich binden.

Je nach bevorzugtem Element wählen sich Geoden eine bestimmte Tierart: Wildkatze (Feuer), eine Schlange (Wasser), ein Falke (Luft), eine Kröte (Humus) und ein Weißer Koscher Hund (Erz).

Vertrautentiere an sich binden.

Je nach bevorzugtem Element wählen sich Geoden eine bestimmte Tierart:

Wildkatze (Feuer), eine Schlange (Wasser), ein Falke (Luft), eine Kröte (Humus) und ein Weißer Koscher Hund (Erz).

•• Tiere der Größenkategorie riesig können nicht durch diese Fähigkeit in einer Rauchgestalt gerufen werden.

Geoden und Vertrautentierart nach Element

Tierarzt	gewähltes Element
Wildkatze	Feuer
Schlange	Wasser
Falke	Luft
Kröte	Humus
Weißer Koscher Hund	Erz
Vielfraß	Eis

Neue Vertrautentricks

Einschüchterndes Bellen

Wirkung: Das Bellen erzeugt in einem Radius von 8 Schritt um ihn herum eine Zone der Furcht. Alle Kulturschaffenden und Tiere mit maximal SK 2 erleiden für 5 KR eine 1 Stufe *Furcht*. Nur der Geode ist davon nicht betroffen.

Tierarten: Hunde, Vielfraße

AsP-Kosten: 10 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Leben aufspüren

• Der Trick kann auch dazu angewandt werden, von Lawinen verschüttete Personen zu finden. Der Vertraute mag nicht durch den Schnee oder die Felsen kommen, aber er wird anschlagen und so dem Geoden zeigen, wo in etwa zu suchen ist.

Wirkung: Das Vertrautentier kann in einem Radius von 3 Meilen einen Kulturschaffenden aufspüren, den der Geode persönlich kennt. Dieser muss dem Vertrauten dazu den Namen der Person mitteilen. Der Vertraute muss keine Probe ablegen und spürt magisch, wo sich die Person aufhält, solange sie sich zu Beginn des Tricks im Wirkungsradius befindet.

Tierarten: Hunde, Vielfraße

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Der Lebensring

Geoden verfügen über ein Traditionsartefakt, den Lebensring (auch Schlangenring oder Ring des Lebens genannt). Dabei handelt es sich um einen Halsreif aus Gold in Form einer sich in den Schwanz beißenden Schlange. Obwohl er aus Metall besteht, hat er aufgrund seiner magischen Natur keine negativen Auswirkungen auf die Zauberkraft der Geoden.

Jeder Geode kann nur über einen Lebensring gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird der Lebensring meistens während eines Rituals zu Ehren Angroschs und der

Geodische Vertraute

Das geodische Vertrautentier folgt den gleichen Regeln wie das hexische Vertrautentier (siehe **Regelwerk** Seite 278). Der Geode kann die Sonderfertigkeit *Vertrautenbindung* erlernen und hat die Möglichkeit, den Nachteil *Kein Vertrauter* zu wählen. Die Werte des Vertrauten können wie üblich gesteigert werden. Als Vertrautentricks kommen alle Tricks in Frage, die für alle Vertrautentiere zugänglich sind, sowie die unten aufgeführten. Folgende Ausnahmen gilt es zu beachten. Der Falke kann die Tricks des Raben erlernen, die Wildkatze die Tricks der Katze. FLUCHBOTE kann nicht von den geodischen Vertrautentieren erlernt werden, der HEXENSINN wird GEODENSINN genannt, GEFÄHRTE IN NEUER GESTALT verwandelt den Gefährten in eine Zwergengestalt, nicht in einen Menschen. Die Werte der neuen Vertrautentiere findest du auf Seite 212.

Elemente, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist. Der Lebensring kann nach seiner Bindung nicht mehr vom Hals des Geoden abgenommen werden. Dies ist erst mit dem Tod des Geoden oder der Zerstörung der dem Ring innewohnenden Magie möglich.

Regelseitig gelten Ringzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Ringzaubern erfordert daher keine Fertigungsproben. Manche Ringzauber bauen auf anderen Ringzaubern auf. Einmal auf einen Lebensring gewirkte Ringzauber können nicht mehr von ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Ringzauber auf einen Lebensring gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Rings* jeweils nur ein Ringzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es ist extra erwähnt.

Die Aktivierung von Ringzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Ringzauber als Zauber mit einer QS von 2.

Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Ringzauber können immer willentlich durch den Geoden beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Der Lebensring kann nur eine bestimmte Menge an Ringzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Ein Lebensring besitzt 12 Volumeneinheiten. ••○.....

• Der Lebensring weist die Besonderheit auf, dass er nicht abgenommen werden kann. Als Ausgleich verfügt er allerdings über weniger Volumeneinheiten als vergleichbare Traditionsartefakte.

Die Ringzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Rings aufgeführt.

AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung der Ringzauber.

Bindung des Rings

Wirkung: Die Bindung des Rings ist stets das erste Ritual, das auf einen Ring des Lebens gewirkt wird. Mit ihm wird der Ring an den Geoden gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können ihn fortan zerstören. Der Ring gilt von nun an als magisches Objekt und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Geode kann immer nur einen Ring des Lebens

besitzen. Das Binden eines Rings kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Geode kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Ring zu lösen, beispielsweise um einen neuen Ring an sich zu binden. Nach dem Tod eines Geoden verliert der Ring nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

• Soll der Geode bei der Heldenerschaffung die Bindung des Rings bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

••• **AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte •

Heilkräfte der Natur

Wirkung: Der Geode bedeckt seinen Patienten mit Laub oder Humus. Am Ende der Wirkungsdauer von 30 Minuten heilt der Patient (eingesetzte AsP x 3) verlorene LeP. Wird das Ritual unterbrochen, so verliert der Geode die AsP, es tritt jedoch keine Heilwirkung ein. Der Geode kann maximal 5 AsP für die Fähigkeit einsetzen. Mit diesem Ringzauber kann man keine Patienten heilen, deren LeP bei 0 oder darunter liegen. Der Geode kann den gleichen Patienten nur einmal alle 24 Stunden auf diese Weise heilen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: variabel

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beherrscher der Flammen

Wirkung: Dem Geoden ist es möglich, einmalig alle Flammen bis zur Größe eines Lagerfeuers zu kontrollieren, die innerhalb eines Radius von 8 Schritten um ihn herum lodern. Dadurch vermag er, die Flammen höherschlagen zu lassen (bis zur Größe eines Lagerfeuers), abzuschwächen oder sogar gänzlich zum

Erlöschen zu bringen. Die Zone verharrt an Ort und Stelle, auch wenn sich der Geode bewegt. Übernatürliches Feuer, etwa ein IGNIFAXIUS, kann mit der Wirkung nicht aufgehalten werden, sehr wohl aber die Folgeschäden, die z. B. eine brennende Fläche betreffen, welche durch den IGNIFAXIUS entzündet wurde. Die Temperatur der Flammen kann nicht geändert werden, nur ihre Größe. •• Die Wirkungsdauer beträgt 5 KR. ○

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Eiskristalle

Wirkung: Auf ein beliebiges Ziel innerhalb von 8 Schritten Entfernung wird ein Fernangriff ausgeführt, der automatisch gelingt. Über dem Ziel entstehen augenblicklich spitze Eiskristalle, die, sofern man nicht ausweicht oder eine Schilde-Parade gelingt, 1W6+3 TP verursachen. In extrem warme Regionen wie Wüsten oder Dschungel ist diese Fähigkeit nicht einsetzbar.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Frostwelle

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritten um dem Geoden herum entsteht ein eisiger Hauch, der allen Lebewesen 1W6 SP zufügt und eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) abverlangt, bei deren misslingen sie 1 Stufe *Paralyse* erleiden.

Voraussetzungen: Eiskristalle

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Launen des Windes

Wirkung: Der Geode und bis zu 12 Stein an Ausrüstung, die er bei sich trägt, werden schwerelos. Eine sanfte Brise weht den Geoden fort wie eine Feder im Wind. Ausrüstung, die davon betroffen ist, erlangt ihr ursprüngliches Gewicht wieder, wenn der Geode sie loslässt oder kein Körperkontakt mehr besteht (Gegenstände, die sich beispielsweise im getragenen Rucksack befinden,

•• Der Status *Brennend* kann bei Personen innerhalb des Wirkungsbereiches aufgehoben werden. Dies gilt auch für Personen, die während der Wirkungsdauer von außerhalb in den Radius gelangen. Zudem kann auch die Größe der Fläche des Status geändert werden, z. B. von kleine Fläche auf große Fläche.

gelten als in Körperkontakt). Der Geode kann sich von Objekten abstoßen, um so seine Richtung zu ändern, andere Möglichkeiten, um seine Bewegungen zu koordinieren hat er jedoch nicht. Die maximale Geschwindigkeit, mit der er sich bewegt, ist weiterhin seine GS. Falls der Geode sich am Ende der Wirkungsdauer noch in der Luft befindet, muss er mit den Konsequenzen leben und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Voraussetzungen: Wirbelnder Luftschild

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Minute

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Macht über Regen

Wirkung: In einem Radius von 1 Meile kann der Geode alle Wolken dazu bringen, dass sie abregnen. Er kann das zu Boden fallende Wasser nicht weiter kontrollieren. Als es Wolken gibt, die abregnen können, ist Meisterentscheid

Voraussetzungen: Wasserbann

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvolle Heilkräfte der Natur

Wirkung: Der Geode bedeckt seinen Patienten mit Laub oder Humus. Am Ende der Wirkungsdauer von 30 Minuten kann eine beliebige, profane Krankheit mit einer maximalen Krankheitsstufe von 4 geheilt werden, solange vor dem Einsatz der Fähigkeit Stufe der Krankheit x 3 AsP investiert wurden. Wird das Ritual unterbrochen, so verliert der Geode die AsP, es tritt jedoch keine Heilwirkung ein.

Voraussetzungen: Heilkräfte der Natur

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: Krankheitsstufe x 4 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle Ringzauber I-IV

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

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe: I 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Machtvoller Wasserbann

Wirkung: Der Geode erschafft eine Kugel mit sich als Mittelpunkt und einem Radius von 3 Schritt, die sich mit ihm bewegt. In diese Kugel kann kein Wasser eindringen. Weder Regentropfen, noch Meerwasser sind in der Lage, die Zone zu passieren. Elementare (Wasser-)Angriffe können die Kugel beschädigen. Sie verfügt über 250 Strukturpunkte. Die Kugel schwimmt nicht auf dem Wasser, sondern sinkt auf einem Fluss, See oder auf dem Meer unweigerlich in die Tiefe. In der Kugel können sich mehrere Personen aufhalten. Wasser, das sich vorher in der Kugel befunden hat, wird nach Außen gedrängt, wenn die Kugel entsteht. Die Wirkungsdauer ist abhängig vom AsP-Einsatz, die Zone löst sich aber vorher auf, wenn die Luft aus irgendwelchen Gründen in ihr verbraucht ist. Die Atemluft innerhalb der Kugel reicht für 1 Person für ca. 100 Stunden, bei mehreren Personen entsprechend kürzer.

Voraussetzungen: Wasserbann

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP pro 30 Minuten

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvoller wirbelnder Luftschild

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um den Geoden herum, entsteht eine Zone wirbelnder Luft. Die Zone verharrt an Ort und Stelle und bewegt sich nicht mit dem Geoden.

Fernkampfangriffe gegen alle Wesen innerhalb der Zone, sind um 6 erschwert, da ein Luftstoß dafür sorgt, dass Geschosse abgelenkt werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Fernkampfangriff in der Zone ausgeführt wurde, oder von außerhalb der Zone ein Ziel beschossen wurde. Fernkampfangriffe von innerhalb der Zone sind ebenfalls um 6 erschwert. Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Voraussetzungen: Wirbelnder Luftschild

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Magnetismus

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um den Geoden herum, wird der Boden stark magnetisch aufgeladen. Die Zone verharrt an Ort und Stelle und bewegt sich nicht mit dem Geoden. Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR. Metallgegenstände und -waffen sowie Metallrüstungen werden, sofern sie sich in der Zone befinden, unweigerlich nach unten gezogen. Um einen

Metallgegenstand oder eine -waffe in den Händen zu behalten, ist eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig. Bei Misslingen fällt das Objekt auf den Boden, allerdings kann der Träger es mit 1 freien Aktion loslassen. Bei Gelingen behält man das Objekt in der Hand, bei AT und PA besteht jedoch jeweils eine Erschwernis von 2. Geschosse mit Metallteilen fallen bei Fernkampfangriffen zu Boden, sobald sie in oder durch die Zone fliegen. Metallrüstungen erleiden eine zusätzliche Belastung von 2. Viele Metallobjekte in einem Rucksack können nach Meisterentscheid auch eine Belastung von zusätzlich 1 verursachen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Pforte durch Sumus Leib

Wirkung: Durch eine Berührung von Humus oder Erz kann der Geode sich und bis zu 6 Personen, die alle in Körperkontakt stehen, mit diesen Elementen verbinden und ihre Körper zu einer mit dem berührten Element verbundenen Stelle hindurchführen. Der Ort, an dem sie wieder aus dem Element treten, darf maximal 10 Meilen entfernt sein. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 100 GS durch das Element. Metallobjekte können auf diesem Weg nicht transportieren, mit Ausnahme des Rings des Lebens. Andere Objekte dürfen ein Gesamtgewicht von 5 Stein pro Person nicht übersteigen.

Voraussetzungen: Weg durch Sumus Leib

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP + 5 AsP pro Person

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Schutzzone vor Bösem

Wirkung: Der Geode kann um sich herum mit der Macht des Rings eine Zone erschaffen, aus welchem bestimmte Kreaturen ferngehalten werden. Folgende Typen von Wesen können ferngehalten werden: Geister, Untote (Hirnlose), und niedere Dämonen. Solche Wesen können während der Wirkungsdauer die Zone nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, die Zone zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus dieser zurückzuziehen. Die Zone darf nicht größer als 4 Schritt Radius sein, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Geoden. Wenn sich Personen innerhalb der Zone an deren Rand bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können diese Wesen ebenfalls angreifen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 2 KR

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Seelenfeuer

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um den Geoden herum, beginnt sich auf dem Boden Seelenfeuer auszubreiten, blauweiße Flammen, die ausschließlich Lebewesen Schaden zufügen können. Die Flammen tauchen plötzlich auf, um ebenso schnell wieder zu verschwinden und innerhalb der Zone an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Die Zone verharnt an Ort und Stelle und bewegt sich nicht mit dem Geoden. Die Wirkungsdauer beträgt 5 KR. Um durch oder in die Zone zu gehen, muss jedes Mal eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* gelingen. Wer die Zone betritt oder hindurchgeht, muss sofort eine Probe auf Ausweichen ablegen, bei Misslingen erleidet er 3 SP. Wer sich am Ende einer KR in der Zone aufhält, muss eine weitere Probe auf Ausweichen ablegen, sonst erleidet er wieder 3 SP. Das Ausweichen gilt als Verteidigung und erschwert nachfolgende Verteidigungen in dieser KR wie üblich (siehe **Regelwerk** Seite 232). Der Geode selbst ist von dem Seelenfeuer nicht betroffen.

Voraussetzungen: Beherrscher der Flammen

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Rings I-V

Wirkung: Das Volumen des Rings steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Ringzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte (Stufe: I 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Wasserbann

Wirkung: Der Geode ist von einer ca. 3 Finger breiten Zone Luft umgeben, die sich mit ihm bewegt. In diese Blase kann kein Wasser eindringen. Weder Regentropfen, noch Meereswasser sind in der Lage, die Luftblase zu passieren. Elementare (Wasser-)Angriffe, beispielsweise von einem Wasserschinn, können die Blase beschädigen. Sie verfügt über 250 Strukturpunkte. Der Geode kann in der Blase nicht schwimmen, sondern sinkt in einem Fluss, See oder auf dem Meer unweigerlich in die Tiefe. Wasser, was sich vorher in der Blase befunden hat, wird nach Außen gedrängt, wenn die Blase entsteht. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde, die Atemluft reicht für 1 Stunde aus. Die Blase löst sich auf, wenn die Luft in ihr aus irgendwelchen Gründen bereits vorher verbraucht ist.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Elementar
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg durch Sumus Leib

Wirkung: Durch eine Berührung von Humus oder Erz kann der Geode sich mit diesen Elementen verbinden und seinen Körper zu einer mit dem berührten Element verbundenen Stelle hindurchführen. Der Ort, an dem er wieder aus dem Element tritt, darf maximal 10 Meilen entfernt sein. Der Geode bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 100 GS durch das Element. Der Geode kann, außer dem Ring des Lebens, keine Metallobjekte auf diesem Weg transportieren. Andere Objekte dürfen ein Gesamtgewicht von 5 Stein nicht übersteigen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Elementar
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Wirbelnder Luftschild

Wirkung: Fernkampfangriffe gegen den Geoden sind um 6 erschwert, da ein Luftstoß dafür sorgt, dass Geschosse abgelenkt werden. Auch der Geode erleidet die Erschwernis, sollte er Fernkampfangriffe ausführen. Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ringzauber in der Übersicht

Ringzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bindung des Rings	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Heilkräfte der Natur	keine	4 Punkte	variabel	Heilung	10 AP
Beherrscher der Flammen	keine	3 Punkte	5 AsP	Elementar	10 AP
Eiskristalle	keine	4 Punkte	5 AsP	Elementar	10 AP
Frostwelle	Eiskristalle	4 Punkte	10 AsP	Elementar	15 AP
Launen des Windes	Wirbelnder Luftschild	5 Punkte	1 AsP pro Minute	Elementar	12 AP
Macht über Regen	Wasserbann	4 Punkte	5 AsP	Elementar	10 AP
Machtvolle Heilkräfte der Natur	Heilkräfte der Natur	5 Punkte	Krankheitsstufe x 4 AsP	Heilung	15 AP
Machtvolle Ringzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)
Machtvoller Wasserbann	Wasserbann	4 Punkte	5 AsP pro 30 Minuten	Elementar	15 AP
Machtvoller wirbelnder Luftschild	Wirbelnder Luftschild	6 Punkte	12 AsP	Elementar	15 AP
Magnetismus	keine	7 Punkte	16 AsP	Elementar	15 AP
Pforte durch Sumus Leib	Weg durch Sumus Leib	7 Punkte	10 AsP + 5 AsP pro Person	Elementar	25 AP
Schutzzone vor Bösem	keine	6 Punkte	1 AsP pro 2 KR	Antimagie	12 AP
Seelenfeuer	Beherrscher der Flammen	6 Punkte	7 AsP	Einfluss	20 AP
Volumenerweiterung des Rings I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP (Stufe I :5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)
Wasserbann	keine	3 Punkte	5 AsP	Elementar	10 AP
Weg durch Sumus Leib	keine	5 Punkte	10 AsP	Elementar	20 AP
Wirbelnder Luftschild	keine	3 Punkte	6 AsP	Elementar	10 AP

Die Tradition der Gildenmagier

Die Tradition der Gildenmagier haben wir in Aventurische Magie bereits vorgestellt, sodass wir an dieser Stelle nur kurz die entsprechenden Sonderfertigkeiten für Gildenmagier und ihre Variante, die Qabalyamagier, noch mal zwecks Übersichtlichkeit aufführen und dir neue Stab-, Bannschwert- und Kugelzauber vorstellen wollen.

Neue Stabzauber

Bannstab des Erzmagus

Wirkung: Der Stab richtet gegen beschwörbare Wesen wie Dämonen, Elementare, Feen und Geister +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem aus Bannstab des Adepten und dem Bannstab des Magus, damit richtet ein mit allen drei Stabzaubern verzauberter Stab sogar +3 TP an.

Voraussetzungen: Bannstab des Magus

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Hammer des Erzmagus

Wirkung: Gegenstände bis zu 100 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Stab zerstört.

Voraussetzungen: Hammer des Magus

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro Treffer

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gestapelter Zauberspeicher I-II

Wirkung: Der Zauberer kann in seinen Zauberspeicher mehr als einen Zauber binden. Pro Stufe der Sonderfertigkeit kann er einen zusätzlichen Zauber binden und entscheiden, welcher der gestapelten Zauber ausgelöst wird.

Voraussetzungen: Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für die zu speichernden Zauber

Volumen: 5 Punkte pro Stufe

AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

Machtvoller Energiestrahler

Wirkung: Aus dem Stab schießt ein Strahl aus gebündelter astraler Kraft, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 1W6+6 Trefferpunkte Schaden. Der Energiestrahler zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. Die Verteidigung ist aber zusätzlich um 2 erschwert. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Energiestrahler sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.

Voraussetzungen: Energiestrahler

• Wie auch beim Hammer des Adepten und dem Hammer des Magus hat diese Fähigkeit keine Auswirkung auf getragene Kleidung und Rüstungen. Ebenso sind Waffen und getragene Gegenstände vor der Magie sicher.

Die Tradition (Gildenmagier) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der gildenmagischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Gildenmagier können sich bei der Heldenerschaffung einen Zauber einer fremden Tradition aussuchen, den sie so wirken können, als wäre es ein Zauber ihrer Tradition. Die Überführung dieser Fremdzauber in die eigene Tradition kann nur mühevoll an Ausbildungsstätten vollzogen werden.
- Gildenmagische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Gildenmagier können spezielle gildenmagische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (beispielsweise Magierstäbe und Bannschwerter).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 155 Abenteuerpunkte

Die Tradition (Qabalyamagier) als Sonderfertigkeit

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

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 165 Abenteuerpunkte

Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 10 AsP
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Machtvoller Zauberspeicher

Wirkung: Der Zauberer kann in seinen Zauberspeicher auch Rituale binden.
Voraussetzungen: Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Rituals)
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Seil des Erzmagus

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 50 Schritt Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt jeweils als 1 Aktion. Mit dem Seil lässt sich auch ein Wesen in Reichweite von bis zu 40 Schritt treffen und behindern. Das Seil hat einen AT-Wert von 16 und kann jede KR eine Attacke ablegen, wofür der Magier 1 Aktion aufwenden muss. Seine Initiative entspricht der des Zauberers. Bei einer gelungenen AT muss dem Ziel eine Raufen-PA oder Ausweichen gelingen, ansonsten gilt es als *Eingeengt* oder *Fixiert*: *Eingeengt* dann, wenn vor dem Angriff auf den Oberkörper gezielt wurde, *Fixiert* bei den Beinen. Diese Entscheidung muss vor dem Angriff angesagt werden. Das Wesen kann sich mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) wieder befreien. Das Seil kann nur eine Person und nur eine bis zur Größenkategorie groß attackieren. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich augenblicklich zurück in seine ursprüngliche Stabform.

Voraussetzungen: Seil des Magus
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 2 AsP pro Attacke / Einsatz
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Torsperre

Wirkung: Der Magier wirft den Magierstab. Dieser fliegt bis zu 32 Schritt weit und verkeilt sich in einer Tür, einem Tor oder sonstigem Durchgang und hält diesen damit offen (da der Stab unzerbrechlich ist und selbst ein Burgtor damit aufgehalten wird).
Voraussetzungen: Stab-Apport
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Türöffner

Wirkung: Berührt der Magier eine verschlossene Tür, kann er sie mit einer Probe auf *Willenskraft* öffnen. Dies dauert pro Probenversuch 1 Aktion. Der Meister kann die Probe je nach Schloss erschweren. Der Stabzauber wirkt nur auf Türen, nicht auf verschlossene Behälter wie Truhen und Schränke.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: 9 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

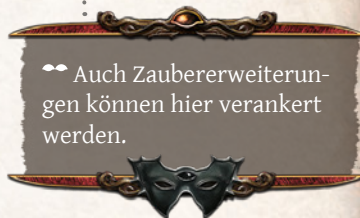
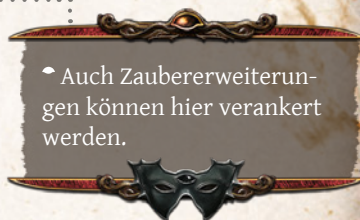
Zauberspeicher des Erzmagus

Wirkung: Der Zauberer kann einen Zauberspruch wirken, der maximal 32 AsP kosten darf, und ihn in seinen Stab fließen lassen. ● ○
Der Zauberer kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Stab heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber eingesetzt, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers. Der Zauberspeicher des Erzmagus kann keine Rituale speichern, und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.

Voraussetzungen: Zauberspeicher des Magus, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Zauberspeicher des Magus

Wirkung: Der Zauberer kann einen Zauberspruch wirken, der maximal 16 AsP kosten darf, und ihn in seinen Stab fließen lassen. ● ○
Der Zauberer kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Stab heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber eingesetzt, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers. Der Zauberspeicher des Magus kann keine Rituale speichern, und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.



Voraussetzungen: Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber
Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Stabzauber in der Übersicht

Stabzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bannstab des Erzmagus	Bannstab des Magus	7 Punkte	keine	Objekt	25 AP
Hammer des Erzmagus	Hammer des Magus	6 Punkte	4 AsP pro Treffer	Telekinese	15 AP
Gestapelter Zauberspeicher I-II	Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	5 Punkte pro Stufe	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	25 AP pro Stufe
Machtvoller Energiestrah	Energiestrah	5 Punkte	10 AsP	Verwandlung	20 AP
Machtvoller Zauberspeicher	Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	6 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	20 AP
Seil des Erzmagus	Seil des Magus	6 Punkte	2 AsP pro Attacke / Einsatz	Objekt	20 AP
Torsperre	Stab-Apport	4 Punkte	8 AsP	Telekinese	15 AP
Türöffner	keine	4 Punkte	9 AsP	Objekt	20 AP
Zauberspeicher des Erzmagus	Zauberspeicher des Magus, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	3 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	30 AP
Zauberspeicher des Magus	Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	5 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	25 AP

Neue Bannschwertzauber

Bannschwert des Erzmagus

Wirkung: Das Bannschwert richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit denen aus Bannschwert des Magus und Bannschwert des Adepten, damit richtet ein mit allen drei Bannschwertzaubern verzaubertes Bannschwert sogar +3 TP an.

Voraussetzungen: Bannschwert des Magus

Volumen: 8 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Bannschwert des Schutzsegens

Wirkung: Das Bannschwert muss in die Erde gesteckt werden und funktioniert wie ein KLEINER SCHUTZSEGNE. Der Radius des Segens beträgt automatisch 4 Schritt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Paralysierendes Schwert

Wirkung: Das Bannschwert richtet für 10 KR bei Dämonen, Untoten und Geistern 1 Stufe des Zustands *Paralyse* bei einem Treffer an, der mindestens 1 SP verursacht (auch wenn das Wesen eigentlich gegen *Paralyse* immun ist). Kein Wesen kann dadurch mehr als 3 Stufen *Paralyse* erhalten.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

• Ja, der karmale Kleine Schutzsegen ist gewollt deutlich billiger.

Übernatürlicher Wegweiser

Wirkung: Das Bannschwert zeigt in Richtung des nächsten Geistes, Untoten oder Dämons in einem Radius von 32 Schritt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Die Magiersiegel



Brabak



Drakonia



Fasar (Bann)



Khunchom



Kuslik (Metam.)



Mherwed



Mirham



Neersand



Olport



Rashdul



Wagenhalt/Riva



Rommilys



Vinsalt

Schwertzauber in der Übersicht

Schwertzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bannschwert des Erzmagus	Bannschwert des Magus	8 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Bannschwert des Schutzsegens	keine	5 Punkte	4 AsP	Objekt	10 AP
Paralysierendes Schwert	keine	7 Punkte	7 AsP	Objekt	15 AP
Übernatürlicher Wegweiser	keine	7 Punkte	4 AsP	Hellsicht	12 AP

Neue Kugelzauber

Geschossschutz

Wirkung: Ein Energiefeld mit einem Radius von 4 Schritt erschwert jeglichen Fernkampfangriff auf den Magier und andere Ziele innerhalb der Zone um 4.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro KR

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kopierter Kugelzauber

Wirkung: Der Kugelzauber ermöglicht es, einen fremden Kugelzauber, beispielsweise aus der Tradition Scharlatane oder Kristallomanten, einfach zu kopieren. Die AP-Kosten und das Volumen für den kopierten Kugelzauber müssen zusätzlich bezahlt werden. Es kann kein Kugelzauber kopiert werden, der eine Voraussetzung aufweist. Es kann nur ein einziger anderer Kugelzauber durch diese Sonderfertigkeit übernommen werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kugelbarriere

Wirkung: Auf der Kugel liegt ein Zauber, der einem FORTIFEX mit QS 4 gleicht. Die Kugel muss abgestellt werden. Wird sie bewegt, endet die Wirkung

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten des Fortifex)

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Lichtstrahl

Wirkung: Aus der Kugel schießt ein Lichtstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 1W6 Trefferpunkte Schaden. Der Lichtstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Energiestrahle sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert und es erhält bis zum Ende der KR den Status *Blind*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 13 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kugelzauber in der Übersicht

Kugelzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Geschossschutz	keine	3 Punkte	1 AsP pro KR	Telekinese	15 AP
Kopierter Kugelzauber	keine	5 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Kugelbarriere	keine	6 Punkte	16 AsP (Kosten des Fortifex)	Objekt	20 AP
Lichtstrahl	keine	7 Punkte	13 AsP	Verwandlung	20 AP

Die Tradition der Zibiljas

Bei einer Zibilja handelt es sich um eine norbardische Zauberin. Am ehesten kann man den Begriff Zibilja aus dem Alaani mit „Traumseherin“ übersetzen. Die Zibilja ist die Ratgeberin, die Heilerin und die Priesterin der Sippe. Sie trägt die Verantwortung für das *Seffer Manich*, die Sippenchronik, und unterstützt die Muhme, die Sippenälteste, bei deren Aufgaben und Entscheidungen.

Die Zibilja ist einer Bienenkönigin nicht unähnlich. Sie hält die Sippe zusammen, so wie die Bienenkönigin den Bienenstaat zusammenhält. Ihre Aufgabe ist es, für das Wohl der Sippe zu sorgen und Schaden von ihr abzuwenden. Sie muss die Schrift erlernen, den Gesang und das Spiel auf der Tamburka, einem Instrument, dass sie häufiger für längere Rituale als Unterstützung benutzt. Zudem muss sie die Verse des *Seffer Manich*, der uralten Sippenchronik jeder Norbardensippe, für ihre Rituale auswendig lernen. Dazu kommt das Erlernen der Zibiljarituale, die vor allem auf die seherischen Fähigkeiten sowie den Gemeinschaftssinn der Sippe abzielen.

Der Ursprung der Zibiljatraddition geht auf eine Vermischung der altentümlichen Hesinde- und Mokoscharigion mit dem frühen Hexentum, zurück. Nicht zu Unrecht werden Zibiljas auch gelegentlich Norbardenhexen genannt. Zwar verfügen Zibiljas nicht über Spruchzauberei, aber ihre Rituale und ihre Fähigkeiten in der Traummagie lässt die Verbindung zu den Hexen deutlich erahnen.

Unter den Norbardensippen gibt es recht häufig magiebegabte Mädchen. Diese werden bereits im Kindesalter von der alten Zibilja der Sippe ausgebildet und eine von ihnen wird einst ihre Nachfolge antreten. Oft ist es die eigene Tochter, aber es kann auch das Kind eines anderen Sippenmitglieds sein. Sollte der Fall eintreten, dass in der Sippe über einen längeren Zeitraum kein magiebegabtes Kind geboren wird, was ausgesprochen selten der Fall ist, wird die Sippe eine befreundete Sippe

fragen, ob sie von ihnen ein Mädchen bekommen können, die dann zur Zibilja ausgebildet wird, oder sich,

falls vorahnden, einen männlichen Nachfolger suchen. Es gibt nur selten männliche Zibiljas (Zibiljan genannt), was daran liegt, dass männliche Norbarden nach ihrer Heirat zur Sippe der Ehefrau wechseln und somit für die eigene Sippe nicht mehr die Aufgaben eines Zauberers wahrnehmen können. Wenn ein Mann das Zibiljaamt übernimmt, darf er allerdings laut Sippengesetz nie mehr heiraten. Die Zauberkunst der Zibilja konzentriert sich auf das Wohl der Sippe. Ihre Magie ist davon gekennzeichnet, dass

sie vor allem zum Schutz der Sippenmitglieder dient. Viele Rituale dauern lange und verlangen einen sehr ausführlichen, traditionellen Ablauf. Da es aber durchaus wichtig sein kann, der Sippe spontan beizustehen, haben die Zibilja gelernt, ihre Reisechronik (eine Art Abschrift des *Seffer Manich*) mit magischer Kraft zu versehen, deren Magie deutlich schneller wirkt.

Junge Zibiljas sollen nach ihrer Ausbildung wie eine Biene ausschwärmen und etwa zwei Jahre lang auf Wanderschaft gehen, um die Welt besser kennenzulernen. Will die Zibilja länger wegbleiben, muss sie das vor der Sippe begründen, denn sie ist ihr verpflichtet. Es kann jedoch einige gute Gründe geben, beispielsweise eine Mission zum Wohl der Sippe oder rätselhafte Träume, denen sie auf den Grund gehen muss. Allerdings sollte sie auch dann gelegentlich, etwa einmal pro Jahr, die Sippe aufsuchen und berichten.

Gelegentlich kommt es vor, dass die Zibilja bei ihrer Wanderschaft eine neue Sippe findet, beispielsweise eine Heldengruppe, zu der sie sich zugehörig fühlt. In ihrer norbardischen Sippe kann dies unterschiedlich gedeutet werden. Während einige Sippen sie als Verräterin abtun und aus ihren Reihen verstoßen, ist es bei anderen ein Zeichen, dass Mokoscha dies so wünscht, und es wird akzeptiert.



Die Sippe als regeltechnischer Begriff

Viele Rituale sind nur auf die Sippe oder Sippenmitglieder einsetzbar. Für eine Zibilja ist dies zunächst die Sippe, in der sie aufgewachsen ist, und jedes Mitglied ein Sippenmitglied. Allerdings kann eine reisende Zibilja auch eine neue Sippe gründen. In den meisten Fällen ist dies die Heldengruppe, mit der sie reist und zu der sie sich zugehörig fühlt. Auch auf diese zweite Sippe können entsprechend die Zauberkräfte der Zibilja wirken. Weitere Sippengründungen sind nur in Absprache mit dem Meister möglich.

Ausbildungsphasen der Zibiljas

Zibiljas suchen sich ihre Nachfolgerin aus den magiebegabten, in der Regel weiblichen, Mitgliedern der Sippe, oder, sofern nicht vorhanden, bei einer befreundeten Sippe.

- Eine Zibilja wird schon im Kindesalter von 6 bis 8 Jahren unterrichtet. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken stark.
- Die Ausbildung dauert in der Regel 9 Jahre.
- Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel 3 Jahre.
- Zibiljas benutzen keine Titel.

Die Tradition (Zibiljas) als Sonderfertigkeit

- Die Magie in der Tradition der Zibiljas erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und das gesprochene Wort.
- Zibiljas wirken ausschließlich magische Handlungen, die sogenannten Zibiljarituale. Die Zibiljarituale funktionieren regeltechnisch wie normale Rituale, sind aber als magische Handlungen nicht von anderen Traditionen erlernbar.
- Sie können keine Zaubersprüche oder Rituale erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Wirken sie die Zibiljarituale innerhalb ihrer Sippe, sind Proben auf Rituale um 1 erleichtert. Dazu müssen sich mindestens 5 weitere Mitglieder ihrer Sippe in einem Umkreis von 100 Schritten aufhalten.
- Zibiljas können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Zibiljas aneignen.
- Sie können keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zibiljarituale beeinflussen.
- Zibiljas können Zibiljarituale erlernen und Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und benutzen (z. B. die Sippenchronik).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer, Kultur Norbarden
AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

Zibiljarituale

Zibiljarituale sind magische Handlungen, die normalen Ritualen ähneln. Für Zibiljarituale gelten die gleichen Regeln wie für andere Rituale, allerdings kann man sie nur erlernen, wenn man über die Tradition (Zibiljas) verfügt. Für regeltechnische Belange gelten sie als Rituale und können entsprechend modifiziert werden.

Die Zibiljarituale im Detail

Bienenfleiß

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Zibilja überträgt ihr Schlafbedürfnis auf einen Bienenstock. Die Bienen schlafen ein, von der Zibilja fällt jede Müdigkeit ab und sie erhält während der Wirkungsdauer den Vorteil *Nichtschläfer*. Die Zibilja kann das Ritual auch auf ein anderes Sippenmitglied anwenden, der statt ihrer den Vorteil erhält. Das Ziel muss in diesem Fall während der Zauberdauer von der Zibilja berührt werden.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Band zur Ware

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja berührt einen Gegenstand und weiß fortan, wo er sich befindet und wer ihn bei sich trägt. Sollte sie die Person nicht persönlich kennen, so weiß sie nur, wie diese aussieht, kennt aber nicht deren Namen. Proben auf *Orientierung*, bei denen der Ort des Gegenstands als Richtungsangabe helfen könnte, sind allerdings nicht erleichtert. Sobald die Zibilja dieses Ritual erneut vollführt, kann sie den alten Gegenstand nicht mehr erspüren, da die magische Verbindung durchtrennt wurde und nun ein magisches Band mit dem neuen Gegenstand geknüpft wurde.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Monate oder bis ein neuer Gegenstand von der Zibilja verzaubert wurde

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: B

Bienenkönigin

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja vernetzt mit diesem Ritual ihren Geist mit allen freiwilligen Zielen ihrer Sippe. Die Sippenmitglieder müssen sich zu Beginn des Rituals in einem Radius von 2 Meilen um die Zibilja herum aufhalten. Während der Wirkung kann die Zibilja, wenn sie dies wünscht, die Handlungen der Ziele bestimmen, so als ob sie den Körper und den Geist steuern würde. Sie kann dies bei allen Zielen gleichzeitig tun. Kämpfen beherrschte Ziele zusammen in Angriffsdistanz gegen einen Feind, dann gilt, dass sie in +1 VW erhalten. Außerdem sind Gruppensammelproben für die Ziele um 1 erleichtert, wenn sie zusammenarbeiten.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 2 Meilen

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: C

Bienensuche

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja bittet einen Bienenschwarm, jemanden oder etwas zu suchen. Die Bienen breiten sich in einem Radius von QS Meilen aus und kehren zur Zibilja zurück, wenn sie etwas gefunden haben oder die Wirkungsdauer

vorüber ist. Bei gelungener Suche zeigen einige der Bienen das Versteck des Gesuchten. Um sich erfolgreich vor den Bienen zu verstecken, muss eine Probe auf *Verbergen* (*sich Verstecken*) erschwert um QS/2 gelingen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Tiere (Bienen)

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Bienentanz

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja tanzt zusammen mit ihrer Sippe einen Tanz und vergräbt eine Bienenwachstafel im Boden. Alle Sippenmitglieder, die an dem Tanz teilgenommen haben, inklusive der Zibilja, können intuitiv wieder zu dem Ort zurückfinden. Proben auf *Orientierung*, bei denen der Tanzplatz als Richtungs-

angabe helfen könnte, sind allerdings nicht erleichtert. Sobald die Zibilja dieses Ritual erneut vollführt, kann weder sie noch eines der Sippenmitglieder den alten Tanzplatz intuitiv ansteuern, da die magische Verbindung durchtrennt wurde und nun ein magisches Band mit dem neuen Ort  geknüpft wurde.

• Verfügt die Zibilja über mehrere Sippen, z. B. neben ihrer Geburtssippe über eine Heldengruppe, löst sich das Band nur, wenn der Ort für die gleich Sippe angelegt wurde. Sprich: Die Zibilja kann einen Ort pro Sippe binden.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 4 AsP + 2 pro angefangenen 10 Teilnehmern außer der Zibilja (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Die Teilnehmer müssen sich auf dem Tanzplatz befinden, der einen maximalen Radius von 16 Schritt umfassen darf. (Reichweite ist nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer: QS Jahre oder bis ein neuer Tanzplatz von der Zibilja verzaubert wurde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Sicheres Lager

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja wählt einen Lagerplatz aus, durchschreitet ihn und stellt ein Glas Honig und eine Mokoscha-Statuette ab. Das Lager ist anschließend magisch aufgeladen, was dazu führt, dass alle Personen, die zur Sippe der Zibilja gehören +1 LeP (und +1 AsP und/oder +1 KaP, sofern sie darüber verfügen) zusätzlich bei der Regeneration erhalten, wenn sie im Lager schlafen. Zudem sind Proben auf *Sinnesschärfe* um 1 erleichtert, wenn es darum geht, dass eines der Sippenmitglieder einen Eindringling im Lager bemerken soll.

Ritualdauer: 30 Minuten (Dauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: max. 32 Schritt Radius

Wirkungsdauer: QS/2 Tage

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Siegel des Grabes

Probe: MU/IN/IN

Wirkung: Dieses Ritual wird dazu benutzt, um norbarische Gräber mit schweren Steinen zu verschließen. Der Felsen wird am Boden befestigt, mit dafür vorbereiteter Farbe bemalt und kann nicht mehr bewegt werden. Bei dem Boden kann es sich auch um andere waagerechte Flächen wie z. B. Tische oder Schiffsplanken handeln. Der gewählte Untergrund ist nicht dagegen gefeit, bewegt zu werden, wodurch eine Befestigung an Sand, lockerer Erde oder kleinen Möbelstücken meist nur wenig Sinn ergibt. Wird das Objekt während der Wirkungsdauer zerstört, haften stattdessen seine Trümmerstücke am Boden. In diesem Fall muss nur für eines der Stücke eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) gelingen, um den Zauber für alle Teile vorzeitig enden zu lassen.

Zauberdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung



Wirkungsdauer: QS Jahrhunderte
Zielkategorie: Objekte (Felsblöcke)
Merkmal: Objekt
Steigerungsfaktor: B

Traumerinnerung

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja kann sich ihre oder einem freiwilligen Ziel seine Träume wieder in Erinnerung rufen. Die Erinnerung ist absolut klar, auch wenn sich das Ziel vorher kaum an den Traum erinnern konnte. Die Zibilja muss den Traum kennen, ein freiwilliges Ziel muss also zumindest eine vage Erinnerung daran haben und ihn benennen können. Der Traum darf nicht länger als QS Tage her sein.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: A

Traumseherin

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Die Zibilja dringt in den Traum eines Sippenmitglieds ein und kann ihm so bei der Verarbeitung des Geschehens beiseite stehen. Das Ziel muss zu Beginn des Rituals schlafen. Proben auf *Heilkunde Seele* und *Menschenkenntnis* sind nach dem Erwachen für die Zibilja gegenüber dem Ziel für 24 Stunden um QS/2 erleichtert. Meist erwacht das Ziel am Ende der Zauberdauer. Das letzte Wort darüber hat der Meister.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Unglücksgefäß

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja wählt eine irdene Schüssel aus, gibt eine materielle Komponente von maximal 6 Sippenmitgliedern hinein (beispielsweise ein paar Haare oder Spucke), verschließt die Schüssel und Bienenwachs und spricht Verse aus dem Seffer Manich darüber. Sollte einem der Sippenmitglieder ein Unglück widerfahren, so absorbiert die Schüssel das Pech. Konkret bedeutet dies, dass ein Patzer als normaler Misserfolg gewertet wird. Die Schüssel kann bis zu QS Unglücke absorbieren. Wo sich die Sippenmitglieder aufhalten, ist dabei nicht relevant, solange sie sich noch auf dem gleichen Kontinent aufhalten.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 7 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: C

Wachshaut

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Leichnam wird vor dem Verfaulen bewahrt, sodass Insekten und Aasfressern ihn nicht anrühren.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahrhunderte

Zielkategorie: Objekte (Leichen)

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: A

Wachskonservierung

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Gefäß von maximal Vasengröße bzw. einem Schritt Höhe, wird mit Bienenwachs verschlossen, um den Inhalt zu konservieren. Die Wirkung endet, sobald die Versiegelung gebrochen wird.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahrhunderte

Zielkategorie: Objekte (Gefäße)

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: A

Wachsmumie

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Leichnam wird durch Magie mumifiziert und verteidigt ein von der Zibilja benanntes Grab. Die Mumie greift alle Eindringlinge an, die nicht der Sippe der Zibilja angehören, sobald sie sich ihm bis auf 8 Schritt genähert haben. Das Grab verlässt die Mumie jedoch nicht.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahrhunderte

Zielkategorie: Objekte (Leichen)

Merkmal: Dämonisch

Steigerungsfaktor: C

Warenchronik

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Manche Gerüchte besagen, dass die Zibilja die Waren von Fremden manchmal besser kennen als diese selbst. Dieses Ritual, dem Zauber OBJECTOVOCO ähnlich, ist der Grund dafür. Der Gegenstand muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Gegenstand schweigen. Die

Zibiljarituale in der Übersicht

Zibiljaritual	Probe	Ritualdauer	ASP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Steigerungsfaktor
Bienenfleiß	MU/IN/KO	30 Minuten	8 ASP	Berührung	QS Tage	Kulturschaffende	Heilung	B
Band zur Ware	KL/IN/CH	30 Minuten	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Monate oder bis ein neuer Gegenstand von der Zibilja verzaubert wurde	Objekte	Objekt	B
Bienenkönigin	MU/IN/CH	8 Stunden	16 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	2 Meilen	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	C
Bienensuche	MU/IN/CH	5 Minuten	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	1 Stunde	Tiere (Bienen)	Einfluss	B
Bienentanz	KL/IN/CH	2 Stunden	+ 2 pro angefangenen 10 Teilnehmern außer der Zibilja (Kosten sind nicht modifizierbar)	Die Teilnehmer müssen sich auf dem Tanzplatz befinden, der einen maximalen Radius von 16 Schritten umfassen darf. (Reichweite ist nicht modifizierbar)	QS Jahre oder bis ein neuer Tanzplatz von der Zibilja verzaubert wurde	Kulturschaffende	Einfluss	A
Sicheres Lager	MU/IN/CH	30 Minuten (Dauer nicht modifizierbar)	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	max. 32 Schritte Radius	QS/2 Tage	Zone	Einfluss	B
Siegel des Grabes	MU/IN/IN	8 Stunden	32 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Jahrhunderte	Objekte (Felsblöcke)	Objekt	B
Trauerinerinerung	MU/IN/CH	30 Minuten	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	A
Traumseherrin	IN/CH/CH	2 Stunden	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	maximal 12 Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	B
Unglücksgefäß	MU/IN/CH	2 Stunden	16 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	maximal 7 Tage	Kulturschaffende	Einfluss	C
Wachshaut	MU/CH/KO	2 Stunden	4 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Jahrhunderte	Objekte (Leichen)	Objekt	A
Wachskon-servierung	MU/CH/KO	30 Minuten	4 ASP	Berührung	QS Jahrhunderte	Objekte (Gefäße)	Objekt	A
Wachsmumie	MU/CH/KO	2 Stunden	16 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Jahrhunderte	Objekte (Leichen)	Dämonisch	C
Warenchronik	MU/IN/CH	5 Minuten	2 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Objekte	Objekt	B
Weisheit der Schrift	KL/IN/CH	30 Minuten	8 ASP	4 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	B

Wahrnehmung von Gegenständen ist begrenzt, ebenso deren Intelligenz. Sie nehmen nur wahr, was in einer Reichweite von ca. 3 Schritt um sie herum geschieht. Ein einfaches Objekt wie ein Stein ist zudem nicht so klug wie ein komplexer Gegenstand, etwa eine Uhr. Alle Fragen und Antworten finden per Gedankenübertragung statt und müssen nicht ausgesprochen werden.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 2 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Steigerungsfaktor: B

Weisheit der Schrift

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Zibilja liest aus dem *Seffer Manich* vor und kann mit dem Vortrag ein Sippenmitglied zum einen leichter überzeugen, zum anderen ihm bestehende Ängste für eine bestimmte Zeit nehmen. Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden* sind gegenüber dem Sippenmitglied für die Zibilja um QS/2 erleichtert. Zudem verliert das Ziel auch den Nachteil *Angst vor ...* vor einer bestimmten, von der Zibilja ausgewählten Angst in Höhe von QS/2 Stufen des Nachteils.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Sippenchronik

Eine reisende Zibilja führt meistens eine kleinere Sippenchronik mit sich, die sie als Traditionsartefakt benutzt und deren Inhalt sie später einmal in das *Seffer Manich*, die Hauptchronik der Sippe, überträgt.

Jede Zibilja kann nur über eine Sippenchronik gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Sippenchronik meistens während einer Vollmondnacht, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Chronikzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Chronikzaubern erfordert daher keine Fertigkeitssproben. Manche Chronikzauber bauen auf anderen Chronikzaubern auf. Einmal auf eine Sippenchronik gewirkte Chronikzauber können nicht mehr von ihr entfernt werden. Wenn mehrere Chronikzauber auf eine Sippenchronik gewirkt wurden, kann jenseits der

Effekte von *Bindung der Chronik* jeweils nur ein

Chronikzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es ist extra erwähnt.

Die Aktivierung von Chronikzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Chronikzauber als Zauber mit einer QS von 2.

Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Chronikzauber können immer willentlich durch die Zibilja beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Die Sippenchronik kann nur eine bestimmte Menge an Chronikzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Eine Sippenchronik besitzt 15 Volumenpunkte.

Die Chronikzauber im Detail

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

Bindung der Chronik

Wirkung: Die Bindung der Chronik ist stets das erste Ritual, das auf eine Sippenchronik gewirkt wird. Mit ihm wird die Sippenchronik an die Zibilja gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie fortan zerstören. Die Chronik gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Eine Zibilja kann immer nur eine Sippenchronik besitzen. Das Binden der Chronik kostet sie einmalig 2 permanente AsP. Die Zibilja kann sich entscheiden, ihre Verbindung zur Chronik zu lösen, beispielsweise um eine neue Chronik an sich zu binden. Nach dem Tod einer Zibilja verliert die Chronik nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

• Soll die Zibilja bei der Heldenerschaffung die Bindung der Chronik bereits vollführt und die permanente AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte •○.....

Chronik-Apport

Wirkung: Die Chronik kann von der Zibilja zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zur Zibilja und umfliegt selbstständig



Hindernisse. Fenster durchschlägt die Chronik, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Die Zibilja muss für den Einsatz des Chronik-Apports ihre Chronik nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Eindämmung des Kampfeswillens

Wirkung: Durch das Rezitieren bestimmter Textstellen kann die Zibilja den Kampfwillen eines Gegners in einer Entfernung von bis zu 8 Schritt schwächen. Dieser verliert für 5 KR 2 Punkte von seiner AT und FK. Allerdings funktioniert dies nur bei Kulturschaffenden, die höchstens eine SK von 2 aufweisen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hilfe der Bienen

Wirkung: Die Zibilja rezitiert aus der Chronik und ruft dadurch bis zu 20 Bienen herbei, die für sie kämpfen. Die Bienen bilden maximal so viele Schwärme, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Zibilja bestimmen. Die Zibilja muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von 2 Schritt erscheinen. Stirbt ein Gegner, verschwindet der Schwarm wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Bienen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung wegbeugen. Die Bienen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Bienenschwärme wieder im Nichts.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 18 AsP

Merkmal: Sphären

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Heilungswissen

Wirkung: Die Zibilja kann einem Lebewesen 1W6 LeP wiedergeben, solange das Lebewesen mindestens 1 LeP besitzt. Die LeP bekommt es auf der Stelle zurück.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Honigkleber

Wirkung: Die Chronik enthält das Wissen über magische Fähigkeiten von Honig. Honig (maximal in Menge einer

Zibiljabienen

MU 10 **KL** 4 (t) **IN** 11 **CH** 13

FF 11 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 8 (k) (siehe Seite 210)

LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 13 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 10

Stich: AT 8 TP 1W3–2(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 14, Willenskraft 9

Anzahl: je nach QS

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Sonderregel:

Schwarm: Zibiljabienen sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 10).

***) Zibiljabienengift**

Das Gift wirkt auch mehrmalig.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6–1 SP / 1W3–1 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden; als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

handgroßen Wabe), den die Zibilja berührt, wird so stark klebend, dass man damit Gegenstände von einem Gewicht von jeweils 1 Stein so fest zusammenkleben kann, dann man sie nur mit einer erfolgreichen Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* wieder trennen kann. Die Gegenstände müssen sich mindestens 5 KR lang ununterbrochen an der Klebestelle berühren, damit die Magie funktioniert. Die Wirkung hält 1 Stunde an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvolle Chronikzauber I-IV

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

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Mokoschas Schutz

Wirkung: Bis zu 6 Kulturschaffende ihrer Sippe inklusive der Zibilja in einem Radius von 16 Schritt erhalten +1 RS. Dieser Rüstungsschutz lässt sich mit magischem, karmalen und profanen RS kombinieren, solange nichts anderes erwähnt wird. Die Wirkung hält 5 KR an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Sicht auf Heshinjas Werk

Wirkung: Die Zibilja kann eine Magische Analyse durchführen, so als ob sie den Zauber ANALYS mit einer QS von 2 durchgeführt hätte.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Chronik I-V

Wirkung: Das Volumen der Chronik steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Chronikzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Wind des Schutzes

Wirkung: Ein Lebewesen in bis zu 8 Schritt Entfernung muss sich gegen einen Windstoß stellen, der aus der Chronik kommt. Dazu muss ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) erschwert um 2 gelingen, bei Misslingen erleidet es 1W3 TP und erhält den Status *Liegend*. Es kommen nur Ziele der Größenkategorie winzig, klein und mittel infrage.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wissen ist Macht

Wirkung: Die Zibilja kann eine Erleichterung von 1 für eine Erfolgsprobe auf ein beliebiges Wissenstalent erhalten.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Chronikzauber in der Übersicht

Chronikzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bindung der Chronik	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	0 AP
Chronik-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Eindämmung des Kampfeswillens	keine	5 Punkte	6 AsP	Einfluss	10 AP
Hilfe der Bienen	keine	3 Punkte	18 AsP	Sphären	15 AP
Heilungswissen	keine	4 Punkte	4 AsP	Heilung	10 AP
Honigkleber	keine	3 Punkte	6 AsP	Objekt	10 AP
Machtvolle Chronikzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)
Mokoschas Schutz	keine	6 Punkte	16 AsP	Heilung	20 AP
Sicht auf Hesindes Werk	keine	5 Punkte	16 AsP	Hellsicht	20 AP
Volumenerweiterung der Chronik I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)
Wind des Schutzes	keine	7 Punkte	10 AsP	Elementar	15 AP
Wissen ist Macht	keine	3 Punkte	6 AsP	Hellsicht	10 AP

KAPITEL 2: ERWEITERTE MAGIEREGELN



»Du hast keine Zeit? Mein lieber Xaron, du bist noch so jung und hast wirklich keine Zeit? Ich muss doch sehr bitten. Ihr jungen Leute habt alle Zeit der Welt. Wir Alten hingegen bemerken, wie schnell Satinav die Körner seiner Sanduhr verrinnen lässt und wie wenig wir dagegen tun können. Gewiss, so alt, wie ich aussehe, bin ich noch nicht. Aber ich zähle mehr als doppelt so viele Jahre wie du, mein Schüler. Lass dir auf jeden Fall gesagt sein, dass es kaum ein größeres magisches Geheimnis gibt als die Magie der Zeit. Schon viele Zauberer haben versucht, sie zu manipulieren. Einigen ist es auch gelungen. Nahema sagt man es nach, dem Grauen Räblein. Und Borbarad selbstverständlich. Aber es ist ein gefährliches Spiel mit Mächten, die selbst diese legendären Gestalten kaum kontrollieren können. Selbst die Götter können die Zeit nicht ohne Weiteres manipulieren. Satinav, der Herr der Zeit, ist ein strenger Wächter und bestraft unnachgiebig alle, die es versuchen. Sagt dir der Begriff »satinavsche Störung« etwas? Nein, wie denn auch, ich habe den Begriff erst kürzlich erfunden, als ich über die Probleme solcher Zeitphänomene nachdachte. Immer, wenn man Zeitzauberei benutzt, besteht eine Chance, dass etwas wirklich Schlimmes passiert. Ich Narr habe es selbst einmal versucht. Weißt du, was dabei geschah? Ein anderes Ich von mir erschien, es muss wohl aus der Zukunft gekommen sein. Und es – also ich – wollte mich töten! Beschäftige dich lieber mit dem PLANASTRALE. So kannst du zwischen Orten reisen und Wunder erleben, die nicht durch einen Gott verursacht wurden. Ferne Welten erkunden, wo noch nie ein Magier zuvor war. Ja, Xaron, das ist es!«
—Magister extraordinarius Jeldanius von Punin, zu seinem Scholaren Xaron von Punin, neuzeitlich

Die in diesem Kapitel vorgestellten Regeln ergänzen jene aus dem **Regelwerk**. Hier erfährst du mehr zu Zeitmagie, den Regeln zur Erschaffung von Untoten, Golems und Chimären und zu den Sphären, dem Limbus und Globulen. Darüber hinaus stellen wir die Fokusregel zu Prägungen vor, die es erlaubt, Animisten, Geoden, Druiden und Zibilja kleine individuelle Vor- und Nachteile zu verliehen.

Übersicht zu den erweiterten Magieregeln

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



Unterricht

Der abstrakten Regeln des Unterrichts, die wir bereits in **Aventurische Magie I** und **II** vorgestellt haben, ergänzen wir nun um die Lehrpläne der in diesem Band beschriebenen Ausbildungsstätten. Unterricht dient der Individualisierung der Werte eines Zauberers und klärt, welche Sprüche er während seiner Ausbildungsstätte erlernen kann.

Sphären, Limbus und Globulen

In diesem Abschnitt wird im Detail erklärt, wie das Reisen zu anderen Sphären oder im Limbus funktioniert. Außerdem findest du hier generell Hinweise zum Aufbau der Sphären, von Globulen und welche Begegnungen Helden im Limbus zu erwarten haben.

Zeitmagie

Zeitzauber gehören zu den seltensten Formen der Magie, und nur wenige Meister der Zauberei beherrschen sie. In diesem Abschnitt erfährst du mehr über die Probleme, die Zeitzauberei mit sich bringen kann, und was es mit den sogenannten satnavschen Störungen auf sich hat.

Prägungen

Durch die Prägung wird der Einfluss einer druidischen Denkschule, eines geodischen Pfades oder einer animistischen Ausprägung auf Heldenzauberer verdeutlicht. Bei Anwendung dieser Fokusregel erhält der Abenteurer mit der Wahl der Prägung einen kleinen Vor- und einen kleinen Nachteil, die sich beide die Waage halten. Die Prägung funktioniert in etwa so wie die in den Regionalspielhilfen vorgestellten Wesenszüge, die kleine Eigenheiten eines Charakters widerspiegeln. Sie sind geringfügige Ergänzungen, aber bereichern das Spiel.

Pakte

Einige Widersacher der Helden, und manchmal gar Helden selbst, haben einen Pakt mit den Niederhöllen geschlossen. In diesem Abschnitt findest du Regeln zum Schließen von Seelen- und Minderpakten, erfährst, was es mit dem Dämonenmal und Paktgeschenken auf sich hat, und wie man einen Pakt wieder löst. Zudem findest du hier für die zwölf bekannten Erzdämonen und einige machtvolle unabhängige Erzdämonen beispielhafte Paktgeschenke für Paktierer.

Erschaffung von Monstrositäten

Während das Beschwören und Rufen von Elementaren, Dämonen, Geistern und Feenwesen bereits vorgestellt wurde, fehlte bislang das Erschaffen von Untoten, Golems, Chimären und Daimoniden. An dieser Stelle findest du ausführliche Fokusregeln zu diesem Thema.

Erweiterte Regeln zum Beschwören und Erschaffen

Wenn du beschwör- oder erschaffbare Wesen mit weiteren Fähigkeiten ausstatten möchtest, wirst du in diesem Abschnitt alles finden, was du benötigst.

Ausbildungsstätte

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

Unterricht

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



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

Heldenerschaffung passend zum Hintergrund auf die verschiedenen Lehrpläne der Akademien oder des Lehrmeisters eingehen.

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

Unterrichtspläne

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

Abstrakte Lehrpläne

- Alle Magier können aus dem Standardzauberpaket (siehe Seite 53) einen Zauber wählen und einen beliebigen Zauber aus dem Professionspaket dagegen eintauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Magier können auch Zauber aus dem Wahlzauberpaket (siehe ab Seite 53) der jeweiligen Akademie mit Zaubern aus ihrem Professionspaket tauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Talente, die im Professionspaket angegeben sind, kannst du leicht modifizieren. Jedes Talent kann einen Bonus von bis zu +2 erhalten, dafür solltest du aber einen entsprechenden Malus in gleicher Höhe auf andere Talente und Zauber verteilen. Kampftechniken gelten in diesem System als Talente. Du musst dabei immer auf den Höchstwert nach Erfahrungsgrad achten, denn auch durch die Regeln des Unterrichts darfst du dennoch nicht den maximalen Wert bei der Heldenerschaffung übertreffen. Eine Fertigkeit kann nur einmal einen Bonus oder Malus erhalten. Die AP-Kosten dieser Verschiebung müssen am Ende mit den Kosten der Profession verrechnet werden. Hierbei ist zu beachten, dass nicht alle Verschiebungen von Zaubern und Talenten gleich viele AP kosten, sondern die Änderungen jeweils neu berechnet werden müssen.

Leitlinie

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

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

Leitlinien und Zauberänderungen

Leitlinie	Zauberänderungen
Erzkonservativ	0
Traditionell	1
Bodenständig	2
Aufgeschlossen	3
Tolerant	4
Freigeistig	5



Zauberprofil

Optionale Regel

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

Diese Optionalregel macht das Spiel etwas komplexer.

Standardzauberpaket für Gildenmagier

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

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

Wahlpakete für Gildenmagier

Im folgenden Abschnitt erhältst du eine Übersicht über die Wahlzauber und die eingeschränkten Zauber der verschiedenen Akademien und Lehrmeister. *Wahlzauber* sind Zauber, die zwar nicht zum Standardpaket der Zauberformeln gehören, an der Ausbildungsstätte aber bevorzugt gelehrt werden. Diese können durch die Regel der Unterrichtspläne mit den Zaubern des Professionspakets getauscht werden.

Eingeschränkte Zauber können bei der Heldenerschaffung nicht gewählt werden, da sie an der Ausbildungsstätte nicht gelehrt werden. An dieser Stelle gibt es manchmal

einen Eintrag, dass alle Zauber eines Merkmals oder einer Tradition darunterfallen. Alternativ kann es auch sein, dass nur 1 zusätzlicher Zauber eines bestimmten Merkmals bei der Heldenerschaffung aktiviert werden sollte, da dieses Merkmal an der Akademie kaum unterrichtet wird. Außerdem gibt es die Anmerkung, dass bei manchen Ausbildungsstätten borbaradianische Formeln nicht gewählt werden können. Zauber, die borbaradianische Formeln darstellen, sind extra als solche benannt (Borbaradianische Formeln werden in nachfolgenden Bänden vorgestellt). Zudem haben wir noch einige *Unterrichtspakete* erstellt, die unter Berücksichtigung der Unterrichtsregeln als Variante für die Profession direkt gewählt werden können. Die Kosten dieser Pakete sind bereits mit denen der Profession verrechnet. Wird eine solche Variante gewählt, müssen also lediglich die hier genannten AP-Kosten aufgebracht werden.

Unter *Zauberänderungen* sind alle Zauber aufgeführt, die Zauber des Professionspaketes ersetzen.

Unter *Fertigkeiten (+)* sind Talente und Zauber aufgelistet, die einen Bonus auf den FW des Professionspaketes erhalten, bei *Fertigkeiten (-)* solche, die einen Abzug erhalten. Beachte, dass sich unter den Wahlzaubern auch Fremdzauber, also Zauber einer anderen Tradition, befinden können.

Akademie zu Wagenhalt

Leitlinie: aufgeschlossen

Wahlzauberpaket: Accuratum, Adlerauge, Blick aufs Wesen, Einflussbann, Fortifex, Ignisphaero, Impersona

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Pfad des Personenschutzes (408 AP)

Zauberänderungen: Einflussbann 4 statt Adamantium 4, Fortifex 5 statt Blick in die Gedanken 4

Fertigkeiten (+): Sinnesschärfe 6 statt 4

Fertigkeiten (-): –

Pfad des Festungsschutzes (398 AP)

Zauberänderungen: Ignisphaero 4 statt Blick in die Gedanken 4, Penetrizze 6 statt Balsam 6

Fertigkeiten (+): Kriegskunst 6 statt 5

Fertigkeiten (-): Heilkunde Gift 2 statt 4, Heilkunde Krankheiten 2 statt 4

Anatomische Akademie zu Vinsalt

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Ängste lindern, Einflussbann, Memorans, Transmutare, Verwandlungsbann

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit den Merkmalen Dämonisch, Einfluss (außer Bannbaladin) oder Sphären

Pfad der Kosmetik (345 AP)

Zauberänderungen: Transmutare 4 statt Klarum Purum 6

Fertigkeiten (+): Handel 3 statt 0

Fertigkeiten (-): Heilkunde Krankheiten 3 statt 6

Pfad der Venenik (338 AP)

Zauberänderungen: Abvenenum 6 statt Heptagramma 5

Fertigkeiten (+): Heilkunde Gift 7 statt 6

Fertigkeiten (-): Heilkunde Krankheiten 4 statt 6

Bannakademie von Fasar

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Adamantium, Custodosigil, Ecliptifactus, Ignorantia, Illusionsbann, Invercano, Klarum Purum, Objektbann, Sphärenbann, Verwandlungsbann, Widerwille

Eingeschränkte Zauber: –

Pfad des Dieners (357 AP)

Zauberänderungen: Custodosigil 5 statt Gardianum 6

Fertigkeiten (+): Verkleiden 5 statt 3

Fertigkeiten (-): Sinnesschärfe 2 statt 4

Pfad des Wächters (369 AP)

Zauberänderungen: Ecliptifactus 5 statt Telekinesebann 5

Fertigkeiten (+): –

Fertigkeiten (-): –

Drachenei-Akademie zu Khunchom

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Custodosigil, Dschinnenruf, Nihilogravo Objecto obscuro, Objectofixo

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Pfad des Artefaktmagiers (338 AP)

Zauberänderungen: Object Obscuro 4 statt Destructibo 4, Objectofixo 5 statt Foramen 5

Fertigkeiten (+): –

Fertigkeiten (-): –

Pfad des Händlers (339 AP)

Zauberänderungen: Odem 4 statt Destructibo 4, Penetrizze 5 statt Foramen 5

Fertigkeiten (+): –

Fertigkeiten (-): –

Dunkle Halle der Geister zu Brabak

Leitlinie: freigeistig

Wahlzauberpaket: Ecliptifactus, Hartes schmelze, Magischer Raub, Nuntiovolvo, Pandaemonium, Pentagramma, Pestodem, Reptilea, Stein wandle

Eingeschränkte Zauber: –

Pfad des Dämonenbeschwörers (292 AP)

Zauberänderungen: Invocatio Minima 10 statt Geistessenz

10, Invocation Minor 6 statt Geisterruf 6, Pentagramma 4 statt Heptagramma 4

Fertigkeiten (+): –

Fertigkeiten (-): –

Pfad des Sphärologen (296AP)

Zauberänderungen: Ecliptifactus 5 statt Totes handle 5, Nuntiovolo 6 statt Skelettarius 6

Fertigkeiten (+): Sphärenkunde 7 statt 5

Fertigkeiten (-): –

Halib abu'l Ketab

Leitlinie: aufgeschlossen

Wahlzauberpaket: Drachenleib, Flammenwand, Glutlauf, Ignisphaero, Unentflammbarkeit

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Pfad des Abenteurers (255AP)

Zauberänderungen: Armatrutz 4 statt Einflussbann 5

Fertigkeiten (+): Körperbeherrschung 3 statt 0, Wildnisleben 2 statt 0

Fertigkeiten (-): Magiekunde 4 statt 6

Pfad des Pyromanten (240 AP)

Zauberänderungen: Drachenleib 4 statt Visibili 4, Flammenwand 5 statt Einflussbann 5

Fertigkeiten (+): –

Fertigkeiten (-): –

Halle der Metamorphose zu Kuslik

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Adamantium, Corpofrigo, Custodosigil, Einflussbann, Heilungsbann, Klarum Purum, Nihilogravo, Objectobsuro

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Pfad der giftigen Schlange (282 AP)

Zauberänderungen: Klarum Purum 5 statt Adlerschwinge 5

Fertigkeiten (+): Alchimie 5 statt 3, Heilkunde Gift 5 statt 0

Fertigkeiten (-): –

Pfad der gehäuteten Schlange (276 AP)

Zauberänderungen: Nihilogravo 5 statt Psychostabilis 5

Fertigkeiten (+): Überreden 4 statt 2

Fertigkeiten (-): Bekehren & Überzeugen 2 statt 3

Halle der Winde zu Olport

Leitlinie: tolerant

Wahlzauberpaket: Adlerauge, Böser Blick, Caldofrigo, Corpofrigo, Dunkelheit, Eins mit der Natur, Eiswand, Federleib, Fortifex, Gedankenbilder, Gletscherform, Hagelschlag, Hartes schmelze, Ignisphaero, Luftpfeil, Movimento, Nihilogravo, Orcanofaxius,

Orcanosphaero, Ruhe Körper, Solidirid, Sphärenbann, Stillstand, Sturmwind, Verwandlungsbann, Weiches erstarre, Wellenlauf, Wellenwand

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Pfad der Kapermagierin (352 AP)

Zauberänderungen: Solidirid 5 statt Hexagramma 4

Fertigkeiten (+): Schwimmen 6 statt 4, Boote & Schiffe 5 statt 3

Fertigkeiten (-): Überreden 0 statt 2, Willenskraft 3 statt 4, Sphärenkunde 2 statt 4

Pfad der Windruferin (345 AP)

Zauberänderungen: Orcanofaxius 5 statt Hexagramma 4, Stillstand 4 statt Nebelwand 6

Fertigkeiten (+): Fliegen 3 statt 0

Fertigkeiten (-): Menschenkenntnis 2 statt 4, Malen & Zeichnen 2 statt 4

Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Leitlinie: freigeistig

Wahlzauberpaket: Ablativum, Angst auslösen, Chimaeroform, Debilitatio, Geisterruf, Geistessenz, Höllepein, Imperavi, Karnifilo, Last des Alters, Nekropathia, Nuntiovolo, Pestodem, Schwarz und Rot, Skelettarius, Totes handle, Wesensverschmelzung, Widerwille

Eingeschränkte Zauber: –

Pfad der Chimärologie (389 AP)

Zauberänderungen: Chimaeroform 6 statt Invocation Minor 6

Fertigkeiten (+): Pflanzenkunde 3 statt 0, Tierkunde 4 statt 0

Fertigkeiten (-): Sphärenkunde 3 statt 7

Pfad der Nekromantie (275 AP)

Zauberänderungen: Skelettarius 6 statt Inocatio Minima 10, Totes wandle 6 statt Invocation Minor 6

Fertigkeiten (+): –

Fertigkeiten (-): Sphärenkunde 5 statt 7

Informations-Institut zu Rommilys

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Foramen, Hellsichtbann, Ignorantia, Illusionsbann, Invercano, Memorabia, Memorans, Sphärenbann, Tiergedanken, Widerwille, Xenographus

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit den Merkmalen Dämonisch oder Sphären, folgende Zauber werden nicht unterrichtet: Bannbaladin, Horriphobus, Somnigravis

Pfad des Inspektors (347 AP)

Zauberänderungen: Ignorantia 5 statt Objectovoco 5,

Memorabilia 5 statt Analys 5

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 6 statt 4, Überreden 5 statt 2

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Kryptographen (336 AP)

Zauberänderungen: Illusionsbann 4 statt Einflussbann 4, Xenographus 6 statt Sensibar 4

Fertigkeiten (+): Sinnesschärfe 6 statt 4, Malen & Zeichnen 6 statt 4

Fertigkeiten (-): Bekehren & Überzeugen 0 statt 3, Fesseln 0 statt 2

Konzil der Elemente zu Drakonia

Leitlinie: aufgeschlossen

Wahlzauberpaket: allgemein: Eins mit der Natur, Hexagramma, Sphärenbann; Eis: Frigisphaero; Erz: Archosphaero; Feuer: Feuerpfeil; Humus: Humosphaero, Sumus Elixiere, Weisheit der Bäume; Luft: Nihilogravo, Orcanosphaero, Sturmwind; Wasser: Aquasphaero, Nebelwand

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit den Merkmalen Dämonisch, Einfluss oder Illusion, folgende Zauber werden nicht unterrichtet: Invocatio Minima, Invocatio Minor

Pfad des Experimentalisten (310 AP)

Zauberänderungen: zusätzlich je nach Element

Fertigkeiten (+): Malen & Zeichnen 5 statt 3

Fertigkeiten (-): Klettern 2 statt 3, Körperbeherrschung 0 statt 2, Wildnisleben 0 statt 2

Pfad des Feldforschers (327 AP)

Zauberänderungen: zusätzlich je nach Element

Fertigkeiten (+): Körperbeherrschung 5 statt 2, Wildnisleben 4 statt 2

Fertigkeiten (-): Willenskraft 3 statt 5, Sphärenkunde 4 statt 6, Alchimie 3 statt 4



Magierkolleg zu Honingen

Leitlinie: tolerant

Wahlzauberpaket: alle, nach Meisterentscheid

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Pfad der Gemeinschaft (258 AP)

Zauberänderungen: Elfenstimme 4 statt Horriphobus 4, Gedankenbilder 5 statt Paralysis 5

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 5 statt 4

Fertigkeiten (-): -

Pfad der Vielfalt (270 AP)

Zauberänderungen: Chamaelioni 4 statt Fulminictus 4, Sandler 6 statt Paralysis 5

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Nachtwinde

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Ablativum, Dämonisches Vergessen, Eclitifactus, Einflussbann, Erinnerung verlassend, Harmlose Gestalt, Herzschlag ruhe, Ignorantia, Impersona, Schwarz und Rot

Eingeschränkte Zauber: -

Pfad der Entschlossenheit (425 AP)

Zauberänderungen: Dämonisches Vergessen 4 statt Hellsichtbann 5, Herzschlag ruhe 6 statt Fulminictus 6

Fertigkeiten (+): Willenskraft 6 statt 5

Fertigkeiten (-): -

Pfad der Heimlichkeit (413 AP)

Zauberänderungen: Ignorantia 5 statt Magischer Raub 5, Silentium 6 statt Psychostabilis 4

Fertigkeiten (+): Verbergen 6 statt 4

Fertigkeiten (-): Wildnisleben 0 statt 3

Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Adamantium, Caldofrigo, Dämonenbann, Dornenwand, Eiswand, Erzpfeil, Felsform, Geisterruf, Geistessenz, Luftpfeil, Nebelwand, Orcanofaxius, Sphärenbann, Steinwand, Sturmwind, Wellenwand

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch

Pfad des Erdbändigers (326 AP)

Zauberänderungen: Adamantium 4 statt Aeolito 4, Steinwand 5 statt Flammenwand 5

Fertigkeiten (+): Steinbearbeitung 4 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Luftbändigers (326 AP)

Zauberänderungen: Luftpfeil 4 statt Stein wandle 4, Orcanofaxius 5 statt Flammenwand 5

Fertigkeiten (+): Fliegen 3 statt 0
Fertigkeiten (-): -

Rashduler Dämonologen

Leitlinie: aufgeschlossen

Wahlzauberpaket: Adamantium, Caldofrigo, Corpofrigo, Dämonenbann, Dornenwand, Eiswand, Erzpfeil, Felsenform, Flammenwand, Luftpfeil, Nebelwand, Nekrophia, Skelettarius, Sphärenbann, Steinwand, Sturmwind, Stein wandle, Totes handle, Wellenwand

Eingeschränkte Zauber: -

Pfad des Golembauers (351 AP)

Zauberänderungen: Dämonenbann 4 statt Heptagramma 4, Felsenform 4 statt Geistessenz 10, Stein wandle 6 statt Geisterruf 6

Fertigkeiten (+): Steinbearbeitung 5 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Totenbeschwörers (354 AP)

Zauberänderungen: Skelettarius 6 statt Invocatio Minima 10, Totes handle 6 statt Invocatio Minor 6, Nekrophia 4 statt Pentagramma 6

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Schule der Beherrschung zu Neersand

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Gedankenbilder, Movimento, Ruhe Körper

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch, folgende Zauber werden nicht unterrichtet: Aeolito, Corpofesso, Fulminatus, Ignifaxius, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Paralysis

Pfad des Friedens (296 AP)

Zauberänderungen: Ruhe Körper 4 statt Imperavi 5, Gedankenbilder 6 statt Horriphobus 6

Fertigkeiten (+): Bekehren & Überzeugen 3 statt 0, Heilkunde Seele 4 statt 2

Fertigkeiten (-): Stangenwaffen 6 statt 8, Heilkunde Gift 0 statt 2, Heilkunde Wunden 0 statt 2

Pfad des Zwanges (331 AP)

Zauberänderungen: Plumbumbarum 6 statt Sensibar 6

Fertigkeiten (+): Einschüchtern 3 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Schule der variablen Form zu Mirham

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Caldofrigo, Objecto obscuro, Custodosigil, Dunkelheit, Stein wandle, Verwandlungsbann +3

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Pfad des Golems (340AP)

Zauberänderungen: Object Obsuro 5 statt Obejctofixo 5, Stein wandle 6 statt Desintegratus 6

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Schattens (333 AP)

Zauberänderungen: Silentium 5 statt Obejctofixo 5, Custodosigil 6 statt Desintegratus 6

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Shanada von Ben-Oni

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Einflussbann, Invercano Nuntiovollo, Sphärenbann

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber

Pfad der Dämonenjägerin (365 AP)

Zauberänderungen: Ignifaxius 6 statt Invocatio Minor 5

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): Menschenkenntnis 0 statt 3

Pfad der Dämonologenjägerin (367AP)

Zauberänderungen: Sphärenbann 5 statt Debilitatio 4

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 5 statt 3

Fertigkeiten (-): Sphärenkunde 4 statt 6

Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Custodosigil, Erzpfeil, Felsform, Luftpfeil, Nihilogravo, Objektbann, Sphärenbann, Wirbelform

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch

Pfad des Wüstensandes (322AP)

Zauberänderungen: Erzpfeil 5 statt Caldofrigo 5, Felsform 4 statt Klarum Purum 6

Fertigkeiten (+): Reiten 3 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Wüstenwindes (319 AP)

Zauberänderungen: Luftpfeil 5 statt Caldofrigo 5, Wirbelform 4 statt Adamantium 6

Fertigkeiten (+): Fliegen 3 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Die Erschaffung von Monstrositäten

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



Während die klassische Beschwörung Wesenheiten herbeiruft, die nicht aus der 3. Sphäre stammen, setzen die Künste der Nekromantie, des Golembaus und der Chimärenerschaffung physische Komponenten voraus, die durch Magie verändert oder mit unheiligem Leben erfüllt werden. Die Erschaffung von Monstrositäten wird in den meisten Regionen Aventuriens mit finsterner Schwarzmagie gleichgesetzt. Kaum ein Chimärologe oder Golembaumeister genießt einen guten Ruf, aber oftmals sind diese Meister der Magie gefürchtet.

Die Formeln zur Erschaffung von Monstrositäten

Für das Erschaffen von Chimären, Golems und Untoten gibt es verschiedene Formeln. Im Gegensatz zu Beschwörungsformeln bauen die Rituale, mit denen man Monstrositäten erschafft, nicht aufeinander auf. Ein Nekromant

muss nicht erst erlernen, wie man kleine Teile eines Körpers mit Unleben erfüllt, sondern kann gleich eine ganze Leiche zu einem Untoten erheben. Allerdings gibt es Monstrositäten, deren Erschaffung deutlich schwieriger ist, als die anderer Wesen. Ein Golem aus Lehm ist ein klassischer Golem, den jeder Golembauer herstellen kann. Ein Golem aus Arkanium hingegen ist nicht ohne weiteres zu erschaffen. Deshalb werden Monstrositäten in drei Komplexitätsgrade unterteilt.

• Ein Sonderfall sind Daimonide. Diese brauchen neben der Sonderfertigkeit Chimärenmeister auch noch die Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur.

er herstellen kann. Ein Golem aus Arkanium hingegen ist nicht ohne weiteres zu erschaffen. Deshalb werden Monstrositäten in drei Komplexitätsgrade unterteilt.

Komplexität von Monstrositäten

Monstrositäten verfügen über drei Komplexitätsgrade: primitiv, einfach und komplex.

- Primitive Monstrositäten lassen sich einfach über die Rituale Chimaeroform, Stein wandle oder ToTes handle erschaffen.
- Um einfache Monstrositäten zu erschaffen, benötigt der Zauberer zusätzlich noch eine Sonderfertigkeit: Chimärenmeister (für Chimären), Golembauer (für Golems) oder Nekromant (für Untote).
- Komplexe Monstrositäten benötigen zusätzlich zu den Sonderfertigkeiten noch ein Berufsgeheimnis, welches mit AP gekauft werden muss.

Die Erschaffung

1. Die Vorbereitung

Die Vorbereitung zur Erschaffung beginnt mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Bei Untoten legt der Zauberer meistens einen Kreis aus Kreide, Farbe oder gar Blut an, stellt Kerzen auf und legt die Leiche in den Kreis usw.

Bei Golems muss der Körper des Golems vorbereitet werden. Er wird meistens auf eine Bank gelegt oder auf einen Stuhl gesetzt. Dazu kommen asfalthgefällige Paraphernalia.

Ähnlich verhält es sich mit dem Erschaffen von Chimären. Hier müssen sich die Tiere, Pflanzen, Menschen und ggf. auch Dämonen, die verschmolzen werden sollen, in unmittelbarer Nähe zueinander (1 Schritt) befinden – oft müssen die Wesen deshalb ruhiggestellt werden.

2. Das Wirken der Formel

Die eigentliche Erschaffung wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Erschaffungsschwierigkeit der Monstrosität erschwert. Die Erschaffungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer eine Monstrosität zu erschaffen ist. Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Ritualen zu finden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

3a. Das Gelingen der Probe

Wenn die Probe gelingt, was das Ritual erfolgreich und die Monstrosität wird erschaffen. Sie weist automatisch einen Loyalitätswert auf, der der Tabelle **Grundloyalität von Monstrositäten** entspricht und ein Maß dafür ist, wie gut der Erschaffer sein Geschöpf kontrollieren kann (siehe Seite 59)••. Der Zauberer kann die QS einer gelungenen Probe dazu benutzen, die Loyalität seiner Schöpfung zu erhöhen oder deren Fähigkeiten zu verbessern. QS die für Verbesserungen verwendet werden, stehen nicht mehr für die Erhöhung der Loyalität zur Verfügung und umgekehrt. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.

•• Im Unterschied zu Diensten und Bitten von beschwör- oder herbeirufenbaren Wesen, erfüllen Monstrositäten Aufträge – und zwar unendlich viele.

Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Attributsverbesserung	+2 auf alle körperlichen Eigenschaften
Offensive Verbesserung	+2 AT, +2 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS
Höhere Lebensenergie	+10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der RS verrechnet.

3b. Das Misslingen der Probe

Wenn das Ritual misslingt, dann kostet es den Zauberer, wie bei jedem Zauber, die Hälfte der AsP.

Loyalität

Ist eine Monstrosität erschaffen worden, verfügt sie gegenüber ihrem Erschaffer über einen Loyalitätswert.

- Loyalität ist ein Talent der Monstrosität mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/IN/CH geprobt.
- Der Wert ergibt sich aus der Art der Monstrosität (siehe Tabelle Grundloyalität von Monstrositäten) und der QS des Rituals. Zum Grundwert der Loyalität wird QS x 2 addiert. Dabei dürfen nur QS verwendet werden, die nicht für die Verbesserungen der Monstrosität genutzt wurden.
- Der FW in Loyalität kann bei Monstrositäten nur durch Patzer, Kritische Erfolge oder nach Meisterentscheid verbessert werden (siehe unten).
- Eine Probe auf Loyalität ist immer notwendig, wenn eine Monstrosität einen Auftrag ausführen soll, und kann wie jede Fertigkeitsprobe modifiziert sein (z. B. will eine Chimäre lieber jemanden töten, als sich plötzlich hinzusetzen).
- Eine misslungene Probe auf Loyalität bedeutet bei Monstrositäten, dass sie den Auftrag nicht ausführen, und der Spielleiter mit 1W6 auf die Tabelle Misslungene Loyalitätsprobe bei Monstrositäten würfeln muss.
- Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum von 20).
- Das Maximum des Loyalitätswertes beträgt 20.
- Monstrositäten gehorchen nur ihren Erschaffern. Stirbt der Erschaffer, sind sie frei in ihrem Willen.

Grundloyalität von Monstrositäten

Monstrosität	Grundloyalität
Untote	14
Golems	12
Chimären	10
Daimonide	8
Pro verschmolzenem Wesen über 2 bei Chimären/Daimoniden	zusätzlich -1

Misslungene Loyalitätsprobe bei Monstrositäten

1W6	Ergebnis
1-4	Die Monstrosität verweigert den Auftrag.
5	Die Monstrosität greift den Erschaffer 1W6 KR lang an.
6	Die Monstrosität greift einen Unbeteiligten 1W6 KR lang an oder verweigert den Auftrag, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.

Aufträge

Einer Monstrosität können nach dem Erschaffen Aufträge erteilt werden. Anders als beschworenen Wesen stehen dem Erschaffer bei Monstrositäten unendlich viele Dienste offen. Sie erfüllen diese auch grundsätzlich unendlich lange, zumindest im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Chimären und Daimonide müssen Nahrung zu sich nehmen, gegebenenfalls atmen, trinken und schlafen, lassen sich aber ansonsten auch zu langen Aufträgen überreden. Soll ein Auftrag beendet werden, muss der Erschaffer dies nur in Wahrnehmungsreichweite der Monstrosität sagen. Es gibt Monstrositäten, die nicht alle Arten von Aufträgen ausführen, dies ist dann aber bei dem jeweiligen Wesen vermerkt.

Aufträge für erschaffene Monstrositäten

Arbeit

Die Monstrosität führt im Rahmen ihrer geistigen und körperlichen Möglichkeiten eine einfache Arbeit aus, z.B. Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Erschaffers beinhalten.

Aufhören!

Die Monstrosität beendet ihre aktuelle Tätigkeit oder ihren Auftrag.



Fähigkeit benutzen

Die Monstrosität verwendet eine ihrer Fähigkeiten oder einen von ihr beherrschten Zauber.

Folge mir!

Die Monstrosität folgt dem Erschaffer, nähert sich ihm jedoch nicht näher als 1 Schritt. Sie bleibt stehen, wenn sie diesen Abstand erreicht hat und folgt ihm weiter, wenn der Abstand sich wieder vergrößert.

Kampf

Die Monstrosität greift ein einzelnes Ziel oder abwechseln mehrere Ziele an. Sie kann dabei die Mittel ihrer Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn sie von anderen Gegnern angegriffen wird, wird die Monstrosität sich verteidigen. Die Monstrosität bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des Kampfes weg, es sei denn, der Erschaffer verlangt dies (was eine weitere Loyalitätsprobe verlangt).

Spionage

Die Monstrosität verfolgt und beobachtet ein vom Beschwörer gewähltes Ziel. Nach einer vom Erschaffer festgelegten Zeit kehrt sie zu ihm zurück. Eventuell erweist sich die Verständigung zwischen Monstrosität und Erschaffer als schwierig, sodass dieser Auftrag nur bei bestimmten Wesen Sinn ergibt.

Suche

Die Monstrosität macht ein Objekt oder eine Person auffindig, die dem Beschwörer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren.

Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein fliegendes Wesen kann einen Bereich von 2 Reichweiten in etwa 1 Stunde absuchen.

Wache

Die Monstrosität bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt die Monstrosität ihr Ziel mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln.

Warte!

Die Monstrosität bleibt dort, wo sie gerade ist. Untoten und Golems verharren fast regungslos, Chimären und Daimonide bleiben in einer Zone von ca. 16 Schritt im den Ort, wo sie warten sollen, bewegen sich aber ab und an dort streunend herum.

Besonderheiten erschaffbarer Monstrositäten

- ☛ Golems müssen grundsätzlich gebaut werden. Um den Körper eines Golems zu bauen, benötigt der Erschaffer ausreichend Material und muss eine Sammelprobe auf Stein-, Metall- oder Holzbearbeitung (je nach Golemart), 1 Tag, 7 Versuche ablegen.
- ☛ Untote verfaulen mit der Zeit. Sie verlieren pro Monat 1 LeP.
- ☛ Beschädigungen an Untoten und Golems lassen sich durch eine Probe auf Magiekunde wieder reparieren. Pro QS lassen sich den Monstrositäten 1 LeP bis zum Maximum zurückgeben.

Erweiterte Beschwörungs- und Erschaffungsregeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.



Wesensfähigkeiten

Neben den Verbesserungen, mit denen man Wesen beim Beschwören oder bei der Erschaffung ausstatten kann, ist es einem Zauberer weiterhin möglich, seine erzielten QS in zusätzliche Fähigkeiten für das Wesen zu investieren. Diese Fähigkeiten müssen beim gleichen Schritt wie die Verbesserungen verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen, Dienste (bei Elementaren und Dämonen), Bitten (bei Geistern und Feenwesen) oder Loyalitätssteigerung eingesetzt werden.

Nicht alle Wesensfähigkeiten können allen Arten von Wesen verliehen werden. Deshalb gibt es bei allen Fähigkeiten eine Angabe, für welche Wesen diese erworben werden können (Elementare, Dämonen, Untote, Golems, Chimären, Daimonide).

Ausweichen in den Limbus

Das Wesen kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 19. Es taucht am

Ende der KR bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Es gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Die *Vorteilhafte Position* endet am Ende der KR. Es kann sich auch dafür entscheiden, an einem Ort der bis zu 50 Meilen entfernt liegt, wiederaufzutauchen. Diese Fähigkeit kann pro 24 Stunden 3 x eingesetzt werden.

Wesen: Dämonen, Elementare

Kosten: -3 QS

Belebte Gliedmaßen

Abgetrennte Gliedmaßen des (humanoiden) Wesens kämpfen eigenständig weiter. Als Faustregel trennt ein Schaden von 5/15 SP ein Körperteil eines Untoten/Golems ab.

Wesen: Untote, Golems

Kosten: -1 QS

Fortpflanzungsfähigkeit

Das Wesen kann sich fortpflanzen

Wesen: Chimären, Daimonide, Golems

Kosten: -5 QS bei Chimären, -56QS bei Daimoniden und Golems

Immobil

Das Wesen besitzt keine Möglichkeit, sich fortzubewegen. Eventuell ist es Teil einer Wand oder einer anderen festmontierten Konstruktion. Es kann nicht ausweichen und hat eine um 4 gesenkte PA.

Wesen: Golems, Untote

Kosten: +1 QS

Immunität gegen Kritische Treffer

Gegen das Wesen sind keine Kritischen Treffer möglich. Der Körperbau oder die Art des Wesens lassen solche Treffer einfach nicht zu. Ein Kritischer Treffer wird wie ein normaler Treffer behandelt, die Halbierung der Verteidigung dennoch zum Tragen kommt

Wesen: alle

Kosten: -1 QS

Lebenshauch

Der Untote besitzt noch Reste seiner alten Fähigkeiten aus der Zeit, als er noch lebte. Der Meister kann bis zu 13 Punkte auf die FWs und KTW des Untoten verteilen. Kein Wert darf nach der Verteilung höher sein, als er es zu Lebzeiten des Untoten war.

Wesen: Untote

Kosten: -2 QS

Präsenz

Wenn das Wesen getötet wird und seinen letzten LeP verliert, dann taucht es nach 1W6+1 Tagen wieder dort auf, wo es vernichtet wurde. Falls es noch Dienste für den Beschwörer hat, gingen diese während der Abwesenheit des Wesens nicht verloren. Die LeP (und ggf. die AsP) des Wesens sind bei seiner Rückkehr wieder halbvoll (oder haben im Fall von AsP den gleichen Wert, wie bei der Vernichtung, sofern dieser höher lag).

Wesen: Dämonen, Elementare

Kosten: -4 QS

Regeneration I-II

Das Wesen regeneriert pro KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.

Wesen: alle

Kosten: -2 QS bei Stufe I, -4 QS bei Stufe II

Resistenz gegen göttliches Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um 2 erschwert.

Wesen: alle

Kosten: -2 QS

Säuregeifer

Das Wesen verursacht bei Nahkampfangriffen zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W3 TP.

Wesen: Chimären, Daimonide, Dämonen

Kosten: -2 QS

Scharfe Krallen I-II

Das Wesen verfügt über sehr scharfe Krallen oder krallenartige Hände. Jede Stufe der Fähigkeit kann 2 Punkte

RS bei einem Gegner ignorieren, sofern dieser RS nicht aus übernatürlichen Quellen stammt.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro Stufe

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit, ggf. Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite 23). Bei der entsprechenden 1W6-Probe wird die SK bei Stufe II dieser Fähigkeit um 1 Punkt gesenkt, bei Stufe III sogar um 2 Punkte. Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen* auf der Stufe der Eigenschaft bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro Stufe

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von 2 auf Verbergen-Proben erhält.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS

Verbindung zum Beschwörer/Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Beschwörer oder Erschaffer. Er kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Beschwörer oder Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro 10 Meilen, die die Verbindung halten soll

Zerbersten

Sollte das Wesen alle seine Lebenspunkte verloren haben, explodiert sein Körper. In einem Radius von 4 Schritt um das Wesen erleiden alle anderen Wesen 4W6+4 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Wesen: Dämonen, Elementare, Golems, Untote

Kosten: -2 QS

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann.

Wesen: alle

Kosten: -3 QS

Sphären

In allen Kulturen Aventuriens macht man sich Gedanken über das Reich der Toten, den Sitz der Götter, die Niederhöhlen und die Entstehung und Formung der Welt. Gemeinhin wird bei den Gelehrten von den Sphären gesprochen, wenn man die diesseitige Welt von den Domänen der Götter, der Dämonen und der Toten trennen will.

Viele Sterbliche streben danach, ein einziges Mal eine dieser mystischen Sphären zu besuchen. Grundsätzlich ist dies aber nicht möglich. Ausnahmen stellen nur die 3. Sphäre, in der alle Lebewesen ihr Dasein fristen, sowie die 4. Sphäre, wohin die Seele nach dem Tod einzieht, dar (sowie in einigen Ausnahmefällen die Paradiese der Götter in der 5. Sphäre).

Das verbreitetste Modell, um den Aufbau der Sphären zu veranschaulichen, ist das *Zwiebelschalenmodell* von Rohal dem Weisen. Das Modell wird heute noch von vielen Magierakademien unterrichtet und gilt sogar innerhalb der Zwölfgötterkirchen als akzeptiert (wobei es längst nicht das einzige Modell ist, siehe Seite 64).

Die nachfolgenden Informationen sind meist Spekulationen und keine absolut gesicherten Wahrheiten. Sie beschreiben die einzelnen Sphären nach der Sicht des Zwiebelschalenmodells.

Allgemeines zu Sphären

Die 1. Sphäre ist die am wenigsten greifbare Sphäre. Kein Sterblicher soll bisher dorthin vorgedrungen sein, um über sie zu berichten, und es scheint so, als würde es auch keinen Weg dorthin geben. Die Aufgabe der Sphäre ist die Bewahrung des Weltengesetzes, auch bekannt als das Mysterium von Kha. Das Weltengesetz entscheidet über grundlegende Handlungsmöglichkeiten der Götter und die Weltordnung und trennt das Sein vom Nicht-Sein. Ohne das Weltengesetz würde die Welt in Chaos versinken, was sicherlich für die Bewohner der 7. Sphäre ein verführerischer Gedanke ist. Aber weder Dämon noch Gott hat das Weltenherz je angetastet. Die einzigen Bewohner dieser Sphäre sollen Kha und Satinav sein. Während Satinav als Hüter der Zeit Teil des Weltengesetzes ist, verkörpert die schildkrötegestaltige Kha in einigen Kulturen das Schicksal und wacht über das Weltengesetz.

Kennzeichnend für die 2. Sphäre sind die Elemente. Alle Elemente sollen hier aus einem Urelement, dem Sumuryl bestehen, welches sich in die sechs derischen Elemente ausformt. Daraus sollen auch die elementaren Zitadellen bestehen, die von der 1. bis in die 3. Sphäre reichen – die Wohnstätten der Elementarherrscher, gottgleicher Wesen, die über die Elemente herrschen. Weiterhin entspringt dieser Sphäre die Schwerkraft, die von den meisten Aventuriern auch Sumus Griff genannt wird. Zum Leidwesen der Götter gelang es den Dämonen vor Äonen, in dieser Sphäre den Dämonenbaum zu pflanzen, ein unheiliges Konstrukt, dessen Äste bereits bis zum Rande der 4. Sphäre reichen. Einst soll der Baum alle Sphären sprengen und so das Ende

der Welt herbeiführen. Obwohl es den Dämonen gelungen ist, bis hierher vorzudringen, gilt die 2. Sphäre dennoch als ein ähnlich schwer zugänglicher Ort wie die 1. Sphäre. Und ob ein Sterblicher hier überleben könnte, ist ungewiss, denn die Urwalten der Elemente drohen alles zu zerreißen. Und wenn es möglich ist, dann sind nur die mächtigsten Zauberer dazu in der Lage.

Bei der 3. Sphäre handelt es sich um die Sphäre der Sterblichen. Hier leben die Menschen und andere Lebewesen. Innerhalb der 3. Sphäre liegen angeblich auch sechs Untersphären, die die höchsten Türme der elementaren Zitadellen darstellen, deren Fundamente in der 1. Sphäre (nach anderen Quellen: in der 2. Sphäre) liegen. Die Zitadellen sind Stoff für Legenden, doch hin und wieder haben die größten Helden ihrer Zeit die Zugänge gefunden und ihre Geheimnisse ergründet.

Das Reich der Toten liegt in der 4. Sphäre. Es gibt jedoch nicht nur ein Totenreich, sondern es existieren hier mehrere nebeneinander, die die Seelen der Verstorbenen unterschiedlicher Kulturen beherbergen. Am bekanntesten sind die Hallen Borons, das Totenreich der Zwölfgöttergläubigen. Aber auch die Orks und andere Kulturen haben ein eigenes Totenreich. Bewacht werden die Eingänge zur 4. Sphäre von mächtigen Wächtern wie Uthar oder Gulgari, die beide Diener Borons sein sollen. Diese Wächter hindern jeden am Eintritt, der hier nicht hingehört, und dies gilt für alle Lebenden. In Borons Hallen soll die Seelenwaage Rethon über die Verstorbenen richten. Je nach Lebenswandel gelangen die Götterfürchtigsten so in die Paradiese und normale Menschen verbleiben in Borons Hallen (bis ihre Seele wieder in einen neuen Körper ohne Erinnerung zurückkehren kann, so zumindest, wenn man die Geweihten der Tsa fragt). Was mit weniger Frommen und Frevlern geschieht, ist nicht näher bekannt. Fest steht aber, dass es mittels mächtiger Magie und Liturgien möglich ist, den eigenen Geist in das Totenreich zu transferieren; allerdings berichten all jene, die es gewagt haben, von unterschiedlichen Erlebnissen und auch die 4. Sphäre sah für jeden Sphärenreisenden anders aus.

Die 5. Sphäre ist die Zitadelle der Götter: Alveran. Auch die meisten nichtzwölfgöttergläubigen Kulturen sind sich darin einig, dass hier der Sitz mächtiger Götter liegt – wenn auch nicht unbedingt der eigenen Gottheit. Einzig und allein wer hier genau über die Sphäre gebietet, darüber herrscht unter den Sterblichen Uneinigkeit. In der Überlieferung des Zwölfgötterglaubens bewohnen die Zwölfe in Alveran einen strahlenden Palast mit zwölf Thronen und behüten ihre Paradiese, wo sie die Seelen ihrer treuesten Diener aufnehmen. Die Mauern Alverans sollen aus Gwen Petryl bestehen, die Waffen der Diener der Zwölfe aus dem legendenumwobenen magischen Metall Eternium. Das Tor zu Alveran, Melliador, soll

Bei der 6. Sphäre handelt es sich um den sogenannten Sternenwall. Eigentlich ist nur die Außenseite dieser Sphäre ein Wall, ein Bollwerk gegen das Chaos der 7. Sphäre und die Dämonen. In der 6. Sphäre sind die Sterne verortet, welche die unterschiedlichen Kulturen Deres auch als Risse im Weltenwall, als Schätze von Phexens Hort, als Augen der sterbenden Götter oder als die Karfunkel der Drachen aus grauer Vorzeit interpretieren. Die Wandelsterne dieser Sphäre sollen die Halbgötter oder zumindest ihre Wohnsitze außerhalb Alverans darstellen, und keine andere Sphäre wird so sehr mit Mada, dem Mond und der Magie in Verbindung gebracht. Kraftfäden, die man in Aventurien auch als Kraftlinien kennt, sollen von hier bis hinunter zur 2. Sphäre reichen. Man erzählt sich, dass hier viele Götterkriege stattgefunden haben, dass die Zwölfgötter den Namenlosen am Sternenwall festgekettet haben und der Gott ohne Namen selbst die Große Bresche in den Wall geschlagen haben soll, um den Dämonen Zutritt zu gewähren. Andere Sagen berichten von den Kindern Madas, den Bashuriden, die sich nach langer Herrschaft auf Dere wieder zurück in

Die 7. und äußerste Sphäre besitzt außer dem Sternenwall auf der Innenseite (zum Schutz der Ordnung) keine Grenze, denn hier herrscht unendliches Chaos. Dieser Ort wird auch als die Niederhöllen bezeichnet und ist die Heimat der Dämonen, wo sich auch die Seelenmühle befinden soll. Die zwölf Erzdämonen sollen hier jeweils ein eigenes Unterreich regieren, so die Überlieferung der Zwölfgötter. Ob weitere Erzdämonen jenseits dieser zwölf existieren, kann niemand genau sagen, doch gibt es immer wieder Anzeichen dafür, dass es noch mehr dieser machtvollen Wesenheiten gibt (schließlich soll auch die Dämonenkrone Borbarads 13 und nicht 12 Strahlen besessen haben). Der Herrscher der 7. Sphäre soll der sagenumwobene Dämonensultan sein, doch niemand weiß genau, ob er ein Märchen ist oder wirklich existiert. Einige Legenden behaupten, er sei einst der mächtigste der Giganten, ein gefallener Gott oder die gebündelte Essenz der Erzdämonen gewesen.

Das Reisen zu den verschiedenen Sphären ist für Sterbliche so gut wie unmöglich. Anders als für den Limbus,



die Welt zwischen den Sphären (siehe Seite 65), gibt es keinen bekannten Zauber, der ein Portal zu einer der Sphären öffnen würde. So bleibt nur der Weg durch den Limbus und die wenigen – meist gut bewachten – Tore, die zu den jeweiligen Sphären führen.

- Die 1. und die 2. Sphäre sind durch ihre Gestalt wohl für alle Sterblichen tödliche Orte. Die Gestalt der 1. Sphäre ist so rätselhaft, dass sie vielleicht keine Form hat, in der Lebewesen existieren können. In der 2. Sphäre bilden sich die Elemente und es herrschen solche Urgezeiten, dass Lebewesen förmlich zerrissen werden.
- Die 4. Sphäre kann gelegentlich durch mächtige Magie oder Liturgien besucht werden. Einige Sphärenkundige können ihren Geist dorthin reisen lassen (z.B. mit dem Zauber Nekrophia), aber ihr Aufenthalt ist meist nur von begrenzter Dauer, da die Sphäre selbst oder deren Wächter den Geist des Reisenden verdrängen und zurückschicken. Lebende (und ihre Geister) werden hier bestenfalls nur für kurze Zeit geduldet. Es ist kein Ort für sie. Ob die Seelen der Verstorbenen mit dem Reisenden sprechen wollen, kommt ganz auf dessen Handlungen und Fragen an.
- Die 5. Sphäre kann ein Sterblicher wohl nicht von selbst erreichen, aber es gibt Legenden, die von einigen wenigen Ausnahmen berichten, in denen die Götter einem Menschen durch das Tor Melliador Eintritt gewährt haben. Was einen Sterblichen in

der Sphäre der Götter erwartet, ist Stoff für zahlreiche Diskussionen zwischen Kirchen und Gelehrten. Oft wird auch erzählt, dass durch die alveranischen Wächter ungebetene Besucher zurückgeschickt oder vernichtet werden.

- Ähnliches gilt für die 6. Sphäre. Doch es gibt hier eine größere Anzahl von Mythen verschiedener Völker, die von einer Möglichkeit berichten, das Madamal und die Wandelsterne zu erreichen. Im gleichen Atemzug erzählen jene Sagen aber auch, dass die 6. Sphäre kein Ort ist, an dem sich gewöhnliche Sterbliche lange aufhalten können. Die Nähe zur 7. Sphäre soll einen schlechten Einfluss auf die körperliche und geistige Gesundheit haben. In fast allen Legenden über die Reisen in die 6. Sphäre spielt ein langer Flug zum Himmel eine Rolle. Einzig den Bashuriden soll es gelungen sein, hier dank ihrer Magie zu überleben.
- In der 7. Sphäre soll Leben unmöglich sein. Legenden berichten zwar ebenfalls von Sterblichen, die sich in den Niederhöhlen aufhielten, aber wer kann schon ewige Qualen auf Dauer überleben? Die einzige Person, von der es heißt, dass sie den Niederhöhlen entkommen sei, ist die Schwarze Zelfe und Legatin des Namenlosen Pardona. Allerdings sollen die Seelen von Verdammten lange Zeit in der sogenannten Seelenmühle allen nur erdenklichen Pein ertragen

Verschiedene Sphärenmodelle

Das **Zwiebelschalenmodell** Rohals, dass die sieben Sphären und den Limbus als Trennraum verdeutlicht, ist nicht das einzige Sphärenmodell:

- Die Weltenspirale, ein Modell des Magiers Durthan von Erkenstein, geht davon aus, dass alle Sphären auf einer Spirale liegen. Sofern man die „Treppenstufen“ der Spirale entdeckt hat, kann man die anderen Sphären auch zu Fuß erreichen. Der Limbus ist in diesem Fall nur eine Abkürzung.
- Yppolita von Gareth, die Zwillingschwester der Kaiserin, prägte in einem ihrer Aufsätze das Pyramidenmodell. Im Großen und Ganzen gleich dem Rohalschen Zwiebelmodell, jedoch mit ein paar Ausnahmen. Die Spitze der Pyramide steht für die 1. Sphäre: klein und ganz oben im Weltengefüge. Die letzte Sphäre ist ganz unten und am größten, jedoch wie das Fundament einer Pyramide doch endlich.
- In seinem Buch Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes beschreibt der berühmte tulamidische Gelehrte Rashman Ali, dass die Sphären und der Limbus im Inneren des menschlichen Körpers zu finden sind. Er misst jedem Körperteil eine Sphäre zu, und ganze anatomische Schulen haben schon versucht, diese exotische Theorie von den Sphären des Leibs zu beweisen.
- Harito al'Venendu, Universalgelehrter und einer der Autoren des berühmten Zauberbuchs Kitab ash Shifa, nimmt an, dass die einzelnen Sphären sich physisch ummanteln. Das Ummantelungsmodell ähnelt zwar auch dem Zwiebelschalenmodell, ist

aber weniger metaphysisch. Würde man tief graben, käme man demnach zur 2. und danach zur 1. Sphäre; steigt man hingegen hoch genug auf, erreicht man die höheren Sphären. Warum sonst sollte man denn die Sterne der 6. Sphäre am Himmel sehen und warum ist das Auge des Praios hoch über den Menschen?

- Nach einer Theorie des Magiers Xaron Mendurian von Punin sind die Sphären Parallelwelten und es ist keineswegs sicher, ob es nur sieben Sphären gibt. Es könnte sogar eine unendliche Anzahl geben. Bislang gibt es aber noch keine Beweise für das Viele-Sphären-Modell.
- Khelbara ay Baburia hängt der Theorie an, dass die Niederhöhlen weniger aus Chaos bestehen, als allgemein angenommen wird, und dass auch die Dämonen physische Formen aufweisen und sogar – ebenso wie die Götter und Halbgötter – eine Art Welt besitzen, in der sie leben. So gibt es in dem Dämonenweltenmodell z.B. eine Belhalhar-Welt, in der Zantim, Shruufya und andere Dämonen des Gefolges dieses Erzdämons zusammenleben.
- In Fasar geht man davon aus, dass keines der bisherigen Sphärenmodelle der Wahrheit entspricht. Insbesondere Thomeg Atherion, die langjährige Spektabilität der Akademie, äußerte sich schon mehrfach sehr abfällig gegenüber einfachen Modellen, ohne jedoch Alternativen zu nennen. Die wenigen Anhaltspunkte seiner Vorstellung gehen wohl zumindest in die Richtung, dass es weitere Welten mit anderen Sphären gibt, die jedoch keine Globulen sind.

Limbus

Der Limbus, auch die Nichtwelt, der Äther, das schweigende Grau oder die Astralebene genannt, ist ein Ort, der zwischen den Sphären liegt. Er kann nur von wenigen erfahrenen Zauberkundigen bewusst aufgesucht werden und birgt deshalb noch viele Geheimnisse, etwa den legendären Orden der Menacoriten, eines Bundes von Magiern, die sich als Wächter des Limbus betrachten.

Allgemeines zum Limbus

- Es gibt verschiedene Limbusebenen, die jeweils zwischen den einzelnen Sphären liegen und die untereinander durch sogenannte Gradienten verbunden sind (im Grunde eine Art Tunnel).
- Die einzelnen Limbusebenen haben weisen zudem mehr oder weniger Tore auf, die zu den einzelnen Sphären führen. Diese Tore können offen oder durch eine Macht wie Götter, Dämonen oder Magie zeitweise oder dauerhaft verschlossen sein. Besonders häufig sind Tore zwischen dem Limbus und der 3. oder 4. Sphäre.
- Der Limbus ist eine lebensfeindliche Umgebung, die alle Lebewesen nach und nach ihrer Kraft beraubt und tötet. Dafür ist der Ort so voller Magie, dass hier eine magische Regeneration leicht möglich ist.

Regeltechnisches zum Limbus

- Der Limbus kann körperlich nur durch Magie betreten werden. Dazu sind Zauber wie der PLANASTRALE, AUGES DES LIMBUS oder ein Patzer bei einem TRANSVERSALIS notwendig.
- Der Limbus ist ein lebensfeindlicher Ort. Jede angefangene Stunde erleidet ein Lebewesen dort 2 SP. Magiekundige sind weniger anfällig, sie erhalten für jede angefangene Stunde nur 1 SP.
- Eine LeP-Regenerationsphase im Limbus ist nicht möglich. Heiltränke wirken aber ganz normal, ebenso die Regeneration von AsP und KaP.
- Wer im Limbus stirbt, dessen Körper löst sich innerhalb einer halben Minute auf und wird eins mit dem Äther.
- Im Limbus altert man nicht, man hat weder Hunger noch Durst, noch braucht man Wasser oder Nahrung. Luft wird ebenfalls nicht zum Leben benötigt (es gibt auch keine im Limbus). Die Zeit verläuft aber grundlegend so wie in der 3. Sphäre.
- Zauber kosten nur die Hälfte der üblichen AsP. Ausnahme sind hier Zauber mit dem Merkmal Heilung. Diese kosten genauso viel wie üblich.
- Zauber sind im Limbus prinzipiell um 1 erleichtert. Zauber mit dem Merkmal Heilung sind stattdessen um 3 erschwert.
- Pro vollendeter Stunde regeneriert ein Zauberkundiger 1W3 AsP im Limbus.
- Es ist möglich, durch ein Limbustor Zauber vom Limbus in eine Sphäre zu schleudern oder umgekehrt. Sobald sich das Tor schließt, ist dies aber nicht mehr möglich und auch aufrechterhaltene Zauber, Flüche und ähnliches, sind gebrochen.

Einige Zauberer benutzen entsprechend diese Möglichkeit als Form der Antimagie, auch wenn sie sehr aufwendig ist.

- Alle Lebewesen und Objekte im Limbus gelten als magisch und können so auch Wesen verletzen, die nur durch Magie verletzbar sind.
- Im Limbus zählt im Kampf der Wille mehr als der Körper, sodass als Leiteigenschaft für PA und FK der Mut gilt.
- Um sich im Limbus zu orientieren, beispielsweise, um ein Limbustor oder einen Gradienten zu entdecken, muss eine Probe auf Orientierung erschwert um 3 gelingen. Eine solche Probe dauert jeweils eine Stunde. Alternativ kann auch der OCULUS ASTRALIS gewirkt werden, um die Probe auf Orientierung zu ersetzen.
- Die GS eines Helden liegt im Limbus bei 500.
- Der Wechsel von einer Limbusebene zu einer anderen erfordert einen Gradienten. Der Wechsel dauert 1 Stunde und ist nur mittels des Zaubers PLANASTRALE möglich. In Richtung der 7. Sphäre kostet der Zauber 4 AsP zusätzlich, in Richtung der 1. Sphäre 8 AsP zusätzlich.
- Um den Limbus zu verlassen, muss entweder ein Limbustor durchschritten (z.B. durch ein geöffnetes AUGES DES LIMBUS) oder der Zauber PLANASTRALE angewandt werden.
- Götterwirken, also Liturgien und Zeremonien, sind im Limbus um 1 zusätzlich erschwert.

Chaotische Effekte beim Zaubern im Limbus

Der Limbus ist ein chaotischer Ort voll ungezügelter Astralenergie, was einige seltsame Effekte beim Zaubern nach sich ziehen kann.

Bei jedem misslungenen Zauber muss mit 1W20 gewürfelt werden. Bei 19-20 wird der Zauber wie ein bestätigter Patzer behandelt.

Bei jedem gelungenen Zauber muss mit 1W20 und gewürfelt und das Ergebnis mit der nachfolgenden Tabelle verglichen werden:

Chaoeffekte

Würfelwurf	Ergebnis
1-8	Nichts Besonderes geschieht.
9	Der Zauber kostet 1W6 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).
10	Der Zauber kostet 1W6 AsP mehr (hat der Zauberer weniger AsP, wird der Überschuss von seinen LeP abgezogen).
11	Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich.
12	Der Zauber wirkt stärker; er bekommt zusätzlich 1W6 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
13	Der Zauber wirkt schwächer; er verliert 1W3 FP (bis zu einem Minimum von 1 FP).

14	Der Zauberspruch verursacht eine Zufallsbegegnungen an (siehe Tabelle Zufallsbegegnungen im Limbus).
15	Der Zauberer bekommt +2W6 AsP dazu, aber erleidet 1 Stufe Schmerz für 5 Minuten
16	Der Zauberer bekommt +2W6 AsP dazu, aber erleidet 1 Stufe Betäubung für 5 Minuten
17	Die Wirkungsdauer verdoppelt sich.
18	Die Wirkungsdauer halbiert sich.
19	Limbuswelle; alle Lebewesen in 2W20 Schritt Reichweite vom Zauberer erleiden 2W6 SP, auch der Zauberer selbst.
20	Limbusquelle; der Zauber erhält sofort 1W6 AsP zurück.

Zufallsbegegnungen im Limbus

Alle 6 Stunden, die ein Held im Limbus verbringt, muss mit 1W20 auf die Tabelle Zufallsbegegnungen im Limbus gewürfelt werden.

In bestimmten Gebieten mit vielen Geistern oder Dämonen kann der Meister das Ergebnis um 5 senken (Geister) oder erhöhen (Dämonen).

Zufallsbegegnungen im Limbus

Würfelwurf	Ergebnis
-4 bis 1	1W3 Geister, die in den Limbus verbannt wurden, begegnen den Helden; die genaue Art legt der Meister fest.
2	nicht oder eine sehr seltene Begegnung (noch mal mit W20 würfeln, bei 20 extrem seltene Begegnung; ein limbusfahrendes Elfenschiff; ein Trollschamane; ein mahrischer Zauberer; eine Flugscheibe unbekannten Ursprungs; ein Bashuride, etc.
3 bis 16	Nichts Besonderes geschieht.
17 bis 18	Die Helden begegnen einem limbusreisenden Zauberer (z.B. einem Menacoriten).
19 bis 25	1W3 niedere Dämonen (bei 1-4 auf W6), die in den Limbus verbannt wurden, oder 1 gehörnter Dämon (bei 5-6 auf W6) begegnen den Helden; die genaue Art legt der Meister fest.

Globulen

Eingebettet im Limbus gibt es eine Vielzahl von Limbusblasen, die man gemeinhin auch Globulen nennt. Dabei handelt es sich um Welten innerhalb der Welt, die ihren eigenen Naturgesetzen folgen. Sie sind meist abgeschottet von der 3. Sphäre und den Sterblichen, doch hin und wieder kann man sie erreichen. Viele Globulen haben sich gar zu einer Legende unter den Bewohnern Aventuriens entwickelt und nur den berühmtesten Entdeckern gelang es je, eine Globule zu erreichen. Einige Globulen existieren bereits seit Beginn der Welt oder bildeten sich im Laufe der Äonen von selbst, andere hingegen wurden von mächtiger Magie erschaffen.

Allgemeines zu Globulen

Globulen sind Blasen im Limbus, die eigene Welten beinhalten. Sie besitzen wie Dere verschiedene Sphären (siehe Seite 62 oder **Regelwerk** Seite 206), aber der Aufbau kann sich gravierend unterscheiden.

- Globulen sind in der Regel nicht miteinander verbunden und besitzen auch kein Portal zur 3. Sphäre nach Dere. Nur in ganz seltenen Fällen gibt es Übergänge, die aber meistens schwer erreichbar sind. Häufiger gibt es Übergänge in die Feenwelten, speziellen Globulen, die in die Reiche der Feen führen, welche deutlich näher an Aventurien liegen (siehe Seite 67). Globulen kann man ansonsten nur durch den Limbus erreichen.
- Naturgesetze sind in Globulen oft nicht gültig oder anders als auf Dere. Manchmal existiert kaum oder gar keine Schwerkraft, die Luft ist extrem dick

und stellt ein zähes Hindernis dar oder Feuer verbrennt niemanden, sondern fühlt sich an wie kühles Wasser. Es kann auch passieren, dass Tag und Nacht deutlich kürzer oder länger ausfallen als in Aventurien.

- Alle Globulen weisen als äußerste Sphäre die 7. Sphäre der Dämonen auf. Allerdings muss die äußerste Sphäre nicht zwangsläufig die siebte sein, da Globulen unterschiedlich viele Sphären besitzen.
- Globulen haben zudem eine Verankerung, die der 1. Sphäre auf Dere entspricht.
- In den meisten Globulen existieren die 2. und die 3. Sphäre, aber auch hier kann es Ausnahmen geben. Eine nicht vorhandene 3. Sphäre ist meist der Tod des Globulenreisenden, da er z.B. dann den Urgewalten der Elemente der 2. Sphäre ausgesetzt ist.
- Alle übrigen Sphären können mit jenen von Dere identisch, aber auch grundlegend anders sein oder gar fehlen. So gibt es Globulen mit einem anderen Sternenhimmel (6. Sphäre), oder welche, in denen es keine Götter gibt und Alveran nicht existiert (5. Sphäre). Globulen, die ab der 5. Sphäre nach außen hin im Aufbau identisch mit dem Sphärenmodell Aventuriens sind, nennt man transquintal kongruent – ein Begriff aus dem Magierbosparano.
- Neben den normalen Globulen, deren Ausdehnung meist recht groß ist, gibt es noch Minderglobulen. Eine Minderglobule ist deutlich instabiler als eine normale Globule und kann auch nach einiger Zeit aufhören zu existieren. Auch räumlich ist sie meist

etwas kleiner. Das bedeutet zwar immer noch, dass sie so groß wie ein ganzer aventurischer Landstrich sein kann, aber auch nur haus- oder zimmergroße Minderglobulen sind vorstellbar. An den Rändern einer Minderglobule scheint die Welt in Nebel oder Dunkelheit zu enden, allerdings ist dies einfach ein Übergang in den Limbus.

Regeltechnisches zu Globulen

- Sollte die Globule über einen anderen Sternenhimmel verfügen, sind Proben auf Sternkunde um bis zu 3 erschwert.
- Sofern der Zeitenfluss durch veränderte Naturgesetze ein anderer als in Aventurien ist, kann auch (nur) Sternkunde (Kalendarium) betroffen sein und sollte entsprechend auch eine Erschwernis von bis zu 3 erhalten.
- Körpertalente können unterschiedliche Erleichterungen oder Erschwernisse erhalten, je nachdem, welche Naturgesetze gelten. Ist beispielsweise die Schwerkraft höher als auf Dere, so könnten Proben auf Kraftakt und Körperbeherrschung erschwert sein. Ist sie dagegen niedriger, könnte sich dies positiv auf Körperbeherrschung (Springen und Laufen) auswirken oder sogar die Reichweite von Sprüngen erhöhen. Je nach Situation sollten Modifikatoren von +3 bis -3 entstehen.
- Andere Talentproben können ggf. ebenfalls um bis zu 3 erschwert werden, wenn der Meister dies für passend hält. Das letzte Wort darüber hat der Spielleiter.
- Magie funktioniert je nach Globule unterschiedlich, oder auch wie in Aventurien (siehe Beispiel Feenwelten rechte Spalte).
- Bei Liturgien kommt es darauf an, ob die Gottheit des Geweihten in der Globule existiert. Sollte die Gottheit existieren, so sind Liturgien/Zeremonien nicht modifiziert. Eine Abwesenheit des Gottes in der Globule sorgt dafür, dass ein Geweihter Liturgien/Zeremonien zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren nur um 3 erschwert wirken kann.

- Die Karmaregeneration während der Regenerationsphase verläuft ebenfalls abhängig von der An- oder Abwesenheit des Gottes. Ist der Gott in der Globule anwesend, findet die Regeneration ganz normal statt; ist er abwesend, regeneriert der Geweihte pro Regenerationsphase 2 KaP weniger (bis zu einem Minimum von 0 KaP).

Bekannte Globulen

- *Das Reich von Zze Tha:* Einst herrschte der Gott-drache Pyrdacor über das große Echtenreich von Zze Tha. Mittels eines mächtigen magischen Rituals wurde Zze Tha aber im 2. Drachenkrieg aus dem Gefüge Aventuriens herausgebrochen. Dort, wo sich heute die Wüste Khôm befindet, soll das Echtenreich gelegen haben, und hin und wieder gibt es Berichte von Abenteurern, die einen Zugang zu der Globule von Zze Tha gefunden haben wollen – aber kaum ein Gelehrter schenkt diesen Berichten Beachtung.
- *Die Welt des Sphärenkönigs Baar:* Eine der größten Globulen soll die Welt des Sphärenkönigs Baar sein. Das adlerköpfige Wesen sammelt durch seine Diener, die sogenannten Sphärenschwingen, in anderen Globulen oder auf Dere Wesen ein, die dann in seiner Arenawelt gegeneinander kämpfen. Baar selbst soll in einem Palast aus Titanium leben, aber zu welchem Zweck er hier aventurische Elfen gegen myranische Neristu, Uthurier gegen Riesländer gegeneinander antreten lässt, ist unbekannt.
- *Die Inseln im Nebel:* Hinter den mystischen Inseln im Nebel verbirgt sich der letzte große Rückzugsort der Hochelfen. Vermutlich haben sie die Inselkette einst selbst geschaffen und zogen sich nach dem Untergang ihres Reiches dorthin zurück. Das Inselreich gestaltet sich aus den Träumen und Mythen der elfischen Bewohner.

Feenwelten

Allgemeines zu Feenwelten

Feenglobulen oder Feenwelten besitzen wie Dere verschiedene Sphären (siehe Seite 62 oder **Regelwerk** Seite 206). Allerdings unterscheidet sich der Aufbau in einigen Bereichen.

- Feenglobulen sind miteinander verbunden und bilden ein zusammenhängendes Reich. Teile davon verändern sich aber im Laufe der Zeit und sind bei einem zweiten Besuch eines Aventuriers in dieser Globule kaum wiederzuerkennen. Viele Feenwelten wirken auf Aventurier wie schöne, warme und liebevolle Orte, andere Globulen hingegen sind düster und gefährlich.
- Zeit verläuft in Feenglobulen meist anders als auf Dere. Zwar gibt es Globulen, in denen die Zeit sich

genauso verhält wie in Aventurien, aber es gibt auch Feenwelten, in denen sie schneller oder langsamer verläuft, was bei einer Rückkehr nach Aventurien bedeutet, dass vielleicht schon Stunden, Tage oder Wochen vergangen sind, obwohl der Held dachte, er wäre nur ein paar Minuten in der Feenglobule gewesen. Der gegenteilige Fall kann auch eintreten: Während eines monatelangen Aufenthalts in einer Feenglobule mag in Aventurien gerade mal eine halbe Stunde vergangen sein.

- Naturgesetze sind in Feenwelten oft nicht gültig oder anders als auf Dere. Manchmal existiert kaum oder gar keine Schwerkraft, die Luft ist extrem dick und stellt ein zähes Hindernis dar, oder

Feuer verbrennt niemanden, sondern fühlt sich an wie kühles Wasser. Es kann auch passieren, dass Tag und Nacht deutlich kürzer oder länger ausfallen als in Aventurien.

- Im Gegensatz zu vielen anderen Globulen liegen die Feenwelten so nah an Dere, dass es Tore zwischen Welten gibt, die beide miteinander verbinden. Diese sogenannten Feentore sind teilweise fest verankert, teilweise entstehen sie aber auch nur für eine kurze Zeit durch feeische Magie. Einige der verankerten Tore lassen sich nur zu bestimmten Zeiten oder durch bestimmte Bedingungen öffnen (z.B. durch magische Worte, eine magische Handlung, um Mitternacht, oder während ein Regenbogen zu sehen ist). Feen können in der Regel immer Feentore öffnen, aber es kann hier Ausnahmen geben, beispielsweise können sie nur bestimmte Tore durchschreiten oder sind an die gleichen Bedingungen wie Sterbliche gebunden.
- Neben Feen gibt es auch Zauber, die das Sphärenreisen erlauben und somit auch einen Zugang zu Feenwelten darstellen. Allerdings reagieren Feen verärgert, wenn Sterbliche sich so Zutritt zu ihrer Heimatwelt verschaffen.
- Alle Feenglobulen weisen als äußerste Sphäre die 7. Sphäre der Dämonen auf. Allerdings muss die äußerste Sphäre nicht zwangsläufig die siebte sein, da Feenglobulen unterschiedlich viele Sphären besitzen.
- Feenglobulen haben zudem eine Verankerung, die der 1. Sphäre auf Dere entspricht.
- Feenglobulen verfügen über kein gewöhnliches Totenreich (4. Sphäre), sodass die Gelehrten annehmen, dass tote Feen in die sagenumwobene Lichtwelt einziehen.
- In den meisten Feenglobulen existieren die 2. und die 3. Sphäre, aber auch hier kann es Ausnahmen geben. Eine nicht vorhandene 3. Sphäre ist meist der Tod des Sphärenreisenden, da er z.B. dann den Urgewalten der Elemente der 2. Sphäre ausgesetzt ist.
- Alle übrigen Sphären können mit jenen von Dere identisch, aber auch grundlegend anders sein oder gar fehlen. So gibt es Feenglobulen mit einem anderen Sternenhimmel (6. Sphäre), oder welche, in denen es keine Götter gibt und Alveran nicht existiert (5. Sphäre).

Regeltechnisches zu Feenwelten

- In Feenwelten erleiden alle Lebewesen, die nicht in den Feenwelten geboren sind, einen Malus von -2 auf SK gegen magische Handlungen von Feenwesen.
- Sollte die Feenwelt über einen anderen Sternenhimmel verfügen, sind Proben auf *Sternkunde* um bis zu 3 erschwert.
- Sofern der Zeitenfluss durch veränderte Naturgesetze ein anderer als in Aventurien ist, kann auch (nur) *Sternkunde* (*Kalendarium*) betroffen sein und sollte entsprechend auch eine Erschwernis von bis zu 3 erhalten.

Bekannte Feenwelten

- Die Anderswelt:** Die bekannteste und eine der größten aller Feenwelten, von Aventuriern oft schlicht Die Feenwelt genannt, ist die Anderswelt. Sie ist ein geheimnisvolles Reich, das bisher kein Sterblicher vollständig bereist hat. Die Anderswelt ist die Heimat zahlreicher Holden, die über verschiedene Königreiche in prächtigen Schlössern herrschen, sowie Feen und Biestingern, die deren Hofstaat bilden. Es gibt aber auch finstere und unheimliche Bereiche, in denen dunkle Feenwesen umhergehen. In einigen Bereichen der Anderswelt soll die Zeit schneller vergehen, als in Aventurien, in anderen dagegen langsamer. Manch ein Besucher, der sein Dorf als junger Mann verließ, kehrte nur einen einzigen aventurischen Tag später als Greis zurück und erzählte von einem glücklichen und langen Leben am Hofe einer Holden. Ebenso gut kann es jedoch auch passieren, dass eine junge Frau verschwindet und erst hunderte von Jahren später in ihre Heimat zurückkehrt, obwohl sie nur wenige Tage in der Anderswelt verbracht hat.
- Das Reich der Tiere:** Hier herrschen Biestinger über andere Feen, beispielsweise Blütenjungfern und Winzlinge. Die Biestinger sind in einer komplizierten Gattungshierarchie verhaftet, und gelegentlich kommt es vor, dass andere, „minderwertige“ Untertanen unterdrückt oder sogar gejagt werden.
- Die gemalte Welt:** Diese Feenwelt ist ein friedlicher Ort voller künstlerisch begabter Feen. Alles sieht hier aus wie einem Ölgemälde entsprungen. Eine Besonderheit der Welt ist das Fehlen der 3. Dimension, sodass selbst Besucher nur aus Länge und Breite bestehen: ein Umstand, an den man sich erst gewöhnen muss.
- Das Düstermoor:** Diese moorartige Welt wird von düsteren Feenwesen bewohnt. Sie locken Sterbliche gerne in Fallen, bedrohen sie oder sind sogar bereit sie zu töten, um ihre Welt zu schützen.

- Proben auf *Orientierung* sind in Feenwelten grundsätzlich um 3 erschwert, da sich gelegentlich die Landschaft verändert und eine Orientierung für Sterbliche allgemein schwierig ist.
- Körpertalente können unterschiedliche Erleichterungen oder Erschwernisse erhalten, je nachdem welche Naturgesetze gelten. Ist beispielsweise die Schwerkraft höher als auf Dere, so könnten Proben auf *Krafttakt* und *Körperbeherrschung* erschwert sein. Ist sie dagegen niedriger, könnte sich dies positiv auf *Körperbeherrschung* (*Springen* und *Laufen*) auswirken oder sogar die Reichweite von Sprüngen

erhöhen. Je nach Situation sollten Modifikatoren von +3 bis -3 entstehen.

- Andere Talente können ggf. ebenfalls um bis zu 3 erschwert werden, wenn der Meister dies für passend hält. Das letzte Wort darüber hat der Spielleiter.
- Magie ist in den Feenwelten in der Regel nicht modifiziert, mit folgender Ausnahme: Zauber mit dem Merkmal Illusion sind zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erleichtert zu wirken.
- Während der Regenerationsphase erhalten Zauberer +2 AsP zurück.
- Bei Liturgien kommt es darauf an, ob die Gottheit des Geweihten in der Feenwelt existiert. Sollte

die Gottheit existieren, so sind Liturgien/Zeremonien nicht modifiziert. Eine Abwesenheit des Gottes in der Feenwelt sorgt dafür, dass ein Geweihter Liturgien/Zeremonien zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren nur um 3 erschwert wirken kann.

- Die Karmaregeneration während der Regenerationsphase verläuft ebenfalls abhängig von der An- oder Abwesenheit des Gottes. Ist der Gott in der Feenwelt anwesend, findet die Regeneration ganz normal statt; ist er abwesend, regeneriert der Geweihte pro Regenerationsphase 2 KaP weniger (bis zu einem Minimum von 0 KaP).

Zeitmagie

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



Die Beeinflussung der Zeit gehört zu den größten Geheimnissen der aventurischen Magie. Den Fluss der Zeit zu verändern vermögen nur die machtvollsten Zauberer. Dies liegt zum einen daran, dass Zaubersprüche zur Zeitmanipulation selten sind und nur wenige Personen, etwa die Verhüllten Meister[•], überhaupt Kenntnis dieser Formeln haben. Zum anderen ist das Wirken von Zeitzaubern anstrengend und schwierig.

Oftmals müssen Anwender nicht nur einen großen Teil ihrer astralen Kräfte einsetzen, um Zeitmagie zu wirken, sondern sie müssen auch immer damit rechnen, dass Satinav selbst die Störung zu verhindern versucht. Der Hüter der Zeit reagiert in der Regel übelläunig gegenüber Zeitstörungen und macht es Zauberern schwer, diese Art

der Zauberei zu wirken. Da er aber selbst an das Schiff der Zeit gekettet ist, kann Satinav nicht direkt einschreiten. Allerdings bemerkt ein Zauberer sehr schnell, dass er an die Grenzen seines Könnens stößt, wenn er zu häufig Temporalmagie einsetzt.

Zeitzauberei funktioniert zwar nach den üblichen Magieregeln, weist jedoch auch noch einige Besonderheiten auf. Insbesondere kann es leicht zu unerwünschten und bisweilen höchst gefährlichen Nebenwirkungen kommen.

Satinavsche Störung

Als satinavsche Störungen bezeichnen Gildenmagier unvorhersehbare Ereignisse beim Wirken von Zeitzaubern. Immer, wenn ein Sterblicher versucht Satinav zu trotzen, kann eine Störung des Zeitgefüges auftreten, was üblicherweise schwerwiegende Konsequenzen für den Zauberanwender nach sich zieht. Die Gelehrten nehmen an, dass es sich dabei tatsächlich um den Versuch des Herrn der Zeit handelt, die Sterblichen an Manipulationen der

Zeit zu hindern. Da Satinav aber ans Schiff der Zeit gekettet ist, kann er nicht direkt eingreifen und den Zeitfrevler bestrafen, sondern ihn nur stören.

Auswirkungen von Temporalzauberei

Regeltechnisch kann jede Zeitmanipulation Störungen nach sich ziehen. Gelungene Zauber sind weniger anfällig, bei einem misslungenen Zauber hingegen ist die Wahrscheinlichkeit für eine satinavsche Störung deutlich höher.

- Sollte ein Zauber mit dem Merkmal Temporal gewirkt werden, so wird mit 1W20 bestimmt, ob es zu einer satinavschen Störung kommt.
- Gelungener Zauber: Zeigt der Wurf eine Augenzahl, die kleiner oder gleich einem Zehntel der für den Zauber eingesetzten AsP ist, so muss noch einmal gewürfelt werden. Ist die Augenzahl wieder kleiner oder gleichgroß dem Zehntel der eingesetzten AsP – also im Grunde ein Bestätigungswurf (siehe **Regelwerk** Seite 20) –, kommt es zu einer satinavschen Störung. In diesem Fall muss mit 1W20 auf der folgenden Tabelle die genaue Störung ermittelt werden. Die eigentliche Wirkung des Zaubers setzt nicht ein, sondern nur die satinavsche Störung!
- Misslungener Zauber: Zeigt der Wurf eine Augenzahl, die kleiner oder gleich einem Zehntel der für den Zauber eingesetzten AsP ist (vor der Halbierung der AsP-Kosten), so kommt es zu einer satinavschen Störung. In diesem Fall muss mit 1W20 auf die folgende Tabelle die genaue Störung ermittelt werden.
- Der Zauber **TEMPORALBANN** kann die Auswirkungen von satinavschen Störungen beseitigen. Alle Störungen wirken mit einer QS von 1W6.



Satinavsche Störung

W20	Störung
1-2	Der Anwender des Zeitzaubers altert um 1W20 Jahre.
3	Der Anwender des Zeitzaubers verjüngt sich 3W20 KR lang. Pro KR wird er ein Jahr jünger. Erreicht er ein Alter von 0, hört er auf zu existieren.
4-5	Alle Lebewesen im Radius von 16 Schritt erstarren in Zeitlosigkeit (wie unter dem Zauber Tempus Stasis). Würfel mit 1W6: Die Wirkung hält 1W6 KR (1), Minuten (2), Stunden (3), Tage (4), Wochen (5) oder Jahre (6) an.
6	Ein Limbustor (wie unter dem Zauber Auge des Limbus) öffnet sich 1 Schritt neben dem Anwender und beginnt damit, alles um sich herum einzusaugen. Das Tor bleibt 1W20 KR aktiv, bevor es sich wieder schließt.
7-8	Alle Lebewesen in einem Radius von 16 Schritt um den Anwender (inklusive des Anwenders) bewegen sich 1W20 Minuten lang wie in Zeitlupe.
9-12	Der Anwender spricht 1W20 Minuten rückwärts.
13	Der Anwender erleidet einen Zeitschock und verliert 2W20 LeP.
14-15	Die Zeitmanipulation verwirrt den Geist des Anwenders. Er erleidet für 1W20 Tage 3 Stufen Verwirrung, die sich bis zum Ende der Wirkung nur durch übernatürliche Effekte wie Magie und Liturgien zeitweilig unterdrücken, nicht aber komplett beseitigen lassen.
16	Der Anwender wird 1W20 x 1W20 x 1W20 Jahre an Ort und Stelle in die Vergangenheit geschleudert. Er erleidet 2W6+13 SP.
17	Neben dem Anwender taucht ein Doppelgänger auf. Es handelt sich um sein eigenes Ich, allerdings aus einer möglichen Zukunft, das in die Gegenwart gezaubert wurde. Das andere Ich ist eine Meisterperson mit eigenen Zielen, jedoch ist sie immer von dem Wunsch erfüllt, das gegenwärtige Ich zu töten und seinen Platz einzunehmen.
18-19	Der Anwender ruft aus Versehen ein Lebewesen aus der Vergangenheit herbei. Das Wesen bleibt für 1W20 KR da und verhält sich in der Regel sehr aggressiv. Die genaue Art legt der Meister fest.
20	Der Anwender und alle Lebewesen in 8 Schritt Radius werden entrückt und verschwinden aus der Zeit. Dies hat ihren sofortigen Tod zur Folge.

Die legendären sieben Formeln der Zeit

Den Sagen der Gildenmagier und anderer Traditionen zufolge gibt es sieben legendäre Formeln der Zeit. Diese mysteriöse Formelsammlung gehört zu den bestgehüteten Geheimnissen der aventurischen Magie. Als die sieben Formeln der Zeit gelten:

- ☞ Chronoklassis
- ☞ Chrononautos
- ☞ Gefäß der Jahre
- ☞ Immortalis Lebenszeit
- ☞ Infinitum
- ☞ Tempus Stasis
- ☞ Unberührt von Satinav

Ganz stimmt dies nicht, denn in Wahrheit muss wohl jeder Zauber, der das Merkmal Temporal beinhaltet, streng genommen als Zeitzauber betrachtet werden. Allerdings sind die aufgeführten sieben Formeln die mächtigsten, und jede für sich stellt im Grunde eine eigene Legende dar. Zauber wie der TEMPORALBANN sind so gut wie unbekannt, da Antimagie gegen eine der sieben Formeln der Zeit praktisch nie praktiziert wurde – sieht man von den wenigen Ausnahmen vergangener Zeitalter und Völker wie der Hochelfen oder der Trolle ab. Früher zählte z. B. auch der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT als eine der sieben Formeln der Zeit. Die neuesten Forschungen rechnen diesen Spruch aber nun der Hellsichtmagie zu. Der Kanon der sieben Formeln der Zeit hat sich im Laufe der Jahrtausende immer wieder gewandelt, aber gerade der IMMORTALIS und der INFINITUM scheinen zum festen Kern dieser Zaubersammlung zu gehören. Diese beiden Sprüche sind sicherlich die legendärsten, beflügeln sie doch die Phantasie nicht nur von Zauberern, sondern von allen Aventuriern gleichermaßen.

Weniger satinavsche Störungen

Wenn du das Risiko einer satinavschen Störung verringern willst, dann hast du zwei Möglichkeiten:

1. Bei gelungenen Zeitzaubern wird nicht gewürfelt, ob es zu einer satinavschen Störung kommt.
2. Bei gelungenen Zeitzaubern wird nicht gewürfelt, ob es zu einer satinavschen Störung kommt. Stattdessen muss bei einer misslungenen Probe ein Bestätigungswurf durchgeführt werden.

Dämonenpakte

Einen Pakt mit einem Erzdämon einzugehen ist für die Verzweifelten oder Machthungrigen eine große Verführung. Der Preis, seine Seele zu opfern und als Frevler oder

Verdammter nicht in die Paradiese der Götter einzuziehen, sondern nach seinem Tod ein Dasein in den Niederhöllen zu fristen, ist zwar für die meisten Rechtschaffenen

ein guter Grund, um nicht einmal auf die Idee zu kommen, einen Dämonenpakt zu schließen, aber es gibt immer wieder Einzelne, die nicht davor zurückschrecken. Die nachfolgenden Regeln beschreiben den Dämonenpakt, den du einerseits für Meisterpersonen benutzen kannst, andererseits damit aber auch Helden darstellen kannst, die unfreiwillig oder bewusst einen Pakt geschlossen haben. Bedenke hierbei aber auf jeden Fall die Spielbarkeit eines solchen Helden in eurer Spielrunde, denn in vielen Gegenden Aventuriens werden Paktierer mit dem Tode bestraft.

Allgemeines zu Dämonenpakten

- ☞ Ein Erzdämon kann einen Sterblichen jederzeit aus seinem Pakt entlassen, wird dies jedoch in der Regel nicht ohne triftigen Grund tun.
- ☞ Solange ein Pakt mit einem Erzdämon besteht, kann kein Pakt mit einem anderen Wesen (z. B. einem Elementarwesen, einer Fee oder einem anderen Erzdämon) geschlossen werden. Der Versuch eines neuen oder weiteren Paktschlusses scheitert immer automatisch und verärgert den erzdämonischen Herren des Paktierers.
- ☞ Bei Pakten muss zwischen Minderpakten und Seelenpakten unterschieden werden. Minderpakte berühren die Seele eines Paktierers zwar, aber er hat seine Seele nicht gänzlich verpfändet, und es ist deutlich leichter, einen solchen Pakt wieder rückgängig zu machen. Dafür bekommt ein Minderpaktierer auch weniger Paktgeschenke und Fähigkeiten. Seelenpaktierer haben hingegen bewusst einen Pakt geschlossen, und ihre Seele wird nach ihrem Tod in den Niederhöhlen landen, sofern der Pakt nicht gebrochen und der Makel des Verdammten beseitigt wurde (siehe unten). Als Gegenleistung bekommen sie deutlich mehr Macht und eine größere Auswahl an Paktgeschenken.

Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke

Der Weg in die Niederhöhlen wird bei einem Seelenpaktierer in den sogenannten **Kreisen der Verdammnis (KdV)** gemessen. Die Anzahl der KdV eines Paktierers ist gleichzeitig sein KdV-Wert, der bei einigen Paktgeschenken eine Rolle spielt. Es gibt sieben Kreise, und jeder Seelenpaktierer beginnt im ersten. Sie sind einerseits ein Zeichen der Macht, die der Paktierer von seinem Erzdämon erhält, andererseits zeigen sie auch an, wie weit er sich von der göttlichen Ordnung bereits entfernt hat. In einen weiteren Kreis steigt auf, wer dies freiwillig wünscht, um z. B. mehr Macht zu erhalten, oder wer seinem Herrn oder seiner Herrin gegenüber versagt hat und deswegen etwas gutmachen muss. Wer schließlich den siebten Kreis erreicht, dessen Seele wird bald endgültig vom dämonischen Herrn eingefordert.

Paktgeschenke sind im Grunde Sonderfertigkeiten, die man nur über einen Pakt erlangen kann.

Kein Seelenpaktierer kann mehr als 7 + KdV Paktgeschenke besitzen. Für Minderpaktierer gilt eine Obergrenze von 3 Paktgeschenken.

Bei Paktgeschenken mit mehreren Stufen zählt jede Stufe als eigenes Paktgeschenk. Der Paktierer, gleich ob Seelen- oder Minderpaktierer, kann mit seinen AP alle Paktgeschenke der Domäne seines Erzdämons oder mit allgemeiner Verbreitung als Sonderfertigkeiten aktivieren, solange er die Voraussetzungen erfüllt. Minderpaktierer gelten dabei als Paktierer im 1. KdV. Nur Paktierer können Paktgeschenke aktivieren.

Paktprobe

Die Paktprobe kommt zum Einsatz, wenn ein Kulturschaffender einen Pakt eingehen will (bei Seelenpaktierern) oder zu einem Pakt verführt wird (in der Regel bei Minderpaktierern). Obwohl Erzdämonen Paktierer auf Dere benötigen, um die Ordnung zu untergraben, gewähren sie nicht jedem Sterblichen ihre Gunst. Am Ende ist für einen Erzdämon der Tod eines Paktierers einkalkuliert und geplant – immerhin will er dessen Seele. Bis es soweit ist, hat der Paktierer aber eine Aufgabe zu erfüllen.

Eine Paktprobe entscheidet darüber, ob ein Kulturschaffender genügend Willen besitzt, um sich in den Augen des Erzdämons als geeignetes Werkzeug anzubieten. Paktproben werden nicht nur beim ersten Paktschluss eingesetzt, sondern auch dann, wenn ein Minderpaktierer zu einem Seelenpaktierer werden möchte oder ein Seelenpaktierer in einen höheren Kreis der Verdammnis aufsteigen will.

Paktprobe für einen Seelenpaktierer

- ☞ Um einen Seelenpakt mit einem Erzdämon einzugehen, muss ein Kulturschaffender die erklärte Absicht dazu äußern und den Erzdämon anflehen, ihn als seinen Diener zu akzeptieren.



- Der angehende Seelenpaktierer muss anschließend eine Probe auf *Willenskraft* –7 ablegen.
- Diese Probe kann durch bestimmte Situationen modifiziert werden (siehe Tabelle **Modifikatoren der Paktprobe**).
- Gelingt die Probe, betritt der Seelenpaktierer den 1. bzw. den nächsten Kreis der Verdammnis. Er bekommt sein Dämonenmal bzw. das bestehende Dämonenmal vergrößert sich. Zudem hat er nun Zugang zu Paktgeschenken des entsprechenden KdV mit der Verbreitung allgemein und der Domäne seines ausgewählten Erzdämons, die er mit AP aktivieren kann.
- Misslingt die Probe, so kommt kein Pakt zustande oder der Kulturschaffende kann keinen weiteren KdV aufsteigen. Er verliert auf der Stelle KdV x W3 LeP. Jemand, der aktuell keinen Pakt geschlossen hat und nicht über einen KdV-Wert verfügt, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen und 4–(QS/2) Stufen Verwirrung hinnehmen.
- Eine Paktprobe dauert nur 1 freie Aktion und kann – theoretisch – solange wiederholt werden wie jede Erfolgsprobe (siehe **Regelwerk** Seite 25). Der Erzdämon kann entscheiden, dass er aktuell keine weiteren Paktproben erlaubt, und erst zu einem späteren Zeitpunkt zustimmen, dass der Kulturschaffende es wieder versuchen darf.

Paktprobe für einen Minderpaktierer

- Um einen Minderpakt mit einem Erzdämon einzugehen, kann ein Kulturschaffender die erklärte Absicht dazu äußern und den Erzdämon anflehen, ihn als seinen Diener zu akzeptieren. Es ist jedoch auch möglich, zu einem solchen Pakt gezwungen zu werden, oder ihn beispielsweise durch den Genuss dämonischer Rauschmittel oder das Lesen dämonischer Bücher zu erlangen. Oft wird der Pakt ohne das Wissen des Paktierenden geschlossen. Dafür ist ein Minderpakt auch leichter wieder zu brechen, und die Seele des Paktierers ist nicht vollends an einen Erzdämon verpfändet.
- Wer einen Minderpakt eingehen will, muss eine Probe auf *Willenskraft* –3 ablegen.
- Diese Probe kann durch bestimmte Situationen modifiziert werden (siehe Tabelle **Modifikatoren der Paktprobe**).
- Gelingt die Probe, wird der Kulturschaffende zu einem Minderpaktierer. Er bekommt kein Dämonenmal, aber er hat nun Zugang zu Paktgeschenken, die eine Verbreitung von allgemein und der Domäne seines erwählten Erzdämons haben. Er kann nur Paktgeschenke wählen, die im 1. KdV wählbar sind.
- Misslingt die Probe, so kommt kein Pakt zustande. Der Kulturschaffende verliert auf der Stelle 1W3 LeP. Zudem muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen und 3–QS/2 Stufen Verwirrung hinnehmen.

- Eine Paktprobe dauert nur 1 freie Aktion und kann – theoretisch – solange wiederholt werden wie jede Erfolgsprobe (siehe **Regelwerk** Seite 25). Der Erzdämon kann entscheiden, dass er aktuell keine weiteren Paktproben erlaubt, und erst zu einem späteren Zeitpunkt zustimmen, dass der Kulturschaffende es wieder versuchen darf.
- Wenn ein Minderpakt nicht freiwillig geschlossen wird, wird die Paktprobe von der Ursache ähnlich einer Gift- oder Krankheitsprobe gegen den Kulturschaffenden abgelegt. Der genaue Mechanismus der Paktprobe ist bei unterschiedlichen Ursachen angegeben.

Modifikatoren der Paktprobe

Situation	Modifikator
Jede Stufe Dämonische Auszeichnung	+1
Geschlossener Minderpakt mit gleichem Erzdämon*	+1
Geschlossener Minderpakt mit anderem Erzdämon*	–2
Früherer Pakt mit anderem Erzdämon*	–3
Früherer Pakt oder Minderpakt mit gleichem Erzdämon, zwischenzeitlich Pakt gebrochen*	–5
Früherer Minderpakt mit anderem Erzdämon*	–1
Starke Emotionen (Wut, Verzweiflung, Hass), die den Paktschluss begünstigen	+1 bis +2
Paktvermittlung durch einen niederen Dämon**	+1
Paktvermittlung durch einen gehörnten Dämon mit bis zu 5 Hörnern**	+2
Paktvermittlung durch einen gehörnten Dämon mit mehr als 5 Hörnern**	+3
Paktprobe mit dem Erzdämon ist schon einmal misslungen***	–2 je weiterer Versuch

*) Nur einer der Modifikatoren kann gelten (immer der ungünstigste Modifikator).

**) Die Paktvermittlung ist ein Dienst von Dämonen und kann nur Pakte zu Erzdämonen der gleichen Domäne wie jener des paktvermittelnden Dämons unterstützen.

***) Dieser Modifikator wird wieder auf 0 gesetzt, sobald die Paktprobe zu dem ausgewählten Erzdämon gelingt.

Zeit*	Modifikator
Namenlose Tage	+1
Monat der Gottheit, die der Gegenspieler des Erzdämons ist	–1

*) Nur einer der Modifikatoren kann gelten (immer der ungünstigste Modifikator).

Ort*	Modifikator
Unheiligtum des Erzdämons, mit dem der Pakt geschlossen wurde	+2
Geweihter Boden	-1
Zweifachgeweihter Boden	-3
Heiliger Boden	-5

*) Nur einer der Modifikatoren kann gelten (immer der ungünstigste Modifikator).

Seelenpakt

Der klassische Seelenpakt ist ein bewusstes Herbeiführen eines Bündnisses mit einer niederhöllischen Macht. Ein Kulturschaffender verpfändet dabei seine Seele und wird zu einem Verdammten, der von den Paradiesen der Götter ausgeschlossen wird, dafür aber große Macht durch seinen erzdämonischen Patron erhält.

Vorteile eines Seelenpaktes

- Die Anrufungsschwierigkeit von Dämonen der Domäne des ausgewählten Erzdämons wird pro KdV um 1 erleichtert.
- Seelenpaktierer können sich allgemeine Paktgeschenke und Paktgeschenke der Domäne ihres Erzdämons aussuchen. Sie müssen dabei aber die Voraussetzungen erfüllen und die AP des Paktgeschenks bezahlen. Für sie gilt eine Begrenzung in Höhe von 7 + KdV Paktgeschenken (siehe **Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke**).
- Der Seelenpaktierer kann einen Dämon aus der Domäne seines Erzdämons zwingen, wieder in die 7. Sphäre zurückzukehren (siehe **Austreiben durch Paktierer**). Diese Fähigkeit kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden.
- Seelenpaktierer können die Kontrolle über Dämonen aus der Domäne ihres Erzdämons übernehmen, die sie selbst nicht beschworen haben (siehe **Kontrollübernahme durch Paktierer**). Diese Fähigkeit kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden.

Nachteile eines Seelenpaktes

- Seelenpaktierer erhalten einen Makel und werden zu Verdammten (siehe **Makel**).
- Seelenpaktierer erhalten beim Paktschluss eine Persönlichkeitsschwäche oder eine Schlechte Eigenschaft nach Meisterentscheid, die passend für die Domäne ihres gewählten Erzdämons ist. Verfügen sie bereits über einen passenden Nachteil, kann der Meister auch bestimmen, dass bei Persönlichkeitsschwächen die Erschwernisse um 2 steigen und bei Schlechten Eigenschaften die Probe auf Willenskraft um 2 zusätzlich erschwert ist.
- Seelenpaktierer werden gegenüber karmalen Objekten und geweihten Orten wie Dämonen aus der Domäne ihres Erzdämons behandelt. Sie nehmen entsprechend Schaden durch die Berührung solcher Objekte, durch karmalen Waffenschaden und

durch den Aufenthalt an passenden Orten (siehe **Karmale Objekte**).

- Seelenpaktierer verlieren den Vorteil **Geweihter** und alle anderen Vorteile, die damit verbunden sind (im Detail ist dies Meisterentscheid). Sie bekommen dafür alle AP zurück, die sie für diese Vorteile aufgewandt haben. Ihre Karmaenergie sinkt auf 0, sie können zudem keine liturgischen Fähigkeiten mehr einsetzen oder Karmaenergie regenerieren.
- Seelenpaktierer gelten nicht mehr als ihrem Pantheon gegenüber initiiert.

Minderpakt

Ein Minderpakt (oder Minderer Pakt) ist ein Pakt, der von einem Kulturschaffenden nicht zwangsweise bereitwillig eingegangen wird, sondern den er auch durch andere Umstände erhalten kann. Dies umfasst unter anderem Zwang, bestimmte Rauschmittel, das Lesen von Büchern, die dem Erzdämon wohlgefällig sind, seltene magische Rituale, den längeren Aufenthalt in einem Unheiligtum und die Vermittlung durch einen Seelenpaktierer.

Vorteile eines Minderpaktes

- Minderpaktierer können sich allgemeine Paktgeschenke und Paktgeschenke der Domäne ihres Erzdämons aussuchen. Sie müssen dabei aber die Voraussetzungen erfüllen und die AP der Paktgeschenke bezahlen. Für sie gilt eine Begrenzung in Höhe von 3 Paktgeschenken (siehe **Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke**).
- Minderpaktierer gelten gegenüber karmalen Objekten wie Kulturschaffende ohne Pakt. Sie nehmen weder speziellen Schaden durch Berührung von karmalen Objekten noch durch geweihte Waffen oder heiligen Boden (siehe **Karmale Objekte**).

Nachteile eines Minderpaktes

- Minderpaktierer erhalten einen Makel und werden zu Frevlern (siehe **Makel**).
- Minderpaktierer erhalten beim Paktschluss eine Persönlichkeitsschwäche oder eine Schlechte Eigenschaft nach Meisterentscheid, die passend für die Domäne ihres gewählten Erzdämons ist. Verfügen sie bereits über einen passenden Nachteil, kann der Meister auch bestimmen, dass bei Persönlichkeitsschwächen die Erschwernisse um 1 steigen und bei Schlechten Eigenschaften die Probe auf Willenskraft um 1 zusätzlich erschwert ist.
- Minderpaktierer verlieren den Vorteil **Geweihter** und alle anderen Vorteile, die damit verbunden sind (im Detail ist dies Meisterentscheid). Sie bekommen dafür alle AP zurück, die sie für diese Vorteile aufgewandt haben. Ihre Karmaenergie sinkt auf 0, sie können zudem keine liturgischen Fähigkeiten mehr einsetzen oder Karmaenergie regenerieren.
- Minderpaktierer gelten nicht mehr als ihrem Pantheon gegenüber initiiert.

Karmale Objekte

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex Gesegnete und geweihte Objekte.



Berührungsschaden: Wie wirkt sich das Objekt bei einer Berührung durch Dämonen oder andere Wesen aus, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren?

Waffenschaden: Welchen Schaden erleiden Dämonen (oder andere Wesen, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren) durch gesegnete/geweihte/zweifachgeweihte/heilige Waffen?

Auraschaden: Was geschieht mit Dämonen (oder anderen Wesen, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren), wenn sie sich auf gesegnetem/geweihtem/zweifachgeweihtem/heiligem Boden oder in einem Tempel aufhalten? Hierbei muss kein Bodenkontakt bestehen: Dämonen (oder andere Wesen, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren) erleiden den Schaden an ihrer Aura, wenn sie sich in einem Tempel aufhalten.

Gesegnet

Berührungsschaden: Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfrunde schädlicher. In der ersten Kampfrunde sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1, in der dritten 1W3+2. Von der jeweiligen Gegengottheit gesegnetes Material verdoppelt den Schaden. Nach 3 Kampfrunden Körperkontakt mit Dämonen werden gesegnete Materialien zerstört.

Waffenschaden: kein Nutzen

Auraschaden: gibt es nicht

Geweiht

Berührungsschaden (nur bei Objektweihe): Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfrunde schädlicher. In der ersten Kampfrunde sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1, in der dritten 1W3+2 usw. Von der jeweiligen Gegengottheit geweihtes Material verdoppelt den Schaden.

Waffenschaden (nur bei Objektweihe): Angriffe mit geweihten Waffen bewirken bei Dämonen regulären Schaden. Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelte Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Auraschaden (nur bei Bodenweihe und Tempelweihe): Pro Minute auf geweihtem Boden oder in einem Tempel erleiden Dämonen 1W6 SP. Sind Boden oder Tempel der Gegengottheit des Dämons geweiht, verdoppelt sich der Schaden.

Zweifachgeweiht

Berührungsschaden: gibt es nicht

Waffenschaden: gibt es nicht

Auraschaden: Pro 10 KR auf zweifachgeweihtem Boden erleiden Dämonen 1W6 SP. Bei zweifachgeweihtem Boden der Gegengottheit verdoppelt sich der Schaden.

Heilig

Berührungsschaden: Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W6 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfrunde schädlicher. In der ersten Kampfrunde sind es noch 1W6 SP, in der zweiten 1W6+1, in der dritten 1W6+2 usw. Von der jeweiligen Gegengottheit geheiligtes Material verdoppelt den Schaden.

Waffenschaden: Angriffe mit heiligen Waffen bewirken bei Dämonen regulären Schaden. Angriffe mit heiligen Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelte Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Auraschaden: Pro KR auf heiligem Boden erleiden Dämonen 1W6 SP. Bei heiligem Boden der Gegengottheit verdoppelt sich der Schaden.

Geweihte Waffen

Eine geweihte Waffe kann sowohl als echte Waffe wie auch als geweihter Gegenstand Schaden verursachen (Berührungsschaden und Waffenschaden). Es kommt auf den Einsatz des Gegenstandes an. Wer einen Rondrakamm einem Dämon beispielsweise nur auf die Stirn legt, richtet damit in der ersten Kampfrunde 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1 SP usw. an. Nutzt ein Held den Rondrakamm stattdessen als Waffe, verursacht die Waffe die üblichen TP eines Rondrakamms. Gesegnete Waffen gibt es grundsätzlich nicht. Der Objektsegen wird dafür nicht verwendet.



Makel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex Aventurische Liturgien.



Frevler

Im Gegensatz zu den Eid- und Schwurbrechern haben Frevler nicht nur ihr Wort gebrochen, sondern sich götterlästerlich und frevlerisch verhalten. Der Frevler-Makel wird üblicherweise durch die Exkommunikation oder den direkten Willen einer Gottheit auferlegt. Gründe dafür sind vor allem:

- Angriff auf Geweihte der eigenen Religion
- Zerstörung und Schändung von Tempeln und heiligen Orten der eigenen Religion
- heilige Tiere töten, auch wenn die eigene Religion es verbietet
- andere Personen zu Freveln gegenüber der eigenen Religion überreden
- Minderpakte

Konsequenzen: hilfreiche Segnungen wirken nicht mehr auf den Frevler, hilfreiche Liturgien, die auf den Frevler gewirkt werden sollen, sind um 3 erschwert; nach ihrem Tod wandert die Seele selten in ein Totenreich, sondern verbleibt fast immer als ruheloser Geist auf Dere.

Buße: harte Strafe

Verdammter

Um den Makel des Verdammten zu erlangen, muss jemand nicht nur gegen die Prinzipien seiner Götter verstoßen, sondern seine Seele verpfändet haben. Dies gilt insbesondere für Dämonenpaktierer und Geweihte des Namenlosen. Durch den Paktschluss oder die erste Selbstopferung wird ihre Seele mit dem Makel des Verdammten belegt.

Darüber hinaus können Geweihte mittels der Zeremonie Anathema oder Götter durch direktes Eingreifen eine Person verdammen.

Konsequenzen: Hilfreiche Liturgien von Geweihten können nicht mehr auf Verdammte gewirkt werden; Verdammten ist der Zutritt in ein Totenreich verwehrt, sie können nach ihrem Tod nur als ruhelose Geister umhergehen oder verbringen ihre Zeit bis ans Ende aller Tage in den Niederhöllen oder den Gefilden des Namenlosen.

Buße: Nur ein Gott persönlich kann einen Verdammten erlösen.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Ein Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis könnte also beispielsweise 3 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenks-Fähigkeiten am Tag ignorieren, jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet.

Dämonische Auszehrung baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP (und falls vorhanden 1 AsP) weniger; alle Proben sind um 1 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 1 erleichtert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP (und falls vorhanden auch nur die Hälfte an AsP); alle Proben sind um 2 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 2 erleichtert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); alle Proben sind um 3 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um 3 erleichtert.
Stufe IV	Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen immer noch möglich und um 4 erleichtert.

Das Dämonenmal

Seelenpaktierer (nicht jedoch Minderpaktierer) erhalten nach dem Schluss ihres Paktes mit dem 1. Kreis der Verdammnis ein sogenanntes Dämonenmal. Dieses Mal ist ein Symbol für den Pakt und passend zum jeweiligen Erzdämon gestaltet. In der Regel handelt es sich dabei um eine Veränderung des Körpers, in seltenen Fällen sind aber auch andersartige Dämonenmale möglich.

- Allen Malen ist gemein, dass sie zwar zu Beginn subtil sein können, mit steigenden KdV aber immer größer werden und in allen Fällen durch Untersuchungen entdeckt werden können. Um ein Dämonenmal bei einer Untersuchung zu entdecken, ist eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) erleichtert um KdV nötig.

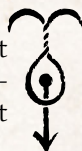
• Sollte ein Paktierer permanente Stufen Dämonische Auszehrung erleiden, reduzieren diese die Stufen, die ein Paktierer erhalten kann, bevor Auszehrungsstufen eine wirkliche Auswirkung haben. Die bedeutet auch, dass die Paktierer mit einem niedrigen KdV-Wert eventuell bei 2 oder mehr permanenten Stufen sofort Stufen von Dämonischer Auszehrung aufweisen, die aktiv ist, solange er das Paktgeschenk wirkt.

- Das Dämonenmal kann nicht entfernt werden, auch nicht durch chirurgische, magische oder karmale Eingriffe, solange der Seelenpakt besteht. Sollte es dennoch entfernt werden, entsteht es innerhalb 1 KR wieder, möglicherweise an einer anderen Stelle des Körpers.
- Ein Dämonenmal bringt keine regeltechnischen Vorteile. Der Nachteil besteht darin, dass man als Paktierer erkannt werden kann.

Beispielhafte Dämonenmale

Blakharaz

- Auf Armen, Brust und Hals wird die Haut schorfig und es sprießen langsam schwarze Federn, die bei Kontakt mit Sonnenlicht fortwährend jucken.
- In der Mundhöhle, dem Rachen und auf der Zunge bilden sich glimmende, zunehmend heiße Kohlen aus dem Fleisch.
- Der Paktierer spricht zunehmend mit wahrnehmbarer Schwere, so als würde sein Hals von einem Galgen zgedrückt. Später treten zusätzlich permanente Abdrücke hervor.



Belhalhar

- Eine immerfort blutende Wunde tut sich auf dem Körper auf und wächst mit jedem Kreis, bis alle Haut schließlich abreißt und einen wahrlich nackten Körper zurücklässt.
- Zwei Paare unnützer Stummelärmchen wachsen nach und nach aus dem Torso. Später zucken sie eifrig, als wollten sie zerreißen und malmen.
- Die Paktiererin wird von Gewaltfantasien heimgesucht, die sie nach und nach dazu zwingen, jegliche Bekanntschaft im Geiste zu zerlegen. In zunehmendem Maße ist sie psychisch dazu gezwungen, ihrem Umfeld jedes Detail mitzuteilen.



Charyptoroth

- Mit jedem Kreis geht dem Paktierer weiter die Fähigkeit verloren, willentlich Gesichtsmimik auszudrücken. Etwa werden seine Augen starr und sein Mund hängt lose offen, wie bei einem Fisch.
- Die Gliedmaßen erscheinen zunehmend knochenlos und grotesk biegsam. Allerdings glitschen sie immer so, dass daraus kein Nutzen zu ziehen ist.
- Ein Meeresrauschen nistet sich im Gehörgang ein und Wasser beginnt in einem stetigen Strom aus beiden Ohrmuscheln zu tropfen.



Lolgramoth

- Die Augen der Paktiererin sind zunehmend dunkel unterlaufen, produzieren unkontrolliert Schleim, und tränen beim geringsten Anlass.
- Die Zunge spaltet sich, nimmt eine unnatürliche Farbe an und scheint sich gelegentlich auch gegen den Willen des Paktierers zu niederträchtigen Aussagen zu formen.
- Eine mitleidlose innere Nervosität lässt die Paktiererin nie ruhig sitzen und zerrüttet ihre



Konzentrationsfähigkeit, bis schließlich selbst simples ruhiges Atmen zum Kampf wird.

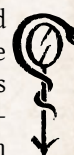
Thargunitoth

- Die Augen verrotten nach und nach wie faule Äpfel und fallen schließlich heraus, um zwei schwarze Höhlen zu hinterlassen, die durch jeden Schleier hindurch gesehen werden können.
- Der Paktierer kann nicht mehr träumen. Durch die psychische Belastung entwickelt er allerhand Neurosen, die an alltägliche Stresserfahrungen anknüpfen und diese zwanghaft nachspielen.
- Nach und nach löst sich das Fleisch von den Knochen der Paktiererin, bis nur ein wandelndes Skelett übrigbleibt.



Amazeroth

- Ein drittes Auge wächst auf der Stirn und zeigt seiner Trägerin manchmal Dinge, die nur in den Windungen ihres Verstandes existieren. Manchmal dreht es sich nach innen und löst eine verwirrende Schleife von Echos der eigenen Gedanken aus.
- Der Kopf des Paktierers wirkt auf Lebewesen von Zeit zu Zeit wie ein Spiegel, der sie mit einem Träger ihres eigenen Gesichtes konfrontiert.
- Mit zunehmender Häufigkeit werden Wortzusammenhänge für die Paktiererin unentzifferbar, sobald sie sie ein zweites Mal zu lesen oder verstehen versucht.



Nagrach

- Immer, wenn der Paktierer jemanden oder etwas verletzt, blüht auf seinem Körper das gleiche Wundmal und weigert sich, je nach Kreis, für eine immer längere Zeit, zu heilen.
- Die Paktiererin friert immer und strahlt Kälte aus, die von Kleidung nicht gelindert werden kann. Beginnend an den Spitzen der Finger oder Zehen breiten sich Erfrierungserscheinungen auf seinem Körper aus.
- Nur das rohe blutige Fleisch selbst erlegter Beute kann den Paktierer nähren und er wird lautstark danach verlangen, sollte er für längere Zeit keines bekommen.



Asfaloth

- Die Anzahl der Finger der Paktiererin scheint sich jeden Tag zu ändern und ohne Muster oder Sinn erscheinen Münder und Augen mal hier und mal da auf ihrem Körper.
- Mit der Anzahl der Kreise muss der Paktierer zunehmend Konzentration aufbringen, um seine Körperform solide zu halten. Am Anfang sackt er mal versehentlich teilweise zusammen, am Ende wird er gar zu einer unförmigen Fleischamöbe.
- Ist die Paktiererin jüngst anderen Lebewesen begegnet, wacht sie manchmal mit einer grotesken Auswahl deren ästhetischer Merkmale auf.



Tasfarelel

- Die Organe werden zu Kristall. Mit jedem Kreis brechen sie weiter aus dem Torso hervor und streuen wie Krebs gläserne Geschwüre über den Körper.
- Die Seele des Paktierers pendelt sich auf eine Logik der Umsatzmaximierung ein, die jegliche nicht von Selbstsucht motivierte Handlung zunehmend schwieriger macht und mit einem schrittweisen Verlust der Empathie einhergeht.
- Alles, was die Paktiererin begehrt, wird bei langem Hautkontakt zu wertlosem Dreck.



Mishkara

- Im Haar, statt Haar oder zwischen den Schuppen des Paktierers wachsen vereinzelt kleine Pusteln, die manchmal aufplatzen und einen Verwesungsgeruch verströmen, der Insekten anzieht.
- Die Paktiererin verspürt in steigendem Maße das Bedürfnis, sich zu verstümmeln, da ihr jeder gesunde Körperteil als Last erscheint.
- Der Paktierer (jeglichen Geschlechts) blutet unregelmäßig, aber mindestens einmal pro Kreis in jedem Mondzyklus. Zunehmend kriechen dabei auch Würmer, Larven und Parasiten aus den Genitalien.



Agrimoth

- Jeglicher Kontakt mit Wasser bringt die entsprechende Hautstelle zum Bluten und Eitern. In höheren Kreisen gilt dies sogar für Tränen, Schweiß und Urin.
- Finger- und Zehennägel sowie Zähne werden zu Metall. Nach und nach versteifen sich zudem alle Gelenke des Körpers, während sich das gesamte Skelett umwandelt.
- Die Haut wird zunehmend seltsam empfindlich und neigt zu Rissen. Zudem blutet die Paktiererin Sand.



Belkelel

- Aus den geschwollenen Brustwarzen des Paktierers quillt zu jeder Zeit ein süßlich stinkendes, schwarzes Sekret.
- Die Paktiererin strahlt eine Aura aggressiver, gewalttätiger Sexualität aus, von der sich alle Lebewesen akut bedroht fühlen.
- Der Paktierer ist gegenüber allem und jedem apathisch. Lediglich das Erleiden und Zufügen von Schmerzen treibt ihn zu unkontrollierten Gefühlsausbrüchen.



Aphasmayra

- Dem Paktierer wachsen Schnurrhaare, die bei jeglicher unbedachten Berührung Überreizung und Verwirrung auslösen können.
- Der Körper der Paktiererin sondert einen zunehmend starken, ranzigen Raubtiergeruch aus, der Tiere aufwühlt und sogar zu Präventivangriffen motivieren kann.

- Die Fingernägel werden abnorm lang und scharf, bis schließlich keine Faust mehr geballt und nichts mehr festgehalten werden kann, ohne die eigene Hand zu zerschlitzen.

Aphestadil

- Der Paktierer vergisst laufend Namen, da er das Gefühl hat, nichts sei mehr seiner langfristigen Aufmerksamkeit wert. Dies geht letztlich so weit, dass Namen und Bezeichnungen es nicht mehr von einem Teil des Satzes in den nächsten schaffen und ständig ersetzt werden.
- Die Paktiererin leidet unter Sekundenschlaf.
- Der Paktierer empfindet seine Beine wie Bleiblöcke. Auch wenn es keine echten körperlichen Einschränkungen gibt, fällt ihm jeder Schritt, jede Bewegung psychisch merklich schwer.

Heskatet

- Manche Teile des Körpers scheinen schneller zu altern als andere, sodass die Paktiererin in einer verstörenden Mischung teils jugendlich, teils greisenhaft aussieht.
- Durch den Bauchnabel des Paktierers lässt sich scheinbar in den Limbus blicken. In höheren Kreisen wächst das Fenster, bis schließlich der ganze Körper verschlungen wird.
- Jegliches Gefühl für Zeit geht der Paktiererin nach und nach verloren, bis es ihr vorkommt, als seien ihre Erinnerungen Zukunftsvisionen, sie lebe ein einziges Déjà-vu und ihre Vergangenheit sei eine Lüge, habe sie sich doch eben erst im Raum-Zeit-Gefüge manifestiert.



Kontrollübernahme durch Paktierer

Seelenpaktierer können versuchen, Dämonen der Domäne ihres Erzdämons zu übernehmen.

- ☞ Dazu muss ihnen eine Probe auf *Willenskraft* modifiziert um die SK des Dämons gelingen.
- ☞ Diese Probe kann durch verschiedene Modifikatoren beeinflusst werden (siehe Tabelle **Modifikatoren bei der Übernahme der Kontrolle**).
- ☞ Der Dämon darf sich zu Beginn des Übernehmens maximal 8 Schritt entfernt befinden.
- ☞ Das Übernehmen dauert 7-QS KR.
- ☞ Gelingt die Probe, wurde der Dämon übernommen. Er erfüllt noch so viele Dienste, wie der bisherige Beschwörer übrig hatte -1 (mindestens aber 1 Dienst).
- ☞ Misslingt die Probe, wendet sich der Dämon 24 Stunden lang gegen den Paktierer. Dies kann je nach Dämon bedeuten, dass dieser den Paktierer angreift oder Zauber und andere Kräfte einsetzt. Der Dämon unterbricht dies nur, wenn sein Beschwörer ihm einen anderen Befehl erteilt und einen Dienst aufwendet.

Modifikatoren bei der Übernahme der Kontrolle

Dämon	Modifikator
Niederer Dämon	-1
Gehörnter Dämon mit bis zu 5 Hörnern	-3
Gehörnter Dämon mit mehr als 5 Hörnern	-5

Austreiben durch Paktierer

Seelenpaktierer können versuchen, Dämonen der Domäne ihres Erzdämons auszutreiben.

- ☞ Dazu muss ihnen eine Probe auf *Willenskraft* modifiziert um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons gelingen.
- ☞ Diese Probe kann durch verschiedene Modifikatoren beeinflusst werden (siehe Tabelle **Modifikatoren beim Austreiben**).
- ☞ Der Dämon darf sich zu Beginn des Austreibens maximal 8 Schritt entfernt befinden.
- ☞ Das Austreiben dauert 7-QS KR.
- ☞ Gelingt die Probe, ist der Dämon ausgetrieben.
- ☞ Misslingt die Probe, wendet sich der Dämon 24 Stunden lang gegen den Paktierer. Dies kann je nach Dämon bedeuten, dass dieser den Paktierer angreift oder Zauber und andere Kräfte einsetzt. Der Dämon unterbricht dies nur, wenn sein Beschwörer ihm einen anderen Befehl erteilt und einen Dienst aufwendet.

Modifikatoren beim Austreiben

Dämon	Modifikator
Niederer Dämon	+/-0
Gehörnter Dämon mit bis zu 5 Hörnern	-2
Gehörnter Dämon mit mehr als 5 Hörnern	-4

Paktbruch

Irgendwann mag der Zeitpunkt gekommen sein, wo ein Paktierer sich entschließt den Pakt zu beenden. Sei es, weil er um seine Seele fürchtet, eingesehen hat, dass er sich mit den falschen Mächten eingelassen hat, oder er als Minderpaktierer einen unfreiwilligen Pakt beenden will. Darüber hinaus kann es auch sein, dass der Paktierer von jemandem gezwungen wird, den Pakt zu brechen.

Für alle diese Fälle kannst du folgende Regeln für den Paktbruch verwenden.

Möglichkeiten des Paktbruchs

Es gibt im Grunde nur eine sehr begrenzte Anzahl an Möglichkeiten, um einen Pakt zu brechen. Je nachdem, ob ein Pakt freiwillig oder unfreiwillig den Pakt gebrochen werden soll, hat dies auf die einzelnen Proben Auswirkungen (siehe Tabelle **Paktbruch**).

- ☞ Auf den Paktierer kann die Zeremonie Dämonenpakt brechen gewirkt werden. Bei der Probe kommen die Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren der Paktbruchprobe** zur Anwendung.
- ☞ Auf den Paktierer kann das Ritual Dämonenpakt beenden gewirkt werden. Bei der Probe kommen die Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren der Paktbruchprobe** zur Anwendung.
- ☞ Der Paktierer versucht durch seine eigene Willenskraft den Pakt zu brechen. Dies ist nur möglich, wenn der Paktierer sich dazu freiwillig entschließt. Er kann dazu nicht gezwungen werden. In diesem Fall muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen. Bei der Probe kommen die Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren der Paktbruchprobe** zur Anwendung.
- ☞ Ein Gott schreitet mit einem Großen Wunder ein und beendet den Pakt, oder andere Möglichkeiten nach Meisterentscheid.

Scheitern des Paktbruchs

Sollte der Paktbruch misslingen, drohen dem Paktierer ersthafte Konsequenzen.

- ☞ Wollte der Paktierer den Pakt nicht freiwillig brechen, sondern wurde dazu gezwungen, erleidet er 1W6 SP am Ende des gescheiterten Versuchs.
- ☞ Wollte der Paktierer den Pakt freiwillig brechen, erleidet er am Ende des gescheiterten Versuchs 5W6 SP (bei einem Versuch mittels Dämonenpakt brechen oder Dämonenpakt beenden) bzw. 7W6 SP, wenn der Paktierer es mit Willenskraft probiert hat. Seine Paktgeschenke funktionieren so lange nicht, bis er einen weiteren Kreis der Verdammnis aufgestiegen ist bzw. als Minderpaktierer nun einen echten Seelenpakt eingeht.

Erfolgreicher Paktbruch

Sollte die Probe gelingen, so ist der Pakt gebrochen. Der Paktierer verliert alle Paktgeschenke (bekommt aber die AP wieder zurück), das Dämonenmal verschwindet und alle weiteren Auswirkungen des Pakts enden ebenfalls sofort.

Allerdings leidet der Paktbrecher immer noch unter den Auswirkungen des Makels des Frevlers oder des Makels des Verdammten. Will er diesen Makel beseitigen. So muss er Buße ableisten (siehe Seite 75). Bei einem Verdammten bedeutet dies, dass ein Gott ihm persönlich vergeben muss.

Modifikatoren der Paktbruchprobe

Zunächst werden die Allgemeinen Modifikatoren verrechnet, die für alle Arten des Paktbruchs gelten, danach die Modifikatoren der gewählten Möglichkeit.

Allgemein

Zeit*	Modifikator
Namenlose Tage	+1
Monat der Gottheit, die der Gegenspieler des Erzdämons ist	+1

*) Nur einer der Modifikatoren kann gelten (immer der ungünstigste Modifikator).

Ort*	Modifikator
Unheiligtum des Erzdämons, mit dem der Pakt geschlossen wurde	-5
Geweihter Boden**	+/-0
Zweifachgeweihter Boden**	+1
Heiliger Boden**	+2

*) Nur einer der Modifikatoren kann gelten (immer der ungünstigste Modifikator).

**) Ein gesegneter Boden der Gegengottheit des Erzdämons erhöht den Bonus um +1.

Zeremonie Dämonenpakt brechen

Situation	Modifikator
Jede Stufe Dämonische Auszehrung	-1
Pro KdV des Paktierers	-2 pro KdV
Minderpaktierer	+1
Beistand durch Freunde und/oder Verwandte	+1
Pakt soll gegen den Willen des Paktierers gebrochen werden	-3
Pakt mit einem Erzdämon, der nicht die Gegengottheit der Gottheit des Geweihten ist	-1
Pakt mit einem Erzdämon, der die Gegengottheit der Gottheit des Geweihten ist	KdV-Erschwerung aus dieser Tabelle halbiert

Ritual Dämonenpakt beenden

Situation	Modifikator
Jede Stufe Dämonische Auszehrung	-1
Pro KdV des Paktierers	-2 pro KdV

Minderpaktierer	+/-0
Beistand durch Freunde und/oder Verwandte	+1
Pakt soll gegen den Willen des Paktierers gebrochen werden	-4

Paktbruch durch eigene Willenskraft

Situation	Modifikator
Jede Stufe Dämonische Auszehrung	-1
Pro KdV des Paktierers	-2 pro KdV
Minderpaktierer	+1
Beistand durch Freunde und/oder Verwandte	+1
Widerstand des Erzdämons	-5

Dämonenpakt beenden

Dieses seltene Ritual wird von Zauberern verwendet, um einen magischen Exorzismus bei einem Paktierer durchzuführen, um dessen Pakt zu beenden.

Probe: MU/IN/CH (SK modifiziert die Probe nur bei einem unfreiwilligen Ziel)

Wirkung: Der Zauberer kann mit diesem Ritual versuchen, den Dämonenpakt eines Paktierers zu brechen. Die Probe ist dabei um verschiedene Modifikatoren, beispielsweise durch die Kreise der Verdammnis des Paktierers, modifiziert. Zum genauen Verfahren siehe Seite 79. Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer des Rituals erfolgen. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP, 8 davon permanent

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende (Paktierer)

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Hexen, Druiden, Gildenmagier, Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

🐾 **Größere Reichweite** (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.

🐾 **Große Reue** (FW 12, 6 AP): War der Paktierer ein Minderpaktierer und unterzog er sich dem Ritual freiwillig, verschwindet das Mal des Frevlers.

🐾 **Verkürzte Ritualdauer** (FW 16, 9 AP): Das Ritual weist eine Ritualdauer von 30 Minuten auf, allerdings ist die Probe zusätzlich um 5 erschwert.

Dämonenpakt brechen

Diese seltene Zeremonie wird von Geweihten benutzt, um einen Paktierer von seinem Pakt zu erlösen und seine Seele nicht der Verdammnis auszusetzen.

Probe: MU/IN/CH (SK modifiziert die Probe nur bei einem unfreiwilligen Ziel)

Wirkung: Der Geweihte kann mit dieser Zeremonie versuchen, den Dämonenpakt eines Paktierers zu brechen. Die Probe ist dabei um verschiedene Modifikatoren, beispielsweise durch die Kreise der Verdammnis des Paktierers, modifiziert. Zum genauen Verfahren siehe Seite 79. Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer der Zeremonie erfolgen, dies ist von Kult zu Kult unterschiedlich. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP, 8 davon permanent

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende (Paktierer)

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Große Reue** (FW 12, 6 AP): War der Paktierer ein Mindepaktierer und unterzog er sich dem Ritual freiwillig, verschwindet das Mal des Frevlers.
- **Verkürzte Zeremoniedauer** (FW 16, 9 AP): Die Zeremonie weist eine Zeremoniedauer von 30 Minuten auf, allerdings ist die Probe zusätzlich um 5 erschwert.

Paktgeschenke

Die nachfolgende Sortierung enthält eine Auswahl an typischen Paktgeschenken von Paktierern.

Unter der *Verbreitung* ist angegeben, welche Paktierer darauf Zugriff haben. Die Verbreitung *Allgemein* bedeutet, dass es ein Paktgeschenk ist, welches jeder Paktierer wählen kann. Ist hingegen ein Erzdämon genannt, kann nur ein Pakt mit dieser Wesenheit das Paktgeschenk verleihen.

Unter *Kreis* ist aufgeführt, ab welchem Kreis der Verdammnis ein Paktierer das Paktgeschenk auswählen kann. Die *AP-Kosten* geben die Kosten an AP an, die der Paktierer aufwenden muss, um sich das Paktgeschenk anzueignen. Paktierer können nur eine begrenzte Zahl an Paktgeschenken haben (siehe Seite 71).

Neue unabhängige Erzdämonen

Die folgenden Erzdämonen haben keinen direkten Gegenspieler unter den Zwölfgöttern, gelten als unabhängig und scheinen nicht beschwörbar zu sein. Allerdings ist es möglich, mit ihnen einen Pakt zu schließen. Sie stellen nur eine Auswahl dar, es gibt noch weitere unabhängige Erzdämonen, mit denen Kulturschaffende paktieren können.

Aphasmayra: Eine Erzdämonin in Katzensgestalt, auch bekannt als die Herrin der Plagen der finsternen Höhle von Gron'gu'mur und geschmeidige Protektorin von U'Tarr. Sie hat Macht über katzenartige Wesen und verleiht dem Paktierer Kräfte und Fähigkeiten, die man den Katzen nachsagt. Sie gilt als grausam und verspielt, aber sie soll, anders als viele Dämonen, keinen Konflikt mit den Göttern haben. Offenbar hält sie sich aus dem Kampf zwischen Gut und Böse heraus und verfolgt ihre eigenen Ziele.

Aphestadil: Die Erzdämonin der Trägheit und Langeweile, die Vollstreckerin der erstickenden Trägheit, welche den Wachenden den Schlaf bringt. Über sie ist nur sehr wenig bekannt. Sie soll die Gestalt einer jungen Frau mit langen, fließenden schwarzen Haaren, aber dem Gesicht einer hässlichen alten Frau haben. Manche halten sie für einen dämonischen Vampir, eine ehemalige Dienerin Lolgramoths oder eine Dämonin, die mit dem Namenlosen im Bunde ist. Die Wahrheit über Aphestadil kennt jedoch niemand.

Sortierung der Paktgeschenke

Die Sortierung folgt dem nachstehenden Muster: Zuerst sind die allgemeinen Paktgeschenke aufgeführt, anschließend die Paktgeschenke, die einem der Erzdämonen zugeordnet sind, die als Widerpart eine der alveranischen Gottheiten aufweisen. Die Erzdämonen sind dabei nicht alphabetisch sortiert, sondern nach der Sortierung des Zwölfgötterkreises ihrer Widersacher. Abschließend sind in alphabetischer Reihenfolge noch eine Auswahl an weiteren Paktgeschenken beschrieben, die zu unabhängigen Erzdämonen gehören, die keinen alveranischen Widersacher aufweisen.

Innerhalb der jeweiligen Kategorien sind die Paktgeschenke alphabetisch sortiert.

Entsprechend ist die Reihenfolge wie folgt

- Allgemeine Paktgeschenke
- Blakharaz
- Belhalhar
- Charyptoroth
- Lolgramoth
- Thargunitoth
- Amazeroth
- Nagrach
- Asfaloth
- Tasfarel
- Mishkara
- Agrimoth
- Belkelel
- Aphasmayra
- Aphestadil
- Heskate

Heskate: Heskate, Trägerin der Waage der ehernen Zeit, Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar, ist angeblich die Gegenspielerin Satnavs und versteht sich auf die Manipulation der Zeit. Sie soll aussehen, wie ein junges, weißgekleidetes Mädchen mit einer blutigen Sanduhr, oder wie eine alte Frau, mit schwarzer Kleidung und einer Waage in der Hand. Gerüchten zufolge erscheint

sie nur mächtigen Magierin und entführt diese zu unbekannten Zwecken. Zudem soll sie die Herrin der Zeit sein und einen Konflikt mit Satinav austragen.

Allgemeine Paktgeschenke

Alterslosigkeit

Oft genug sehnen sich Menschen und andere Kulturschaffende nach Unsterblichkeit. Zwar kann selbst ein Pakt dies nur in seltenen Fällen gewähren, aber Alterslosigkeit ist die Vorstufe zum ewigen Leben. Und diese können die Niederhöhlen erfüllen.

Wirkung: Der Paktierer altert nicht mehr. Sein Körper bleibt in dem Zustand, in dem er sich befand, als er das Paktgeschenk erhielt. Die Wirkungsdauer der Alterslosigkeit ist permanent und erfordert keine Handlungen. Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der Paktierer 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* erhält.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dämonische Attribute

Übernatürliche Kraft oder Geschicklichkeit sind der Traum vieler, die nach Macht streben.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann der Paktierer für kurze Zeit einen Bonus von +2 auf eine Eigenschaft erhalten. Die wählbaren Eigenschaften sind je nach Erzdämon unterschiedlich (siehe Tabelle **Erzdämonen, Dämonische Attribute und Dämonische Fertigkeiten**). Der Paktierer muss sich immer, wenn er das Paktgeschenk nutzen möchte, für eine der aufgeführten Eigenschaften entscheiden. Die Wirkung hält KdV x 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit

erfordert 1 Aktion und der Paktierer erhält 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Er kann auch hintereinander beide seinem Erzdämon zugeordneten Eigenschaften wählen, muss aber dafür jedes Mal Zeit für den Einsatz des Paktgeschenks aufwenden und erhält dafür jeweils 1 weitere Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dämonische Fertigkeiten

Die Erzdämonen verfügen über die Macht, ihre Diener mit Fähigkeiten auszustatten, um sie übermenschlich erscheinen zu lassen.

Wirkung: Jeder Erzdämon kann einen Paktierer mit Fähigkeiten ausstatten, die sein gewöhnliches Leistungsmaß deutlich übersteigen. Je nach Erzdämon sind andere Fertigkeiten davon betroffen. Das ausgewählte Talent erhält einen Bonus von +4 FW. Die wählbaren Talente sind je nach Erzdämon unterschiedlich (siehe Tabelle **Erzdämonen, Dämonische Attribute und Dämonische Fertigkeiten**). Der Paktierer muss sich immer, wenn er das Paktgeschenk nutzen möchte, für eines der aufgeführten Talente entscheiden. Die Wirkung hält KdV x 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 1 Aktion und der Paktierer erhält 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Er kann auch hintereinander mehrere Talente wählen, muss aber dafür jedes Mal Zeit für den Einsatz des Paktgeschenks aufwenden und erhält dafür jeweils 1 weitere Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erzdämonen, Dämonische Attribute und Dämonische Fertigkeiten

Erzdämon	Eigenschaft	Fertigkeiten
Blakharaz	MU, IN	Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sinnenschärfe
Belhalhar	KO, KK	Körperbeherrschung, Kraftakt, Kriegskunst, Selbstbeherrschung
Charyptoroth	GE, KO	Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Schwimmen
Lolgramoth	FF, GE	Bekehren & Überzeugen, Körperbeherrschung, Überreden, Wildnisleben
Thargunitoth	MU, KL	Menschenkenntnis, Geschichtswissen, Heilkunde Seele, Willenskraft
Amazeroth	KL, IN	Götter & Kulte, Magiekunde, Sphärenkunde, Willenskraft
Nagrach	GE, KO	Fahrtensuchen, Verbergen, Tierkunde, Wildnisleben
Asfalothe	FF, GE	Alchimie, Heilkunde Wunden, Pflanzenkunde, Tierkunde
Tasfarelel	IN, GE	Handeln, Überreden, Verbergen, Verkleiden
Mishkara	IN, KO	Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Pflanzenkunde
Agrimoth	FF, KO	Mechanik, Holzbearbeitung, Pflanzenkunde, Steinbearbeitung
Belkelel	CH, GE	Betören, Fesseln, Überreden, Zechen
Aphasmayra	IN, CH	Betören, Klettern, Sinnesschärfe, Verbergen
Aphestadil	MU, CH	Betören, Sinnesschärfe, Verbergen, Zechen
Heskatet	KL, IN	Magiekunde, Sinnesschärfe, Sphärenkunde, Willenskraft

Dämonische Fernkampfwaffe

Paktierer vermögen Waffen mit dämonischer Kraft auszustatten, um ihren Gegnern, insbesondere Geweihten, schreckliche Wunden zu schlagen.

Wirkung: Der Paktierer erwählt sich eine Fernkampfwaffe, die zum Charakter seines Erzdämons passt, und lädt diese mit dämonischer Macht auf. Dieser Vorgang dauert 7 Stunden, die Waffe ist danach für 7 Tage eine dämonische Waffe. Sie verursacht +1 TP pro KdV. Gegen Geweihte erhält der Paktierer einen zusätzlichen Bonus von +2 TP, gegen Geweihte der Gegengottheit wird der Schaden zusätzlich sogar verdoppelt (erst werden die TP ausgewürfelt, dann verdoppelt, dann wird der RS abgezogen). Nur der Paktierer, der die dämonische Waffe erschaffen hat, kann von der Erhöhung der TP profitieren. Ein Paktierer kann keine weitere dämonische Fernkampfwaffe erschaffen, während die vorherige noch aktiv ist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht *Dämonische Auszehrung*, deren Stufe abhängig von der Fernkampftechnik und den TP-Würfeln der Waffe ist (siehe unten).

Verbreitung: allgemein

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Dämonische Nahkampfwaffe

Paktierer vermögen Waffen mit dämonischer Kraft auszustatten, um ihren Gegnern, insbesondere Geweihten, schreckliche Wunden zu schlagen.

Wirkung: Der Paktierer erwählt sich eine Nahkampfwaffe, die zum Charakter seines Erzdämons passt, und lädt diese mit dämonischer Macht auf. Dieser Vorgang dauert 7 Stunden, die Waffe ist danach für 7 Tage eine dämonische Waffe. Sie verursacht +1 TP pro KdV. Gegen Geweihte erhält der Paktierer einen zusätzlichen Bonus von +2 TP, gegen Geweihte der Gegengottheit wird der Schaden zusätzlich sogar verdoppelt (erst werden die TP ausgewürfelt, dann verdoppelt, dann wird der RS abgezogen). Nur der Paktierer, der die dämonische Waffe erschaffen hat, kann von der Erhöhung der TP profitieren. Ein Paktierer kann keine weitere dämonische Nahkampfwaffe erschaffen, während die vorherige noch aktiv ist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht *Dämonische Auszehrung*, deren Stufe abhängig von der Reichweite und den TP-Würfeln der Waffe ist (siehe unten).

Verbreitung: allgemein

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Dämonische Auszehrung bei Dämonischen Waffen

Die Reichweite der gewählten Nahkampfwaffe, die Kampftechnik der gewählten Fernkampfwaffe und die Anzahl der TP-Würfel geben an, wie viele Stufen *Dämonische Auszehrung* bei der Herstellung einer dämonischen Waffe verursacht werden. Die verursachten Zustandsstufen beider Kategorien werden addiert.

Ein Zweihänder (2W6+4 TP, RW mittel) würde bei der Erschaffung beispielsweise 3 Stufen *Dämonische Auszehrung* verursachen.

Reichweite	Dämonische Auszehrung
Kurz	+1
Mittel	+2
Lang	+3
Überlang	+4

Fernkampftechnik	Dämonische Auszehrung
Bögen	+3
Armbrüste	+2
Wurfwaffen	+1
Andere	+1

TP-Würfel	Dämonische Auszehrung
1 TP-Würfel	+0
2 TP-Würfel	+1

Dämonischer Fokus

Ein dämonischer Fokus ist ein Gegenstand, der nicht nur mit dämonischer Macht aufgeladen wurde, sondern auch das Beschwören von Dämonen erleichtert.

Wirkung: Der Paktierer erwählt sich einen Gegenstand, der zum Charakter seines Erzdämons passt, und lädt ihn mit dämonischer Macht auf. Dieser Vorgang dauert 7 Stunden, der Gegenstand bleibt danach für 7 Tage ein dämonischer Fokus und kann dazu benutzt werden, die Invokation von Dämonen aus der Domäne des Erzdämons um +1 zu erleichtern. Nur der Paktierer, der den dämonischen Fokus erschaffen hat, kann von der Erleichterung profitieren. Ein Paktierer kann keinen weiteren dämonischen Fokus erschaffen, während der vorherige noch aktiv ist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Dämonischer Panzer I-VII

Die Erzdämonen können ihren Dienern als Geschenk einen Schutz anbieten, der die Paktierer weniger anfällig für körperlichen Schaden macht und wie eine Rüstung wirkt. Mächtige Paktierer sind bisweilen so kaum noch zu verletzen.

Wirkung: Pro Stufe der Fähigkeit kann der Paktierer einen natürlichen RS von 1 erhalten, der mit RS aus anderen Quellen kombinierbar ist. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Der RS hält 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III/IV/V/VI/VII: 1/2/3/4/5/6/7

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Dauerhaftes Unheiligtum errichten

Unheiligtümer sind Orte, an denen die Kraft eines Erzdämons spürbar ist und die eine ähnliche Funktion für Paktierer haben wie die Tempel von Göttern für Geweihte. Die machtvollsten Paktierer können sogar Unheiligtümer errichten, die für immer in der 3. Sphäre verankert sind.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Ort bis zu einer Fläche von 200 Rechtschritt zu einem Unheiligtum seines Erzdämons machen. Das entsprechende Ritual dauert 7 Stunden. Danach gilt der Ort dauerhaft als Unheiligtum. Geweihte haben beim Wirken von Zeremonien zu beachten, dass für sie an diesem Ort Erschwernisse gelten (siehe **Regelwerk** Seite 313). Paktierer des Erzdämons, dem das Unheiligtum geweiht ist, regenerieren in ihrer Regenerationsphase 1W6 LeP zusätzlich (nach Anrechnung des Verlustes durch *Dämonische Auszehrung*). Zudem ist hier das Beschwören von Dämonen aus der Domäne des Erzdämons um 1 erleichtert. Ein Paktierer kann kein weiteres Unheiligtum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Er benötigt für dieses Paktgeschenk vorher das Paktgeschenk Machtvolles Unheiligtum errichten. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 3 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 4

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Großes Simulacrum

Ein Simulacrum ist ein Objekt, das einem Paktierer als Sitz seiner Lebenskraft dient. Solange es nicht zerstört wird, ist der Paktierer kaum zu töten. Das Große Simulacrum ist noch mächtiger als das kleine und gewährt dem Paktierer zusätzlichen Schutz und stärkere Regenerationsfähigkeiten.

Wirkung: Die Lebenskraft des Paktierers wird dauerhaft in eine ihm ähnliche Statuette gebunden. Das dämonische Ritual dauert 7 Stunden. Danach verfügt der Paktierer über ungeahnte Selbstheilungskräfte. Er regeneriert am Ende einer KR 3W6 + KdV LeP. Selbst abgeschlagene

Gliedmaßen wachsen wieder nach, sogar der Kopf. Abgeschlagene Extremitäten verfaulen auf der Stelle, während sie am größten erhaltenen Stück des Körpers nachwachsen. Der Paktierer stirbt nur, wenn sein Körper vollständig zerstört wird (z. B. Sturz in einen Lavasee, Säurebad), oder innerhalb einer KR mehr SP erleidet, als seine LE und seine KO zusammen betragen (also sein negativer KO-Wert unterschritten wird). Zudem weist er, solange die Statuette existiert, einen magischen RS von 4 auf, der mit RS aus anderen Quellen kombiniert werden kann, solange andere Regeln dem nicht widersprechen. Gleich, aus welchem Material die Statuette besteht, sie weist 50 Strukturpunkte auf. Ein Paktierer kann kein weiteres Simulacrum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Der Paktierer benötigt das Paktgeschenk *Kleines Simulacrum*, um diese bessere Variante zu erhalten. Hat er dieses Paktgeschenk, kann er entscheiden, dass das alte Simulacrum sofort zu einem großen Simulacrum wird. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 4 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 5

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte

Herrschaft über Dämonen

Eine der wichtigsten Kräfte vieler Paktierer ist die Fähigkeit, Dämonen ihres Paktherrn zu beschwören.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Dämon aus dem Gefolge seines Paktherrn beschwören. Er muss dazu keine Probe ablegen, die Beschwörung gelingt immer. Bei Stufe I des Paktgeschenk kann der Paktierer nur niedere Dämonen rufen, bei Stufe II gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern, bei Stufe III auch Gehörnte mit mehr als 5 Hörnern. Der Dämon erscheint nach 5 -KdV/2 Aktionen/Minuten/Stunden (Stufe I/II/III). • ○

Der Paktierer kann immer nur einen einzigen Dämonen beschwören und kontrollieren, weitere Dämonen kann er über dieses Paktgeschenk nicht gleichzeitig rufen. Er hat KdV Dienste für den Dämon zur Verfügung. Nachdem der Dämon vernichtet wurde oder die alle Dienste verbraucht wurden, und er sich wieder in die 7. Sphäre zurückzieht, kann der Paktierer die Fähigkeit für 13 -KdV Tage nicht mehr einsetzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht permanente Stufen an *Dämonische Auszehrung*, solange der Dämon in der 3. Sphäre verweilt (Bei Stufe I/II/III: 2/4/6 Stufen).

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III: 1/3/5

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

• Ja, das bedeutet, dass Paktierer mit diesem Paktgeschenk Dämonen viel schneller beschwören können als dies mit den üblichen Ritualen möglich ist.

Kleines Simulacrum

Ein Simulacrum ist ein Objekt, das einem Paktierer als Sitz seiner Lebenskraft dient. Solange es nicht zerstört wird, ist der Paktierer kaum zu töten.

Wirkung: Die Lebenskraft des Paktierers wird dauerhaft in eine ihm ähnliche Statuette gebunden. Das dämonische Ritual dauert 7 Stunden. Danach verfügt der Paktierer über ungeahnte Selbstheilungskräfte. Er regeneriert am Ende einer KR 2W6 + KdV LeP. Selbst abgeschlagene Gliedmaßen wachsen wieder nach, sogar der Kopf. Abgeschlagene Extremitäten verfaulen auf der Stelle, während sie am größten erhaltenen Stück des Körpers nachwachsen. Der Paktierer stirbt nur, wenn sein Körper vollständig zerstört wird (z. B. Sturz in einen Lavasee, Säurebad), er innerhalb einer KR mehr SP erleidet, als seine LE und seine KO zusammen betragen (also sein negativer KO-Wert unterschritten wird), oder die Statuette zerstört wird. Gleich, aus welchem Material die Statuette besteht, sie weist 20 Strukturpunkte auf. Ein Paktierer kann kein weiteres Simulacrum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 4 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 3

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Machtvolles Unheiligtum errichten

Unheiligtümer sind Orte, an denen die Kraft eines Erzdämons spürbar ist und die eine ähnliche Funktion für Paktierer haben wie die Tempel von Göttern für Geweihte.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Ort bis zu einer Fläche von 200 Rechtschritt zu einem Unheiligtum seines Erzdämons machen. Das entsprechende Ritual dauert 7 Stunden. Danach gilt der Ort für KdV Jahre als Unheiligtum. Geweihte haben beim Wirken von Zeremonien zu beachten, dass für sie an diesem Ort Erschwernisse gelten (siehe **Regelwerk** Seite 313). Paktierer des Erzdämons, dem das Unheiligtum geweiht ist, regenerieren in ihrer Regenerationsphase 1W6 LeP zusätzlich (nach Anrechnung des Verlustes durch *Dämonische Auszehrung*). Zudem ist hier das Beschwören von Dämonen aus der Domäne des Erzdämons um 1 erleichtert. Ein Paktierer kann kein weiteres Unheiligtum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Er benötigt für dieses Paktgeschenk vorher das Paktgeschenk Unheiligtum errichten. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 3 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 3

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Magnum Opus I-VII

Ein Magnum Opus ist eine massenhafte Beschwörung dämonischer Essenzen und eine der unheilvollsten Kräfte, die ein machtvoller Paktierer erlangen kann.

Wirkung: Jeder Erzdämon vergibt die Kenntnis von Magna Opera, deren Auswirkungen ganz unterschiedlich ausfallen. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort, was genau möglich ist. Für jeden Kreis der Verdammnis kann ein neues, jeweils mächtigeres Magnum Opus erlernt werden, dessen Auswirkungen stärker und umfassender sind. Dazu muss der Paktierer aber wieder eine neue Stufe des Paktgeschenkes erlernen. Ein Paktierer kann höchstens eine Magnum Opus-Stufe aufweisen, die seinem KdV entspricht. Er muss zudem alle Magnum-Opus-Stufen nacheinander erlernen.

Die Vorbereitungen eines Magnum Opus dauern mindestens 8 Stunden. Hat der Paktierer das Paktgeschenk eingesetzt, so verliert er die Fähigkeit und erhält seine Abenteuerpunkte zurück. Er kann sich dieses Paktgeschenk wieder aneignen, aber frühestens nach 13-KdV Monaten. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 4 Stufen *Dämonische Auszehrung* und der Paktierer verliert dabei 2W6 (+ Stufe des Magnum Opus in W6) LeP.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiel: Attolag ist ein Agrimoth-Paktierer des 1. Kreises der Verdammnis. Er bekommt für 25 AP ein Agrimoth-Magnum-Opus der 1. Stufe.

In seiner späteren Paktierer-Karriere ist er beim 5. Kreis angekommen. Wenn sich jetzt ein neues Paktgeschenk holt, kann er für 25 AP ein stärkeres Agrimoth-Magnum-Opus der 2. Stufe zulegen (und weitere Stufen bis zu seiner Begrenzung in Höhe seines KdV von 5).

Resistenz gegen Götterwirken I-VII

Viele Paktierer verfügen über ein Paktgeschenk, das es ihnen erlaubt, sich gegenüber Segnungen, Liturgien und Zeremonien besser zu schützen.

Wirkung: Sollten Segnungen, Liturgien oder Zeremonien gegen den Paktierer gewirkt werden, kann er seine SK und ZK um 1 pro Stufe der Fähigkeit erhöhen. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Die Boni halten 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III/IV/V/VI/VII: 1/2/3/4/5/6/7

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Seelenopfer

Eines der furchtbarsten Paktgeschenke ist das Seelenopfer, mit dem Paktierer die Seele eines Unschuldigen verdammen und sich selbst dabei stärken können.

Wirkung: Verfügt ein Paktierer über dieses Paktgeschenk, kann er Kulturschaffende opfern und deren Seelen zu

• Beachte: Auch ein Paktierer im 1. Kreis der Verdammnis kann ein Magnum Opus erlernen, aber dessen Auswirkungen sind deutlich schwächer als ein Magnum Opus der 2., 3. oder gar 7. Stufe.



Beispielhafte Magna Opera

Die nachfolgenden Magna Opera sind Beispiele unterschiedlicher Mächtigkeit. Ihre Auswirkungen können als Anregungen zur Ausgestaltung eigener Magna Opera dienen.

Blakharaz: Das Magnum Opus der Unendlichen Folter lässt alle Anwesenden in einem Radius von 13 x 13 Schritt (außer dem Paktierer)(schreckliche Folterqualen erleiden, bei denen sie alles gestehen.

Belhalhar: Für Belhalhar-Paktierer ist es mit diesem Paktgeschenk möglich, das Magnum Opus des Blutbades heraufzubeschwören, bei dem sie 13 x 13 Wesen in einen nicht enden wollenden Bluttausch versetzen können, bei dem sie auch Freunde und Gefährten angreifen.

Charyptoroth: Durch Charyptoroth-Paktierer kann das Magnum Opus der Flutwelle oder des Mahlstroms ausgelöst werden, eine Katastrophe von gewaltiger Zerstörungskraft.

Lolgramoth: Das Magnum Opus des Immerwährenden Verrats sorgt dafür, dass die Bewohner einer Ortschaft oder einer ganzen Stadt sich gegenseitig hintergehen, Treubruch an der Tagesordnung ist und niemand zur Ruhe kommt. Bis zu 13 Monate soll dieser Zustand anhalten.

Thargunitoth: Das Magnum Opus der Nekromantie erschafft einen Endlosen Heerwurm an Untoten. Diese bis zu 13x13x13 Untote umfassende Armee steht dann unter der Kontrolle des Paktierers.

Amazeroth: Beim Magnum Opus des Irrsinns können bis zu 13x13 Personen dem Wahnsinn anheimfallen.

Nagrach: Das Magnum Opus des Ewigen Winters verdammt ein Gebiet von der Fläche eines kleinen Landstrichs zu eisigen Temperaturen. Das Eis soll angeblich 13 Monate verbleiben.

Asfaloth: Beim Magnum Opus der Chimärologie werden alle Anwesenden außer dem Paktierer höheren Lebewesen in einem Radius von 13 x 13 Schritt zu einem einzigen lebenden Organismus vereint, der unter der Kontrolle der Paktiererin steht.

Tasfarel: Ungewöhnlich ist das Magnum Opus des Tödlichen Reichtums. Hierbei wird ein gewaltiger Schatz beschworen, dessen Besitz Pech und Tod zur Folge hat.

Mishkara: Eine schreckliche Seuche wird durch das Magnum Opus der Pestilenz ausgelöst. Die hochansteckende Krankheit ist durch normale Mittel kaum einzudämmen und kann ganze Städte entvölkern.

Agrimoth: Agrimoths Dienern steht das Magnum Opus des Weltenbrandes zur Verfügung, in dem über eine Fläche von Stadtgröße die vier Elemente, über die der Dämon herrscht, hinwegfegen und alles zerstören.

Belkelel: Das Magnum Opus der Grenzlosen Orgie versetzt bis zu 13x13 Personen in den Zustand starker Erregung und Begierde, sodass sie an einer ausschweifenden Orgie mit allen nur erdenklichen Pervertitäten teilnehmen.

Aphasmayra: Das Magnum Opus der Stadt der Katzen soll dafür sorgen, dass sich die Bewohner einer ganzen Stadt für 13 x 13 Monate in Katzen verwandeln.

seiner Herrin oder seinem Herrn schicken. Das Opferitual muss mindestens einen Zeitraum von 30 Minuten in Anspruch nehmen. Durch die Opferung erhält der Paktierer einen Bonus von +1 auf die beste geistige und einen Bonus von +1 auf die beste körperliche Eigenschaft des Opfers. Bei mehreren gleichhohen Eigenschaften kann der Paktierer wählen. Der Bonus hält 1 Woche an. Zudem bekommt der Paktierer 1 Schip, bis zu einem Maximum von KdV Schips, auch wenn dies seine natürliche Obergrenze übersteigen sollte. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 4

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Unheiligtum errichten

Unheiligtümer sind Orte, an denen die Kraft eines Erzdämons spürbar ist und die eine ähnliche Funktion für Paktierer haben wie die Tempel von Göttern für Geweihte.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Ort bis zu einer Fläche von 200 Rechtschritt zu einem Unheiligtum seines Erzdämons machen. Das entsprechende Ritual dauert 7 Stunden. Danach gilt der Ort für KdV Monate als Unheiligtum. Geweihte haben beim Wirken von Zeremonien zu beachten, dass für sie an diesem Ort Erschwernisse gelten (siehe **Regelwerk** Seite 313). Paktierer des Erzdämons, dem das Unheiligtum geweiht ist, regenerieren in ihrer Regenerationsphase 1W6 LeP zusätzlich (nach Anrechnung des Verlustes durch *Dämonische Auszehrung*).

Zudem ist hier das Beschwören von Dämonen aus der Domäne des Erzdämons um 1 erleichtert. Ein Paktierer kann kein weiteres Unheiligtum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 3 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 2

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Zauberei mit Lebenskraft

Der Wunsch, zaubern zu können, ist bei vielen Menschen ohne die Gabe der Magie verbreitet. Durch dämonische Hilfe ist es möglich, sich die Gabe auf widernatürliche Weise anzueignen.

Wirkung: Der Paktierer erhält den Vorteil *Blutzauberer*. Als Tradition stehen ihm alle Varianten des Magiedilettanten offen. Er muss sich mit der Aktivierung dieses Paktgeschenks für eine der zur Verfügung stehenden Traditionen entscheiden, muss aber die entsprechenden AP-Kosten zahlen. Zudem kann er sofort entsprechende Fähigkeiten und Zauber der Tradition mit AP kaufen. Der Paktierer kann immer wählen, ob er Zauber mit AsP oder LeP speist, kann aber nicht während es Vorgangs die Energieart wechseln. Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der Paktierer 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* erhält.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Blakharaz-Paktgeschenke

Hand des Folterers

Mit der Hand des Folterers kann ein Paktierer jemandem unglaubliche Schmerzen zufügen – sei es während eines Verhörs oder in einer Auseinandersetzung.

Wirkung: Berührt der Paktierer einen Kulturschaffenden, kann er ihm pro Kontakt 1 Stufe *Schmerz* zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und erleidet jedes Mal 1 Stufe *Schmerz*. Die Wirkung hält KdV Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Lodernder Blick I-IV

Um jemandem Befehle zu erteilen, denen er sich nicht entziehen kann, setzt ein Paktierer des Blakharaz gerne auf die Fähigkeit des Lodernden Blicks.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Kulturschaffenden als Ziel des Paktgeschenkes in maximal 8 Schritt Entfernung auswählen. Das Ziel leistet allen Befehlen des Paktierers folge, solange sie nicht in grobem Maße dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels widersprechen. Der Betroffene wird also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Paktierer im Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Das Ziel vermag währenddessen nichts zu tun, das nicht explizit befohlen wurde oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Befehle werden dabei nicht zwangsläufig wortwörtlich befolgt, sondern im Sinne des Paktierers. Es ist also nicht möglich, die Anordnung aufgrund ungeschickter Vorgaben zu umgehen. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenkes. Die Wirkung hält KdV Stunden an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: Stufe I/II/III/IV: 1/2/3/4

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Seelenwaffe

Um eine dämonische Nahkampfwaffe noch schrecklicher zu machen, kann ein Blakharaz-Paktierer daraus ein seelenverschlingendes Richtschwert oder Henersbeil machen.

Wirkung: Der Paktierer muss eine Richtwaffe auswählen und sie zu einer Dämonischen Nahkampfwaffe machen. Ist dies geschehen, kann er mit diesem Paktgeschenk die Seele des von der Richtwaffe getöteten Kulturschaffenden in das Schwert aufnehmen, sodass diese weder in ein Totenreich, noch in ein Paradies einziehen kann und während des Aufenthalts in der Waffe weitere Qualen erleidet. Ist mindestens 1 Seele in der Waffe gefangen, erhält der Paktierer beim Führen der Waffe einen magischen RS von 1, der mit RS aus anderen Quellen kombinierbar ist, solange keine Regel dem widerspricht. Nur der Paktierer, der die dämonische Waffe erschaffen hat, kann von der Erhöhung des RS profitieren. Die Erhöhung des RS wirkt KdV Tage. Die Erschaffung einer Seelenwaffe dauert 4 Stunden und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: 3

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Spur des Missetäters

Die Suche nach verhassten Verbrechern ist eine wichtige Aufgabe für viele Blakharaz-Paktierer.

Wirkung: Dieses Paktgeschenk ist dazu da, zu durchschauen, ob das Gegenüber des Paktierers ein Verbrecher oder eine andere Tat zweifelhafter moralischer Entscheidung begangen hat. Der Kulturschaffende darf sich maximal 8 Schritt vom Paktierer entfernt aufhalten. Der Paktierer legt eine Probe auf *Menschenkenntnis* erleichtert um KdV ab. Gelingt die Probe, dann erkennt der Paktierer die Verfehlungen und Verbrechen seines Ziels, die es seinen Leben lang begangen hat. Die Wirkung entfaltet sich augenblicklich, der Paktierer nimmt also nur für einen kurzen Moment wahr, was sein Ziel getan hat, aber er nimmt alle Verfehlungen wahr. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Wahrheitssinn I-IV

Die Wahrheit von der Lüge zu unterscheiden ist für viele Diener des Blakharaz ebenso wichtig, wie für eine Praiosgeweihte.

Wirkung: Der Paktierer kann in einem Radius von 4 Schritt bei allen Kulturschaffenden bemerken, ob sie lügen. Er muss dazu keine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) ablegen. Die Probe gilt immer als gelungen. Der Paktierer bemerkt auch Halbwahrheiten oder Spitzfindigkeiten, um die Wahrheit zu verschleiern. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenkes. Die Wirkung hält KdV Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: Stufe I/II/III/IV: 1/2/3/4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Belhalhar-Paktgeschenke

Bluttrinker I-II

Belhalhar wird auch der feiste Blutsäufer genannt. Seine Diener trinken ebenfalls häufig den Lebenssaft ihrer erschlagenen Gegner oder rauben ihn mit einem Schnitt ihrer Waffe, um sich die Kraft ihrer Opfer selbst anzueignen.

Wirkung: Der Paktierer kann jeweils 3 volle SP, die er bei einem Kulturschaffenden anrichtet, in 1 LeP umwandeln, den er sich selbst gutschreiben kann. Er muss dabei die SP jedes einzelnen Angriffs als Berechnungsgrundlage nehmen. Erzielt er beispielsweise 5 SP beim seinem ersten Angriff und 5 SP beim nächsten, erhält er nicht 3 LeP zurück, sondern pro Angriff nur jeweils 1 LeP. Der Paktierer kann mit dieser Fähigkeit sein Maximum an LeP um $KdV \times 7$ überschreiten. Hat der Paktierer sein LeP-Maximum nach dem Ende der Wirkung immer noch überschritten, reduzieren sich die LeP auf den natürlichen Maximalwert. Auf Stufe II erhält er 1 LeP bereits für jeweils 2 angerichtete SP. Die Wirkung der Fähigkeit hält 7 Stunden an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belhalhar

Kreis: Stufe I/II: 2/3

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Karmothhieb I-III

Karmoth, der mächtigste Dämon aus Belhalhars Gefolge, steht für die unbändige Kraft eines machtvollen Angriffs.

Wirkung: Der Paktierer kann vor einer AT dieses Paktgeschenk einsetzen. Bei einem Treffer gegen ein Wesen erhöht sich die Zahl der TP-Würfel um die Stufe der Fähigkeit. Der Paktierer kann das Paktgeschenk nur im Nahkampf einsetzen. Mit Fernkampfangriffen ist der Karmothhieb nicht durchführbar. Die Wirkung

hält $KdV \times 3$ KR an, endet aber bei einem erfolgreichen Treffer, der TP verursacht, automatisch. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belhalhar

Kreis: Stufe I/II/III: 3/4/5

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Lähmende Furcht I-III

Seinen Gegnern Angst einzujagen, ist eine gute Taktik. Je mehr Angst jemand vor seinem Feind hat, desto gelähmter ist er und desto mehr Fehler wird er machen.

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um den Paktierer herum entsteht durch sein Geheul, seine Drohungen und dämonische Ausdünstungen eine Zone der Furcht. Alle Lebewesen müssen eine Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* erschwert um KdV ablegen. Bei Misslingen erleiden sie 1 Stufe *Furcht* pro Stufe des Paktgeschenks. Jedes Lebewesen kann durch diese Fähigkeit nur 2 Stufen *Furcht* erleiden, auch wenn die Fähigkeit mehrfach eingesetzt wird. Allerdings muss es, sofern es noch keine Furcht durch die Fähigkeit erlitten hat, jedes Mal bei Einsatz der Fähigkeit eine neue Probe ablegen. Die Zone wirkt augenblicklich, bleibt also nicht bestehen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belhalhar

Kreis: Stufe I/II/III: 1/3/5

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Ruf über das Schlachtfeld

In einer Schlacht kann es von entscheidender Bedeutung sein, gut aus weiter Entfernung verstanden zu werden.

Wirkung: Der Paktierer ist klar und deutlich in bis zu einer Entfernung von $KdV \times 100$ Schritt zu hören, selbst wenn andere Geräusche, beispielsweise die einer Schlacht, störend einwirken. Jedes Wesen kann den Paktierer verstehen, wenn es seine Sprache spricht. Die Wirkung der



Wasserleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 6 (t) IN 10 CH 9

FF 6 GE 8 KO 14 KK 14

LeP 17 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 1 SK 0 ZK 0 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: AT 8 TP 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Säbel: AT 9 TP 1W6+3 **RW** mittel

Wasserschwall: FK 9 LZ 1 TP 1W6+1 Stufe *Verwirrung*
RW 1/2/3

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

- **Vorteile/Nachteile:** Angst vor Feuer II*, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Wasserleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6 (kleine Wasserleichenhorde) oder 3W6 (große Wasserleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Wasserleiche Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Wasserleichen gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, wollen Wasserleichen ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige folgen. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es zu töten.

Flucht: Wasserleichen fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Wasserleichen sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.
- **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Wasserleichen folgen ebenso wörtlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Den Kopf vom Rumpf zu trennen, hat keinen nennenswerten Effekt.
- **QS 3+:** Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von wenigen Augenblicken.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Wasserleichen können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber).

Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Wasserleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Wasserleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wasserleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Wasserleichenart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschen-Wasserleiche. Andere Wasserleichenarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Wasserschwall: Wasserleichen können ihren Gegner mit einem Wasserschwall anspucken. Es gelten dabei die Regeln eines Fernkampfangriffs mit einer Wurfwafe. Der Wasserschwall richtet nicht nur TP an, sondern auch 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR. Der Schaden ist kumulativ.

Untoten-Regeln: Für Wasserleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 211).

• Obwohl Untote nicht den Zustand *Furcht* erleiden können, bekommen Wasserleichen beim Anblick von Feuer Zustandsstufen *Furcht* mit den üblichen Auswirkungen.

Fähigkeit hält 13 Stunden an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belhalhar

Kreis: 1

AP-Wert: 5

Abenteuerpunkte

Wundschmerz

Schmerz zu verursachen, kann in einem Kampf die Entscheidung bringen. Ein Belhalhar-Paktierer ist bekannt dafür, ein Meister des Schmerzes zu sein.

Wirkung: Der Paktierer kann vor einer Attacke oder einem Fernkampfangriff dieses Paktgeschenk einsetzen. Die Wirkung hält 13 KR an. Erzielt der Paktierer in dieser Zeit durch AT oder FK SP bei einem

Lebewesen, so muss es eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um KdV ablegen, sonst erhält es 1 Stufe *Schmerz* für 1 Stunde. Jedes Lebewesen kann durch diese Fähigkeit nur 1 Stufe *Schmerz* erleiden, auch wenn es mehrfach getroffen wird. Allerdings muss es, sofern es noch keinen Schmerz durch die Fähigkeit erlitten hat, jedes Mal innerhalb der Wirkungsdauer bei SP eine Probe ablegen. Innerhalb der Wirkungsdauer können jedoch mehrere Lebewesen angegriffen werden, sodass der Paktierer mit der Fähigkeit bei ihnen allen Schmerzen auslösen kann. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belhalhar

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Charyptoroth-Paktgeschenke

Auf Wasser gehen

Eines der häufigsten Paktgeschenke von Charyptoroth-Paktierern ist die Fähigkeit, auf dem Wasser zu laufen.

Wirkung: Unter dem Einfluss dieser Fähigkeit kann die Paktiererin für KdV Stunden über Wasser laufen, ganz so, als ob sie über Erde gehen würde. Bei starkem Wellengang kann der Meister entscheiden, dass die GS der Paktiererin sinkt. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Erhebung von Wasserleichen

Vielen Charyptoroth-Paktierern sagt man nach, dass sie mit der Kraft ihrer Erzdämonin die Leichen von Verstorbenen wiedererwecken können, sofern diese im Wasser ums Leben gekommen sind.

Wirkung: Der Charyptoroth-Paktierer kann bis zu KdV+2 Wasserleichen in einer Umgebung von bis zu 16 Schritt zu Untoten erheben, die dauerhaft seinen Befehlen folgen und beliebige Dienste für ihn verrichten. Um die Leichen zu erheben, benötigt der Paktierer 1 Aktion. Ein Paktierer kann keine weiteren Wasserleichen erschaffen, während die vorherigen noch aktiv sind und über LeP verfügen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Fauliger Wasserstrahl

Aus dem Mund, den Händen oder anderen Teilen des Körpers des Paktierers schießt ein fauliger Strahl aus Wasser auf seinen Gegner.

Wirkung: Der Faulige Wasserstrahl trifft auf ein vom Paktierer benanntes Ziel innerhalb einer Reichweite von 16 Schritt. Der Paktierer muss 1 Aktion aufwenden, um dieses Paktgeschenk einzusetzen. Der Strahl trifft automatisch, wenn er nicht verteidigt wird. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Das getroffene Ziel erleidet $2W6 + (KdV \times 2)$ TP Schaden. Trifft der Wasserstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Betäubung*. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wasseratmung

Als Erzdämonin der dunklen Tiefen und des Meeres ist Charyptoroth in der Lage, ihren Dienern den Wunsch zu erfüllen, unter Wasser atmen zu können. Je mächtiger der Paktierer ist, desto länger kann er ohne Luft auskommen.

Wirkung: Der Paktierer vermag sowohl normale Luft als auch Wasser zu atmen. Allerdings kann er nicht dauerhaft unter Wasser atmen, sondern nur KdV Stunden. Danach muss der Paktierer mindestens für eine Stunde wieder normale Luft atmen, bevor er seine Fähigkeit der Wasseratmung erneut einsetzen kann. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 1

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wasserbrücke

Eine Brücke aus Wasser kann dazu dienen, eine Verbindung zwischen zwei Schiffen herzustellen oder sich aus einer misslichen Lage zu befreien.

Wirkung: Von den Füßen des Paktierers ausgehend erscheint eine Brücke aus fauligem Wasser. Ihre maximale Länge beträgt KdV x 5 Schritt, die maximale Breite 1 Schritt. Sie ist entweder waagrecht oder leicht gewölbt, muss aber an keiner Stelle den Boden berühren. Die Wasserbrücke hält für 15 Minuten. Wird sie auf ihrer gesamten Fläche mit einem höheren Gewicht als 500 Stein belastet, bricht sie zusammen und der Einsatz des Paktgeschenkendes endet vorzeitig. Das Gleiche geschieht, wenn sie mit Waffengewalt zerstört wird, wobei sie insgesamt 100 Strukturpunkte aufweist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Lolgramoth-Paktgeschenke

Geschwindigkeit

Rast- und ruhelos sollen die Diener Lolgramoths sein. Dazu passt auch ihre bisweilen immens hohe Geschwindigkeit.

Wirkung: Der Paktierer erhält Boni in Höhe von KdV x 2 auf AW und GS. Zudem erleiden seine Gegner eine Erschwernis von 2 gegen AT des Paktierers. Die Wirkung hält 13 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Lolgramoth

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schlafresistenz

Ein Lolgramoth-Paktierer verzichtet nur zu gerne auf Schlaf, um seine Pläne voranzutreiben. Einige von ihnen sollen gar beinahe ganz ohne Schlaf auskommen.

Wirkung: Durch dieses Paktgeschenk erhält der Paktierer die Möglichkeit, KdV+7 Tage ohne Schlaf auszukommen. Er zeigt keine Anzeichen von Müdigkeit oder Erschöpfung und der Schlaf muss hinterher nicht nachgeholt werden.

• Spielst du mit den Fokusregeln zu Erschöpfung aus **Aventurisches Kompendium II**, kann der Paktierer bei Einsatz dieses Paktgeschenks keine Zustandsstufen von Überanstrengung erleiden.

• Seine Regenerationsphase(n) kann er selbst bestimmen, dazu muss er statt 6 Stunden nur 7 ruhige Minuten verwenden. Eine Regeneration ist dennoch nur einmal pro Tag möglich, da das Paktgeschenk sich auf die Regenerationsfähigkeiten auswirkt. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Lolgramoth

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Sieben-Meilen-Stiefel

Die legendären, aber verfluchten Sieben-Meilen-Stiefel gehen auf Lolgramoth-Paktierer zurück, die dieses Schuhwerk einsetzen, um wahrlich lange Distanzen innerhalb kürzester Zeit zu überwinden.

Wirkung: Der Paktierer kann sein Schuhwerk zu Sieben-Meilen-Stiefeln machen und pro Schritt KdV Meilen zurücklegen. Damit kann er innerhalb weniger Augenblicke große Wegstrecken zurücklegen. Der Paktierer darf sich bei dem Einsatz dieser Fähigkeit nicht in Angriffsdistanz eines Gegners befinden. Maximal kann ein Paktierer mit den Sieben-Meilen-Stiefeln 500 Meilen zurücklegen, danach ist das Schuhwerk zerstört und er braucht neues. Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Lolgramoth

Kreis: 3

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verfluchtes Herdfeuer

An einem angenehmen Ort kann man sich gut ausruhen und findet erholsamen Schlaf – es sei denn, er wurde von einem Diener Lolgramoths verflucht!

Wirkung: Der Paktierer kann ein Lager, ein Haus oder ein anderes kleines Bauwerk in einer maximalen Entfernung von 8 Schritt verfluchen. Insgesamt sollte die verfluchte Fläche maximal eine Fläche von 200 Rechtsschritt aufweisen. Alle Lebewesen, die dort übernachten, können keine Lebens-, Astral- oder Karmaenergie durch Regenerationsphasen regenerieren. Der Fluch hält KdV Tage an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Lolgramoth

Kreis: 3

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zwist und Hader I-IV

Um Zwist und Hader zu säen: Dazu wurden Diener des Lolgramoths geschaffen – oder besser, dafür haben sie einen Pakt geschlossen.

Wirkung: Der Paktierer kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die *Persönlichkeitsschwäche Streitsucht*. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Lolgramoth

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Thargunitoth-Paktgeschenke

Alpträume erzeugen

Auch wenn man bei Thargunitoth zuerst an Untote denkt: Die Diener der Erzdämonin können auch Alpträume immenser Intensität erzeugen und anderen den Schlaf rauben.

Wirkung: Besitzt die Paktiererin eine materielle Komponente vom Körper ihres Opfers (Blut, Haare, Fingernagel), kann sie ihm für KdV Tage Alpträume bescheren. Die Regenerationsphasen des Opfers entfallen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Leichengespür

Um Leichen für nekromantische Rituale zu finden, verfügen Thargunitoth-Paktierer über ein Paktgeschenk, das tote Körper orten kann.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann die Paktiererin Leichen in einem Radius von KdV x 10 Schritt erspüren. Sie weiß zudem, in welchem Zustand sich die Leiche befindet (frischer Leichnam, skelettiert, mumifiziert, etc.). Die Zone bewegt sich mit ihr als Mittelpunkt. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält 5 Minuten lang an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

•• Spielst du mit den Fokusregeln zu Erschöpfung aus **Aventurisches Kompendium II**, kann der Paktierer bei Einsatz dieses Paktgeschenks dem Opfer auch bis zu KdV/2 Stufen Überanstrengung erleiden lassen.

Todeshauch

Der Todeshauch ist ein fauliger Atem, der Lebewesen schweren Schaden zufügt und für kurze Zeit ihre Haut zum Verwesen bringt.

Wirkung: Der Paktierer haucht einen Odem aus, der bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Hauch wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft der Hauch ein Ziel, erleidet es $1W6+(KdV \times 2)$ SP und 1 Stufe *Betäubung*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Todesberührung

Wer schon einmal eine Thargunitoth-Paktiererin gesehen hat, will sich lieber nicht von ihr anfassen lassen. Aus gutem Grund, denn einige von ihnen verfügen über eine lebenskrautraubende Berührung.

Wirkung: Berührt die Paktiererin ein Lebewesen, kann sie ihm pro Kontakt KdV LeP entziehen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann die Paktiererin auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich Schaden durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und verliert jedes Mal dabei LeP. Die entzogenen LeP gehen verloren und werden nicht der Paktiererin gutgeschrieben. Die Wirkung hält 7 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Untote erheben

Die klassische Kraft einer Nekromantin: das Erheben von Untoten. Gleich ob Skelett oder Mumie, mit der Kraft Thargunitoths lassen sich alle Leichen mit Unleben erfüllen.

Wirkung: Die Thargunitoth-Paktiererin kann bis zu KdV+2 Leichen in einer Umgebung von bis zu 16 Schritt zu Untoten erheben, die dauerhaft ihren Befehlen folgen und beliebige Dienste für sie verrichten. Um die Leichen zu erheben, benötigt die Paktiererin 1 Aktion. Eine Paktiererin kann keine weiteren Untoten erschaffen, während die vorherigen noch aktiv sind und über LeP verfügen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Amazeroth-Paktgeschenke

Die Gabe Amazeroths

Obwohl man eigentlich mit der Fähigkeit, Magie zu wirken, geboren sein muss, kann Amazeroth seinen Dienern ebenfalls diese Fähigkeit verleihen.

Wirkung: Der Paktierer erhält den Vorteil Zauberer und muss dafür keine zusätzlichen AP ausgeben.

Allerdings muss er sich für eine Tradition entscheiden und entsprechend die AP-Kosten der Traditionssonderfertigkeit tragen. Er kann sofort weitere AP für den Kauf und das Steigern von Zaubern und magischen Handlungen investieren $KdV \times 5$ AP in weitere magische Vorteile. Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der Paktierer 3 permanente Stufen *Dämonische Auszehrung* erhält.

Verbreitung: Amazeroth

Kreis: 2

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

• Ja, das Paktgeschenk kostet weniger als der Zauberer-Vorteil, da man hier auch noch permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* bekommt.

Trugwelten erschaffen

Trugbilder und Illusionen gehören zum Herrn des Wahnsinns ebenso dazu, wie das verbotene Bücherwissen. Mit diesem Paktgeschenk lässt sich eine fast nicht zu durchschauende Illusion erzeugen.

Wirkung: Der Paktierer kann in einer Zone von 16 Schritt Radius ein beliebiges Trugbild erschaffen. Das Trugbild täuscht alle Sinne und es kann innerhalb der Zone beliebige Gestalt annehmen und sich verändern. Damit wäre es also möglich, eine kleine Szene zu erschaffen, beispielsweise eine Kneipenszenerie oder ein Bankett. Um das Trugbild zu durchschauen, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um KdV gelingen (statt, wie bei Illusionen üblich, eine einfach oder um 1 erschwerte Probe). Das Trugbild hält maximal 30 Minuten, es kann aber vom Paktierer vorzeitig abgebrochen werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Minute und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Amazeroth

Kreis: 3

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Macht des Wahnsinns

Wahn- und Irrsinn sind zwei weitere Aspekte Amazeroths. Durch eine einfache Berührung kann er ein Ziel verwirren und es dem Wahnsinn anheimfallen lassen.

Wirkung: Berührt der Paktierer einen Kulturschaffenden, kann er ihm pro Kontakt 1 Stufe *Verwirrung* zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und erleidet jedes Mal 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung hält KdV Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Amazeroth

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Verborgenes Wissen erspüren

Mit diesem Paktgeschenk kann der Paktierer geheimes und verborgenes Wissen, dass sich in Büchern und Schriftrollen befindet, erspüren. Sogar versteckte Schriftstücke sind vor ihm nicht sicher.

Wirkung: Durch dieses Paktgeschenk kann der Paktierer eine Probe auf *Sinnesschärfe* erleichtert um KdV/2 ablegen. Bei Gelingen erspürt er sämtliche Schriftstücke in einem Radius von 8 Schritt um sich herum. Auf ein einzelnes Buch angewandt weiß er zugleich grob, um was es in dem Buch geht, und kann für ihn interessante Passagen sofort entdecken. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Amazeroth

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Zaubervariabilität

Zauberer träumen davon, jegliche Art der Zauberei zu meistern. Mit einem Amazeroth-Pakt können sie diesem Traum näher kommen und alle Zauberei als ihrer eigenen Tradition zugehörig behandeln.

Wirkung: Für den Paktierer werden sämtliche Fremdzauber, die er erlernt, wie Zauberei der eigenen Tradition behandelt. Der Paktierer muss den Vorteil Zauberei besitzen, um dieses Paktgeschenk zu erhalten, oder eine andere Möglichkeit, der ihn Zauberei nutzen lässt. Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der Paktierer 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* erhält.

Verbreitung: Amazeroth

Kreis: 2

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Nagrach-Paktgeschenke

Beutesinn

Um die Beute aufzuspüren, vertrauen Jäger ihren Sinnen – und Nagrach-Paktierer ihren übernatürlichen Fähigkeiten.

Wirkung: Dieses Paktgeschenk ist dazu da, die Spur eines Kulturschaffenden aufzunehmen. Der Paktierer benötigt entweder eine materielle Komponente des Gesuchten (Haare, Blut, Fingernagel, etc.) oder einen persönlichen Gegenstand. Danach muss er eine Probe auf *Fährtsuchen* erleichtert um KdV ablegen. Gelingt die Probe, dann kennt der Paktierer die Richtung, in der sich der Gesuchte aufhält. Zudem bekommt er eine grobe Vorstellung seines Aussehens und seines Gesundheitszustandes. Die Reichweite des Paktgeschenkes beträgt 100 Meilen. Die Wirkung entfaltet sich augenblicklich, der Paktierer nimmt also nur für einen kurzen Moment wahr, in welcher Richtung der Gesuchte sich aufhält. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Nagrach

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Freipfeile

Die legendären Freipfeile sind berühmt-berüchtigte Dämonenwaffen, die (fast) immer ihr Ziel treffen.

Wirkung: Der Paktierer kann mittels *Holzbearbeitung* Freipfeile herstellen. Pro Tag kann der Paktierer bis zu QS/3 Freipfeile herstellen. Er kann aber nie mehr als 13 Freipfeile gleichzeitig besitzen. Ein Freipfeil erhöht den FK der Kampftechnik Bögen um 8 und richtet 2W6+13 TP an. Solange der Paktierer Freipfeile besitzt erleidet er 3 permanente Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Nagrach

Kreis: 1

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Harter Eisstrahl

Um jemanden zu töten, können sich Nagrach-Paktierer auch einer einfachen Waffe, eines schmerzhaften Strahls aus Eis, bedienen.

Wirkung: Der Harte Eisstrahl trifft auf ein vom Paktierer benanntes Ziel innerhalb einer Reichweite von 16 Schritt. Der Paktierer muss 1 Aktion aufwenden, um dieses Paktgeschenk einzusetzen. Der Strahl trifft automatisch, wenn er nicht verteidigt wird. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(KdV x 2) TP Schaden. Trifft der Eisstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Nagrach

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Nagrachs Hauch

Der Hauch Nagrachs lässt Leben erstarren und nimmt jedem, der damit in Berührung kommt, seine Kräfte.

Wirkung: Der Paktierer haucht einen Odem aus, der bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Hauch wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft der Hauch ein Ziel, erleidet es $1W6 + (KdV \times 2)$ SP und 1 Stufe *Paralyse*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Nagrach

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sicherer Tritt

Ein Nagrach-Paktierer kann über Eis- und Schneeflächen so sicher gehen, wie andere über einen gepflasterten Weg.

Wirkung: Unter dem Einfluss dieser Fähigkeit kann der Paktierer für KdV Stunden über Eis und Schnee laufen, ganz so, als ob sie über Erde gehen würde. Bei einem Schneesturm kann der Meister entscheiden, dass die GS des Paktierers sinkt. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Nagrach

Kreis: 1

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Asfaloth-Paktgeschenke

Chimärenherrschaft

Die Erschaffung und Beherrschung von Chimären ist das Metier der Asfaloth-Paktierer. Dazu können sie von ihrer Herrin ein Paktgeschenk erhalten, das es ihnen erleichtert, eigene und fremde Chimären unter Kontrolle zu bringen.

Wirkung: Die Paktiererin kann eine Chimäre, die sie mit 1 Aktion berührt, dauerhaft kontrollieren und es muss keine Probe auf Loyalität mehr abgelegt werden. Ist die Chimäre bereits unter der Kontrolle eines anderen Zauberers oder Paktierers, muss der Paktiererin eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gelingen. Maximal kann die Paktiererin so KdV Chimären kontrollieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Asfaloth

Kreis: 1

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Meister der Form

Mit diesem Paktgeschenk sind Diener Asfaloths in der Lage, Verformungen an Körpern vorzunehmen und so

widernatürliche Formen zu erschaffen. Die neuen Formen können einem Zweck dienen oder einfach nur den Wunsch nach Körpermodifikationen erfüllen.

Wirkung: Die Paktiererin kann einen beliebigen Körperteil eines Lebewesens berühren und ihn beliebig verformen (z. B. einen Arm in ein Tentakel verwandeln, das Gesicht verziehen oder die Beine in Tierbeine umformen). Selbst bei widernatürlichen Verformungen stirbt das Lebewesen nicht durch die Veränderung. Wertetechnische Veränderungen ergeben sich durch das Paktgeschenk für das Lebewesen nicht. Die Wirkung hält KdV Tage an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet mindestens 1 Aktion (nach Meisterentscheid auch deutlich mehr) und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Asfaloth

Kreis: 2

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Mutation

Um sich zu verteidigen oder gar jemanden zu töten, können Paktierer Asfaloths Mutationen bei ihrem Gegner auslösen, die schmerzhaft und krautraubend sind.

Wirkung: Berührt die Paktiererin ein Lebewesen, kann sie ihm pro Kontakt KdV SP durch zufällige Mutationen der Haut, des Fleisches und der Knochen zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann die Paktiererin auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich Schaden durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und erleidet jedes Mal SP. Die Wirkung hält 7 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Asfaloth

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Neue Körperteile I-IV

Eine der wichtigsten Fähigkeiten, die sich Asfaloth-Paktierer aneignen können, ist die Hervorbringung von neuen Körperteilen.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk ist die Paktiererin in der Lage, einem Lebewesen durch Berührung einen neuen Körperteil wachsen zu lassen. Je nach Stufe des Paktgeschenks sind die Möglichkeiten begrenzt. Der Meister hat das letzte Wort darüber, was machbar ist. Die neuen Körperteile können regeltechnische Vorteile mit sich bringen. Sie können an der Stelle eines alten Körperteils entstehen, wenn dieses zerstört oder amputiert wurde, aber es ist auch möglich, die Körperteile an dafür nicht vorgesehenen Stellen wachsen zu lassen. Die neuen Körperteile verbleiben für KdV Tage. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet mindestens 1 Aktion (nach Meisterentscheid auch deutlich mehr)

und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung* pro eingesetzter Stufe des Paktgeschenks.

Verbreitung: Asfaloth

Kreis: Stufe I/II/III/IV: 1/2/3/4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispielhafte neue Körperteile

Stufe	Beispiele
Stufe I:	Finger, Zeh, Zahn, Haare, Brustwarze, Hand, Fuß, Nase, Ohr, Brust
Stufe II:	Arm, Bein, Zunge, Auge, Geschlechtsteil
Stufe III:	Horn, Dämonenschwanz
Stufe IV:	Flügelpaar, Kopf

Verjüngung

Jugend und Schönheit sind verführerische Geschenke der Niederhöhlen. Bei einem Pakt mit Asfaloth ist es möglich, sich um einige Jahre zu verjüngen.

Wirkung: Die Paktiererin kann sich um bis zu KdV x 5 Jahre verjüngen. Nachteile ihres echten Alters entfallen. Die Wirkung ist permanent, das Paktgeschenk kann danach nicht mehr von ihr eingesetzt werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* pro angefangenen 10 Jahren Jahren Verjüngung.

Verbreitung: Asfaloth

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Tasfarelel-Paktgeschenke

Gier erzeugen I-IV

Die Diener Tasfarelels können ihre Feinde mit einer Gier nach Gold und Wertsachen verfluchen, sodass sie nur noch im Sinn haben, besonders viele Dukaten und Edelsteine anzuhäufen.

Wirkung: Der Paktierer kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die *Schlechte Eigenschaft Goldgier*. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Tasfarelel

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Goldene Gabe

Reichtum ist verführerisch. Mit der legendären Goldenen Gabe können Tasfarelel-Paktierer aus dem Nichts Gold erschaffen, das einige Tage lang existiert, bis es wieder verschwindet.

Wirkung: Durch dieses Paktgeschenk kann der Paktierer Gold im Wert von KdV x 100 Dukaten herstellen.

Das Gold erscheint vor dem Paktierer und ist entweder in Form von Münzen oder Goldklumpen vorhanden. Nach 7 Tagen verschwindet das Gold einfach. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Tasfarelel

Kreis: 2

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Lohnende Geschäfte

Tasfarelel-Paktierern sagt man nach, dass sie im Geschäftemachen so gut sind wie Grolme – vielleicht sogar noch erfolgreicher und skrupelloser.

Wirkung: Beim Einsatz des Talentes *Handel (Feilschen)* kann der Paktierer pro Netto-QS den Preis um 50 % zu seinen Gunsten verändern (statt nur um 10 %). Beim Erstellen von Gegenständen und Dienstleistungen können die Kosten maximal auf 10 % gesenkt werden. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält 30 Minuten an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Tasfarelel

Kreis: 1

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Pech wünschen

Während Phex der Gott des Glücks ist, ist sein erzdämonischer Widerpart mit dem Unglück verbunden.

Wirkung: Der Paktierer wählt einen Kulturschaffenden in maximal 8 Schritt Entfernung aus. Für KdV Tage gelten gewürfelte 18 und 19 wie eine gewürfelte 20 (bzw. die Wahrscheinlichkeit für eine gewürfelte 20 erhöht sich um 10 %). Dies betrifft sowohl die Zahl der nötigen Punkte zum Ausgleich des Würfelergebnisses als auch die Feststellung eines Patzers. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Tasfarelel

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zholvars Warnung

Wenn ein Anhänger Tasfarelels einen Schatz angehäuft hat, dient ihm dieses Paktgeschenk als Warnung, wenn sich jemand seines Goldes bemächtigt.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Schatzhort benennen, beispielsweise seine Schatzkammer, eine Truhe mit Diamanten, usw. Sobald eine andere Person als der Paktierer etwas aus dem Schatzhort entfernt, bemerkt der Paktierer dies sofort und weiß automatisch, wo sich der Dieb aufhält, solange er sich in einem Radius von KdV x 100 Meilen zum Paktierer aufhält. Diese Fähigkeit funktioniert bei beliebig vielen Dieben gleichzeitig, der Paktierer kann sie alle auf einmal spüren, solange sie sich im Radius befinden. Der Paktierer kann immer nur einen Schatzhort haben und spürt die Diebe auch dann, wenn sie seine Beute nicht mehr besitzen. Den

Hort zu wechseln dauert 24 Stunden. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Kreis: 2

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Mishkara-Paktgeschenke

Giftdrüsen

Anhänger Mishkaras können ihre Haut mit Gift überziehen und so ihren Gegnern Schaden zufügen und sie betäuben.

Wirkung: Die Haut der Paktiererin überzieht sich mit einer leicht öligen, giftigen Schicht. Die Schicht ist ein Kontaktgift, das die Paktiererin beispielsweise über eine Berührung oder eine gelungene und nicht abgewehrte Raufen-AT übertragen kann. Das Gift lässt sich ansonsten nicht von der Haut lösen oder abkratzen. Im Kampf muss mindestens 1 SP durch Raufen angeordnet werden, bevor eine Giftprobe gewürfelt werden darf. Die Wirkungsdauer beträgt 20 KR. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Mishkara

Kreis: 2

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Mishkaragift

Das Gift der Paktiererin ist ein starkes Lähmungsgift. Seine Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 6

Art: Kontaktgift, alchemistisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3 SP pro KR, 1 Stufe *Betäubung* / 1W2 SP

Beginn: sofort

Dauer: KdV x 3 KR

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Hauch der Pestilenz

Mit dem Hauch der Pestilenz vermögen es Mishkara-Paktierer, Lebewesen zu schaden und sie krank zu machen.

Wirkung: Die Paktiererin haucht einen Odem aus, der bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Hauch wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft der Hauch ein Ziel, erleidet es $1W6 + (KdV \times 2)$ SP und 1 Stufe *Betäubung*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Mishkara

Kreis: 2

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Korn verfaulen lassen

Wie böse Hexen, so sind auch einige Mishkara-Paktiererinnen in der Lage, das Korn der

Bauern verfaulen zu lassen, jedoch mit Hilfe der Erzdämonin weitaus größere Flächen. Und sie hinterlassen verdorben Boden, auf dem nichts mehr wächst.

Wirkung: Die Paktiererin kann mit diesem Fluch ein Feld von 50 x 100 Rechtschritt durch Schädlinge wie Heuschrecken oder durch Pflanzenkrankheiten wie Mehltau zerstören. Die Paktiererin kann dabei die Art der Zerstörung auswählen. Die Ernte ist binnen 7-KdV Stunden vollständig zerstört (bei KdV 7 also sofort). Die Pflanzen lassen sich durch Umpflanzen nicht retten und stecken dabei eventuell sogar weitere Pflanzen an. Auf dem Boden lassen sich 13 Wochen lang keine Lebensmittel mehr anbauen. Alle Versuche innerhalb dieser Zeit sind zum Scheitern verurteilt. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Mishkara

Kreis: 1

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Krankheit verursachen

Nichts fürchten Feinde der Mishkara-Anhänger mehr als Krankheiten, die ihnen von den Dämonendienern angehext werden.

Wirkung: Die Paktiererin kann einem Kulturschaffenden in bis zu 8 Schritt Entfernung eine (nicht übernatürliche) ihr bekannte Krankheit mit einer maximalen Stufe von $KdV/2+2$ anhängen. Bei KdV 7 sind auch übernatürliche Krankheiten möglich. Die Krankheit muss, wie gewöhnlich, eine Krankheitsprobe ablegen, allerdings ist die Probe nicht um die SK oder ZK erschwert. Im Gegensatz zu vielen anderen Krankheiten, die auf magischem Wege ausgelöst wurden, kann der Infizierte andere anstecken. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Mishkara

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Raub der Lebenskraft

Mit einer Berührung sind Dienerinnen Mishkaras, sofern sie über dieses Paktgeschenk verfügen, in der Lage, einem anderen Wesen seine Lebenskraft zu rauben.

Wirkung: Berührt die Paktiererin ein Lebewesen, kann sie ihm pro Kontakt KdV LeP entziehen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann die Paktiererin auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich Schaden durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und verliert jedes Mal dabei LeP. Die entzogenen LeP gehen verloren und werden nicht der Paktiererin gutgeschrieben. Die Wirkung hält 7 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Mishkara

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Agrimoth-Paktgeschenke

Brennender Feuerstrahl

Ein Agrimoth-Paktierer kann Flammen herausbeschwören, die er in einem gebündelten Feuerstrahl auf einen seiner Gegner richten kann.

Wirkung: Der Brennende Feuerstrahl trifft auf ein vom Paktierer benanntes Ziel innerhalb einer Reichweite von 16 Schritten. Der Paktierer muss 1 Aktion aufwenden, um dieses Paktgeschenk einzusetzen. Der Strahl trifft automatisch, wenn er nicht verteidigt wird. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Das getroffene Ziel erleidet $2W6 + (KdV \times 2)$ TP Schaden. Trifft der Feuerstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Agrimoth

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feuerhand

Mit Feuerhänden kann ein Agrimoth-Paktierer jeden, den er berührt, verbrennen.

Wirkung: Berührt der Paktierer ein Lebewesen, kann er ihm pro Kontakt KdV SP durch brennende Hände zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und

zusätzlich Schaden durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und erleidet jedes Mal SP. Die Wirkung hält 7 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Agrimoth

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Hitzebeständigkeit

Hitze und Feuer sind zwei Aspekte des Agrimoth und so verwundert es nicht, dass seine Diener oftmals gegen die Auswirkungen des heißen Elements gefeit sind.

Wirkung: Der Paktierer erhält während der Wirkungsdauer eine vollständige Immunität gegen Hitze und Feuer (auch gegen Drachenfeuer und Zauber wie den IGNIFAXIUS). Nachteile durch Hitzeregeln (siehe **Regelwerk** Seite 341) oder Feuerschaden kann er während der Wirkungsdauer vollständig ignorieren. Selbst ein Bad in Lava übersteht der Paktierer mit dieser Fähigkeit. Die Wirkung hält KdV Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Agrimoth

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kaltes Schmieden

Das berühmte Kalte Schmieden sollen vor allem die Monaden beherrschen, Verwandte der Zyklopen, aber auch Agrimoth-Paktierer sind dazu in der Lage.

Wirkung: Der Paktierer kann jedes Metall mit seinen Händen formen, als wäre es Wachs. Bei Schmiedearbeiten erhalten sie dadurch eine Erleichterung von 3 auf *Metallbearbeitung* und benötigen keine Esse. Die Wirkung hält KdV Stunden an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Agrimoth

Kreis: 2

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Orkanbö

Als Herr über Luft kann Agrimoth seinen Dienern die Kraft geben, eine Bö gegen seine Feinde zu schleudern.

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritten um den Paktierer herum muss jedes Lebewesen eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) erschwert um KdV bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erleiden. Betroffen sind nur Lebewesen der Größenkategorie groß oder kleiner. Der Paktierer ist nicht von der Wirkung betroffen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Agrimoth

Kreis: 3

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Belkelel-Paktgeschenke

Belkelels Ekstase I-IV

Die beste LiebhaberIn zu sein ist für viele Belkelel-AnhängerInnen wichtig. Mit dieser Kraft ist ihr Liebespartner immer davon überzeugt, die höchsten Wonnen erlebt zu haben, gleich wie gut oder schlecht die Paktiererin war. Und das Paktgeschenk dient dazu, dem Opfer seine Lebenskräfte zu rauben.

Wirkung: Beim Liebespiel kann die Paktiererin mit einem von ihr ausgewählten Opfer alles anstellen, was ihr gefällt, und es empfindet dennoch höchste Ekstase. Darüber hinaus kann die Paktiererin ihm KdV Lebenspunkte rauben und zu ihrem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen, bis hin zu KdV x 5 LeP über ihrem Maximum. Hat die Paktiererin ihr LeP-Maximum nach dem Ende der Wirkung immer noch überschritten, reduzieren sich die LeP auf den natürlichen Maximalwert. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung der Fähigkeit hält 7 Stunden an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 1

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Brünstigkeit erzeugen I-IV

Um bei einer anderen Person Brünstigkeit zu erzeugen wie bei einem wilden Tier, muss eine Belkelel-Paktiererin nur über dieses Paktgeschenk verfügen.

Wirkung: Die Paktiererin kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die *Schlechte Eigenschaft Brünstigkeit*. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Lange Nägel

Lange Fingernägel mit dämonischen Kräften können dazu benutzt werden, Gegner schwer zu verletzen.

Wirkung: Die Fingernägel der Paktiererin können sich in 1 freien Aktion verlängern und verhärten. Die Paktiererin verursacht damit 1W6+5 TP im Nahkampf und verwendet dafür die Kampftechnik Raufen. Sie gilt damit weiterhin als unbewaffnet. Die Fingernägel gelten als magische Waffen. Die Fähigkeit endet spätestens nach 13 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 2

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Peitschenhieb

Die Paktiererin kann mit diesem Paktgeschenk mehrere Opfer mit einer ätherischen Peitsche mit mehreren Lederriemen angreifen

Wirkung: Die Paktiererin haut mit einer imaginären Peitsche zu, die bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Angriff wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft die ätherische Peitsche ein Ziel, erleidet es 1W6+(KdV) SP und 1 Stufe *Schmerz*. Der Schmerz dauert maximal 5 Minuten an und kein Ziel kann durch diese Fähigkeit mehr als 3 Stufen *Schmerz* erhalten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schönheit der Dar-Klajid I-III

Schönheit ist nicht jedem Aventurier in die Wiege gelegt. Durch einen Pakt mit Belkelel kann man sich aber den Wunsch nach Schönheit erfüllen.

Wirkung: Die Paktiererin gewinnt durch das Paktgeschenk Schönheit hinzu. Der Nachteil Hässlich I/II verschwindet (allerdings müssen die AP, die man dafür bekommen hat, ausgegeben werden). Die Auswirkungen entsprechen dem Vorteil Gutausschend I. • Für jede Stufe des Paktgeschenks

erhöht sich die Erleichterung auf die beschriebenen Talente um 1. Das Paktgeschenk ist mit dem Vorteil Gutausschend I-II kombinierbar und erhöht die Erleichterung weiter. Die Wirkungsdauer der Schönheit ist permanent und erfordert keine Handlungen. Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der Paktierer 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* pro Stufe des Paktgeschenks erhält.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: Stufe I/II/III: 1/2/3

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

• Zur Erinnerung: Gutausschend I gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf *Betören* (*Anbändeln* oder *Liebeskünste*), *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Herausreden*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*) und *Handel* (*Feilschen*).

• Ja, das Paktgeschenk kostet weniger als der Gutausschend-Vorteil, da man hier permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* bekommt.

Aphasmayra-Paktgeschenke

Unwiderstehlicher Charme I-IV

Man sagt den Dienerinnen Aphasmayras nach, dass sie gerne im Mittelpunkt des Geschehens stehen und sich

von anderen Menschen bewundern lassen, um von diesen kleine Gefälligkeiten einzufordern.

Wirkung: Alle Kulturschaffenden in einem Radius von 8 Schritt um die Paktiererin beginnen, sich für sie zu interessieren, und sind von ihr positiv beeindruckt. Die Personen sind bereit, der Paktiererin zu helfen und ihr kleine Gefälligkeiten zu leisten, bringen sich selbst aber nicht in Gefahr oder riskieren ihr Leben. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält bis zu KdV Minuten an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 1

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Katzen rufen

Katzen sind das Symboltier der unabhängigen Dämonin. Ihre Anhängerinnen können Katzen rufen und mit ihnen sprechen.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann die Paktiererin alle Hauskatzen in einem Radius von KdV Meilen zu sich rufen und sich mit ihnen unterhalten. Die Katzen sind zutraulich und beantworten gerne ihre Fragen, so als ob die Paktiererin eine gute Freundin wäre. Was die Katzen wissen, entscheidet der Meister. Die Katzen suchen die Gesellschaft der Paktiererin für 15 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Neun Leben

Katzen sollen sieben oder neun Leben besitzen. Tatsächlich können Anhängerinnen der Aphasmayra sich selbst töten, um ein neues Leben zu beginnen, und dem Tod so effektiv enttrinnen.

Wirkung: Sollte die Paktiererin nur noch über 10 oder weniger LeP verfügen, kann sie sich dazu entscheiden, ihrem Leben mit einer Waffe oder einer Handlung ein Ende zu setzen. Solange ihre Leiche noch nicht vollständig zerstört wurde (LeP unter negativer KO), erwacht die Paktiererin in 7-KdV KR wieder mit vollen LeP (beim 7. Kreis also sofort). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 2

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Schleichen in den Schatten

Eine Aphasmayra-Paktiererin kann eins mit den Schatten werden und sich so weniger angreifbar

machen.

Wirkung: Der Körper der Paktiererin wird zu einem Schatten. Um sie zu bemerken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um KdV nötig. Der Schatten kann nur mit magischen und geweihten Waffen, Zaubern und Liturgien verletzt werden. Die Paktiererin kann selbst niemanden als Schatten verletzen und auch keine weiteren, übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen. Die Wirkung hält maximal KdV Stunden an, die Paktiererin kann sich aber dazu entscheiden, die Fähigkeit früher abubrechen. Dazu benötigt sie 1 freie Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 2

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schmusekätzchen

Paktiererrinnen der Aphasmayra verfügen teilweise über die Fähigkeit, sich in ein süßes Kätzchen zu verwandeln und Menschen unterbewusst zu manipulieren.

Wirkung: Die Paktiererin verwandelt sich in eine Hauskatze. Die Werte entsprechen denen einer normalen Katze, allerdings sind die geistigen Eigenschaften und die SK die der Paktiererin. Auch ihre Fertigkeitswerte bleiben gleich. Diese Katze erscheint allen Kulturschaffenden als ein Tier, dass sie gerne streicheln würden, und sie hegen keine Abneigung gegen das Kätzchen. Um das Kätzchen anzugreifen, muss eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um KdV gelingen. In Katzengestalt kann die Paktiererin subtil durch eine Berührung einem einzigen Kulturschaffenden einen unterbewussten Befehl geben (ähnlich einem ZAU-BERZWANG mit QS 4). Die Wirkung hält maximal KdV Tage an, die Paktiererin kann sich aber dazu entscheiden, die Fähigkeit früher abubrechen. Dazu benötigt sie 1 freie Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Aphestadil-Paktgeschenke

Lustlosigkeit I-IV

Lustlosigkeit kann dazu führen, dass ein Mensch jeglichen Antrieb für Unternehmungen verliert: für Helden eine wahrhaft schwierige Situation.

Wirkung: Der Paktierer kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die *Schlechte Eigenschaft Lustlosigkeit*. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphestadil

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Milde Gabe I-IV

Durch eine Milde Gabe kann eine Aphestadil-Paktiererin Geld verdienen und so ihren Lebensunterhalt bestreiten, ohne arbeiten zu müssen.

Wirkung: Personen in einem Radius von 16 Schritt um die Paktiererin herum sind bereit, ihr eine kleine, mildtätige Gabe zu überlassen (in Höhe von ca. KdV Silbertalern pro Person). Die Personen bemerken nicht, dass die Paktiererin sie manipuliert. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält 1 Stunde an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphestadil

Kreis: 3

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Müdigkeit I-IV

Aphestadil steht auch für die Müdigkeit, die einen Menschen überkommt. Nicht selten sind sogar schon Opfer dieses Paktgeschenks im Stehen eingeschlafen.

Wirkung: Ein Kulturschaffender in maximal 8 Schritt Entfernung, schläft ein, wenn ihm eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um KdV misslingt. Sobald er unsanft angefasst wird oder gar Schaden erleidet, wacht der Kulturschaffende auf, selbst durch laute Geräusche ist er hingegen nicht wachzukriegen. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält 1 Stunde an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphestadil

Kreis: 2

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Trägheit I-IV

Trägheit zu verursachen, ist einer der wesentlichen Aspekte der Dämonin Aphestadil und ihrer Paktiererinnen.

Wirkung: Alle Kulturschaffenden in einem Radius von 8 Schritt um die Paktiererin beginnen, erleiden 1 Stufe *Betäubung*, wenn ihnen eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um KdV misslingt. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält 10 Minuten an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphestadil

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Vampirische Berührung

Durch eine bloße Berührung kann eine Paktiererin der Aphestadil ihrem Opfer, wie eine Vampirin, seine Lebenskraft rauben.

Wirkung: Berührt die Paktiererin ein Lebewesen, kann sie ihm pro Kontakt KdV LeP entziehen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann die Paktiererin auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich Schaden durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenks berührt werden und verliert jedes Mal dabei LeP. Die entzogenen LeP kann sich die Paktiererin gutschreiben. Die Paktiererin kann mit dieser Fähigkeit sein Maximum an LeP um KdV x 5 überschreiten. Hat die Paktiererin ihre LeP-Maximum nach dem Ende der Wirkung immer noch überschritten, reduzieren sich die LeP auf den natürlichen Maximalwert. Die Wirkung der Fähigkeit hält 13 Stunden an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphestadil

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Heskatet-Paktgeschenke

Störung der Zeit

Heskatet steht für Zeitparadoxa und Störungen des Zeitgefüges. Als Gegenspielerin Satinavs kann sie auch ihre Paktierer mit Fähigkeiten ausstatten, um den Verlauf der Zeit zu stören.

Wirkung: Die Paktiererin kann eine satinavsche Störung auslösen (siehe Seite 99). Die Störung wird dabei anhand der Tabelle für satinavsche Störungen bestimmt. Als Betroffenen von den Effekten der Störung kann sie einen Kulturschaffenden in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskatet

Kreis: 3

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Zeitstopp

Wer Heskate anbetet, will oft Macht über die Zeit besitzen. Durch dieses Paktgeschenk, kann man von einem Augenblick zum anderen die Zeit anhalten.

Wirkung: Die Paktiererin kann die Zeit anhalten. Um einen Punkt innerhalb von 16 Schritt Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von KdV x 2 Schritt aus, in dem die Zeit stillsteht. Dadurch findet keinerlei Bewegung mehr statt und selbst eindringende Objekte und Zauber werden temporal eingefroren, sobald sie den Zonenrand überschreiten. Am Ende der Wirkungsdauer wird jegliche Bewegung fortgesetzt, sodass es beispielsweise möglich ist, eine Reihe von Zaubern auf Personen innerhalb der Zone zu wirken, die dann zeitversetzt aber dafür gleichzeitig zu wirken beginnen. Dabei läuft ihre Wirkungsdauer nicht ab, bis der Stillstand beendet ist. Gleiches gilt für Zauber, die vor dem Stillstand innerhalb der Zone gewirkt wurden. Bei Zonenzaubern ist die Verortung des Zonenzentrums für die Frage entscheidend, ob die Wirkung einsetzt und die Wirkungsdauer abläuft oder nicht. Befindet es sich innerhalb der Zone, wird die Wirkung ausgesetzt, auch außerhalb des Wirkungsbereiches. Für alle Wesen innerhalb der Zone scheint es, als wäre zwischen Beginn und Ende der Wirkungsdauer keinerlei Zeit vergangen. Auch die Wirkung von Giften, Krankheiten und anderen Effekten wird während der Wirkungsdauer eingefroren. Falls die Paktiererin in die Zone tritt, wird sie nicht von der Zone beeinträchtigt.

Der Zeitstopp wirkt KdV KR. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskate

Kreis: 2

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Tor in den Limbus

Der Limbus und die Sphären sollen ebenfalls das Einflussgebiet von Heskate sein. So verwundert es nicht, dass ihre Diener auch Limbustore erschaffen können.

Wirkung: Die Paktiererin kann ein Tor in den Limbus oder im Limbus ein Tor in eine angrenzende Sphäre öffnen. Das Tor bleibt KdV Minuten offen, schließt sich aber auch nach dem Willen der Paktiererin beim Einsatz 1

freien Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskate

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Teleportation

Die Möglichkeit, durch den Limbus zu reisen, nehmen viele Zauberer durch den Zauber TRANSVERSALIS wahr, auch wenn dessen Reichweite begrenzt ist. Mit diesem Paktgeschenk kann man selbst ohne den Zauber auf gleiche Art und Weise reisen und sich sogar größere Distanzen weit teleportieren.

Wirkung: Die Paktiererin kann sich an einen beliebigen Ort teleportieren. Es können

maximal KdV x 5 Stein Gegenstände (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort mitgenommen werden. Je näher Gegenstände am Körper liegen (meist die Kleidung), desto eher reisen sie mit der Paktiererin mit. Sie reisen entweder am Stück mit oder bleiben zurück, werden jedoch nicht zerteilt. Die exakte Auswahl trifft der Meister. Die Paktiererin muss nicht schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal QS x 100 x KdV Meilen von der Paktiererin entfernt sein. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskate

Kreis: 4

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Magieabsorption

Man sagt Heskate nach, dass sie nur Magiern erscheint und diese entführt. Zumindest sind ihre Paktierer dazu in der Lage, Zauberern ihre astralen Kräfte zu rauben.

Wirkung: Die Paktiererin kann einem Lebewesen, das über AsP verfügt, mit einer Berührung KdV x 2 AsP rauben und jeweils 10 volle AsP in 1 Schip für sich umwandeln (bis zu ihrem eigenen Maximum). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe 1 *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskate

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Animistenprägungen

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



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

Um die Eigenheiten der aventurischen Animisten regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Animistenprägungen zurückgreifen,

kleine Eigenarten, die die Ausprägung des Animisten darstellen.

- Animistenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punkteteknisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Animisten-Helden eine passende Animistenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Animisten können Animistenprägungen in Absprache mit dem Meister wechseln. Dies ist ein Prozess, der

mindestens 7 Tage dauern sollte, allerdings kommt dies häufiger im Leben eines Animisten vor. Wechselt ein Held die Prägung, bekommt er automatisch die neue Animistenprägung, verliert aber die alte.

Geisterseher

Geisterseher verfügen über eine besondere Gabe, die sie intuitiv dazu nutzen, sich Geister besonders gewogen zu machen, wenn sie diese manipulieren oder in ihren Körper eindringen lassen. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen Animisten, die Kraft der Wesenheit für ihre Zwecke zu benutzen. Dafür fällt ihnen die Kontrolle über die Animistenwaffe schwerer und sie müssen mehr ihrer magischen Macht investieren, damit diese ihre Wirkung erzielt.

Geistergefäß: Proben bei Animistenkräften sind um 1 erleichtert.

Schwierigere Waffenkontrolle: Der Einsatz der Animistenwaffe kostet bei Waffenzaubern zusätzlich 3 AsP.

Voraussetzungen: Der Held besitzt die Tradition (Animisten).

Klingenmeister

Die gefährlichsten Krieger unter den Animisten sind die Klingenmeister. Für sie ist der Umgang mit ihrer Waffe

eine Selbstverständlichkeit und sie benötigen weniger Kraft für deren Waffenzauber. Darüber hinaus scheint ihre Waffe in ihren Händen auch noch gefährlicher und schärfer zu sein. Allerdings sind sie keine Spezialisten der Animistenkräfte und können diese deutlich schwerer wirken als andere Animisten.

Waffenmeister: Der Einsatz einer Animistenwaffe kostet bei Waffenzaubern 1 AsP weniger (bei einem Minimum von 1 AsP). Zudem richtet die Waffe in ihren Händen +1 TP an.

Schwierigere Geisterkontrolle: Proben auf Animistenkräfte sind um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Der Held besitzt die Tradition (Animisten).

Zauberkrieg

Zauberkriegler fokussieren sich auf den Einsatz einfacher Zauber. Sie können diese leichter wirken als andere Animisten. Dafür ist Kontrolle über die Astralenergie bei ihnen deutlich weniger ausgeprägt, sodass sie für alle Zauberhandlungen mehr Kraft aufbringen müssen.

Zauberfokussierung: Zauber (nicht jedoch Animistenkräfte) sind um 1 erleichtert.

Kraftverlust: Zauber, kosten bei ihrem Einsatz zusätzlich 2 AsP.

Voraussetzungen: Der Held besitzt die Tradition (Animisten).

Denkschulenprägungen

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

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

Um die Eigenheiten der druidischen Denkschulen regeltechnisch abzubilden,

kannst du auf Denkschulenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen druidischen Denkschule charakterisieren.

- Denkschulenprägungen kosten keine Abenteurpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Druiden-Helden eine passende Denkschulenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Druiden können Denkschulenprägungen in Absprache mit dem Meister wechseln. Dies ist ein Prozess, der mindestens 7 Tage dauern sollte, allerdings ist der Vorgang extrem selten, da Druiden ihre jeweilige Denkrichtung nur selten verändern. Wechselt ein Held die Prägung, bekommt er automatisch die neue Denkschulenprägung, verliert aber die alte. • ○

Beherrscher des Geistes

Beherrscher des Geistes sind Meister der Beherrschungsmagie. Sie spielen gerne mit den Menschen und

spinnen Intrigen, deswegen sind sie bisweilen auch lieber in Städten heimisch, als in der Wildnis. Dort können sie ihre Experimente mit den Willensschwachen vorantreiben und ihren Forschungen nachgehen. Ihre Neigungen zu egomanischen Machenschaften haben sie aber auch unbeliebt bei ihren Mitmenschen gemacht, und es ist für sie schwieriger als für andere Druiden, das Vertrauen ihres Gegenübers zu gewinnen.

Beherrschungsikone: Bei Ritualen und druidischen Herrschaftsritualen gilt die SK und ZK des Opfers als um 1 niedriger. Bei druidischen Herrschaftsritualen werden SK und ZK nach der Halbierung um 1 reduziert.

Fragwürdig: Beherrscher des Geistes gelten in den Augen vieler Aventurier als wenig vertrauenswürdig aufgrund ihrer manipulativen Art. Ist dem Gegenüber bekannt, dass vor ihm ein Beherrscher des Geistes steht, so sind für den Druiden Proben auf Gesellschaftstalent (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um 1 erschwert. Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Beherrschern des Geistes gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

• Bei den Voraussetzungen reicht es aus, wenn man sich für eine bestimmte Druidendenkschule bei Heldenerschaffung entscheidet. Spielst du mit den Fokusregeln zu Zauberstilen, musst du den passenden Zauberstil besitzen, um mit dieser Fokusregel zu spielen.

Voraussetzungen: Der Held ist ein Mehrer der Macht oder ein Haindruide.

Diener der Natur

Die Diener der Natur sehen es als ihre Aufgabe an, den Menschen zu helfen und ihnen den richtigen Weg zu weisen. Viele Diener der Natur sind zudem bewandert im Umgang mit Tieren und Elementarwesen, die sie als Geschöpfe der Erdmutter sehen und zu denen sie eine besonders große Verbindung haben. Allerdings sind Diener der Natur besonders anfällig für den Kontakt mit Metall. In ihrer Vorstellungswelt ist verhüttetes Metall ein widernatürliches Element, das man Sumu abgetrotzt hat.

Lebensbund: Wenden Diener der Natur Fertigkeitsproben auf Tiere oder Elementare an, so sind CH-Teilproben um 1 erleichtert. Dies können die Diener der Natur z. B. benutzen, um Zauber auf Tiere zu wirken oder auch, um einen Elementar durch ein Ritual zu beschwören.

Eisenanfälligkeit: Die Auswirkungen von verhüttetem Metall sind bei Dienern der Natur noch deutlicher als bei anderen Druiden. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, das der Diener der Natur trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je 2 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP pro Regenerationsphase um 2 pro angefangenem Stein Metall.

Voraussetzungen: Der Held ist ein Sumudiener oder ein Hüter der Kraft.

Ehrwürdige

Die Ehrwürdigen sind eine Ausprägung des Druidentums, die an den alten Idealen und Ritualen festhalten. Sie sind ausgezeichnete Objektzauberer, die die Kraft in Druidendolch und Sichel besser als andere Druiden nutzen können. Allerdings sind die Ehrwürdigen nicht gewillt, sich auf andere Zauberkünste als die eigenen einzulassen. Deshalb haben sie größere Probleme, Zauber einer fremden Tradition zu meistern.

Ehrwürdige Rituale: Dolch- und Sichelrituale kosten 1 AsP weniger (bei einem Minimum von 1 AsP).

Ehrwürdige Tradition: Fremdzauber sind um 1 zusätzlich erschwert.

Voraussetzungen: Der Held ist ein Hüter der Kraft oder ein Konzildruide.

Elementaranhänger

Wie kaum ein anderer Druide ist ein Elementaranhänger mit Elementarwesen vertraut und weiß, wie er sie besonders gewogen macht.

Elementarfreund: Vom Druiden beschworene Elementarwesen gewähren ihm 1 zusätzlichen Dienst.

Sechs Elemente: Der Druide ist, anders als viele andere Druiden, kein Freund der Idee des Geistes als siebtes Element. Daraus resultiert, dass er sich wenig mit Beherrschungsmagie beschäftigt hat. Herrschaftsrituale und Zauber mit dem Merkmal Einfluss kosten zusätzlich 2 AsP.

Voraussetzungen: Der Held ist ein Haindruide oder ein Konzildruide.

Sumen

Bei den Sumen handelt es sich um Druiden der Waldwildnis von Nostria und Andergast. Gerade in Andergast übernehmen die Sumen auch die Rolle einer Priesterschaft von Sumu, und sie ziehen ihre Stärke aus den gemeinsamen Ritualen mit den Verehrern der Erdgöttin. Als Diener der Erdgöttin sind sie jedoch auch skeptisch gegenüber anderen Religionen, und selbst wohlmeinende Liturgien sind für sie nicht das Werk ihrer Göttin.

Sumuglaube: Wenden mindestens 3 bzw. 6 Sumugläubige bei einem Ritual des Sumen genauso viele Aktionen auf, wie für die Ritualdauer notwendig sind, erhält der Druide eine Erleichterung von 1 bzw. 2 für das Ritual. Die Gläubigen müssen sich in einem Radius von 8 Schritt um den Druiden aufhalten, damit die Unterstützung funktioniert.

Glaubensverweigerer:

Wird eine Liturgie mit positiver Wirkung auf einen Sumen gewirkt, ist diese für den Geweihten um 1 erschwert und kostet zusätzlich 2 KaP.

Voraussetzungen: Der Held ist ein Mehrer der Macht oder ein Sumudiener

• Als Sumugläubige gelten alle Personen, die sich freiwillig den Riten der Sumen zur Verfügung stellen, gleich ob sie die Initiation eines anderen Pantheons empfangen haben oder nicht.

Geodenprägungen

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



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

Um die Eigenheiten der aventurischen Geoden regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Geodenprägungen zurückgreifen, die die verschiedenen Denkrichtungen der Geoden darstellen.

- Geodenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Geoden-Helden eine passende Geodenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Geoden können Geodenprägungen in Absprache mit dem Meister wechseln. Dies ist ein Prozess, der mindestens 7 Tage dauern sollte, allerdings ist der Vorgang extrem selten, da Geoden ihre jeweilige

Denkrichtung nur selten verändern. Wechselt ein Held die Prägung, bekommt er automatisch die neue Geodenprägung, verliert aber die alte.

Ausgeglichene

Obwohl fast alle Geoden entweder Diener der Erdmutter oder Herren der Erde sind, gibt es unter beiden Stilen eine Ausprägung, die auf den Ausgleich bedacht ist. Die Ausgeglichenen, wie sie sich selbst nennen, versuchen einen Weg zwischen den beiden Pfaden des Geodentums zu wählen. Sie halten sich aus den Konflikten heraus, gehen ihre eigenen Wege und treffen andere Geoden, außer andere Ausgeglichene, nicht mal bei einem Zirkeltreffen.

Ausgeglichene verfügen über keine Prägungsvor- oder nachteile.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Geoden ausgebildet.

Gnome

Gelegentlich werden Geoden von Menschen auch mit dem wenig schmeichelhaften Begriff Gnom bedacht. Dies basiert vor allem auf der Sichtung von nackt umherwandernden Geoden, die für ihre Streifzüge durch die Natur jegliche Kleidung ablegen. Diese geodischen Zauberer führen in der Tat ihre Rituale oftmals nackt aus, vor allem sind sie aber auch erfahrene Ritualzauberer, die die magischen Kräfte der Natur für diese Zwecke besser kontrollieren können. Dafür genießen sie jedoch unter den Zwergen (wie auch bei den meisten Menschen) einen schlechten Ruf.

Ritualmeister: Rituale und Geodenrituale kosten 1 AsP weniger (bei einem Minimum von 1 AsP).

Fragwürdig: Gnome gelten in den Augen vieler Aventurier als wenig vertrauenswürdig aufgrund ihrer Vorliebe, häufig nackt herumzulaufen. Ist dem Gegenüber bekannt, dass vor ihm ein Gnom steht, so sind für den Geoden Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um 1 erschwert. Gegenüber Freunden und Personen, die den Umgang mit Gnomen gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Geoden ausgebildet.

Seelenhirten

Seelenhirten sehen ihre Aufgabe darin, ihrem Volk beizustehen. Sie haben einen tiefen Einblick in die Seelenwelt von Zwergen und manchmal auch anderen Lebewesen erhalten. Es fällt ihnen einerseits leicht, ihre magischen Kräfte gegenüber anderen Zwergen zu kanalisieren, andererseits sind sie in der Lage, den geistigen Widerstand gegen Magie teilweise zu umgehen – auch gegenüber anderen Kulturschaffenden.

Allerdings sind sie auch wenig wandelbar und haben traditionelle Ansichten. Veränderungen schätzen sie ebenso wenig wie Zauber anderer Kulturen. Ihnen fällt es schwer, Fremdzauber zu wirken, weshalb sie meist vollkommen darauf verzichten.

Seelenkennen: Zauber, die auf Zwerge gewirkt werden, kosten 1 AsP weniger (bei einem Minimum von 1 AsP). Zudem können sie Erschwernisse bei ihren Zaubern durch SK um bis zu 2 Punkte bei allen Kulturschaffenden senken.

Ehrwürdige Tradition: Fremdzauber sind um 1 zusätzlich erschwert.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Geoden ausgebildet.

Zibiljaprägungen

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

Um die Eigenheiten der aventurischen Zibiljas regelt technisch abzubilden, kannst du auf Zibiljaprägungen zurückgreifen, die die verschiedenen Ausrichtungen der Zibiljas darstellen.

• Zibiljaprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.

• Jeder Spieler kann für seinen Zibilja-Helden eine passende Zibiljaprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.

• Zibiljas können Zibiljaprägungen in Absprache mit dem Meister wechseln. Dies ist ein Prozess, der mindestens 7 Tage dauern sollte, allerdings

kommt dies gelegentlich im Leben einer Zibilja vor. Wechselt eine Heldin die Prägung, bekommt sie automatisch die neue Zibiljaprägung, verliert aber die alte.

Sippenhüterinnen

Diejenigen Zibiljas, die sich besonders intensiv mit dem *Seffer Manich* beschäftigen, werden Sippenhüterinnen genannt. Ihre aus der Sippenchronik gewonnene Magie wirkt deutlich länger als die anderer Zibiljas. Diese Fähigkeit erkaufen sie jedoch auch mit einem Nachteil. Die Sippenhüterin lässt mehr astrale Kräfte in ihre Rituale fließen als notwendig wäre.

Hüter der Chronik: Die Wirkungsdauer von Chronikzaubern erhöht sich um 50 %.

Kraftsog: Zibiljarituale kosten zusätzlich 1 AsP.

Voraussetzungen: Die Heldin wurde von einer Zibilja ausgebildet.

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

Traumdeuterinnen

Eine Traumdeuterin hat sich insbesondere mit Traummagie und Hellseherei beschäftigt und Wege entdeckt, wie sie intuitiver und kraftsparender ihre Rituale wirkt. Dafür ist sie jedoch weniger erfahren in der Anwendung der Chronikzauberei. Ihre intuitive Art Magie zu wirken ist beim Rezitieren der Niederschriften mehr hinderlich denn hilfreich.

Intuitive Magie: Teilproben auf IN bei Zibiljarituale sind um 1 erleichtert und alle Zibiljarituale kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Langwieriges Rezitieren: Die Dauer, um einen Chronikzauber zu wirken, steigt um 100 % und Chronikzauber verbrauchen jeweils 1 zusätzlichen Punkt Volumen (außer Chronikzauber, die 0 Volumen verbrauchen).

Voraussetzungen: Die Heldin wurde von einer Zibilja ausgebildet.

Zauberstile

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



Durch die Zauberstile kann ein Zauberer erweiterte Zaubersonderfertigkeiten erlernen, die geheimes Wissen der einzelnen Institutionen, wie Akademien und private Lehrmeister, umfassen.

Bei der Heldenerschaffung kann ein Spieler den Stil der Akademie oder des privaten Lehrmeisters für seinen Helden wählen. Kein Zauberer muss einen Zauberstil erlernen. Es gibt dazu keine Verpflichtung, allerdings hat man dadurch viele Vorteile.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Falls du zusätzlich mit der Fokusregel der Prägung spielen möchtest: Helden können sowohl über einen Prägung als auch über einen Zauberstil verfügen.

Alle Zauberstile sind durch eine Zauberstilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine allgemeine magische Sonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen und kostet Abenteurpunkte, wenn man sie erwerben will.

Jede Zauberstilsonderfertigkeit verschafft dem Helden einen anderen Vorteil. Allerdings gibt es auch einige Unterschiede zu den allgemeinen magischen Sonderfertigkeiten:

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

Lehrmeister. Die Beschreibungen der einzelnen Zauberstilsonderfertigkeiten findest du unter den magischen Sonderfertigkeiten ab Seite 110.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten ohne Zauberstile

Optionale Regel

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

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

Zauberstilarten

Die nachfolgende Beschreibung von Zauberstilen umfasst die in diesem Band vorgestellten Magierakademien und privaten Lehrmeister, sowie der Druiden. Die Beschreibung der passenden Zauberstilsonderfertigkeit und ihre regeltechnischen Auswirkungen findest du ab Seite 110

Gildenlose Magierstile

Scholar der Bannakademie von Fasar

Die Bannakademie von Fasar bildet ihre Schüler zu magischen Leibwächter aus, die in der Öffentlichkeit nicht auffallen sollen, um ihren Dienstherrn möglichst wirksam zu beschützen. Aus diesem Grund sind die Absolventen der Akademie nicht nur darauf bedacht, ein großes antimagisches Arsenal ihr Eigen zu nennen, sondern ebenfalls ihre Zauber zu verschleiern. Sie beherrschen die Kunst, ihre Magie ohne Formeln und Gesten zu wirken, sodass es Menschen in ihrer Umgebung nicht mal auffällt, dass sie einen Zauberspruch eingesetzt haben.



Scholar der Halle der Winde zu Olport

Die Magier der Halle der Winde zu Olport haben sich den Elementen Luft, Wasser und Eis verschrieben. Sie beherrschen die Wetterzauberei und sind ausgezeichnete Kapermagier, die sich auch mit der Runenkunde und der Kampfzauberei auskennen.



Dies ist für ihr Überleben auch dringend notwendig, immerhin begleiten sie gelegentlich thorwalsche Schiffe bei ihren Kaperfahrten und stellen sich al'anfanischen Galeeren ebenso wie Seeungeheuern. Sie sind dabei vor allem auf die drei genannten Elemente fokussiert und können jeglichen Waser-, Eis- und Luftzauber deutlich kräfteschonender wirken als andere Zauberkundige.

Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Die finsternen, dämonenanbetenden Magier aus der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak beherrschen nicht nur alle nur erdenklichen Beschwörungsrituale in Vollen dung, sie sind dazu noch geschult im Umgang mit Dämonen und Zaubern, die sich der Mächte der Niederhöllen bedienen. Zaubersprüche und Rituale, die sich dämonischen Mächten zuordnen lassen, sind von Yol-Ghurmaker Magiern einfacher zu kontrollieren. Zudem fällt es ihnen leicht, einen Pakt mit einem Herrn oder einer Herrin der Niederhöllen zu schließen. Während ihrer Ausbildung sind sie so oft mit Dämonen in Kontakt geraten, dass ein Paktschluss meist nur eine Frage der Zeit ist. Dennoch gibt es auch Yol-Ghurmaker Magier, die kein Bündnis mit einem Erzdämon eingehen und lieber ihre eigenen Pfade beschreiten.

Scholar des Magierkollegs zu Honingen

In Honingen sind derart viele magische Strömungen vertreten, dass man nicht von einem eigenen Stil sprechen kann. Diese Mischung erlaubt es aber den Honinger Magiern, die Vorurteile über andere Traditionen über Bord zu werfen und sich auf die wesentlichen Elemente der Zauberei zu konzentrieren. Gerade bei anderen magischen Traditionen hat sich dies als hilfreich erwiesen, denn ein Honinger vermag es, Fremdzauber zu modifizieren, obwohl Magier ansonsten damit Schwierigkeiten haben.

Scholar nach Halib abu'l Ketab

Die Beherrschung des Feuers steht beim Stil Meister Halibs ganz im Vordergrund. Seine Schüler und Schülerinnen lernen, alle nur erdenklichen Spielarten des Feuers zu nutzen und zu kontrollieren. Sie sind wahre Meister darin, Flammenstrahlen und Feuerbälle auf ihre Feinde zu schleudern oder Feuerelementare zu kontrollieren. Es gibt keine Feuermagie, die sie nicht mit Leichtigkeit meistern würden, obwohl sie sehr behutsam mit der zerstörerischen Kraft des Elements umgehen und es nur gegen jemanden einsetzen, wenn es notwendig ist.

Qabaloth der Nachtwinde

Die Qabalya der Nachtwinde ist ein geheimer Zirkel von Magiern, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Magie aus der Welt zu tilgen. Aus diesem Grund haben sie sich auf das Bannen von Zaubersprüchen, aber auch Kampfmagie spezialisiert. Kampfzauberei ist für sie ein wichtiger Bestandteil ihrer Ausbildung, müssen sie sich doch oft im Laufe ihres Lebens mit anderen Zauberern im Zweikampf messen. Die Antimagie hingegen ist nicht weniger bedeutsam, schließlich gilt es nicht nur, andere Zauberer, sondern auch deren Hinterlassenschaften, beispielsweise magische Artefakte, zu zerstören.

Graumagierstile

Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Die Scholaren der Drachenei-Akademie zu Khunchom gelten als die Meister der Artefaktmagie. Nirgendwo sonst in Aventurien kann man erfahrener Artefaktschmiede antreffen. Die Khunchomer gelten als der Inbegriff des phexgefälligen Magiers, der seine hergestellten magischen Gegenstände nicht nur als Schätze hütet, sondern sie gleichermaßen für viele Dukaten an den meistbietenden Kunden veräußert. Artefakte, die von der Hand eines Khunchomer Magiers hergestellt werden, wirken oft länger und zuverlässiger als Zaubergegenstände, die ein mittelmäßiger Zauberer herstellt.



Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Im Kalifat gibt es nur eine einzige Zauberschule. Diese befindet sich in Mherwed, und die dortigen Lehrmeister bilden ihre Schüler in rastullahgefälliger Magie aus. Die Mherweder sind Meister der Elementarmagie, wobei sie sich vor allem auf jene Elemente spezialisiert haben, mit denen sie häufig zu tun haben: Erz, Luft und Feuer. Sie sind darüber hinaus talentierte Artefaktmagier, die Dschinnenlampen und fliegende Teppiche herstellen. Zu wahrer Meisterschaft haben sie es in der Kombination beider Themen gebracht. Dort, wo sie ihre bevorzugten Elemente mit materiellen Erzeugnissen verbinden können, erschaffen die Mherweder wahre Wunderwerke.



Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia

Keine andere Zauberschule genießt einen so mysteriösen Ruf wie das Konzil der Elemente zu Drakonia. Die Konzilmagier haben sich erst vor einigen Jahren überhaupt dazu entschlossen, die Öffentlichkeit auf sich aufmerksam zu machen und einen Teil ihres magisch-elementaren Wissens mit der Grauen Gilde zu teilen. Im Konzil lehrt man die Harmonie der sechs



Elemente, und ein jeder Konzilmagier und eine jede Konzilmagierin entscheidet sich im Laufe ihres Studiums, sich einem der Elemente zu widmen. Als Zeichen dieser Wertschätzung tragen die Magier das Symbol ihres bevorzugten Elements als Tätowierung auf ihrer Stirn. Zauber ihres Elements sind für sie sowohl leichter als auch kräftesparender zu wirken.

Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Die altehrwürdige Pentagramm-Akademie zu Rashdul bildete früher Dämonologen und Elementaristen aus. Heute ist der dämonologische Zweig der Akademie geschlossen. Die Elementaristen betreiben weiterhin Forschung an den sechs Elementen und wählen eines als ihr bevorzugtes, wobei diese Vorliebe nicht so stark ausgeprägt ist wie bei den Konzilmagiern von Drakonia. Die Rashduler sind formidable Beschwörer von Elementaren und haben maßgeblich zu dem Ruf beigetragen, dass in den Tulamidenlanden die größten Dschinnenbeschwörer leben. Dämonologie sehen sie dem Elementarismus als entgegengestellt an und lassen ihre Finger vom Beschwören von Dämonen.



Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand

Die Neersander Akademie hat sich auf die Beherrschung des menschlichen Geistes spezialisiert, verfügt aber auch über eine propfunde Kenntnis über elfische Zaubersprüche, da ein früherer Akademieleiter die Zauberei des Elfenvolkes sehr schätzte und in den Sprüchekanon der Akademie einfließen ließ. Dennoch ist es vor allem die Beherrschungsmagie, mit der sich Neersander Magier einen Ruf verdient haben, der über ihr kleines Städtchen hinausgeht. Zwar ist ihre Tradition weder so alt wie die der Fasarer noch so gefürchtet wie die der Lowangener, nichtsdestotrotz haben sie gelernt, wie man Kontrollmagie effektiv einsetzt.



Scholar der Akademie zu Wagenhalt

Wie auch schon das Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva beschäftigt sich die Wagenhalter Akademie mit einer sehr praxisorientierten Ausbildung. Die Schüler sollen als magische Leibwächter für aventurische Persönlichkeiten, als Begleitschutz für Handelszüge oder als Verteidiger von Burgen und Festungen fungieren, sodass sich der Lehrplan exakt an diesen Themen orientiert. Die Wagenhalter Magier müssen ihre Zauber schnell wirken, um nicht von einer unangenehmen Situation (oder einem Kampf) überrascht zu werden – und sie haben ihre Lektionen gemeistert. Die meisten aktuellen Abgänger sind Schüler, die aus Riva stammen und hier ihren Abschluss gemacht haben.



Scholar der Rashduler Dämonologen

Nach der Schließung des dämonologischen Zweigs der Rashduler Akademie haben sich viele ehemalige Lehrmeister und Schüler in kleinen Dörfern Mhanadistans niedergelassen und unterrichten dort auch Jahre später Scholaren in der Kunst der Invokation. Die Rashduler Dämonologen betrachten Dämonen vor allem als Werkzeuge und sind in der Regel keine Anhänger von niederhöllischen Kulturen. Die Kontrolle über Kreaturen aus den Niederhöhlen ist ihnen besonders wichtig, wissen sie doch um deren Zerstörungs- und Schadenspotenzial. Entsprechend lassen Rashduler Dämonologen nicht nur Vorsicht walten, sondern sind auch wahre Meister in Dämonenkontrolle.

Schwarzmagierstile

Scholar der Shanada von Ben-Oni

Shanada von Ben-Oni ist eine private Lehrmeisterin, die an der Pentagramm-Akademie von Rashdul ihr magisches Handwerk gelernt hat. Sie unterrichtet ihre Schüler in Dämonologie und Antimagie und verfolgt das Ziel, fähige Dämonenjäger auszubilden, deren Fähigkeiten sich in Gold umsetzen lassen. Entsprechend sind Schüler der Shanada besonders gut darin, ihre Magie gegen Dämonen einzusetzen. Kaum ein Wesen der Niederhöhlen kann einem Bannfluch oder einem Kampfzauber von Shanadas Scholaren widerstehen.

Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

Die Nekromanten der Dunklen Halle der Geister genießen einen schlechten Ruf. Man sagt ihnen eine große Nähe zu Thargunitoth nach, hält sie allesamt für Paktierer oder zumindest für Personen, die Untoten mehr ähneln als Lebenden. Wahr ist, dass die Brabaker Magier ein Händchen für das Beschwören und Erschaffen von Wesenheiten aufweisen, die man zu der Sphäre der Geister und der Domäne der Herrin der Untoten rechnen muss. Keinem anderen Zauberer fällt es derart leicht, solche Wesen zu rufen, zu beschwören oder zu erschaffen. Und auch ein Pakt mit Thargunitoth geht den Brabaker Magiern leicht von der Hand, auch wenn man nicht den Fehler machen sollte, sie alle schon als Verdammte zu betrachten.



Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham

In Mirham studieren die Magier der variablen Form ein vielseitiges Angebot an Zaubern und Ritualen. Die Mirhamer gelten als besonders versiert in der Objektmagie. Verformungen von Materie und Veränderungen von Gegenständen sind ihr Spezialgebiet, hinter vorgehaltener Hand sagt man ihnen aber ebenfalls nach, dass sie die größten Golembauer Aventuriens seien und widernatürliches Leben in allen nur erdenklichen Formen erschaffen könnten.



Weißmagierstile

Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys

Das Informations-Institut zu Rommilys ist eine Reichsakademie, die magiebegabte Schüler in der Kunst der Hellsichtmagie unterweist. Im Auftrag des Mittelreiches sind sie oft in ganz Aventurien unterwegs, versuchen möglichst wenig aufzufallen, wenn sie inkognito reisen müssen, und vertreten Gilde und Reich, wenn sie es müssen. Ihre Zauber können subtil gewirkt werden und ihre Kenntnisse der Hellsichtmagie sind unübertroffen.



Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

In Vinsalt existiert eine Magierakademie, die sich auf Heilkunst spezialisiert hat. Die Weimagier des Anatomischen Instituts kennen sich sowohl mit der Versorgung von Wunden, wie auch dem Kurieren von Krankheiten und dem Entgiften aus. Zwar gehört Anatomie, wie der Name des Instituts vermutet lässt, ebenfalls zu ihren Spezialgebieten, die größte Leistung der Vinsalter ist jedoch die Schnelligkeit, mehr der sie ihre Heilzauber wirken können. Dies hat schon so manchen Patienten vor dem Tod bewahrt.



Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

In der Halle der Metamorphosen, einer der angesehensten Schulen der weißen Magie, werden die Schüler in der Verwandlung von Lebewesen wie auch unbelebter Materie unterrichtet. Es gibt kaum einen Verwandlungszauber, den die Kusliker nicht kennen und lehren. Vor allem sind sie aber äußerst geschickt darin, Kraft für diese Art der Zauberei einzusparen, sodass sie deutlich weniger Astralenergie investieren müssen.



Haindruiden-Stile

Hüterin des Hains

Die Hüterin des Hains hat ein Händchen für den Umgang mit Pflanzen und Tieren. Zauber, die auf diese Lebewesen ausgerichtet sind, gehen der Hüterin des Hains deutlich leichter von der Hand und sind nicht so kraftraubend wie andere. Andererseits sieht sie sich auch als Beschützerin der Natur und kann elementare Kampf magie deutlich einfacher wirken als andere Druiden.

Weißer Waldleute

Die Weißen Waldleute kennen sich mit den Heilkräften der Natur besonders gut aus und können sowohl ihre

Zaubersprüche, wie auch die Kräfte ihrer Goldenen Sichel und magischen Elixiere verstärken, um deren Heilwirkung zu erhöhen. Darüber hinaus sind die Weißen Leute profunde Kenner von Sumus Leib und können ein Element bevorzugt behandeln, sodass sie es leichter haben, Magie des Elements zu wirken und Elementarwesen zu rufen.

Hüter der Kraft-Stile

Bewahrer des Uralten

Der Bewahrer des Uralten ist selbst für einen Druiden ein archaischer Zauberer, der seine Kräfte in Einklang mit alten Stammestraktionen gebracht hat. Er ist in der Lage, nicht nur die Magie der Druiden zu beherrschen, sondern kann ebenso auf vereinzelte Kräfte der Animisten zurückgreifen.



Meister des Kreises

Der Meister des Kreises kennt die uralten Geheimnisse der druidischen Steinkreise besser als jeder andere. Wenn er sich an einem solchen heiligen Ort der Macht aufhält, ist für ihn das Wirken von Zaubern und Herrschaftsritualen ein Kinderspiel und raubt ihm deutlich weniger von seinen astralen Kräften. Zudem kann er den Ort nutzen, um seine astralen Kräfte besser zu regenerieren.

Konzildruiden-Stile

Konzilsmeister

Die Konzilsmeister sind Druiden, die sich ihren gildenmagischen Kollegen im Konzil der Elemente besonders verbunden fühlen und entsprechend mehr über deren Tradition gelernt haben. Sie sind in der Lage, gildenmagische Zauber mit deutlich weniger Einschränkungen zu wirken als dies bei anderen Fremdtraditionen der Fall ist.

Meister der elementaren Gewalten

Konzilsdruiden, die diesen Stil besitzen, haben sich umfassend mit den Elementen auseinandergesetzt und können Elementarwesen leichter beschwören und Zauber, die einem Element zugeordnet sind, leichter wirken.



Mehrer der Macht-Stile

Brecher des Willens

Die Mehrer der Macht kennen eine Strömung, die Gedankenbeherrscher genannt wird. Sie sind erfahren im Einsatz von Einflussmagie und Herrschaftsritualen und können den Widerstand, den jedes Lebewesen gegen die Kontrolle des Geistes einsetzt, fast vollständig umgehen.

Unscheinbare

Der Lebensraum vieler Mehrer der Macht sind die großen aventurischen Städte. Da man dort auffällt, wenn man kein Geld und kein Metall verwendet, und somit die Tarnidentität eines Mehrers der Macht gefährdet wäre, hat sich eine Strömung herausgebildet, die man die Unscheinbaren nennt und die ihre Abneigung gegen verhüttetes Metall abgelegt haben und dessen Berührung sie kaum noch stört.

Sumudiener-Stile

Meister vom Wald

Die Meister vom Wald (gelegentlich auch vom Berg, vom See usw.) sind Druiden, die im Einklang mit der Natur leben wollen und sich auf die wesentlichen Lehren des Druidentums konzentrieren. Gerade in Bezug auf ihre Traditionsartefakte haben die Meister vom Wald Fähigkeiten entwickelt, um deren Nutzung weniger anstrengend und astralintensiv zu gestalten.

Wächter der Göttin

Die Wächter der Göttin betrachten sich als Retter Sumus und praktizieren eine Art der Zauberei, die jener der Hexen nicht unähnlich ist. Wächter der Göttin haben deutlich weniger Schwierigkeiten, Zauber der hexischen Tradition zu wirken, als andere Druiden.

Geoden-Stile

Diener der Erdmutter

Die Diener der Erdmutter folgen der alten Tradition der Geoden und versuchen die Zwergenheit und die Natur zu beschützen. Sie sind Meister der Elemente (mit Eis als einziger Ausnahme) und hervorragende Heiler.

Herrn der Erde

Deutsch egoistischer als die Diener der Erdmutter sind die Herrn der Erde, die die Natur und die Elemente als Werkzeuge ansehen, um ihre eigenen Pläne voranzutreiben. Die Herrn der Erde können ebenfalls die Elemente kontrollieren, aber auch Schadzauberei ist ihnen nicht fremd.

KAPITEL 3: MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

»Meine härteste Lektion bisher ist mir in Neersand erteilt worden, wo ich die Gelehrten und Gildenmagier kennenlernte. Der Weisung meiner Muhme bin ich hinaus aus den Bergen gefolgt, um zu lernen, was die Zibilja von anderen Zauberkundigen unterscheidet. Es stellt sich heraus, es sind ihre Ziele. Wo ich zunächst immer meiner Sippe diene, wollten diese Leute, obwohl sie alle sehr freundlich und friedlich waren, sich bereichern und andere beherrschen. Ihre Fähigkeiten manipulieren Menschen jedoch nicht zu deren Vorteil, sondern zu ihrem eigenen. Sie lassen erst dann ab, wenn der andere sich ihrer Magie fügt. Meine Sippe hingegen hat mich die Macht des Zusammenhalts gelehrt, in dem jeder freiwillig seinen Platz einnimmt, um gemeinsam zu einer Einheit zu werden. Später noch traf ich im Raschtulswall auf eine Frau, die sich Druidin nannte. Sie verstand zwar die Erfüllung, Teil eines Ganzen zu sein, doch auch sie war blind dafür, dass eine Gruppe mehr ist als die Summe ihrer Teile. All ihre Fähigkeiten basierten auf der Idee, aus Teilen etwas zusammenzusetzen. Feuer und Wasser ergeben Dampf und so weiter, sagte sie, so als läge die Magie in der Kunst zusammenzuführen, was sonst getrennt bliebe. Ach, meine Lieben, ich vermisse euch so. Denn nun verstehe ich, dass wahre Zauberei nicht bedeutet, zusammenzuzwingen, sondern so zu vereinen, dass man sich nie mehr trennen will.«

—Abra, Zibilja in Ausbildung, von der Meschpoche Horminen, in ihrem Reisetagebuch, 1037 BF

An dieser Stelle möchten wir dir magische Sonderfertigkeiten vorstellen. Die Sonderfertigkeiten unterteilen sich in drei Klassen. Zunächst findest du allgemeine magische Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jeder Zauberer erlernen kann. Die zweite Art stellen Zauberstils-sonderfertigkeiten dar. Sie können nur über bestimmte Lehrmeister oder Akademien erlernt werden, und ein Held braucht üblicherweise mehrere Jahre, bis er sie beherrscht. Der letzte Typ von Sonderfertigkeit sind erweiterte Zaubersonderfertigkeiten. Diese Fertigkeiten können nur dann erworben werden, wenn ein Held bereits die passende Zauberstils-sonderfertigkeit besitzt. Auf den nächsten Seiten sind zahlreiche neue Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ab Seite 284 sowie dem **Regelwerk** ergänzen.



Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

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

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Am Anfang des Abschnitts stellen wir dir neue allgemeine magische Sonderfertigkeiten vor. Sie stellen allgemeine Grundlagen für Zauberer aus verschiedenen Traditionen dar und sind nicht spezifisch an einen bestimmten Zauberstil gebunden.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Zauberstilsonderfertigkeiten sind ebenfalls magische Sonderfertigkeiten, allerdings hat nicht jeder Zauberer darauf Zugriff. Um eine solche Sonderfertigkeit zu erhalten, muss man nicht nur den AP-Wert bezahlen und die Voraussetzung erfüllen, sondern sich auch umfassender mit dem jeweiligen Zauberstil befassen haben. Dies bedeutet, dass der Held mehrere Jahre Ausbildung durchlaufen haben muss. Wer über eine Zauberstilsonderfertigkeit verfügt, kann anschließend die zugehörigen erweiterten Zaubersonderfertigkeiten erlernen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

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

Muss jeder Zauberer einen Zauberstil haben?

Nicht alle Zauberer verfügen über einen Zauberstil und die entsprechenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten. Zwar sind Zauberstile bei Gildenmagiern sehr verbreitet, aber nicht jeder Abgänger einer Akademie beherrscht auch den passenden Zauberstil, und nicht jede Adepta eines privaten Lehrmeisters hat dessen Technik erlernt. Zauberstile sind eine Fokusregel, deshalb musst du nicht damit spielen und kannst sie auch ignorieren. Eine optionale Regel zu diesem Themenkomplex findest du auf Seite 104.

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Chimärenmeister

Wer kompliziertere Chimären erschaffen will, benötigt die weiterführenden Kenntnisse dieser Sonderfertigkeit dazu.

• Um Daimonide zu erschaffen, braucht der Held zudem noch die Sonderfertigkeit *Daimonidenkonstrukteur*.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Chimären der Komplexität *einfach* zu erschaffen (siehe Seite 58).
• Für Chimären der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber Chimaeroform
AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Daimonidenkonstrukteur

Nicht jeder Chimärologe ist dazu in der Lage, auch Dämonen mit lebendigen Wesen zu verschmelzen. Nur die Kenntnisse der Daimonidenkonstruktion erlauben ein solches Vorgehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Daimonide zu erschaffen (siehe Seite 58). Für Daimoniden der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Chimärenmeister
AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Druidenrache

Diese druidische Fähigkeit erlaubt es ihrem Anwender, all seine Kraft zu konzentrieren, leichter zu zaubern und auch die letzten verfügbaren Energiereserven anzupapfen. Allerdings kostet das den Anwender auch das Leben.

Regel: Der Druiden wendet sich 1 Minute mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen nach Osten und nimmt Abschied von der Welt, denn von nun an hat er maximal noch 1 Stunde zu leben. Nach Ablauf dieser Zeit stirbt er und sein Körper zerfällt unwiederbringlich zu Staub oder Asche.

Alle Zauber, die er in dieser Zeit wirkt, haben eine Erleichterung von 3. Zudem erhöht sich die QS von erfolgreich gewirkten Zaubern um 1 (bis hin zu einem Maximum von 6). Der Druiden kann außerdem zum Zaubern auf seine LeP zurückgreifen. Er darf sie im Verhältnis 1 zu 1 als AsP nutzen und kann beim Zaubern beliebig AsP und LeP einsetzen. Zusätzlich erhält der Druiden noch AsP in Höhe seiner Leiteigenschaft hinzu. Seine Astralenergie kann in diesem Fall auch den Maximalwert des Druiden übersteigen.



Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Tradition (Druiden), MU 15, KL 15

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Exzellenter Entschwörer I-V

Die Austreibung besonders mächtiger Dämonen, Elementare und Geister erfordert ein intensives Studium, das längst nicht jeder Antimagier absolviert hat.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit können auch Wesen verbannt werden, die eine zu starke Anrufungsschwierigkeit für Zauber wie den PENTA-, HEXA- oder HEPTAGRAMMA haben. Pro Stufe der Sonderfertigkeit wird zu den QS des Zaubers 1 QS addiert, die auch das Maximum von QS überschreiten darf, sodass machtvollere Wesen als üblich gebannt werden können.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, MU 15, Kenntnisse des jeweiligen Zaubers, Leiteigenschaft der Tradition 15, Stufe II/III/IV/V: Exzellenter Entschwörer Stufe I/II/III/IV

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Golembauer

Zum Bauen komplexer Golems muss ein Erschaffer sich Kenntnisse aneignen, die über das gewöhnliche Maß eines Zauberers, der sich für den Golembau interessiert, hinausgehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Golems der Komplexität *einfach* zu erschaffen (siehe Seite 58). Für Golems der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber Stein wandle

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Machtvoller Astralleib

Die Körper einiger weniger Zauberer sind besonders stark von Magie durchdrungen, die sich gelegentlich auch auf anderem Wege als beim Zaubern Luft verschafft.

Regel: Die astrale Kraft im Körper des Zauberers ist so stark, dass waffenlose Angriffe mit der Kampftechnik Raufen als magische Angriffe gelten. Er ist damit in der Lage, Wesen schwerer zu verletzen, die ansonsten gegen profane Angriffe resistent (oder gar immun) sind.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Nekromant

Wer bestimmte, deutlich komplexere, Untote erschaffen will, benötigt diese Sonderfertigkeit.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Untote der Komplexität *einfach* zu erschaffen (siehe Seite 58). Für Untote der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber Totes handle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verschmelzung von Kulturschaffende

Wer Chimären mit menschlichen Bestandteilen (oder anderen Kulturschaffenden) erschaffen will, benötigt diese Sonderfertigkeit.

Regel: Beim Erschaffen von Chimären und Daimoniden wird beim Ritual Chimaeroform als Zielkategorie Kulturschaffende hinzugefügt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber Chimaeroform, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verschmelzung von übernatürlichen Wesen

Nur sehr wenige Chimärologen beherrschen die Kunst, Chimären mit anderen Chimären zu verschmelzen.

Regel: Beim Erschaffen von Chimären und Daimoniden

wird beim Ritual Chimaeroform als Zielkategorie Chimären und Daimonide hinzugefügt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauber Chimaeroform, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)

Scholar der Nachtwinde

Die Nachtwinde wollen die Magie aus dieser Welt verbannen und zerstören. Aus diesem Grund sind sie hervorragend im Umgang mit Antimagie und Kampfzauberei ausgebildet.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Antimagie sind um 1 erleichtert. Zudem kosten Zauber, die TP oder SP verursachen und gegen Wesen mit AsP-Vorrat gerichtet sind, 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Astralraub, Qabalya-Magie, Selbstkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie zu Wagenhalt

Die Akademie von Wagenhalt ist eine Zweigstelle des Stoorrebrandt-Kollegs zu Riva und in der magischen Ausbildung fast identisch mit der Mutterakademie.



Regel: Wagenhalter Magier sparen bei Zaubersprüchen mit der Zielkategorie Kulturschaffende 1 AsP ein (die Kosten betragen jedoch mindestens 1 AsP). Diese Fähigkeit ist kompatibel zu weiteren Fähigkeiten, um AsP einzusparen, beispielsweise dem Stabzauber Kraftfokus (siehe **Regelwerk** Seite 277). Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Destruktor, Magischer Schutzschild, Matrixzauberei

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

Die Magier der Anatomischen Akademie zu Vinsalt sind Ärzte, die im Notfall auch sehr schnell mit ihrer Magie reagieren können.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Heilung, die verlorene LeP und/oder AsP zurückbringen, benötigen in der Kategorie Zauberdauer eine Stufe weniger Zeit (dies gilt nicht als Modifikation) und kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem dauert auch die Stabilisierung bei einem BALSAM und ähnlichen Zaubern nicht 15 Minuten, sondern nur 10 Minuten.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Anatomische Magie, Bewandelter Heilzauberer, Übertragung der Lebenskraft



Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Bannakademie von Fasar

Bannmagier aus Fasar wollen unter keinen Umständen auffallen. Ihre Zauberei ist so ausgelegt, dass sie auch auf Gesten und Formeln verzichten können, aber dies ist eine anstrengende Angelegenheit.



Regel: Ein Zauberer der Bannakademie von Fasar kann bei einem Zauber ganz auf Formeln und Gesten verzichten, ohne dafür eine Erschwernis zu erleiden, allerdings erleidet er dafür für 1 Stunde 1 Stufe *Betäubung*. Die Betäubung entsteht am Ende der Zauberdauer des gewirkten Zaubers. Der Magier kann bei jedem Spruch entscheiden, ob er diese Fähigkeit einsetzt oder nicht.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Erfahrener Antimagier, Magischer Schutzschild, Selbstkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Khunchom ist der Hort der Artefaktzauberei. So verwundert es auch nicht, dass viele Zaubergegenstände eine deutliche längere Wirkungsdauer aufweisen, wenn Khunchomer Magier sie erschaffen haben.



Regel: Stellt ein Khunchomer Magier ein magisches Artefakt her, so ist die Wirkungsdauer des darin wirkenden Spruchs um 25 % erhöht. Zudem sind Proben zur Herstellung von magischen Artefakten um 1 erleichtert.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Artefaktanalytiker, Freundliche Artefaktseele, Langwirkende Artefakte

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

In der Dunklen Halle der Geister lernt man als Magier, wie man sich am besten mit Geistern, Untoten und Dämonen aus Thargunitohts Gefolge arrangiert. Zudem sagt man den Brabakern nach, dass sie leichter als viele



andere Magier einen Pakt mit der Herrin der Untoten eingehen können.

Regel: Dämonen aus Thargunitoths Gefolge erfüllen Brabaker Magiern einen zusätzlichen Dienst, Geister erfüllen 1 zusätzliche Bitte und das Erschaffen von Untoten ist um 1 erleichtert. Zudem sind Paktproben mit Thargunitoth für einen Brabaker Magier ebenfalls um 1 erleichtert.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Kundiger Sphärologe, Übertragung der Lebenskraft, Untotenmeister

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Die Kusliker Magier von der Halle der Metamorphosen gelten als geschickte Objekt- und Verwandlungszauberer, die ihre Kräfte bei ihren Spezialgebieten einsparen können.



Regel: Zauber mit den Merkmalen Objekt und Verwandlung kosten den Kusliker Magier 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Begnadeter Objektzauberer, Matrixzauberei, Unübertroffener Verwandler

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Halle der Winde zu Olport

Die Olporter Magier sind Spezialisten der Elementarmagie, die sich auf die drei Elemente Eis, Luft und Wasser bezieht, da diese Elemente in der Seefahrt eine große Rolle spielen.



Regel: Zauber mit dem Merkmal Elementar, die einem der Elemente Luft, Wasser oder Eis zugeordnet werden können, erhalten eine Erleichterung von 1.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Gegnerische Zauberpraxis (Luft, Wind und Wasser), Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Yol-Ghurmak soll eine Pforte zu den Niederhöhlen sein. Deswegen überrascht es nicht, dass die Magier der Heptagonakademie sich besonders gut auf das Beschwören von Dämonen verstehen. Ebenso ist es für sie ein leichtes, einen Pakt mit einem Fürsten der Niederhöhlen zu schließen.

Regel: Dämonen erfüllen Yol-Ghurmaker Magiern einen zusätzlichen Dienst und das Beschwören von Dämonen ist um 1 erleichtert. Zudem sind Paktproben mit einem Erzdämon für einen Yol-Ghurmaker Magier ebenfalls um 1 erleichtert.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Dämonenmeisterin, Kundiger Sphärologe, Übertragung der Astralkräfte

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Die Pentagramm-Akademie bildet Zauberer in den Geheimnissen der Elemente aus. In ihrem ausgewählten Element sind die Rashduler ausgezeichnete Spezialisten.



Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal Elementar, die auf diesem Element beruhen, sind um 1 erleichtert zu wirken und kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem erfüllt ein vom Zauberer beschworenes Elementarwesen dieses Elements 1 Dienst mehr als üblich.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Übertragung der Astralkräfte

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Rashduler Dämonologen

Obwohl die Rashduler Dämonologen aktuell nicht in der Pentagramm-Akademie verweilen, sind sie immer noch große Meister in der Invokation und der Zauberei, die auf den Kräften der 7. Sphäre beruht.

Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit kann 7 Zauber mit dem Merkmal Dämonisch auswählen, diese Zauber sind um 1 erleichtert zu wirken und kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem sind Zauber mit dem Merkmal Sphären, die dazu dienen dämonische Essenz oder einen Dämon zu beschwören, um 1 erleichtert.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Dämonenmeisterin, Kundiger Sphärologe, Überragender Dämonologe

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand

Die Scholaren aus Neersand sind Spezialisten der Beherrschungsmagie. Zwar mögen sie nicht so bekannt sein wie die Magier aus Fasar oder Lowangen, dafür sind ihre Kenntnisse sehr flexibel einsetzbar.



Regel: Zauber des Merkmals Einfluss sind entweder um 1 erleichtert, oder Kosten 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Der Zauberer kann bei jedem Zauber zwischen den beiden Wirkungen wählen.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elfenfreund, Geistzauberer, Vollkommener Beherrscher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham

Mirhamer sind Meister des Golembaus und stehen ihren Kollegen aus Khunchom bei der Herstellung von magischen Artefakten in kaum einem Bereich nach.



Regel: Dämonen aus Agrimoths Gefolge erfüllen Mirhamer Magiern einen zusätzlichen Dienst und das Erschaffen von Golems ist um 1 erleichtert. Zudem sind Proben zur Herstellung von magischen Artefakten um 1 erleichtert.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Artefakt-analytiker, Freundliche Artefaktseele, Golemformer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Shanada von Ben-Oni

Die Schüler der Shanada werden in der Kunst des Kampfes gegen bössartige, übernatürliche Wesen ausgebildet, sodass ihre Bannformeln und Kampfzauber besonders wirkungsvoll sind.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Antimagie sind um 1 erleichtert. Zudem richten Zauber, die TP oder SP verursachen und gegen Chimären, Daimonide, Dämonen, Geister, Golems oder Untote gerichtet sind, 1 zusätzlichen TP bzw. SP an.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Destruktor, Selbstkontrolle, Überragender Dämonologe

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Die Magier von Mherwed sind Dschinnen-beschwörer und haben ein besonders gutes Händchen für die Elemente Luft, Feuer und Erz.



Regel: Zauber mit dem Merkmal Elementar, die einem der Elemente Luft, Erz oder Feuer zugeordnet werden können, erhalten eine Erleichterung von 1.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Kundiger Sphärologe, Matrixzauberei, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar des Halib abu'l Ketab

Während ihrer praxisnahen Ausbildung im Stile tulanidischer Elementaristen wenden sich die Schüler Halibs besonders dem Element Feuer zu. Dies prägt ihre Herangehensweise an und ihre Sicht auf die Zauberei. Oft erklären sie sich magische Phänomene in diesem Licht, das Aufwenden astraler Kräfte als Nahrung für das Feuer der Zauberei oder Illusionen als Abbild flackernder Flammen.

Regel: Wenn ein Kenner dieser Sonderfertigkeit einen Feuerzauber mit dem Merkmal Elementar wirkt, kann er sich aussuchen, ob er eine Probe auf *Magiekunde* (Rituale oder Zaubersprüche) ablegt. Diese Probe kostet 1 Aktion. Gelingt die Probe, kostet ein entsprechender Zauber, der in der folgenden Kampfunde begonnen wird, QS/2+1 AsP weniger (mindestens jedoch 1 AsP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Destruktor, Gegnerische Zauberpraxis (Feuer), Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)
AP-Wert: 12 AP

Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys

Die Rommilyser Magier sind geschickt darin, zu verbergen, dass sie Zauber anwenden, da sie manchmal als Agenten des Mittelreichs vorsichtig auftreten müssen. Zudem können sie den Fluss der Astralkräfte bei Hell-sichtmagie besser kontrollieren als andere Magier.



Regel: Ein Zauberer aus dem Informations-Institut zu Rommilys kann bei einem Zauber Geste oder Formel weglassen, ohne dafür eine Erschwernis zu erleiden, allerdings erleidet er dafür für 1 Stunde 1 Stufe *Betäubung*. Die Betäubung entsteht am Ende der Zauberdauer des gewirkten Zaubers. Der Magier kann bei jedem Spruch entscheiden, ob er diese Fähigkeit einsetzt oder nicht. Zudem kosten ihn alle Zauber mit dem Merkmal Hellsicht 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Matrixzauberei, Unverstellter Blick, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia

Drakonia gilt neben der Rashduler Zauberschule als die Akademie, deren Magier am stärksten mit den sechs Elementen verbunden sind. So verwundert es nicht, dass die Drakonia-Magier sehr viel Kraft beim Wirken elementarer Zauber einsparen können und Dschinne ihnen offenbar gefälliger sind als anderen Zauberern.



Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal Elementar, die auf diesem Element beruhen, kosten 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem erfüllt ein vom Zauberer beschworenes

Elementarwesen dieses Elements 2 Dienste mehr als üblich.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar des Magierkollegs zu Honingen

In Honingen sind auch Hexen, Druiden und Elfen willkommen, die ihr Wissen gelegentlich mit den Freigeistern des Magierkollegs teilen.

Regel: Neben dem Fremdzauber, den Gildenmagier bei der Heldenerschaffung in ihre eigene Tradition überführen konnten (siehe **Regelwerk** Seite 275), darf ein Honinger Magier einen weiteren Fremdzauber auswählen und ebenfalls zu einem Zauber seiner eigenen Tradition erklären. Allerdings muss dieser Zauber einer anderen Tradition angehören, als der erste umgewandelte Fremdzauber, und aus den Traditionen Druiden, Elfen oder Hexen stammen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Harmonie- oder Matrixzauberei (eine der beiden SFs muss bei Erwerb dieses Stils als erweiterte Zaubersonderfertigkeit festgelegt werden), Mehr Glück als Verstand, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberstilsonderfertigkeiten (Druiden)

Bewahrer des Uralten

Die Bewahrer des Uralten sind in der Regel Druiden, die einer Stammeskultur angehören und starke Verbindungen zu den Animisten aufweisen, sodass sie einige Kräfte dieser Zauberer ebenfalls beherrschen.

Regel: Ein Bewahrer des Uralten kann sich bis zu 3 Animistenkräfte auswählen (allgemeine oder zu seiner Kultur passende), die er erlernen und einsetzen kann. Die Animistenkräfte müssen wie üblich erworben und mit AP bezahlt werden. Der Druide kann keine Animistenwaffe durch die Sonderfertigkeit erhalten

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Übertragung der Lebenskraft, Weissagung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden), passende Kultur

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Brecher des Willens

Die Brecher des Willens können die Widerstandskraft des menschlichen Geistes fast vollkommen durchdringen, ohne sich dafür anstrengen zu müssen.

Regel: Bei Zaubern und Herrschaftsritualen mit dem Merkmal Einfluss verringert sich die SK des Ziels des

Druiden um 1. Bei Herrschaftsritualen wird erst nach der Halbierung der SK 1 abgezogen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geisterfreundin, Machtvolle materielle Verbindung, Unverstellter Blick

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Hüterin des Hains

Die Hüterin des Hains verteidigt ihren Lebensraum erbittert mit ihrer Magie und ist dennoch auch Hilfesuchenden zugetan und kann sie mit ihren Kräften heilen.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Heilung kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem sind Zauber, die TP oder SP verursachen, um 1 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Machtvolle materielle Verbindung, Magische Kräuterheilkunde

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Konzilsmeister

Die Konzilsmeister haben eine besonders enge Bindung zu den gildenmagischen Kollegen in Drakonia, sodass

ihnen die Zauber in gildenmagischer Tradition kaum Schwierigkeiten bereiten.

Regel: Zauber in der Tradition der Gildenmagier sind nur um 1 erschwert und können modifiziert werden.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Weissagung, Wissensaustausch

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Meister der elementaren Gewalten

Diejenigen Konzilsdruiden, die auch die Meister der elementaren Gewalten genannt werden, genießen eine ähnliche Reputation bei Elementaren wie ihre Magierkollegen. Sie können Zauber ihres ausgewählten Elements leichter wirken, und Elementarwesen helfen ihnen bereitwilliger.

Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal Elementar, die auf diesem Element beruhen, kosten 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem erfüllt ein vom Zauberer beschworenes Elementarwesen dieses Elements 2 Dienste mehr als üblich.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Meister des Kreises

Meister des Kreises bewachen uralte druidische Steinkreise, um an diesen Orten ihre Kraft zu fokussieren.

Regel: Meister des Kreises regenerieren in Steinkreisen, die nach druidischer Magie ausgerichtet sind, bei ihrer Regenerationsphase zusätzlich +2 AsP. Zudem sind Zauber an diesen Orten für sie um 2 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Übertragung der Astralkraft, Übertragung der Lebenskraft

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meister vom Wald

Die Meister vom Wald benutzen zum Schneiden der Misteln oft ihre Goldene Sichel und sind Meister im Einsatz des Druidendolches.

Regel: Dolch- und Sichelrituale kosten beim Einsatz 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Magische Kräuterheilkunde, Übertragung der Lebenskraft

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Unscheinbare

Unscheinbare haben sich so an das Leben in Städten gewöhnt, dass sie keine größeren Probleme mit Metall und Geld haben.

Regel: Für Unscheinbare gelten nicht die Regeln für zu viel Metall der Sonderfertigkeit Tradition (Druiden), sondern die allgemeinen Regeln zum Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite 256).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geisterfreundin, Machtvolle materielle Verbindung, Selbstkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Wächter der Göttin

Die Wächter der Göttin sehen sich mit der Tradition der Hexen so sehr verbunden, dass sie deren Formeln leicht erlernen und meistern können.

Regel: Zauber in der Tradition der Hexen sind nur um 1 erschwert und können modifiziert werden.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Magische Kräuterheilkunde, Weissagung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Weisse Leute

Weisse Leute kennen sich mit Elementarwesen und Magie, die auf dem Einsatz von Elementen basiert, sehr gut aus. Aber sie sind auch Kenner der Goldenen Sichel und von magischen Elixieren.

Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal Elementar und die auf diesem Element beruhen, sind um 1 erleichtert zu wirken. Beim Einsatz der Druidensichel zahlt der Druiden 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Braut er magische Elixiere, erhält er 1 FP für seine gelungene Probe auf *Alchimie* dazu.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zauberstilsonderfertigkeiten (Geoden)

Diener der Erdmutter

Die Diener der Erdmutter kennen sich sowohl mit dem Herbeirufen elementarer Wesen als auch mit der Nutzung der Kraft der Erde bestens aus.

Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal Elementar und die auf diesem Element beruhen kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem erfüllt ein vom Zauberer



beschworenes Elementarwesen dieses Elements 1 Dienst mehr als üblich.

Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elementarmeisterin, Erdkraft, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Geoden)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Herren der Erde

Die Herren der Erde sind, wie auch die Diener der Erdmutter, Meister der Elemente, aber oft setzen sie ihre Kraft zu zerstörerischen oder zumindest egoistischen Zwecken ein.

Regel: Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal Elementar und die auf diesem Element beruhen kosten 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem erfüllt ein vom Zauberer beschworenes Elementarwesen dieses Elements 21 Dienste mehr als üblich.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Unaufhaltsamkeit, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Geoden)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Anatomische Magie

Wer nicht auf Heilkräuter setzt, sondern auf die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse der Anatomen, der kann sein Wissen mit der magischen Heilung verbinden.

Regel: Wenn der Körper des Patienten anatomisch begutachtet wird (Probe auf *Heilkunde Wunden* und 1 Minute Zeit notwendig), dann ist die Zauberprobe des Zauberers um 1 erleichtert. Die Wirkung kommt nur bei Zaubern mit dem Merkmal Heilung zustande, die auch LeP wiedergeben.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Astralraub

Durch eine einfache Berührung sind manche Zauberer in der Lage, einem Opfer Astralenergie zu stehlen.

Regel: Durch eine Berührung kann der Zauberer dem Opfer pro KR 1W6 AsP entziehen, die sich verflüchtigen. Im Zweifelsfall ist dazu eine erfolgreiche, unverteidigte Raufen-AT erleichtert um 2 notwendig. Die

AsP verliert das Opfer augenblicklich. Der Zauberer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Betäubung* für 5 Minuten.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dämonenmeisterin

Nur die erfahrensten Beschwörer können die machtvollsten Dämonen rufen und beherrschen.

Regel: Die Anrufungsschwierigkeit beim Beschwören und Verbannen von Dämonen verbessert sich für den Zauberer um 1 und das Beschwören kostet 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Elementarmeisterin

Wahre Meister des Elementarismus sind in der Lage, selbst die seltensten Elementarwesen zu beschwören.

Regel: Die Anrufungsschwierigkeit beim Beschwören und Verbannen von Elementaren verbessert sich für den Zauberer um 1 und das Beschwören kostet 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Freundliche Artefaktseele

Zauberer, die in der Lage sind, eine freundliche oder zumindest hilfsbereite Artefaktseele zu erschaffen, können davon auch profitieren. Ein magischer Gegenstand wird dadurch zuverlässiger und die Zauber in ihm misslingen seltener.

Regel: In vom Zauberer erschaffenen magischen Artefakten kann nach seiner Wahl eine Artefaktseele entstanden sein. Diese hilft dem Zauberer beim Aktivieren des oder der enthaltenen Zaubers. Die Eigenschaftswerte, auf die das Artefakt die Probe würfeln muss, steigen um 1.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gegnerische Zauberpraxis (Element)

Kenner dieser Sonderfertigkeit sind mit den Zeichen von Elementarmagie auch auf gegnerischer Seite vertraut und darauf vorbereitet. Es fällt ihnen leichter, einen gegnerischen Zauber kommen zu sehen und diesem zu entgehen.

Regel: Gegen Zauber mit dem Merkmal Elementar, die auf dem gewählten Element basieren, erhält der Abenteuerer eine Erleichterung von 2 auf seine Verteidigung (gleich ob es eine Probe auf Ausweichen, eine Parade oder eine Fertigungsprobe ist). Der Held muss beim Wirken des Zaubers die Formel gehört oder die Geste gesehen haben, damit er die Erleichterung erhält.

• Wenn der gegnerische Zauber als Fernkampfangriff gilt, wird die Erleichterung mit der Erschwernis auf die Verteidigung verrechnet (siehe **Regelwerk** Seite 243f).

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro gewähltem Element

Golemformer

Golems zu formen und perfektes Leben zu erschaffen, erfordert viel Wissen und Erfahrung.

Regel: Golems, die durch einen Zauberer mit dieser Fähigkeit erschaffen werden, können eine zusätzliche Verbesserung oder Wesensfähigkeit bekommen.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Langwirkende Artefakte

Artefakte sind mächtige Instrumente der Magie. Einige Zauberer können die Wirkung der darin enthaltenen Zaubers über die übliche Grenze hinweg verlängern.

Regel: Stellt ein Magier ein magisches Artefakt her, so ist die Wirkungsdauer des darin wirkenden Spruchs um 25 % erhöht. Bei Artefakten mit mehreren Sprüchen gilt die Erhöhung der Wirkungsdauer nur für einen, vom Erschaffer ausgewählten Spruch.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Mehr Glück als Verstand

Manchen Zauberern sagt man nach, dass sie mehr Glück als Verstand haben und ihre Zaubers in manchen Situationen wider Erwarten extrem gut funktionieren.

Regel: Bei Zaubern kann die Heldin die beiden Schicksalspunkte-Anwendungen *Neuer Wurf* und *Qualität verbessern* kombinieren. Sie muss nur 1 Schip einsetzen, um beide Anwendungen bei einem Zauber einsetzen zu können. *Qualität verbessern* kommt allerdings nur dann zum Einsatz, wenn die Probe gelungen ist, was eventuell durch den *Neuen Wurf* geschieht. Sollte die Probe am Ende dennoch nicht gelingen, wird *Qualität verbessern* einfach ignoriert.

Voraussetzungen: passende Zauberstilsonderfertigkeit

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Untotenmeister

Nur wenige Nekromanten haben die Macht, Untote zu erschaffen, die aus der Masse dieser Wesenheiten herausragen und deutlich gefährlicher sind.

Regel: Untote, die durch einen Zauberer mit dieser Fähigkeit erschaffen werden, können eine zusätzliche Verbesserung oder Wesensfähigkeit bekommen.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Chimärenmeister	Vorteil Zauberer, Zauber Chimaeroform	20 AP
Daimonidenkonstrukteur	Sonderfertigkeit Chimärenmeister	10 AP
Druidenrache	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Tradition (Druiden), MU 15, KL 15	10 AP
Exzellenter Entschwörer I-V	Vorteil Zauberer, MU 15, Kenntnisse des jeweiligen Zaubers, Leiteigenschaft der Tradition 15, Stufe II/III/IV/V: Exzellenter Entschwörer Stufe I/II/III/IV	8 AP pro Stufe
Golembauer	Vorteil Zauberer, Zauber Stein wandle	30 AP
Machtvoller Astralleib	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	8 AP
Nekromant	Vorteil Zauberer, Zauber Totes handle	15 AP
Verschmelzung von Kulturschaffende	Vorteil Zauberer, Zauber Chimaeroform, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur	15 AP
Verschmelzung von übernatürlichen Wesen	Vorteil Zauberer, Zauber Chimaeroform, eventuell Sonderfertigkeit Daimonidenkonstrukteur	15 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten (Druiden)

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Bewahrer des Uralten	Erdkraft, Übertragung der Lebenskraft, Weissagung Sonderfertigkeit Tradition (Druiden), passende Kultur	15 AP
Brecher des Willens	Geisterfreundin, Machtvolle materielle Verbindung, Unverstellter Blick Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	15 AP
Hüterin des Hains	Erdkraft, Machtvolle materielle Verbindung, Magische Kräuterheilkunde Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	12 AP
Konzilsmeister	Erdkraft, Weissagung, Wissensaustausch Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	20 AP
Meister der elementaren Gewalten	Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	20 AP
Meister des Kreises	Erdkraft, Übertragung der Astralkraft, Übertragung der Lebenskraft Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	10 AP
Meister vom Wald	Erdkraft, Magische Kräuterheilkunde, Übertragung der Lebenskraft Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	12 AP
Unscheinbare	Geisterfreundin, Machtvolle materielle Verbindung, Selbstkontrolle Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	20 AP
Wächter der Göttin	Erdkraft, Magische Kräuterheilkunde, Weissagung Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	20 AP
Weißer Leute	Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Druiden)	20 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten (Geoden)

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Diener der Erdmutter	Elementarmeisterin, Erdkraft, Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Geoden)	15 AP
Herren der Erde	Erdkraft, Unaufhaltsamkeit, Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Geoden)	20 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Scholar der Nachtwinde	Astralraub, Qabalya-Magie, Selbstkontrolle Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP

Scholar der Akademie zu Wagenhalt	Destruktor, Magischer Schutzschild, Matrixzauberei Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt	Anatomische Magie, Bewandelter Heilzauberer, Übertragung der Lebenskraft Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Bannakademie von Fasar	Erfahrener Antimagier, Magischer Schutzschild, Selbstkontrolle Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom	Artefaktanalytiker, Freundliche Artefaktseele, Langwirkende Artefakte Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak	Kundiger Sphärologe, Übertragung der Lebenskraft, Untotenmeister Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik	Begnadeter Objektzauberer, Matrixzauberei, Unübertroffener Verwandler Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Halle der Winde zu Olport	Eiserne Konzentrationsstärke, Gegnerische Zauberspraxis (Luft, Wind und Wasser), Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak	Dämonenmeisterin, Kundiger Sphärologe, Übertragung der Astralkräfte Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	25 AP
Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul	Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Übertragung der Astralkräfte Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar der Rashduler Dämonologen	Dämonenmeisterin, Kundiger Sphärologe, Überragender Dämonologe Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand	Elfenfreund, Geiztauberer, Vollkommener Beherrscher Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham	Artefaktanalytiker, Freundliche Artefaktseele, Golemformer Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Shanada von Ben-Oni	Destruktor, Selbstkontrolle, Überragender Dämonologe Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed	Kundiger Sphärologe, Matrixzauberei, Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar des Halib abu'l Ketab	Destruktor, Gegnerische Zauberspraxis (Feuer), Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys	Matrixzauberei, Unverstellter Blick, Vortrefflicher Hellseher Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia	Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Vollendeter Elementarist Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar des Magierkollegs zu Honingen	Harmonie- oder Matrixzauberei (eine der beiden SFs muss bei Erwerb dieses Stils als erweiterte Zaubersonderfertigkeit festgelegt werden), Mehr Glück als Verstand, Vortrefflicher Hellseher Sonderfertigkeit (Gildenmagier)	15 AP

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Anatomische Magie	passender Zauberstil	10 AP
Astralraub	passender Zauberstil	10 AP
Dämonenmeisterin	passender Zauberstil	12 AP
Elementarmeisterin	passender Zauberstil	12 AP
Freundliche Artefaktseele	passender Zauberstil	15 AP
Gegnerische Zauberspraxis (Element)	passender Zauberstil	5 AP pro gewähltem Element
Golemformer	passender Zauberstil	10 AP
Langwirkende Artefakte	passender Zauberstil	8 AP
Mehr Glück als Verstand	passende Zauberstilsonderfertigkeit	12 AP
Untotenmeister	passender Zauberstil	10 AP

KAPITEL 4: ZAUBER

»Ganz recht, wir Druiden verwenden keine Bücher, um unsere Zauber festzuhalten. Nur jene, deren Gedächtnis nicht geschult ist und die Angst davor haben, dass Satinav, der Herr der Zeit, irgendwann dafür sorgt, dass ihr Kopf voller Nebel ist, schreiben ihre Zauberformel Wort für Wort auf toten Baum. Ein Druide weiß alles, was er wissen muss. Was er erlernt hat, vergisst er nicht.

Ich weiß noch heute, was ich tun muss, um bei jemandem Halluzinationen hervorzurufen, welche Gesten einen Höhlenbären zu meinem Diener machen, oder was ich sagen muss, um einen Geist des Humus zu rufen.

Und glaube nicht, nur weil wir Druiden selten etwas sagen müssen, um unsere Zauber zu wirken, wir wären kraftloser als jene feinen Herren und Damen in ihren Türmen hinter Mauern aus Stein. Wir Druiden existierten schon lange bevor die Magier ihren Fuß auf Aventurien setzten. Ihre Art der Zauberei ist stark, aber sie brauchen Worte, um die Kraft zu rufen. Sag mir, zeugt es nicht von viel größerer Stärke, wenn man keine Worte benötigt, um die Magie zu formen?

Sei aber nie so arrogant zu glauben, dass wir besser sind als alle anderen. Jeder Zauberer hat seine Bestimmung und seinen Nutzen. Die Tradition der Geoden ist noch weit älter als unsere und ihre Zauberei so mächtig, dass das Kleine Volk sich den Drachen bis heute widersetzt. Die Hexen scheinen sich nur von ihren Gefühlen und weniger von ihrem Verstand leiten zu lassen, doch werden sie in Rage versetzt, sollte man sich nicht mit ihnen anlegen. Und denk an die Elfen, ein Volk, dass die Magie mit der Muttermilch aufgenommen hat.«

—Nexal Lissan, druidischer Meister der Magie, 1010 BF

Dieser Band bietet dir neben zahlreichen neuen Professionen auch neue Zauberformeln, denn an der Akademie von Rommilys werden ganz andere Zauber gelehrt als jene, die in Lowangen unterrichtet werden. Wir geben dir deshalb eine große, ergänzende Auswahl an Zaubern an die Hand, mit denen du alle vorgestellten Professionen für das Spiel ausstatten kannst.

Zudem haben wir noch eine neue Fokusregel für Zaubererweiterungen vorgesehen, damit du die Zauber deines Helden noch stärker verändern und anpassen kannst. Gewiss gibt es noch mehr Zauberformeln in Aventurien, aber mit diesem dritten Teil von Aventurische Magie sind die bekanntesten und berühmtesten Zauber nun alle vorgestellt worden.



Übersicht zu den Zaubern

Grundlegend gibt es drei Arten von Zaubern: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Während Zaubersprüche ganz normale Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Ritualen um besonders lange Zauber, die aber im Grunde genauso funktionieren wie Zaubersprüche. Zaubertricks hingegen sind kleine Zauberspielereien, die jeder Zauberer erlernen kann und deren Wirkung minimal ist.

Zaubertricks

Die in diesem Band vorgestellten neuen Zaubertricks ergänzen jene aus dem **Regelwerk** auf Seite 286. Sie funktionieren nach den gleichen Regeln. Unter Anmerkungen findest du einen Eintrag, bei welcher Tradition dieser Trick üblicherweise vorkommt. Aber auch Helden anderer Traditionen können den Zaubertrick erwerben, es sei denn, es steht explizit dabei, dass nur eine bestimmte Tradition darüber verfügen kann. Wir haben zusätzlich noch angegeben, für welche Akademie oder welchen privaten Lehrmeister ein Zaubertrick besonders typisch ist. Aber, wie schon angemerkt, das bedeutet keinesfalls, dass nicht auch ein Magier mit anderem Hintergrund, oder gar ein Zauberer anderer Tradition, diesen Zaubertrick erlernen kann – es ist nur nicht so typisch für andere Zauberkundige. Nur bei der Anmerkung „ausschließlich“ ist der Trick einer bestimmten Gruppe von Zauberern vorbehalten.

Zaubertricks und Erleichterung

Kein Zaubertrick sollte Großes bewegen oder allzu starke regeltechnische Auswirkungen haben, denn schließlich sind Zaubertricks extrem kostengünstige Zauber, die vor allem zur Bereicherung der Atmosphäre am Spieltisch gedacht sind. Der Meister kann aber in besonders passenden Situationen eine Erleichterung von 1 auf eine Teilprobe eines Talents gewähren (beispielsweise bei einer Probe auf *Klettern*, wenn der Zaubertrick SAUGNÄPFE angewendet wurde).

Zaubertricks in Regeln

Zaubertricks gelten als Spruchzauber, die mit einer QS von 1 gewirkt werden. Ihr Wirken kostet jeweils 1 AsP, die Zauberdauer beträgt 1 Aktion. Eine Probe zum Wirken ist nicht nötig. Jeder Zaubertrick kostet 1 Abenteuerpunkt und wird wie eine Sonderfertigkeit erworben. Zaubertricks können nicht modifiziert werden.

Zaubersprüche & Rituale

Diese beiden Kategorien von Zaubern funktionieren sehr ähnlich, ihr größter Unterschied ist die Zauberdauer, dazu kommen andere Modifikatoren und leicht andere Modifikationen. So kann man bei Ritualen beispielsweise weder Gesten noch Formel weglassen, da Rituale nicht so flexibel wie Zaubersprüche sind. Bei einigen Zaubern ist zudem angegeben, dass bestimmte Modifikationen nicht durchgeführt werden können.

Probe: die Eigenschaften, auf die die Fertigungsprobe abgelegt wird

Wirkung: die Wirkung des Zaubers

Zauber-/Ritualdauer: Wie lange braucht ein Held, bis die Wirkung des Zaubers eintritt?

AsP-Kosten: die AsP-Kosten des Zaubers, ggf. mit Trennung von Aktivierungskosten des Zaubers und den Folgekosten pro Zeiteinheit

Reichweite: die Reichweite des Zaubers

Wirkungsdauer: Wie lange wirkt der Spruch?

Zielkategorie: Auf was wirkt der Spruch?

Merkmal: das Merkmal des Spruchs

Verbreitung: Welcher Tradition ist dieser Spruch zugehörig?

Steigerungsfaktor: der Steigerungsfaktor

Zauber und Modifikatoren

Da Zauber grundsätzlich Fertigkeiten sind, gelten auch alle Regeln für Fertigkeiten und Fertigungsproben für sie. Dies schließt auch etwaige Erschwernisse oder Erleichterungen mit ein, die der Meister durch bestimmte Situationen vergeben kann. Ist er der Meinung, die Situation ist für den Zauberer mit Leichtigkeit zu bewältigen, kann er eine Erleichterung vergeben. In einer Situation, in der es extrem schwierig sein kann, einen Zauber zu wirken, sind Erschwernisse angebracht.

Wirkungsdauer, Zauber aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Zauber werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Zaubernenden kontinuierlich mit AsP gespeist werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Daher werden die Kosten solcher Zauber mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung des Zaubers, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, die der Zauber aufrechterhalten werden soll. Der Zaubernende kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere AsP investieren will, um den Zauber weiterhin aufrechtzuerhalten. Tut er dies nicht, endet die Zauberwirkung.

Da das Aufrechterhalten von Zaubern etwas Konzentration des Zaubernenden erfordert, sind alle weiteren Proben auf Zauber/Rituale oder Liturgien/Zeremonien um 1 pro aufrechterhaltenem Zauber und Liturgie erschwert. • ○

Beim Aktivieren des Zaubers müssen zugleich die Kosten für die erste Zeiteinheit abgezogen werden. Misslingt die Zauberprobe, werden zur Berechnung des AsP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Einige Zauber erfordern zudem die ganze Wirkungsdauer über die volle Konzentration des Zaubernenden, da der Zauber durch seinen Willen

• Da einige aufrechterhaltene Zauber und Liturgien eine Erleichterung von 1 auf Talente bringen können, wäre eine gleichzeitige Erschwernis auf Talente kein Vorteil mehr. Deshalb sind Talente explizit ausgenommen.

Natürliche und übernatürliche Elemente

Bei einigen Zaubern und Schadensarten wird zwischen natürlichen und übernatürlichen Elementen unterschieden. Natürliche Elemente sind nicht durch eine übernatürliche Kraft wie Magie oder Götterwirken erzeugt worden.

Zu den übernatürlichen Elementen zählen z. B. Drachenfeuer, durch übernatürliche Wesenheiten erzeugte Elemente (etwa Dämonen, Elementare) und durch Zauber, magische Handlungen und Liturgien hervorgerufene Elemente. Schaden, der nach der eigentlichen Wirkung des übernatürlichen Elements entsteht, gilt als natürliches Element. Dies gilt z. B. für übernatürlich erzeugtes Feuer, beispielsweise bei einem Angriff durch einen IGNIFAXIUS. Sollte ein Held nach dem Zauber in Kontakt mit durch den Zauber entzündetem Material kommen und den Status *Brennend* erleiden, werden diese Flammen als natürlich gewertet.

gelenkt werden muss. Ein sich so konzentrierender Zaubender ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben, welcher Tradition der Spruch angehört. Der Verweis „allgemein“ bedeutet, dass dieser Zauber von allen Traditionen als Teil der eigenen Zaubertradition behandelt wird. Zaubertricks stehen grundsätzlich allen magischen Traditionen offen, es sei denn, dies ist explizit ausgeschlossen.

Zaubererweiterungen

Bei Zaubererweiterungen handelt es sich um erweiterte Möglichkeiten, wie man einen Zauberspruch oder ein Ritual einsetzen kann.

- Zunächst muss ein Zauberer den Zauber beherrschen und einen FW aufweisen, der bei der Zaubererweiterung angegeben ist. Bei den hier vorgestellten Zaubererweiterungen ist dies ein FW von 8, 12 oder 16.
- Hat der Held diesen Wert, so kann er den angegebenen AP-Wert ausgeben, um die Zaubererweiterung

zu lernen. Hintergrundtechnisch hat der Zauberer die Erweiterung z. B. aus einem Buch erlernt, oder er konnte sie aufgrund seiner praktischen Erfahrung mit dem Zauber ableiten.

- Um manche Zaubererweiterung zu erlernen, muss der Held zunächst eine andere beherrschen. Ist dies der Fall, ist der Name der vorausgesetzten Zaubererweiterung unter Voraussetzung jeweils angegeben. Fehlt diese Angabe, besteht keine Notwendigkeit, eine Zaubererweiterung mit kleinerem FW zu erlernen, um eine Erweiterung mit größerem FW zu aktivieren. Der Held kann somit auch Erweiterungen auslassen.
- Zusätzliche AsP-Kosten sind bei den Zaubererweiterungen jeweils angegeben. Steht dort keine Angabe, so kostet sie die üblichen AsP-Kosten des Zaubers.
- Bei Zaubern, die gegen SK oder ZK gehen und die mehrere Ziele treffen, gilt eine Erschwernis in Höhe der höchsten SK oder ZK der Ziele.
- Eine Zaubererweiterung muss vor dem Wirken des Zaubers angekündigt werden, da sie einige Details des Zaubers verändern kann. Ansonsten wird eine ganz normale Probe auf den FW abgelegt, den der Zauberer in dem Zauber besitzt. Sofern nicht Änderungen bei der Erweiterung angegeben sind, stimmen die übrigen Regeldetails mit dem Grundzauber überein.
- Ein Held kann keine Zaubererweiterungen eines Fremdzaubers erlernen.
- Zaubererweiterungen, die nur höhere Stufen der gleichen Erweiterung sind, lassen sich nicht kombinieren. Man kann sich aber auch dazu entscheiden, die niedrigere Wirkung einzusetzen.



Zaubertricks

Bartwuchs

Der Druiden kann seinen Bart augenblicklich auf bis zu 1 Schritt Länge wachsen lassen. Normales und magisches Haar unterscheidet sich optisch nicht voneinander. Schneidet der Druiden den durch den Zaubertrick gewachsenen Bart ab, lösen sich die abgeschnittenen Haare sofort auf.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Druiden

Beeren & Nüsse

Mit Hilfe dieses Zaubertricks sendet der Druiden einen Befehl an ein nahes, kleines Tier (z. B. Eichhörnchen, Amsel), das ihm eine Nuss oder einige Beeren bringt. Zum Sattwerden reicht dies jedoch nicht aus, erst 30 Anwendungen des Zaubertricks ergeben eine Ration Nahrung.

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Tiere

Merkmal: Einfluss

Anmerkung: Druiden

Elementarling

Maximal einen Schritt vom Magier entfernt erscheint eine elementare Gestalt, die an ein 20 cm großes Wesen aus Feuer, Luft oder einem anderen Element erinnert. Dieser Elementarling verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer beim Magier und macht nichts weiter, als andere Personen freundlich anzustarren und gelegentlich zu kichern. Der Elementarling kann keine Objekte beschädigen, ein Feuerelementarling z. B. nichts verbrennen.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Anmerkung: Gildenmagier (Rashdul)

Feenzauber

Der Magier ist von einem Glimmen umgeben, dass an leuchtenden Feenstaub erinnert und ihm etwas Mystisches verleiht. Weitere Auswirkungen hat das feenhafte Leuchten jedoch nicht.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Anmerkung: Gildenmagier (Neersand)



Hand der Antimagie

Durch eine bloße Berührung kann der Magier einen Zaubertrick mit QS 1 beenden.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zaubertricks

Merkmal: Antimagie

Anmerkung: Gildenmagier (Nachtwinde)

Hundekeks

In der Hand des Geoden manifestiert sich ein Keks, den er seinem Vertrautentier geben kann. Der Keks ist stets nach dem Geschmack des Hundes und wird gerne gegessen, sorgt aber für keine Sättigung.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Geoden

Kleiner Fliegender Teppich

Durch die Berührung kann ein Teppich von bis zu 30 x 40 cm zum Leben erweckt werden. Der Teppich fliegt bis zum Ende der Wirkungsdauer um den Magier und macht nichts weiter, als andere Personen durch seine schiere Existenz zu beeindrucken. Weder greift er jemanden an, noch kann er etwas transportieren. Versucht jemand, etwas auf ihm abzustellen, endet der Trick augenblicklich. Der kleine fliegende Teppich folgt dem Magier mit einer GS von 4.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Anmerkung: Gildenmagier (Mherwed)

Körperpflege

Durch eine Berührung können Hautverunreinigungen, Rötungen und kleine Kratzer beseitigt werden. Der Zaubertrick regeneriert keine LeP, kann auch keine entstehenden Narben oder Pusteln, die durch Krankheiten entstanden sind, beseitigen.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Anmerkung: Gildenmagier (Vinsalt)

Kriegsbemalung

Auf dem Körper des Zauberers erscheinen leuchtende Zauberzeichen, ähnlich einer Tätowierung. Die genaue Form der Bemalung ist dem Zauberer überlassen. Das Leuchten reicht nicht aus, um Licht zu spenden und Sichtmodifikatoren zu beheben.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung
Anmerkung: Gildenmagier (Shanada von Ben-Oni)

Laufendes Händchen

Durch die Berührung einer abgeschlagenen Hand kann der Magier diese zum Untod erwecken. Die Hand verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer in der Nähe des Magiers und macht nichts weiter, als andere Personen durch krabbelnde Bewegungen und Zuckungen zu verunsichern. Weder greift sie jemanden an, noch kann sie etwas ergreifen. Dafür ist sie aber in der Lage, sich fortzubewegen (mit GS 4), um dem Magier zu folgen.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Dämonisch
Anmerkung: Gildenmagier (Brabak)

Pflanzenempathie

Berührt der Druiden eine Pflanze, kann er sich ein Bild von ihrem Gesundheitszustand machen und herausfinden, ob sie von Schädlingen befallen ist, vergiftet wurde oder Ähnliches.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Pflanzen
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Druiden

Steinempathie

Berührt der Geode einen Stein, kann er sich Eindrücke von diesem verschaffen. Er erfährt z. B., ob der Stein jemals Teil eines Bergwerks war, in einen See geworfen wurde und ob ihn ein Mensch von einem größeren Stein abgebrochen hat.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Steine)
Merkmal: Hellsicht
Anmerkung: Geoden

Schattenspiel

Die Magierin kann eine Illusion errichten, die in einer Zone von 2 Schritt Radius einen Schatten entstehen lässt, der sie einhüllt. Der Schatten bringt keinen Sichtmodifikator ein, kann aber auch dort platziert werden, wo kein Schatten hinfällt. Er schützt nicht vor der Sonne, da er eine Illusion ist. Magier benutzen den Zaubertrick vor allem dazu, um spektakulär aus einem Schatten hervorzutreten und ihr Gegenüber zu beeindrucken.

Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Gildenmagier (Fasar Bannakademie)

Siegel der Elemente

Der Magier kann ein sichtbares Siegel der Elemente an einem Objekt anbringen. Das Siegel ist ein Hexagramm mit allen sechs Elementen, von maximal der Größe eines menschlichen Kopfes. Das Siegel leuchtet alle 10 Sekunden kurz auf. Das Leuchten des Siegels reicht nicht aus, um Sichtmodifikatoren zu beheben, aber es kann in der Ferne wahrgenommen werden. Eine besondere Funktion, außer beeindruckend auszusehen, hat das Siegel nicht.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 6 Stunden
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Elementar
Anmerkung: Gildenmagier (Drakonia)

Übergangen

Eine scherzhaft Neuentwicklung eines Zaubertricks stammt aus Honingen. Da einige der dortigen Forscher bemerkten, dass der berühmte Magister Ilmenblick oft von Kollegen ignoriert wird, haben sie einen kleinen Zaubertrick-Fluch erschaffen, der bei der berührten Person ebenfalls kurz dafür sorgt, dass sie von anderen Menschen übergangen wird (z. B. von der Schankmagd in der Taverne). Der Trick verhindert keine negativen Auswirkungen. Ein angriffslustiger Ork wird also den Verzauberten nicht ignorieren.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Honingen)

Wechselschein

Der Zauberer kann einen Wechselschein aus seinem Geldbeutel oder einer Tasche in die Hand einer Person zaubern, ohne den Beutel oder die Tasche öffnen zu müssen. Er kann nur einen Wechselschein mit dem Trick teleportieren.

Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Wechselschein)
Merkmal: Sphären
Anmerkung: Gildenmagier (Wagenhalt)

Zaubersprüche

Aquafoxius

Ein Wasserstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernenden schießt ein Wasserstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+QS Trefferpunkte Schaden. Der Wasserstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Trifft der Wasserstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Intensiver Strahl** (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel 1 Stufe *Betäubung* erleidet. Es erleidet die Stufe bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.

- **Windender Strahl** (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.

- **Zwei Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Aquasphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Wasserball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Wasserball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Wasserballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Wasserball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Wasserball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubers können von dem Wasserball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Wasserball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Wasserball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. • Trifft der Wasserball sein Ziel, werden die TP durch den RS des



Ziels vermindert.
Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.

Zauberdauer:

4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP

(Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Betäubung* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- ☛ *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- ☛ *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Atemnot

Dieser Zauberspruch verursacht bei einem Opfer schwere Atemnot, wodurch ihm viele Handlungen deutlich schwerer fallen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte leidet augenblicklich unter Atemnot. Er erhält eine Stufe des Zustands *Betäubung*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zwei Ziele* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 2 AsP extra.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 12, 4 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Ziele*.
- ☛ *Acht Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet 2 AsP extra. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Ziele*.

☛ Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Wasserschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Aura der Erschöpfung

Der Spruch versetzt Personen, die sich in der Nähe des Zauberers befinden, in einen Zustand der Erschöpfung

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle von Kopfschmerzen und Erschöpfung. Alle Kulturschaffenden in der Umgebung erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Betäubung*, solange sie sich nicht weiter als QS x 2 Schritt vom Zauberer entfernt befinden und keine ZK aufweisen, die die mehr als 2 beträgt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- ☛ *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- ☛ *Kosten modifizierbar* (FW 16, 9 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.

Blitzball

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Blitzball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Blitzball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Blitzballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Blitzball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Blitzball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Blitzball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum $2W6 + (QS \times 3)$ Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Blitzball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Blitzball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Blitzschaden immun sind, diese können einen Passierschlag

• Wie auch beim KULMINATIO bedeutet dies, dass die TP dann nicht um den RS verringert werden. Eine Metallrüstung schützt einfach nicht vor dem Zaubernd.



ausführen. Trifft der Blitzball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Gegner mit Metallrüstungen oder viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W3 SP.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W6 statt 1W3 TP.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Böser Blick

Der Böse Blick macht es einem Gegner unmöglich, den Zauberer anzugreifen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel wird von einem Gefühl des Widerwillens vor dem Zauberer übermannt und kann sich nicht überwinden, etwas gegen ihn zu unternehmen. Dies schließt die Unmöglichkeit ein, Attacken oder Fernkampfangriffe gegen ihn auszuführen, Zauber oder Liturgien gegen ihn zu wirken oder ihm auf andere Art und Weise Schaden zuzufügen. Auch indirekte Tätigkeiten wie das Wirken von Zonenzaubern oder die Veränderung der Umweltbedingungen fallen darunter, sofern diese den Zauberer betreffen. Es ist ihm jedoch weiterhin möglich, sich zu verteidigen, andere Wesen zu bekämpfen oder die Flucht zu ergreifen.

Zauberdauer: 2 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Nicht näher kommen* (FW 8, 3 AP): Das Ziel kann sich maximal auf 4 Schritt dem Zauberer nähern.

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Dornenwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus von Dornen überzogenen Ästen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus dichtem Dornengestrüpp. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Die Überquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*), die um die QS/2 erschwert ist. Dabei werden die Gliedmaßen des Kletterers von Dornenranken umschlungen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W3 TP verursacht und bei 1-3 auf 1W6 zudem den Status *Fixiert* einbringt. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung von 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) zu befreien.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zylinder.

Eiswand

Der Zauber erschafft eine Wand aus klirrendem Eis, aus der zahlreiche messerscharfe Eiskristalle herausragen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Eis und Schnee. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem

Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich. Die Überquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Klettern (Eisklettern)*, die um die QS/2 erschwert ist. Dabei wird der Kletternde von Kälte erfasst, so dass ihm jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem 1 Stufe *Paralyse* einbringt. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, so dass sich die Wand damit fortbewegt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernenden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zylinder.

Erschöpfungen lindern

Der Zauber nimmt einem Wesen seine Erschöpfung.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von *Betäubung* augenblicklich abgebaut und ein kurzer Bonus auf die KO verliehen werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: 1 Stufe *Betäubung*

QS 2: 1 Stufe *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute

QS 3: 2 Stufen *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute

QS 4: 3 Stufen *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute

QS 5: 4 Stufen *Betäubung*, +1 KO für 1 Minute

QS 6: 4 Stufen *Betäubung*, +2 KO für 1 Minute

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Verteilte Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Senkung der Zustandsstufe *Betäubung* kann auf mehrere Ziele verteilt werden (die vor dem Wirken des Zaubers genannt werden müssen). Kann der Zauberer z.B. 3 Stufen *Betäubung* senken, kann er drei Zielen 1 Stufe nehmen, oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe. Die KO-Steigerung entfällt dafür komplett. Erreicht der Zauberer nur 1 Stufe *Betäubung*, kann er nur bei einem Ziel 1 Stufe *Betäubung* verursachen. Das andere Ziel ist nicht betroffen.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig mit den unter QS des Zaubers angegebenen Auswirkungen treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Fesselfeld

Der Zauber erschafft eine Zone, in der die Benutzung von Waffen und Rüstungen kaum noch möglich ist.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Die Verwendung von Gegenständen, die zumindest zum Teil aus Stein, Stahl oder einem anderen Material des Elements Erz bestehen, ist darin nur unter erschwerten Umständen möglich. Waffen aus den genannten Materialien bringen eine Erschwernis in Höhe der QS auf alle Attacken und Paraden ein. Die *Belastung* getragener Rüstungen aus den genannten Materialien erhöht sich um 1. Erzene Kleinteile wie Schnallen oder Verzierungen können in allen genannten Fällen regeltechnisch ignoriert werden, nicht jedoch Pfeilspitzen oder Rüstungselemente, die zum Schutz beitragen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius erhöht sich auf QS x 2 Schritt.
- *Schutz vor Geschossen* (FW 12, 6 AP): Geschosse mit Metallteilen (etwa die meisten Pfeile und Bolzen) fallen wirkungslos zu Boden, sobald sie sich innerhalb der Zone befinden.
- *Elementare Zerstörung* (FW 16, 9 AP): Alle Lebewesen erleiden pro KR 1 SP, solange sie sich am Ende einer KR im Radius des Zaubers aufhalten, da das Fesselfeld ihren Körper schädigt.

Frigifaxius

Ein Eisstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernenden schießt ein Eisstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+QS Trefferpunkte Schaden. Der Eisstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Trifft der Eisstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel 1 Stufe *Paralyse* erleidet. Es erleidet die Stufe bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Frigisphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Eisball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Eisball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Eisballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Eisball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Eisball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Eisball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt

um das Zentrum der Explosion herum 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Eisball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Eisball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. • Trifft der Eisball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele 1 Stufe *Paralyse* erleiden. Sie erleiden die Stufe automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Große Verwirrung

Durch diesen Zauberspruch kann ein Druide sein Gegenüber verwirren. Mächtige Druiden können eine Person sogar zur Gänze handlungsunfähig machen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer dieses Druidenzaubers erleidet je nach QS unterschiedliche Stufen *Verwirrung*:

QS 1: 1 Stufe *Verwirrung*, aber nur für 2 KR

QS 2: 1 Stufe *Verwirrung*

QS 3: 2 Stufen *Verwirrung*

QS 4: 3 Stufen *Verwirrung*

QS 5: 4 Stufen *Verwirrung*

QS 6: 4 Stufen *Verwirrung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

• Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Eisschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.



Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

• **Verteilte Wirkung** (FW 8, 3 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen Verwirrung verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.

• **Längere Wirkung** (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.

• **Zwei Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 8 AsP extra.

Halluzination

Der Spruch gaukelt seinem Opfer vor, etwas wahrzunehmen, das nicht existiert.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauber erschafft im Geist des Ziels ein alle Sinne betreffendes Trugbild. Dabei kann es sich sowohl um eine eigentlich nicht vorhandene als auch um eine existente, aber anders wahrgenommene Sache handeln, beispielsweise nach köstlichem Wein schmeckendes Wasser oder ein als blutrünstiger Ork erscheinender Gefährte. Der Zauberer muss dabei selbst kein detailliertes Bild vor Augen haben, vielmehr kann er einen beliebigen Anteil der Fantasie des Ziels überlassen. Das Opfer erleidet während der Wirkungsdauer den Status *Handlungsunfähig* und kann als einzige Handlung pro vergangener Minute versuchen, die Halluzinationen abzuschütteln. Dazu ist eine Probe *Willenskraft* erschwert um die QS des Zaubers notwendig. Gelingt die Probe, endet der Zauber augenblicklich.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

• **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.

• **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

• **Wahnvorstellungen** (FW 16, 6 AP): Das Opfer erleidet zusätzlich 2 Stufen Verwirrung.

Herr über das Tierreich

Druiden gelten als Meister der Beherrschungsmagie, und sie vermögen nicht nur Menschen mit ihren Zaubern zu kontrollieren, sondern auch Tiere. Schon so mancher Druiden hat mit seinen Kräften einen Bären oder Wolf beherrscht und ihn als Wache, Beschützer oder für andere Aufgaben eingesetzt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Druiden kann

mit diesem Zauberspruch ein Tier der Größenkategorie groß und kleiner beherrschen. Es hört auf jeden Befehl des Druiden und ist auch bereit, für ihn bis zum Tod zu kämpfen. Allerdings muss das

Tier auch in der Lage sein, den Befehl auszuführen. Es muss ein Wesen der Kategorie domestiziertes Tier oder Wildtier sein (kein Ungeheuer). Auch Salz- oder Süßwassertiere kommen in Frage. Mit dem Zauberspruch kann stets nur ein einzelnes Wesen beherrscht werden. Solange die Wirkungsdauer anhält, kann der Druiden also kein weiteres Tier durch den Zauberspruch beherrschen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: KL (t) des Tieres in AsP (Kosten sind nicht modifizierbar) • ○

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Tiere (domestizierte Tiere oder Wildtiere der Größenkategorie groß oder kleiner)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

• **Größere Reichweite** (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.

• **Mehr Tiere** (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Tiere gleichzeitig kontrollieren, muss dazu aber den Zauber einzeln auf die Tiere sprechen.

• **Noch mehr Tiere** (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 4 Tiere gleichzeitig kontrollieren, muss dazu aber den Zauber einzeln auf die Tiere sprechen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Tiere*.

• Beachte die veränderten AsP-Kosten bei größeren und kleineren Zielen, siehe Regelwerk Seite 262.



Humofaxius

Ein Humusstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernenden schießt einen Humusstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+QS Trefferpunkte Schaden. Der Humusstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Trifft der Humusstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel wird zudem bei 1-3 auf 1W6 von Ranken umschlungen und erhält den Status *Fixiert*. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) erschwert um QS/2 zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel den Status *Fixiert* erleidet. Es erleidet den Status bei einem Treffer automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- ☛ *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- ☛ *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Humosphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Humusball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Humusball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Humusballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Humusball explodiert, wenn er sein Ziel

oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z.B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Humusball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubers können von dem Humusball getroffen werden, wenn er explodiert.

Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Humusball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Humusball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt.

☛ Trifft der Humusball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele werden zudem bei 1-3 auf 1W6 von Ranken umschlungen und erhalten den Status *Fixiert*. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) zu befreien. Die Ranken verbleiben 5 KR, danach lösen sie sich komplett auf.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Intensive Explosion* (FW 8, 4 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob die Ziele den Status *Fixiert* erleiden. Sie erleiden den Status automatisch, wenn sie im Radius der Explosion waren. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- ☛ *Schneller Ball* (FW 12, 8 AP): Die Ziele können schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- ☛ *Großer Radius* (FW 16, 12 AP): Der Radius beträgt 7 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

Invinculo

Der Invinculo erlaubt es dem Zauberer, ein Ziel magisch zu fesseln, um ihn an der Flucht oder am Kampf zu hindern.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

• Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Humusschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.



Wirkung: Der Invinculo erschafft Dornenranken, die sich um das Ziel winden und ihm je nach QS Schaden und den Status *Fixiert* verschaffen. Der Schaden entsteht zu Beginn der Wirkung, aber nur einmalig, nicht jede KR. Eine Zerstörung der Ranken ist nicht möglich, da sie sofort nachwachsen. Das Ziel vermag sich jedoch unter Aufwendung 1 Aktion und mittels einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) zu befreien.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, *Fixiert*

QS 4: 1W6+4 TP, *Fixiert*

QS 5: 1W6+6 TP, *Fixiert*

QS 6: 1W6+6 TP, *Fixiert*, *Entwinden* um 2 erschwert
Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch und der Gegner kann dem Zauberspruch weder ausweichen noch parieren.

Zaubererweiterungen:

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR (oder bis sich das Opfer befreit hat)

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

☞ *Zielkategorie Objekt* (FW 8, 2 AP): Der Zauber ist auch gegen Objekte einsetzbar. Sie erleiden Strukturschaden statt TP, erhalten aber nicht den Status *Fixiert*.

☞ *Festhalten* (FW 12, 4 AP): Die Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) ist um 1 erschwert.

☞ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Nebelform

Ist ein Zauberer dazu in der Lage, einen Nebelleib anzunehmen, vermag er sich aus allen Fesseln zu befreien und kann kaum noch von einem Hindernis aufgehalten werden.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Körper des Zauberers löst sich in Nebel auf. Er kann sich in dieser Form mit einer GS in Höhe der QS + 2 fortbewegen (aber maximal so schnell, wie man in normaler Form ist) und ist wie normaler Nebel dem Wind ausgesetzt. Auch ist es ihm nicht möglich, höher als 2 Schritt zu schweben. Gerät er an einen Abgrund, gleitet er langsam Richtung Boden. Dafür vermag er sich selbst durch kleinste Ritzen zu zwängen und kann nicht von profanen, magischen oder geweihten Waffen verletzt werden. Kleidung und Ausrüstung sind nicht von der Verwandlung betroffen. Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer abgesehen von seiner Bewegung keinerlei Handlungen vornehmen, jedoch seine Umgebung ganz normal wahrnehmen.

Zaubererweiterungen: 4 Aktionen (Zaubererweiterung ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

☞ *Lange Nebelexistenz* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer bleibt pro 4 AsP 15 Minuten lang in seiner Nebelgestalt.

☞ *Windflug* (FW 12, 6 AP): Der Wind beeinflusst die Bewegung des Nebels nicht.

☞ *Zaubererweiterung modifizierbar* (FW 16, 9 AP): Die Zaubererweiterung ist doch modifizierbar.

Oktagramma

Der Oktagramma kommt zum Einsatz, wenn man Feenwesen wieder in ihre Globule zurückschicken will.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Eine niedere Fee wird in ihre Globule zurückgeschickt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um ein beschworenes als auch um ein freies Feenwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Feen zu vertreiben, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Vertreibung wird das Feenwesen in den Boden, einen See oder Baum gezogen und tritt in seine Globule über. Anschließend kann es nicht mehr eigenständig in der Dritten Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden und durch ein Feentor treten.

Zaubererweiterungen: 8 Aktionen (Zaubererweiterung ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Feen

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

☞ *Zaubererweiterung modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Zaubererweiterung ist modifizierbar.

☞ *Zwei Feen* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann gegen zwei Feen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Feen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.

☞ *Drei Feen* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann gegen drei Feen gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Feen zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP pro Fee nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Feen*.

Feenkategorien (Beispiele)

Niedere Feen: Blütenjungfern, Biestinger, Wurzelbolde

Mittlere Feen: Dryaden, Nymphen, große Biestinger, Kobolde

Hohe Feen: Holde

Panik überkomme euch

Der Spruch versetzt die gesamte Umgebung des Zauberers in Furcht und lässt die meisten Wesen panisch fliehen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle der Angst. Alle Kulturschaffenden in der Umgebung erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Furcht*, solange sie sich nicht weiter als QS x 2 Schritt vom Zauberer entfernt befinden und keine SK aufweisen, die die mehr als 2 beträgt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- *Kosten modifizierbar* (FW 16, 9 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.

Pestilenz erspüren

Druiden gelten sie auch als kundige Heiler, die durch einen bloßen Blick auf den Erkrankten herausfinden können, an was er leidet.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann der Druiden erspüren, welche Art von Krankheit das Opfer befallen hat. Je mehr QS er erzielt, desto mehr kann er über die Erkrankung herausfinden. Zudem erhält er eine Erleichterung von QS/2, wenn er zur Behandlung eines Patienten eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten* ablegt. Dies gilt und funktioniert auch bei übernatürlichen Krankheiten.

QS 1: Hat das Opfer den Status *Krank*?

QS 2: Welche Stufe hat die Krankheit? Hat das Opfer schon jemand anderen mit der Krankheit angesteckt?

QS 3: Wie heißt die Krankheit? Litt das Opfer schon einmal an der Krankheit?

QS 4: Welche Behandlung gibt es?

QS 5: Welche Gegenmittel gibt es?

QS 6: Gibt es besondere Umstände (z. B. magische Ursache)?

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Mehr Patienten* (FW 2, 2 AP): Der Zauberer kann bis zu QS Ziele innerhalb der Reichweite durch den Zauber nach Krankheiten untersuchen.
- *Gute Heilungschancen* (FW 3, 3 AP): Die Probe für die Behandlung ist um QS erleichtert. Dies gilt und funktioniert auch bei übernatürlichen Krankheiten.

Schimmernder Schild

Für den Kampf ausgebildete Zauberer können mit dem Spruch einen Schild erschaffen, mit dem sich gegnerische Angriffe parieren lassen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Am Arm des Zauberers manifestiert sich ein schimmernder Schild, der im Kampf eingesetzt werden kann. Die Werte entsprechen jenen eines Thorwalerschildes (siehe **Regelwerk** Seite 367). Zur Berechnung von AT und PA des Schildes dient die Kampftechnik Schilde. Der Schild kann nicht abgelegt oder vom Arm entfernt werden. Wird er zerstört, endet der Zauber vorzeitig. Durch das Schimmern sind die AT gegen den Schildträger um QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Kosten modifizierbar* (FW 16, 6 AP): Die Kosten des Zaubers sind doch modifizierbar.

Schuppenhaut

Die Haut des Zauberers überzieht sich mit Schuppen, die ihn vor physischen Angriffen schützen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird komplett mit einer echsischen Schuppenhaut überzogen, die ihm einen RS von 2 verleiht.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- 🐉 *Feuerresistente Schuppen* (FW 8, 3 AP): Das Ziel kann während der Wirkungskdauer keinen Schaden durch den Status Brennend erleiden.
- 🐉 *Reichweite Berührung* (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei auf 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR.
- 🐉 *Scharfe Schuppen* (FW 16, 9 AP): Im Waffenlosen Kampf mit der Kampftechnik Raufen richtet das Ziel +1 TP an, gilt nicht mehr als unbewaffnet und Raufen-PA sind für Gegner zusätzlich um 1 erschwert.

Sphärenbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Sphärenzauber vorzugehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Sphären wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des Sphärenbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Sphärenbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- 🐉 *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- 🐉 *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- 🐉 *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Sinesigil

Manch eine Tätowierung kann eine Person in Schwierigkeiten bringen und sollte besser vor unliebsamen Blicken verborgen bleiben. Der Sinesigil hilft dabei.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der Zauberer vermag Tätowierungen und Bemalungen an einem seiner Körperteile (Hand, Kopf, Oberarm etc.) optisch zu verbergen. An der entsprechenden Stelle scheint sich für den Beobachter normale Haut zu befinden, bzw. im Falle von Orks oder Achaz normales Fell oder normales Schuppengeflecht. Bei der Tätowierung kann es sich auch um eine quasi magische Tätowierung, etwa ein Gildensiegel, handeln. Details zum Thema Illusionen finden sich im

Regelwerk auf Seite 259.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- 🐉 *Kosten modifizierbar* (FW 8, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- 🐉 *Längere Wirkungskdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungskdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- 🐉 *An und Aus* (FW 16, 3 AP): Der Zauber kann innerhalb der Wirkungskdauer jederzeit unterbrochen und wieder aktiviert werden, sodass man die Tätowierung kurz sehen kann und sie dann wieder verborgen ist. Das Deaktivieren und Aktivieren dauert jeweils 1 freie Aktion.

Sensattacco

Der Spruch verschafft einem Kämpfer eine übernatürliche Präzision, die seine Attacken treffsicherer und tödlicher herniederprasseln lässt.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Das Ziel erreicht im Kampf mit höherer Wahrscheinlichkeit einen Kritischen Erfolg. Während ein solcher normalerweise nur dann auftritt, wenn eine 1 gewürfelt wird, geschieht dies beim Ziel bereits bei einer gewürfelten 2 (bzw. wenn noch andere Modifikatoren gelten, wird die Chance auf einen Kritischen Treffer um 5 % erhöht).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- ☛ *Höhere kritische Trefferchance* (FW 12, 6 AP): Die Chance für einen Kritischen Erfolg steigt auf 3 (bzw. wird um 10 % erhöht).
- ☛ *Automatischer Erfolg beim Bestätigungswurf* (FW 16, 9 AP): Der Bestätigungswurf gelingt automatisch.

Stillstand

Der Spruch verwandelt Luft in ein zähes, fast schon dickflüssiges Medium, das jegliche Bewegung erschwert.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone kugelförmig mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet. Innerhalb dieser verdichtet sich die Luft zu einer nur mühsam zu durchdringenden Masse, die Attacken, Verteidigungen sowie Proben auf Körpertalente um 2 erschwert und die GS um den gleichen Wert senkt. Durchquert die Flugbahn eines Geschosses die Zone zumindest teilweise, werden die angerichteten TP halbiert.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- ☛ *Zähflüssig* (FW 16, 9 AP): Die Erschwernisse erhöhen sich auf 4, die GS verringert sich ebenfalls um 4.

Sturm der Verunsicherung

Der Spruch versetzt Personen, die sich in der Nähe des Zauberers befinden, in einen Zustand der Verunsicherung

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle der Verwirrung. Alle Kulturschaffenden in der Umgebung erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Verwirrung*, solange sie sich nicht weiter als QS x 2 Schritt vom Zauberer entfernt befinden und keine SK aufweisen, die die mehr als 2 beträgt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Geoden, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- ☛ *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- ☛ *Kosten modifizierbar* (FW 16, 9 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.

Sturmwind

Der Zauber erschafft eine Wand aus tosendem Wind, der jedes Wesen am Durchqueren hindert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Sturm.

Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*, die um die QS erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den starken Winden umhergeworfen, so dass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem den Status *Liegend* einbringt. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, so dass sich die Wand damit fortbewegt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- ☛ *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernenden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- ☛ *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zylinder.

Sumus Elixiere

Mit Hilfe dieses Zauberspruchs kann der Druide die Haltbarkeit von alchemistischen Zutaten (beispielsweise Kräutern) und Elixieren erhöhen. Außerdem ist die Verarbeitung einer so verzauberten Zutat in Elixieren



einfacher als üblich, was sich oft in einer besseren Qualität beim Brauen widerspiegelt.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch kann der Druiden Astralkraft in Zutaten für Alchimica einfließen lassen. Zum einen erhöht er die Haltbarkeit von Zutaten und/oder Alchimica um die Wirkungsdauer des Zauberspruchs, zum anderen erhält der Druiden eine Erleichterung von 1 bei der Probe auf *Alchimie*, um das Elixier herzustellen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahre

Zielkategorie: Objekte (Zutaten für Alchimica)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Jahre.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 2, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Leichte Zubereitung* (FW 3, 3 AP): Die Probe auf *Alchimie* ist um 2 statt um 1 erleichtert.

Temporalbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Temporalzauber vorzugehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Temporal wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des Temporalbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Temporalbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Reichweite erhöhen* (FW 8, 2 AP): Die Zaubermodifikation Reichweite erhöhen ist nicht erschwert.
- ☛ *Zauberdauer senken* (FW 12, 4 AP): Die Zaubermodifikation Zauberdauer senken ist nicht erschwert.
- ☛ *Kosten senken* (FW 16, 6 AP): Die Zaubermodifikation Kosten senken ist nicht erschwert.

Tempus Stasis

Der Spruch friert innerhalb seines Wirkungsbereichs die Zeit ein.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus, in dem die Zeit stillsteht. Dadurch findet keinerlei Bewegung mehr statt und selbst eindringende Objekte und Zauber werden temporal eingefroren, sobald sie den Zonenrand berührt. Am Ende der Wirkungsdauer wird jegliche Bewegung fortgesetzt, sodass es beispielsweise möglich ist, eine Reihe von Zaubern auf Personen innerhalb der Zone zu wirken, die dann zeitversetzt aber dafür gleichzeitig zu wirken beginnen. Dabei läuft ihre Wirkungsdauer nicht ab, bis der Stillstand beendet ist. Gleiches gilt für Zauber, die vor dem Stillstand innerhalb der Zone gewirkt wurden. Bei Zonenzaubern ist die Verortung des Zonenzentrums für die Frage entscheidend, ob die Wirkung einsetzt und die Wirkungsdauer abläuft oder nicht. Befindet es sich innerhalb der Zone des Tempus Stasis, wird die Wirkung ausgesetzt, auch außerhalb des Wirkungsbereiches. Für alle Wesen innerhalb der Zone scheint es, als wäre zwischen Beginn und Ende der Wirkungsdauer keinerlei Zeit vergangen.

Auch die Wirkung von Giften, Krankheiten und anderen Effekten wird während der Wirkungsdauer eingefroren. Falls der Zauberer in die Zone tritt, ist auch er von der Wirkung betroffen.

Der Zauberer muss vor dem Wirken des Spruchs festlegen, wie viele KR die Wirkung anhalten soll. Für jede KR nach der ersten ist die Probe um 1 erschwert.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: je nach Wunsch des Zauberers (siehe Wirkung)

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer verdoppelt sich (aus 3 festgelegten KR werden als 6 usw.)
- ☛ *Bewegung im Stillstand* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer ist von der Wirkung des Stillstands nicht betroffen, wenn er die Zone betritt.

Wellenwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus Wasser.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Wasser.

Der Zauberer muss einen Mittelpunkt benennen, der sich innerhalb der Reichweite befindet und von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Schwimmen (Tauchen)*, die um die QS/2 erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den Wogen umhergeworfen, so dass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem 1 Stufe des Zustands *Betäubung* verursacht.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Höhere Wand* (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- ☛ *Zylinder* (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernenden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- ☛ *Deckel* (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zylinder.

Woge der Versteinerung

Der Spruch lähmt Personen, die sich in der Umgebung des Zaubers aufhalten.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Lähmungswelle. Alle Kulturschaffenden in der Umgebung erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Paralyse*, solange sie sich nicht weiter als QS x 2 Schritt vom Zauberer entfernt befinden und keine ZK aufweisen, die die mehr als 2 beträgt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- ☛ *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- ☛ *Kosten modifizierbar* (FW 16, 9 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.

Zorn der Elemente

Dieser Zauber verwandelt ein beliebiges Element in eine Flut, die über den Gegner hereinbricht.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine MANIFESTO-Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer Schilde-Parade abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Schweres Ausweichen* (FW 8, 2 AP): Die Probe auf Ausweichen ist zusätzlich um 2 erschwert.
- ☛ *Harter Aufprall* (FW 12, 4 AP): Der Schaden erhöht sich auf 1W6+6 TP.
- ☛ *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Zunge betäuben

Durch diesen Zauberspruch kann der Druiden die Zunge eines Feindes betäuben und ihn so am Sprechen hindern. Druiden setzen diesen Spruch vor allem zur Bestrafung ein oder wirken ihn gegen Zauberer, um ihnen das Wirken von Zaubersprüchen zu erschweren.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Seine Fähigkeit, verständlich zu sprechen ist daher stark beeinträchtigt. Der Verzauberte erhält den Status *Stumm*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- ☞ *Zungentaubheit* (FW 12, 6 AP): Das Ziel hat auch noch QS Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer des Zaubers Sprachschwierigkeiten. Alle Proben, die den Geschmacksinn betreffen, sind um 1 erschwert.
- ☞ *Zwei Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Zweifel schüren

Der Spruch lässt sein Opfer an etwas zweifeln, etwa an einem Auftrag oder einer Freundschaft.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel entwickelt Zweifel an einer vom Zauberer bestimmten Sache. Dies senkt in großem Maße die Motivation, sich dafür einzusetzen. Wird versucht, das Ziel mittels eines Gesellschaftstalents zu einer Aktion anzustiften, die der Sache entgegensteht, ist die entsprechende Probe um die QS/2 erleichtert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.

- ☞ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- ☞ *Starke Zweifel* (FW 16, 6 AP): Die Proben auf Gesellschaftstalente im Zusammenhang mit den Zweifeln sind um QS erleichtert.

Zwingtanz

Auch wenn dieser Beherrschungszauber kurios erscheint, so kann der druidische Zwingtanz ein Opfer für kurze Zeit vollkommen ausschalten. Es tanzt unkontrolliert in der Gegend herum und kann keine kontrollierten Handlungen ausführen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Durch den Zauberspruch ist das Opfer dazu gezwungen, unkontrolliert zu tanzen. Es bewegt sich dabei nicht weiter als QS Schritt vom Ort seiner Verzauberung weg. Dabei vermeidet es Stürze in Spalten, Abgründe oder ähnliche Gefahren. Während des Tanzes erhält es den Status *Handlungsunfähig*. Allerdings gilt das Opfer nicht als *Liegend* und es verfügt noch über seine normale GS, die anschließend beim Tanzen zum Einsatz kommt. Alle Attacken und Fernkampfangriffe gegen das Opfer sind aufgrund der unvorhersehbaren Bewegungen um 4 Punkte erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- ☞ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- ☞ *Erschöpfender Tanz* (FW 16, 9 AP): Am Ende der Wirkungsdauer erhält das Ziel 1 Stufe Betäubung.

Rituale

Applicatus

Das Ritual erlaubt es, Zaubersprüche kurzzeitig an einen Gegenstand zu binden.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mithilfe dieses Zaubers kann man einen Zauberspruch (kein Ritual) an ein Objekt binden, sodass er einmalig ausgelöst werden kann. Der Zauberer muss das Objekt berühren und ein vorher festgelegtes Wort aussprechen, um den Zauber zu aktivieren. Ansonsten gelten die Regeln zum Auslösen von Zauberspeichern.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP + Kosten des fixierten Zaubers

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal QS x 5 Stunden

Zielkategorie: profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☞ *2 Zwei Zauber* (FW 8, 2 AP): Es können zwei Zauber fixiert werden, die nacheinander ausgelöst werden können. Die Zauber müssen in der Reihenfolge, in der sie auf das Objekt gesprochen worden sind,

ausgelöst werden. Der Zauberer kann sich die Reihenfolge nicht beliebig aussuchen.

- ☛ **Drei Zauber (FW 12, 4 AP):** Es können drei Zauber fixiert werden, die nacheinander ausgelöst werden können. Die Zauber müssen in der Reihenfolge, in der sie auf das Objekt gesprochen worden sind, ausgelöst werden. Der Zauberer kann sich die Reihenfolge nicht beliebig aussuchen.
- ☛ **Vier Zauber (FW 16, 6 AP):** Es können vier Zauber fixiert werden, die nacheinander ausgelöst werden können. Voraussetzung: Zaubererweiterung 3 Zauber. Die Zauber müssen in der Reihenfolge, in der sie auf das Objekt gesprochen worden sind, ausgelöst werden. Der Zauberer kann sich die Reihenfolge nicht beliebig aussuchen.

Blick durch fremde Augen

Dieses unter Druiden verbreitete Ritual erlaubt es, durch die Augen von Tieren zu blicken und auf diesem Wege andere zu beobachten. Es kann jedoch ebenso auf intelligente Wesen gewirkt werden.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

- ☛ **Wirkung:** Der Zauberer ersetzt seine eigene Sicht durch jene des Ziels und sieht dadurch alles, was sich in dessen Blickfeld befindet. Ist es währenddessen notwendig, Proben auf *Sinnesschärfe* abzulegen, verwendet der Zauberer seine eigenen Werte. Erleidet das Ziel Abzüge auf seine *Sinnesschärfe*, sei es aufgrund von äußeren Einflüssen wie Sichtmodifikatoren und Zustandsstufen, oder einer eigenen Sehschwäche, gelten diese aber auch für den Zauberer. Dementsprechend vermag der Anwender des Zaubers nichts zu sehen, wenn das Ziel blind ist oder die Augen schließt. Dem Ziel bleibt die Anwesenheit des Zauberers in seinem Geist verborgen. Während der Wirkungsdauer ist der Zauberer blind für seine eigene Umgebung. Bei freiwilligen Zielen kommt keine Erschwernis durch die SK zu tragen

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Druiden, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer 1 (FW 8, 3 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS x 20 Minuten.
- ☛ **Andere Sinne (FW 12, 6 AP):** Auch andere Sinne können übertragen werden.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 2 (FW 16, 9 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Chimaeroform

Das Ritual erlaubt die Verschmelzung mehrerer Wesen zu einem einzigen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer fügt mehrere Wesen zu einer Chimäre zusammen. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit der Chimäre erschwert. Details zu diesem Prozess finden sich auf Seite 58.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Pflanzen, Tiere

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer 1 (FW 8, 3 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 2 (FW 12, 6 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ **Mächtiges Wesen (FW 16, 9 AP):** Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Chronoklassis

Nur selten wird auf dieses Ritual zurückgegriffen, das es ermöglicht, etwas aus der Vergangenheit in die Gegenwart zu transportieren. Meist dient es der Gewinnung verlorenen Wissens oder der Erforschung untergegangener Kulturen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer legt einen Punkt innerhalb der Reichweite fest, der den Mittelpunkt einer Zone mit einem Radius von 4 Schritt bildet. Zudem bestimmt er einen Zeitpunkt, der maximal QS x 100 Jahre in der Vergangenheit liegen darf. Ist der Zauber erfolgreich, werden alle Wesen und unbefestigte Objekte, die zu dem gewählten Zeitpunkt innerhalb der Zone verweilten, in die Gegenwart transportiert. Am Ende der Wirkungsdauer werden sie an ihren Ursprungsort und in ihre Ursprungszeit zurückgeschleudert und nehmen dabei ihren ursprünglichen Zustand wieder an, können sich also an nichts erinnern und leben im Falle eines zwischenzeitlichen Todes wieder. Eine Veränderung der Vergangenheit ist auf diesem Wege also nicht möglich.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, 8 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Größerer Radius (FW 8, 4 AP):** Der Radius beträgt 8 Schritt.

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.
- ☛ **Länger zurückreichender Zeitpunkt** (FW 16, 12 AP): Der Zeitpunkt, bis zu dem das Ritual zurückreicht, liegt bis zu $QS \times 250$ Jahre in der Vergangenheit.

Chrononautos

Als Krönung der Zeitmanipulation erlaubt das Ritual eine Reise in die Vergangenheit.

Probe: MU/CH/KO

Der Zauberer legt einen Punkt innerhalb der Reichweite fest, der den Mittelpunkt einer Zone mit einem Radius von 4 Schritt bildet. Zudem bestimmt er einen Zeitpunkt, der maximal $QS \times 100$ Jahre in der Vergangenheit liegen darf. Ist der Zauber erfolgreich, werden alle Wesen und unbefestigten Objekte, die innerhalb der Zone verweilen, an den gewählten Zeitpunkt transportiert, ohne jedoch den Ort zu wechseln. Am Ende der Wirkungsdauer werden sie an ihren Ursprungsort und in ihre Ursprungszeit zurückgeschleudert.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, 16 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Größerer Radius** (FW 8, 4 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.
- ☛ **Länger zurückreichender Zeitpunkt** (FW 16, 12 AP): Der Zeitpunkt, bis zu dem das Ritual zurückreicht, liegt bis zu $QS \times 250$ Jahre in der Vergangenheit.

Gefäß der Jahre

Ein Zauberer vermag mit diesem Ritual, seine verlorenen Lebensjahre in ein Gefäß zu bannen und dadurch in strahlender Jugend erscheinen.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Der Zauberer bannt seine Alterungserscheinungen in ein Abbild seiner selbst, sei es ein Gemälde oder eine Stau. Dadurch wirkt er selbst wie eine Person in ihren besten Jahren, während das Abbild Züge seines wahren Alters annimmt. Betroffen ist nicht nur die äußere Erscheinung, sondern auch das körperliche Befinden. Am Ende der Wirkungsdauer fallen sämtliche Alterungserscheinungen auf den Zauberer zurück. Wird das Bildnis zerstört, endet die Wirkungsdauer vorzeitig. Gleiches geschieht, wenn sich der Zauberer weiter als $QS \times 3$ Meilen von dem Abbild entfernt.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 5 Jahre.
- ☛ **Andere Personen** (FW 12, 8 AP): Der Zauber lässt sich auch auf andere Personen anwenden.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 Jahre Voraussetzung: Zaubererweiterung **Längere Wirkungsdauer 1**.

Immortalis Lebenszeit

Eines der wahrscheinlich seltensten und begehrtesten aller Rituale erlaubt ein ewiges Leben, solange es





regelmäßig wiederholt wird. Aufgrund seiner horrenden Kosten geht es meist mit der Opferung zahlreicher Lebewesen einher.

♦ Es soll Techniken geben, mit denen man die Kosten des Zaubers auf andere Wesen übertragen kann.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer wird die Alterung des Zaubers ausgesetzt.

Ritualdauer: 32 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, 16 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)♦

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Jahre

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ♦ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Jahre.
- ♦ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ♦ *Längere Wirkungsdauer 3* (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Invocatio Maxima♦♦

♦♦ Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man Invocatio Maior auf FW 14.

Ein Ritual zum Rufen von besonders mächtigen gehörnten Dämonen (über 5 Hörner).

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit über fünf Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im **Regelwerk** ab Seite 262.

Ritualdauer: 16 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ♦ *Mehr Dienste* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- ♦ *Längerer Dienst* (FW 12, 8 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- ♦ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 12 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Infinitum Immerdar

Der Infinitum stellt die einzige Möglichkeit dar, einen Zauber mit einer unendlichen Wirkungsdauer auszustatten. Wenig verwunderlich ist er der Traum eines jeden Magiers, doch beschränkt sich seine Verbreitung auf eine Handvoll Verhüllter Meister.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Mit Hilfe des Infinitums kann ein Zauberer sich darauf vorbereiten, ein dauerhaft wirkendes Artefakt

herzustellen. Er muss dabei vorher den Infinitum auf sich wirken und das Artefakt nach den üblichen Regeln für Zauberspeicher herstellen (siehe **Regelwerk** auf Seite 267). Die Probe des ARCANOVI ist zusätzlich um 10-QS des Infinitums erschwert. Es kann so nur ein Zauber permanent in dem Artefakt verankert werden.

Ritualdauer: 16 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, davon 8 permanent + Kosten des Zaubers, der in dem Objekt wirken soll

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: bis zur Erschaffung des nächsten Artefakts, maximal 24 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Kürzere Ritualdauer* (FW 8, 4 AP): Die Ritualdauer beträgt 8 Stunden.
- *Zwei Zauber* (FW 12, 8 AP): Es können zwei Zauber permanent auf ein Artefakt gewirkt werden.
- *Drei Zauber* (FW 16, 12 AP): Es können drei Zauber permanent auf ein Artefakt gewirkt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zwei Zauber.

Meister der Elemente

Mit Hilfe des Rituals kann ein Elementarer Meister gerufen werden.

Probe: MU/CH/KO

- Um dieses Ritual zu erlernen benötigt man Dschinnenruf auf FW 1.

Wirkung: Ein Elementarer Meister des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elementaren finden sich im **Regelwerk** auf Seite 262.

Ritualdauer: 16 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 4 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 8 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 12 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Lawinenfall und Trümmerfeld

Das Ritual löst einen starken Erdstoß aus, der Wesen zu Boden wirft und Gebäude zum Einstürzen bringt.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer erschafft um sich herum eine Zone von QS x 50 Schritt Radius, innerhalb derer die Erde erbebt. Alle darin befindlichen Wesen müssen jede KR 1 Aktion aufwenden und eine um die QS erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) bestehen, um nicht zu Boden zu fallen und den Status *Liegend* zu erhalten. Feste Konstruktionen verlieren pro KR 20 Strukturpunkte. Befindet sich im Wirkungsbereich ein mit Geröll, Schnee oder Schlamm bedeckter Abhang, wird eine Lawine ausgelöst.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR



Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Geoden
Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS x 3 KR.
- ☛ *Größerer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Radius beträgt QS
x 100 Schritt.
- ☛ *Starke Erschütterung* (FW 16, 12 AP): Die Probe auf
Körperbeherrschung (Balance) ist zusätzlich um
2 erschwert und beim Hinfallen erleidet das Opfer
1W3 SP.

Planastrale

Der Planastrale erlaubt es, in den Limbus hinüber zu tre-
ten oder aus diesem zu entkommen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauber öffnet ein bis zu 3 Schritt durch-
messendes Tor in den angrenzenden Limbus, das von
beiden Seiten aus durchquert werden kann. Befindet
sich der Zauberer im Limbus, wird stattdessen ein Tor
in die angrenzende Dritte Sphäre geöffnet.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS x 5 Kampfrunden.
- ☛ *Globulentore* (FW 12, 8 AP): Statt in den Limbus, öff-
net sich ein Tor in eine vom Zauberer benannte Glo-
bule. Nach Meisterentscheid kann es Globulen ge-
ben, zu denen sich kein Tor öffnen lässt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 12 AP): Die Wir-
kungsdauer beträgt QS x 10 Kampfrunden. Voraus-
setzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer*
1.

Stein wandle

Der Zauberer erschafft einen Golem aus unbelebtem
Material.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauber erweckt einen Golem. Die Ritual-
probe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Go-
lems erschwert. Details zur Erschaffung von Golems

finden sich auf Seite 58.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkatego-
rie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 1/2/4/8/16 AsP
permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Monate.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zauberer-
weiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können
zweimal die gleichen Verbesserungen beim Be-
schwören gegeben werden.

Totes handle

Im Gegensatz zu kurzfristigen Formen der Nekroman-
tie erlaubt dieses Ritual eine lang anhaltende Erhebung
verstorbenen Wesen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Über-
reste eines verstorbenen Lebewesens langfristig zum
Untoten. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungs-
schwierigkeit des Untoten erschwert. Details zum
Thema Untote finden sich auf Seite 58.

Zauberdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie
winzig/klein/mittel/groß/riesig, 0/1/2/4/8 AsP per-
manent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Lebewesen (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Monate.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zauberer-
weiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können
zweimal die gleichen Verbesserungen beim Be-
schwören gegeben werden.

Zauber in der Übersicht

Zaubertrick	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Anmerkung				
Bartwuchs	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Druiden				
Beeren & Nüsse	64 Schritte	sofort	Tiere	Einfluss	Druiden				
Elementarling	1 Schritt	1 Minute	Zone	Elementar	Gildenmagier (Rashdul)				
Feenzauber	selbst	10 Minuten	Kulturschaffende	Sphären	Gildenmagier (Neersand)				
Hand der Antimagie	Berührung	sofort	Zaubertricks	Antimagie	Gildenmagier (Nachtwinde)				
Hundekeks	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Geoden				
Kleiner Fliegender Teppich	Berührung	5 Minuten	Zone	Elementar	Gildenmagier (Mherwed)				
Körperpflege	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier (Vinsalt)				
Kriegsbemalung	selbst	10 Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Shanada von Ben-Oni)				
Laufendes Händchen	Berührung	10 Minuten	Zone	Dämonisch	Gildenmagier (Brabak)				
Pflanzenempathie	Berührung	sofort	Pflanzen	Hellsicht	Druiden				
Steinempathie	Berührung	sofort	Objekte (Steine)	Hellsicht	Geoden				
Schattenspiel	8 Schritte	1 Minute	Zone	Illusion	Gildenmagier (Fasar Bannakademie)				
Siegel der Elemente	Berührung	6 Stunden	Objekte	Elementar	Gildenmagier (Drakonia)				
Übergangen	Berührung	5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Honingen)				
Wechselschein	4 Schritte	sofort	Objekte (Wechselschein)	Sphären	Gildenmagier (Wagenhalt)				
Zauberspruch	Probe	Zauber- dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungs- faktor
Aquafaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden, Geoden	C
Aquasphaero	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Geoden	D
Atemnot	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS KR	Lebewesen	Einfluss	Druiden	B
Aura der Erschöpfung	MU/KL/CH	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier, Hexen	C
Blitzball	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Gildenmagier	D

Böser Blick	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizierbar)	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	QS KR	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	C
Dornenwand	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 ASP	8 Schritt	30 KR	Zone	Elementar	Druiden, Geoden	B
Eiswand	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 ASP	8 Schritt	30 KR	Zone	Elementar	Geoden	B
Erschöpfungsen lindern	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Geoden	B
Fesselfeld	KL/CH/KO	4 Aktionen	16 ASP	16 Schritt	QS x 2 KR	Zone	Elementar	Geoden	C
Frigifaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden, Geoden	C
Frigisphaero	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Geoden	D
Große Verwirrung	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 ASP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Druiden	B
Halluzination	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	16 Aktionen	8 ASP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	B
Herr über das Tierreich	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	KL (t) des Tieres in ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	QS Tage	Tiere (domes- tizierte Tiere oder Wildtiere der Größenkate- gorie groß oder kleiner)	Einfluss	Druiden	C
Humofaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden, Geoden	C
Humosphaero	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Druiden, Geoden	D
Invinculo	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 ASP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	5 KR (oder bis sich das Opfer befreit hat)	Lebewesen	Elementar	Geoden	B

Nebelform	MU/IN/KO	4 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizierbar)	8 Asp (Aktivierung des Zaubers) + 4 Asp pro 5 Minuten	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Druiden	C
Oktagramma	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizierbar)	8 Asp	8 Schritt	sofort	Antimagic	allgemein	B
Panik überkomme euch	MU/KL/CH	4 Aktionen	32 Asp (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	C
Pestilenz erspüren	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 Asp	1 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Hellsicht	A
Schimmernder Schild	MU/IN/KO	1 Aktion	8 Asp (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 KR	Kulturschaffende	Telekinese	B
Schuppenhaut	MU/IN/GE	1 Aktion	2 Asp (Aktivierung des Zaubers) + 1 Asp pro KR	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	C
Sphärenbann	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 Asp bzw. 16 Asp für Zauber mit Zielkategorie Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagic	B
Sinesigil	KL/IN/FF	2 Aktionen	4 Asp (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Illusion	A
Sensattacco	MU/IN/GE	2 Aktionen	8 Asp (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	QS x 2 KR	Lebewesen	Einfluss	C
Stillstand	MU/IN/KO	2 Aktionen	16 Asp	16 Schritt	QS x 3 KR	Zone	Elementar	C
Sturm der Verunsicherung	MU/KL/CH	4 Aktionen	32 Asp (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	C
Sturmwand	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 Asp	8 Schritt	30 KR	Zone	Elementar	B
Sumus Elixiere	KL/IN/IN	4 Aktionen	8 Asp	Berührung	QS Jahre	Objekte (Zutaten für Alchimica)	Objekt	A
Temporalbann	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 Asp bzw. 16 Asp für Zauber mit Zielkategorie	Zone	8 Schritt	sofort	alle	B

Tempus Stasis	MU/KL/KK	2 Aktionen	32 AsP	32 Schritt	je nach Wunsch des Zauberers (siehe Wirkung)	Zone	Temporal	Gildenmagier	C
Wellenwand	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	30 KR	Zone	Elementar	Druiden	B
Woge der Versteinierung	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier, Hexen	C
Zorn der Elemente	MU/KL/CH	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden, Geoden	B
Zunge betäuben	KL/IN/CH (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	C
Zweifel schüren	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	B
Zwingtanz	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS KR	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	C
Ritual	Probe	Ritual-dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Applicatus	KL/IN/FF	5 Minuten	8 AsP + Kosten des fixierten Zaubers	Berührung	maximal QS x 5 Stunden	profane Objekte	Objekt	allgemein	B
Blick durch fremde Augen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	5 Minuten	16 AsP	16 Schritt	QS x 10 Minuten	Lebewesen	Hellsicht	Druiden, Hexen	C
Chimaeroform	KL/IN/KO	8 Stunden	4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	QS Wochen	Pflanzen, Tiere	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	C
Chronoklassis	KL/IN/KO	8 Stunden	64 AsP, 8 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	12 Stunden	Zone	Temporal	Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen	D

Chrononautos	MU/CH/KO	8 Stunden	64 AsP, 16 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	12 Stunden	Zone	Temporal	Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen	D
Gefäß der Jahre	MU/KL/KO	8 Stunden	64 AsP	Berührung	1 Jahr	Objekt	Temporal	Gildenmagier	D
Immortalis Lebenszeit	MU/CH/KO	32 Stunden	64 AsP, 16 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS Jahre	Kulturschaffende	Temporal	Gildenmagier, Hexen	D
Invocatio Maxima	MU/CH/KO	16 Stunden	64 AsP	8 Schritt	Sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	D
Infinitem Immerdar	KL/CH/KO	16 Stunden	64 AsP, davon 8 permanent + Kosten des Zaubers, der in dem Objekt wirken soll	selbst	bis zur Erschaffung des nächsten Artefakts, maximal 24 Stunden	Kulturschaffende	Temporal	Druiden, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Hexen	D
Meister der Elemente	MU/CH/KO	16 Stunden	64 AsP	8 Schritt	sofort	Elementare	Sphären	Druiden, Geoden, Gildenmagier	D
Lawinenfall und Trümmerfeld	MU/CH/KO	5 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 2 KR	Zone	Elementar	Geoden	D
Planastrale	MU/IN/KO	5 Minuten	16 AsP	8 Schritt	QS x 3 KR	Zone	Sphären	Gildenmagier	D
Stein wandle	MU/KL/CH	8 Stunden	4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 1/2/4/8/16 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	QS Wochen	Objekte	Dämonisch	Gildenmagier	C
Totes handle	MU/KL/CH	8 Stunden	4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 0/1/2/4/8 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	QS Wochen	Lebewesen (Verstorbene)	Dämonisch	Gildenmagier	C

Zaubersprüche nach Tradition

Allgemein

Oktagramma

Druiden

Aquafaxius
Atemnot
Böser Blick
Dornenwand
Frigifaxius
Große Verwirrung
Halluzination
Herr über das Tierreich
Humofaxius
Humosphaero
Nebelform
Panik überkomme euch
Pestilenz erspüren

Stillstand
Sturm der
Verunsicherung
Sturmwind
Sumus Elixiere
Temporalbann
Wellenwand
Zorn der Elemente
Zunge betäuben
Zweifel schüren
Zwingtanz

Geoden

Aquafaxius
Aquasphaero
Dornenwand
Eiswand
Erschöpfungen lindern

Fesselfeld
Frigifaxius
Frigisphaero
Humofaxius
Humosphaero
Invinculo
Stillstand
Sturm der
Verunsicherung
Sturmwind
Temporalbann
Zorn der Elemente

Gildenmagier

Aura der Erschöpfung
Blitzball
Panik überkomme euch
Schimmernder Schild

Schuppenhaut
Sensattacco
Sinesigil
Sphärenbann
Temporalbann
Tempus Stasis
Woge der Versteinerung

Hexen

Aura der Erschöpfung
Sinesigil
Sturm der
Verunsicherung
Temporalbann
Woge der Versteinerung



Rituale nach Tradition

Allgemein

Applicatus

Elfen

Chronoklassis
Chrononautos
Infinitum Immerdar

Druiden

Blick durch fremde Augen
Chronoklassis
Chrononautos

Infinitum Immerdar

Meister der Elemente

Geoden

Infinitum Immerdar
Lawinenfall und
Trümmerfeld
Meister der Elemente

Gildenmagier

Chimaeroform
Chronoklassis
Chrononautos
Gefäß der Jahre
Immortalis Lebenszeit
Infinitum Immerdar
Invocatio Maxima
Meister der Elemente
Planastrale
Stein wandle
Totes handle

Hexen

Blick durch fremde
Augen
Chimaeroform
Chronoklassis
Chrononautos
Immortalis Lebenszeit
Infinitum Immerdar
Invocatio Maxima

Zauber nach Merkmal

Antimagie

Zaubertrick:
Hand der Antimagie

Zaubersprüche:
Oktagramma
Sphärenbann
Temporalbann

Rituale:
keine

Dämonisch

Zaubertrick:
Laufendes Händchen

Zaubersprüche:
keine

Rituale:
Chimaeroform
Stein wandle
Totes handle

Einfluss

Zaubertrick:
Beeren & Nüsse
Übergangen

Zaubersprüche:
Atemnot
Böser Blick
Große Verwirrung
Halluzination
Herr über das Tierreich
Panik überkomme euch
Sensattacco
Sturm der
Verunsicherung
Zunge betäuben
Zweifel schüren
Zwingtanz

Rituale:
keine

Elementar

Zaubertrick:
Elementarling
Kleiner Fliegender Tep-
pich
Siegel der Elemente

Zaubersprüche:
Aquafaxius
Aquasphaero
Blitzball
Dornenwand
Eiswand
Fesselfeld
Frigifaxius
Frigisphaero
Humofaxius
Humosphaero
Invinculo
Stillstand
Sturmwind
Wellenwand
Zorn der Elemente

Rituale:
Lawinenfall und
Trümmerfeld

Heilung

Zaubertrick:
Körperpflege
Zaubersprüche:
Aura der Erschöpfung
Erschöpfungen lindern

Rituale:
keine

Hellsicht

Zaubertrick:
Pflanzenempathie
Steinempathie

Zaubersprüche:
Pestilenz erspüren

Rituale:
Blick durch fremde Augen

Illusion

Zaubertrick:
Schattenspiel

Zaubersprüche:
Sinesigil

Rituale:
keine

Objekt

Zaubertrick:
keine

Zaubersprüche:
Sumus Elixiere

Rituale:
Applicatus

Sphären

Zaubertrick:
Feenzauber
Wechselschein

Zaubersprüche:
keine

Rituale:

Invocatio Maxima
Meister der Elemente
Planastrale

Telekinese

Zaubertrick:
keine

Zaubersprüche:
Schimmernder Schild

Rituale:
keine

Verwandlung

Zaubertrick:
Bartwuchs
Hundekeks
Kriegsbemalung

Zaubersprüche:
Schuppenhaut
Nebelform
Woge der Versteinierung

Temporal

Zaubertrick:
keine

Zaubersprüche:
Tempus Stasis

Rituale:
Chronoklassis
Chrononautos
Gefäß der Jahre
Immortalis Lebenszeit
Infinitum Immerdar

KAPITEL 5: PROFESSIONEN



»Seht euch diese Kreatur an, prägt euch jede Einzelheit ihres glühenden Leibes ein. Du kannst die Hand senken, Beron, nein, dieses Wesen war nie ein Greif. Die seelenlose Emergenz dieses Wesens ist durch den Herrn der Rache unter das Joch eines Namens gebunden worden, der uns vieles verrät: Irrhalk. Irreführung ist der liebste Zeitvertreib der niederhöllischen Brut und wahrlich, Blakharaz hat sich mit diesem Schattenbild des heiligsten Dieners unserer Sonne selbst übertroffen. Was nun können wir an der Beobachtung eines Daimons wie dieses lernen? Beron, das war eine rhetorische Frage. Wir lernen zunächst etwas über uns. Wie wir fürchten, was wir begehren, und wichtiger noch, was die Erzdämonen über uns zu wissen glauben. Sie denken, wir fürchten Feuer. Doch wie vielen unter euch habe ich den Ignifaxius gelehrt? Sie denken, wir begehren Macht über andere. Wir seien hochmütig und fühlten nur Stärke, wenn wir andere degradierten. So schickt uns Blakharaz ein Ross, auf dessen Rücken wir andere erniedrigen sollen. Er sagt: »Seht doch, euer Herr Praios hat ein Wesen an seiner Seite, welches die Form eines Reittieres innehat, das euch untertan sein sollte, doch stellt er es über euch, an den Himmels-thron, während ihr im Schmerz kriecht auf Deren! Ich aber ermächtige euch, in meiner Güte für den lächerlichen Preis einer Seele, die euch doch gar nichts nützt.« Lasst uns lachen über diesen sogenannten Erzdämonen, der da in Äonen noch immer nicht die Grundregeln der Argumentation erlernt hat. Fragt Rahja zum Wert der Rösser, fragt Travia zum Wert des Lebens miteinander. Partnerschaft, Vertrauen, dies ist, was wir begehren. Der Schmerz des Lebens ist doch leicht gefasst im Wort »Einsamkeit«. Am Ende, so merkt euch, meine Schüler, ist doch der Sinn, den uns die Götter mit ihren Tugenden schenkten, was dem Daimon fehlt. Seine Existenz ist sinnlos im Angesicht der Klinge unseres Willens, seine Versuchungen Selbstgespräche für das Ohr, das sich am Herzen seiner Liebsten bettet. Ich sage also: fürchtet euch nicht, meine Schüler, die ihr den Willen habt zu schützen, was euch Bedeutung schenkt. Begehrt nicht, denn ihr habt schon alles, was das Leben wertvoll macht: Berufung. Nun schlachtet den Glutträger, meine Schüler. Es ist unsere Profession.«

—Motivationsrede der Schwarzmagierin Shanada an ihre Scholaren bei der Zwischenprüfung der Ausbildung zum Dämonenjäger, Bel-Oni, 1039 BF



Ergänzend zu den Professionen des Regelwerks stellen wir dir hier mehr als ein Dutzend neue Professionen vor. **Aventurische Magie III** konzentriert sich dabei auf magische Professionen, die in diesem Band durch Traditionen und Zauberstile beschrieben werden. Enthalten sind Druiden, Geoden, diverse Magier unterschiedlichster

Hintergründe sowie Animisten und die Zibilja. Es gibt weit mehr Traditionen, als an dieser Stelle aufgezählt werden könnten. Weitere Professionen stellen wir dir daher in weiteren Publikationen vor. Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite 128.

Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt möglicher Ausrichtungen, welche Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer solchen Variante. Ist dies einmal nicht der Fall, steht dies explizit dabei. Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite 45). Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise bei sich hat.

Werte und Professionspaket

Im Anschluss an die Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteurpunkten kaufen kannst. So erlangt dein Held alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien. Alle nicht genannten aktiven

Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0 und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite 51). Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad **Erfahren** aus. Wählt ihr andere Erfahrungsgrade, müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad **Unerfahren** an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Mehr zu abweichenden Erfahrungsgraden findest du im **Regelwerk** auf Seite 45.

- ✦ **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession
- ✦ **AP-Wert:** Wie viele Abenteurpunkte kostet das Professionspaket?
- ✦ **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben.
- ✦ **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die dein Held durch das Paket erlangt
- ✦ **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erlangt
- ✦ **Talente:** Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht
- ✦ **Zauber:** Zaubersprüche, Rituale und magische Handlungen, die dein Held durch das Paket beherrscht
- ✦ **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession
- ✦ **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eher ungeeignete Vor- und Nachteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.
- ✦ **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Im Vergleich zur Grundprofession veränderte AP-Werte sowie zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken werden angegeben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.



Anach-Nûr (Ferkina-Besessener)

Anach-Nûr, der Besessene, ist trotz seiner wilden Stärke als Krieger in der Regel ein Außenseiter in seinem Ferkinastamm. Durch ein Opferungsritual ist er in der Lage den sogenannten nur zhinaî, oder Blutgeist, eines Tieres in sich aufzunehmen, indem er es tötet, das noch warme Blut trinkt und sich in die Überbleibsel hüllt, die er nicht gleich roh von der Opferungsstätte verspeist. Mit dem so verfügbar gemachten Blutgeist in seinem Körper, der fortan nur zûlach genannt wird, kann der Ferkina-Besessene sich teilweise in das aufgenommene Tier verwandeln und aus dessen Kraft Eigenschaften übernehmen, bis der Neumond Körper und Geist wieder voneinander trennt. Nur zûlach folgt dem Besessenen auch nach der Trennung und scheint nach dem Glauben der Ferkinas in Begehr einer fleischlichen Zuflucht nicht wieder freiwillig zu verschwinden. Zwischen den Opferungen ist der Besessene deshalb zu einer vegetarischen Diät gezwungen, damit die alten Geister nicht dem Gestank des ausströmenden Lebens unkontrolliert in dessen Körper folgen können. Zu einem Außenseiter macht diese Fähigkeit den Besessenen so zum einen, weil die Ferkinas sich traditionell rein tierisch ernähren, zum anderen, weil sie (ohne es zugeben zu wollen) die Segnung des blutigen Donnerers fürchten, die den Anach-Nûr zu einer wilden Bestie werden lässt. Je nach geopfertem Tier steht dem Ferkina-Besessenen ein spezielles Arsenal an magischen und körperlichen Fähigkeiten zur Verfügung, die ihn zu einem anpassungsfähigen Kämpfer machen, der sich auf kommende Herausforderungen gut vorbereiten kann.

Aufgrund seines Außenseiterstatus in seiner Gemeinschaft wird der Besessene meist nicht ungern die Ferne suchen, um seinen eigenen Weg zu finden. Als Abenteurer kann er dabei auf seine tierischen Instinkte vertrauen, falls er überhaupt eine Wahl hat.

Ausrüstung und Tracht

Die Gewandung des Ferkina-Besessenen orientiert sich an den Schamanen des Volkes. Zusätzlich zu Leder, Pelzen und Knochen wird, spätestens zur Zeit der rituellen Inbesitznahme des Kriegers, gerade Blut als Trachtenmaterial verwendet. Auch Körperbemalungen aus weißer Tonerde und Knochenmehl sind typisch. Manche Besessene ritzen sich stattdessen gar komplexe Muster in die Haut, um sich nach ihrem Rausch ihre Identität wieder erschließen zu können. Er trägt nahezu immer Klingenwaffen bei sich, vor allem den Chablak-Dolch, der auch als Animistenwaffe dient.

Anach-Nûr (Ferkina-Besessener)

Professionspaket

AP-Wert: 362 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Ferkinas, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Dolche 12, Hieb Waffen 10, Raufen 10
Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 6

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 5, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 2, Kriegskunst 4, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3, Metallbearbeitung 2

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Tätowierung, Trocken; Zauber: Armatutz 4, Horriphobus 5; Animistenkräfte: Blut trinken 6, Standfest 6, Steinmacht 5, Talentverbesserung 5, Trümmerschlag 4

Empfohlene Vorteile: Waffenbegabung

Empfohlene Nachteile: Blutausch, Prinzipientreue (Vegetarier)

Ungeeignete Vorteile: Begabung (Gesellschaftstalente), Vertrauenerweckend

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Blut, Behäbig

Ausrüstung und Tracht

Tierkriegerinnen behängen sich mit Pelzen, Zähnen, Klauen oder was immer ihr Odûn als Tier zu bieten hat. Sie sind für die eisigen Winter des Nordens gekleidet, legen aber meist Wert darauf, ihren stammestypisch tätowierten Oberkörper zu präsentieren. In der Regel bevorzugen Tierkrieger aller Geschlechter Röcke oder Schürze, um sich einfach verwandeln zu können. Eine Auswahl ihrer Lieblingswaffen darf nie im Gepäck fehlen, darunter ist fast immer das Bakka zu finden, die Animistenwaffe der Tierkrieger.

Durro-Dûn (Gjalsker Tierkriegerin)

Professionspaket

AP-Wert: 381 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Gjalsker, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 10, Rauen 12, Schwerter 11, Zweihandhieb Waffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 4

Natur: Fährtensuchen 5, Fischen & Angeln 3, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Steinbearbeitung 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmer, Lockruf; Zauber: Attributo (Konstitution) 5, Exposami 6, Lunge des Leviatan 5; Animistenkräfte: Großer Sprung 4, Immunität gegen Kälte 4, Patronruf 6, Talentverbesserung 5

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Flink, Schutzgeist, Tierfreund

Empfohlene Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitschwäche (Weltfremd), Raubtiergeruch, Unfähig (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Nachteile: Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfähig (Naturtalente)

Durro-Dûn (Gjalsker Tierkriegerin)

Unter den Gjalskerländern berichtet man sich von erleuchteten Individuen, die einst einem Odûn, oder Tiergeist, im Traum begegneten und daraufhin den Dörfern entflohen, um unter den Tieren in den Wäldern zu leben. Um es von seinem alten Leben zu verabschieden, wird ein solches ausgewähltes Kind einem Ritual unterzogen, bei welchem der Schamane der Gjalskersippe zwischen Odûn und Kind ein permanentes Band flechtet, das bis zum Tode nicht zerrissen werden kann. Zurück aus der Reise in die Geisterwelt tritt das Kind als Tierkriegerin unter die Menschen und wird fortan Durro-Dûn genannt. In der Regel wird die Durro-Dûn die Nähe und den Lebensstil ihres Seelentieres anstreben, sodass sie oft erst von ihrer menschlichen Familie wiedergesehen wird, wenn sie bereits zu einer Frau herangewachsen ist. Dann tritt sie bisweilen aus ihrem neuen Habitat, um bei Konflikten zwischen Mensch und Tier zu vermitteln, ihre menschliche Sippe mit Hilfe ihrer Tierkameraden zu schützen oder Führung anzubieten. Je nach Tierseele wird die Durro-Dûn unterschiedliche Berufungen verspüren, sodass manche Tierkriegerinnen sich dem Schutz der Schwächeren verschreiben, während andere den Kampf, die Reise oder einen Hort voll Schätze begehren. Da jedoch auch innerhalb einer Tierart unabhängig von menschlichen Assoziationen jedes Individuum eine Persönlichkeit besitzt, wie die Durro-Dûn berichten kann, blickt eine Tierkriegerin gewöhnlich einem aufregenden und abwechslungsreichen Leben in der Wildnis entgegen, welches nur von einem Mangel an Mut eingeschränkt werden könnte. In jedem Fall wird die Tierkriegerin durch das Leben unter Tieren in ihrer Wahrnehmung der Welt geprägt, sodass sie, einmal zu Gast in menschlicher Zivilisation, weltfremd oder von schlechter Etikette erscheinen kann, wenn sie nicht gar für ein Misch- oder gar Werwesen gehalten wird.



Hadan-Harigasta (Zauberschmiedin der Fjarninger)

Bei den Fjarningern sind Zauberschmiedinnen bekannt, die unter Zugabe von Blut, Mindorium und astraler Kraft Waffen fertigen können, welche *Harigastar* (Einzahl: *Harigastur*) als Heimstatt dienen können. Ein *Harigastur* wird dabei als Waffengeist von individueller Persönlichkeit überliefert, die der jeweiligen Waffe entsprechend seiner Eigenheiten besondere Fähigkeiten und ungewöhnliche Attribute verleihen kann. Aber auch in Schilden und Helmen soll sich manchmal ein Geist ansiedeln, wenn diese von herausragender Kunstfertigkeit sind. Ausdauer und Kraft sind die Haupttugenden der Fjarninger Eisbarbaren, weshalb die *Harigastur*-Zauberschmiedin gewöhnlich ein angesehenes Mitglied ihrer Sippe ist. Da sie ihre Meisterwerke für sich behält, ist sie zudem meist eine aufsehenerregende Kriegerin und beliebte Partnerin für die Jagd. Schließlich wird selbst unter den Barbaren vorgezogen, seine Sippenmitglieder nicht für kruden materiellen Besitz zu erschlagen und sich stattdessen gemeinsam gegen die Gefahren der unerbittlichen Eislandschaft des Hohen Nordens zu wappnen. Gerade diejenige, die unter der legendären Fyrveig Doppelaxt die Kunst des *Hetjavapen*-Schmiedens (Heldenwaffen) erlernt hat, kann sich allerdings auf ein stetiges Interesse von allerlei Gestalten gefasst machen, die ihr Schätze bieten und Gewalt androhen werden, um eines ihrer Schmiedestücke zu erwerben.



Ausrüstung und Tracht

Die Zauberschmiedin trägt oft gleich mehrere ihrer Meisterwerke bei sich. Ihre Kleidung entspricht meist typischer Fjarninger Tracht, wobei sie besonders darauf achtet, ihre Arme frei bewegen zu können. Zusätzlich zur Arbeitskleidung trägt sie oft professionstypische Werkzeuge und Behältnisse wie Gürteltaschen mit sich, um wertvolle Materialien sammeln zu können, die sie zufällig findet. Als Waffe dient traditionell ein *Harigastur*-Bronzeschwert.

Hadan-Harigasta (Zauberschmiedin der Fjarninger)

Professionspaket

AP-Wert: 330 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Fjarninger, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 10, Schwerter 11, Wurfaffen 10, Zweihandhiebaffen 11

Talente:

Körper: Klettern 4, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4

Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Handel 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 5, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 8, Steinbearbeitung 6

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer; Zauber: Attributo (Körperkraft) 5, Eisenrost 4, Physiostabilis 5; Animistenkräfte: Harte Haut 4, Immunität gegen Kälte 5, Talentverbesserung 5, Trümmerschlag 5

Empfohlene Vorteile: Begabung (Metallbearbeitung), Eisenaffine Aura, Waffenbegabung

Empfohlene Nachteile: Magische Einschränkung (Fluch des Eises)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Hitzeempfindlich, Niedrige Zähigkeit, Unfähig (Handwerkstalente)

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Blut, Behäbig

Ausrüstung und Tracht

Die Mudran'Nura rüstet sich meist mit Leder und Fellen gegen Kälte und Feinde. Bei den Trollzackern sind Hautmalereien beliebt, die für künftige Herausforderungen Kraft verleihen und schützen sollen. Möglichst große und beeindruckende Waffen aus Stein oder grob bearbeitetem Metall dienen als ständige Wegbegleiter gegen eine grausame Welt. Je nach elementarer Affinität wird die Meisterin gerne zu entsprechendem Schmuck oder Talismanen greifen, die eine bewusste Verbindung erleichtern sollen. Neben einer Barbarenstreitaxt tragen die Animisten der Trollzacker oft ein sogenanntes Dagla-Schwert bei sich, ein Steinschwert, welches durch Magie so leicht wie eine Stahlwaffe ist.

Mudran'Nura (Trollzacker Elementmeisterin)

Professionspaket

AP-Wert: 355 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Trollzacker, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteurpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandhiebwaffen 11

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Einschüchtern 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 3, Wildnisleben 5

Wissen: Magiekunde 3, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3, Steinbearbeitung 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, **Trocken**; Zauber: Basaltleib 6, Nebelwand 4, Wellenwand 5; Animistenkräfte: Durch feste Materie 4, Harte Haut 5, Steinmacht 6, Talentverbesserung 5

Empfohlene Vorteile: Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Bluttausch, Lästige Mindergeister, Magische Einschränkung (Fluch der Berge)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Zerbrechlich

Mudran'Nura

(Trollzacker Elementmeisterin)

Entsprechend dem Schöpfungsmythos der Trollzacker glaubt die Mudran'Nura, auch Elementmeisterin genannt, von den ersten zweibeinigen Wesen abstammen, die einst als Trolle vom Schöpfergott Rôschutla aus dem Fels gehauen wurden. Das Blut hingegen, das sie belebt, stamme von Raschia, Göttin der Fruchtbarkeit. Dieser verdankt sie nach eigener Deutung ihre Fähigkeit über Geister zu befehlen, da diese *Mudran'Nur* ihr Heim im Tal der Träume haben, wo Raschias Blut und Tränen entspringen und fortwährend in den Felsen sickern. Die Trollzacker unterscheiden zwischen freundlichen und unfreundlichen Geistern, wobei die Mudran'Nura theoretisch beide Arten zur Steigerung ihrer Kraft anrufen kann. Sie unterscheidet zwischen acht Elementen, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten wachrufen. Statt wie bei einer Besessenheit, wie sie andere Völker kennen, den Körper der Meisterin zu ergreifen, verbleibt der Geist in der jenseitigen Sphäre. Über das Lebensblut stets als All vereint, konzentriert sich die Meisterin vielmehr auf den Aspekt des Seins, den ein jeweiliger *Mudran'Nur* verkörpert, und macht sich diesen bewusst verfügbar. Das Resultat kann sich mal in der unermesslichen Schnelligkeit des Adlers offenbaren, wie die Luft sie verleiht, zu anderer Zeit gewährt sie neue Lebenskraft oder Grausamkeit, wie Blut und Eis. Als Trollzackerin glaubt die Mudran'Nura an das Recht des Stärkeren. Sie kämpft, um zu siegen, und es verlangt sie bei einer Niederlage nach dem verdienten Schmerz. Das Abenteuer wird sie suchen, um sich zu beweisen oder sich an der Schöpfung neue *Mudran'Nur* zu erschließen. Allen Trollzackern wird während der Kindheit zudem ein tiefes Gefühl der Erbschuld vermittelt, welches sich das Volk einst durch eine längst vergessene Tat verdient haben soll. Auch um der eigenen Rolle in jenem Schicksal nachzuforschen, wird die Elementmeisterin vielleicht in die Welt hinausziehen.



Nipakau-kocan (Mohischer Geisterkrieger)

Bei den Waldmenschen- und Utulu-Stämmen der Dschungel Meridianas erzählt man sich Geschichten von Kriegern, die Geister verschlingen, um deren Kräfte aufzunehmen. Nach dem animistischen Weltbild, das die meisten Stämme in ihren Grundannahmen teilen, gilt jegliche Materie als beseelt. Diese Seele – *Nipakau* – wandelt nach Tod oder Vernichtung ihres Körpers frei in der Natur und kann gebunden, angesprochen oder von wenigen Kundigen, den Nipakau-kocan zeitweilig in den eigenen Körper aufgenommen werden. Anders als die Medizinleute der meisten Waldmenschen- und Utulu-Stämme spezialisieren sich die Nipakau-kocan nicht auf die Kommunikation mit Ahnengeistern, um Auskunft über die noch mächtigeren Essenzgeister und deren Wissen und Willen zu erhalten. Stattdessen werden sie zu Kriegern ausgebildet, die fortan als Hütern heiliger Stätten und Autoritäten zur Wahrung der Tabus ihres Stammes fungieren. Aufgrund seiner mystischen,

und vor allem unberechenbaren, Fähigkeiten ist der Geisterkrieger außerdem oft Leibwächter des Häuptlings bei diplomatischen Gesprächen, das Ass im Ärmel bei Territorialkämpfen und an vorderster Front auf der Jagd nach Ungeheuern. Da dem Nipakau-kocan auch die gesamte Welt außerhalb der Dschungel als beseeltes Reich seines Schöpfergottes gilt, hat er keinen Grund vor einer Expedition ins Unbekannte zurückzuschrecken. Reaktionen auf die Einnahme eines *Nipakau* sind von Krieger zu Krieger stark unterschiedlich. Manche bewahren sich ihre kontrollierte Statur, andere bevorzugen einen transeähnlichen Zustand, der bisweilen gar ihre Persönlichkeit verändert. Sich allerdings ganz der Lenkung eines minderen *Nipakau* zu übergeben, liegt dem stolzen Nipakau-kocan fern. Überall kann er die Präsenzen der Tier- und Pflanzengeister spüren, die anscheinend nur darauf warten, durch ihn geführt zu werden.



Ausrüstung und Tracht

Die Nipakau-kocan der Waldmenschen und Utulu tragen meist sehr wenig Kleidung, die nur ihre empfindlichsten Körperstellen vor den Einflüssen des Dschungels und der unerbittlichen Tropensonne schützt. Schmuck und Lendentuch tragen die Farben und Muster des jeweiligen Stammes. Manche Stämme verleihen ihnen spezielle Ehrentätowierungen, die sie als Wächter von Tabus kennzeichnen und so vor Angriffen durch andere Stämme, Tiere und Geister schützen sollen. Jeder Nipakau-kocan trägt eine Geis-terwaffe, die Nipauka-Axt.

Nipakau-kocan (Mohischer Geisterkrieger)

Professionspaket

AP-Wert: 380 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Mohas, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Bögen 10, Hieb- und Stangenwaffen 12, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 5

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 5

Wissen: Götter & Kulte 4, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Schlangenhände; Zauber: Armatutz 4, Attributo (Gewandtheit) 6, Axxeleratus 5; Animistenkräfte: Blut trinken 4, Immunität gegen Hitze 5, Kampffähigkeiten verbessern 6, Talentverbesserung 5

Empfohlene Vorteile: Schutzgeist

Empfohlene Nachteile: Blutausch, Verpflichtungen (Stamm), Wilde Magie

Ungeeignete Vorteile: Beidhändig

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten & Untoten), Unfähig (Naturtalente)

Ausrüstung und Tracht

Wolfskinder sind meist als Späher unterwegs und tragen deshalb stets Waffen wie zum Beispiel Speere, Pfeil und Bogen oder Knüppel mit sich. Als Animistenwaffe tragen sie einen leichten Speer, der auch Wolfsspeer genannt wird. Der harte Nordwind nimmt ihnen die Entscheidung der Kleidungswahl ab, sodass man sie in ihrer Heimat gewöhnlich in dichten Pelz gehüllt antrifft, der durch persönliche Trophäen oder Fundstücke dekoriert wird. Man reist vorzugsweise mit wenig Gepäck, um bei der Verwandlung im Zweifelsfall nichts Wertvolles zurücklassen zu müssen.

Nuan (Nivesisches Wolfskind)

Professionspaket

AP-Wert: 350 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Nivesen, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP), Ahnenblut Wolfsblütig (15 AP), Ahnenblut-Vorteil Wolfskind (20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Bögen 8, Raufen 10, Stangenwaffen 12
Talente:

Körper: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 3

Natur: Fährtensuchen 6, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 3

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmer, Trocken; Zauber: Adlerrauge 6, Axxeleratus 4, Firnlauf 5: Animistenkräfte: Großer Sprung 4, Immunität gegen Kälte 6, Talentverbesserung 5, Unerschöpflich 5

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht, Flink, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Schutzgeist

Empfohlene Nachteile: Sensibler Geruchssinn, Schlechte Eigenschaft (Neugier), Persönlichkeitschwäche (Weltfremd), Verpflichtungen (Sippe), Wilde Magie

Ungeeignete Vorteile: Magische Einstimmung (Wesen der Nacht)

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Unfähig (Naturtalente)

Nuan (Nivesisches Wolfskind)

In alten Zeiten waren Verbindungen zwischen Wölfen und Menschen bei den Nivesen keine Seltenheit, beruht doch ihr gesamtes Glaubenssystem auf dem Pantheon der Himmelswölfe, deren Hauptgötter Grispelz und Gorfang einst einen Menschen und einen Wolf als ihre Kinder zeugten. Nach etlichen Jahren der Entfremdung beider Spezies voneinander fließt das Blut der Himmelswölfe nur noch schwach in den meisten Nivesen. Einige wenige sind ihren Urahnen jedoch noch immer so nah, dass sie regelmäßig für einen Tag ihre Gestalt ändern können, um als Wolf die Tundren des Nordens zu durchstreifen. Diese Wolfskinder sind magiebegabt und können in beiden Gestalten mit Zauberkraft ihre Sinne schärfen, ihre Geschwindigkeit steigern und der unerbittlichen Kälte widerstehen. Manche Wolfskinder haben nicht die volle Kontrolle über ihren Formwechsel, sodass es bei starken Gefühlen bisweilen zu unerwünschten Verwandlungen kommen kann. Nichtsdestotrotz sind alle Wolfskinder in der nivesischen Gesellschaft geachtet, erinnern sie die Ältesten doch an die guten alten Zeiten ihres Volkes, als Wolf und Mensch zusammenlebten und manchmal sogar gemeinsame Nachkommen zeugten, um die Stämme zu führen.

Die Bindung zur Gemeinschaft ist den meisten Nivesen heilig, sodass auch das Wolfskind nur aus dringlichen Gründen seine Sippe zurücklassen wird. Dagegen steht die unglaubliche Vielfalt an Sagen des Volkes, die an langen Winterabenden die Abenteuerlust so mancher Nivesen erwecken kann und von Orten unter dem Eis zu berichten weiß, an die seit Ewigkeiten keine Pfote mehr gesetzt wurde. Bei allem darf auch nicht vergessen werden, dass der nomadische Lebensstil der meisten Sippen dem Wolfskind eine Affinität zur Reise und eine gewisse Neugier einzuflößen vermag, die gerade dem Wolf im Manne die Welt als Spielplatz vermittelt.



Haindruidin

Ob an höchstem Gipfel, steinerner Klippe oder finsternem Waldwipfel, die Haindruidin wacht stets über die Herrlichkeit der Natur. Dazu gehört, immer die eigenen und allerhand fremde Augen tierischer und elementarer Helferlein offen zu halten, um das empfindliche Gleichgewicht des Lebens zu wahren. Anders als andere Druiden vermeidet die Haindruidin dabei den Kontakt mit den steinernen Ungeheuern von Städten, die am Rande ihrer Wälder, Küsten und Gebirge überall an der Unversehrtheit des Landes zehren. Was andere als Zivilisation bezeichnen, stellt sich für die Haindruidin oft als unkontrollierter Raubbau heraus, und Gier, Unachtsamkeit und Egoismus sind ihre Feindbilder. Dabei kann es vorkommen, dass ihre leidenschaftliche Hingabe an alles Lebende mit den Gemütern der Städter kollidiert. Ihre magische Verbindung zu Sumus Leib gewährt ihr ein erweitertes Verständnis der Natur und der sechs Elemente, welches ihr bei solchen Konflikten wertvolle Argumente an die Hand gibt – zum Beispiel den Zorn der Elemente, falls sich ihr Widersacher als besonders hartnäckig herausstellt. Ab und an hört man Geschichten von Druiden, die Kinder kaufen oder gar stehlen, um sie auszubilden. Tatsächlich sind kaum Aufzeichnungen über Praktiken oder Philosophie der Druiden bekannt, da sich gerade die Kreise der Haindruiden nur über solch spärliche Adoptionen erweitern und ihr Wissen nicht nur gehütet, sondern zusätzlich von vielen anderen Zauberkundigen und Geweihten geächtet wird. Die Haindruidin lebt nämlich meist so zurückgezogen in Eintracht mit der Natur, dass ihre philosophischen Durchbrüche von außen als die weltfremden Kontemplationen eines Einsiedlers empfunden werden. In ihren Augen ist dies selbstverständlich als Kompliment zu verstehen, da sie mit der Natur in einer Weise vertraut ist, wie sich es eine verstaubte Akademiemagierin nie vorstellen könnte.



Ausrüstung und Tracht

Haindruidinnen bevorzugen einfache funktionale Gewänder in sanften Farben, die mit der Natur harmonisieren und Ruhe ausstrahlen. Charakteristisches Werkzeug ist eine Sichel, die zum Sammeln von Kräutern und allerlei anderen handwerklichen Tätigkeiten dient. Da sie sich von gesammelten Früchten ernährt und selten bis nie jagt oder anbaut, braucht sie ansonsten kein spezielles Rüstzeug, außer ihrem Wissen. Beliebt in ihrer Zunft sind kleine Andenken von Spaziergängen, wie etwa Blütenkränze.

Haindruidin

Professionspaket

AP-Wert: 361 Abenteuerepunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Druiden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerepunkte, Bindung des Dolches

Kampftechniken: Dolche 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 7

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 5

Handwerk: Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 4, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zauberspruch aus folgender Liste: ein Zauberspruch aus folgender Liste: Bartwuchs, Beeren & Nüsse, Lockruf, Pflanzenempathie; Dornenwand 5, Dunkelheit 4, Eins mit der Natur 5, Elementarer Diener 4, Herr über das Tierreich 6, Manifesto 10, Zorn der Elemente 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Lästige Mindergeister, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht

Für die Aufgabe des Schutzes muss der Hüter der Kraft sich in widerstandsfähige Gewänder hüllen, die der Witterung und Angriffen zuverlässig trotzen können. Er schmückt sich oft mit Fundstücken vom Ort der Kraft, dem er dient. In der Regel trägt er mindestens zwei verschiedene Waffen mit sich, um auf unterschiedliche Störenfriede gleichermaßen vorbereitet zu sein. Eine davon ist der Druidendolch, die andere die Goldene Sichel, die ihm auch als Werkzeug dient.

Hüter der Kraft

Professionspaket

AP-Wert: 376 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Druiden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Bindung der Sichel, Bindung des Dolches

Kampftechniken: Dolche 10, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 6, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bartwuchs, Pflanzenempathie, Trocken; Zauber: Blick durch fremde Augen 5, Böser Blick 6, Dornenwand 4, Memorans 5, Zorn der Elemente 6, Zwingtanz 4, Herrschaftsritual: Fluch der Pestilenz 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Lästige Mindergeister, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd),

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Hüter der Kraft

Alle Druiden schützen auf ihre Weise den Leib Sumus, auf dem alles Leben gedeiht. Die Hüter der Kraft haben sich dieses Ziel allerdings in besonderer Weise zum Lebensinhalt erklärt. So hat manch ein Hüter der Kraft noch die Suche nach einem Ort der Kraft vor sich, den es zu beschützen gilt, während andere von ihrem Lehrmeister, ihrer Familie oder einem geheimnisvollen Fremden die Aufgabe des Schutzes übertragen bekommen haben. Riesengräber, Steinkreise, Trolltische, Labyrinth – all diese Orte verbergen Wissen vergangener Zeitalter und sagenumwobener Völker. Manch ein Geheimnis liegt an solchen Stätten im Schlaf und wartet auf einen würdigen Entdecker. Anderes wurde willentlich verborgen, auf das sich vergangene Schrecken nie wiederholen mögen. Die Verantwortung für jene Gewalten ist an Vielen verschwendet, doch der Hüter der Kraft hat sich zum Ziel gesetzt, würdig und weise an der Pforte zu wachen, wo andere an der Versuchung den Verstand verlieren würden. Zum Werk des Hüters kann dabei ebenfalls der Wunsch nach Restauration und Mahnung gehören. Manche Stätten der Kraft bleiben sicherlich am besten vor den Augen der Öffentlichkeit verborgen, andere hingegen verbleiben in Ruinen und müssen gepflegt werden, können am Vergangenen die Zukunft weisen oder den gelehrtigen die Gegenwart erklären.



Konzildruide

Der Konzildruide hat seine Qualifikation beim Ewigen Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall erworben und ist damit im Vergleich zu anderen Druiden gegenüber der Tradition der Gildenmagier weitaus offener, die ebenfalls in Drakonia forscht. Sechs Fakultäten, entsprechend den sechs Elementen, werden beim Konzil von jeweils einem Druiden und einem Akademiemagier geleitet, die gemeinsam die Lehre vollziehen. Obwohl das Konzil Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes ist, müssen dessen Absolventen sich mit dem Vorwurf der Weltfremdheit herumschlagen, der allen Druiden anzuhaften scheint. Dabei profitiert der Konzildruide, im Vergleich zu anderen Druiden davon, in Gruppen mit anderen gelehrt worden zu sein, wodurch selbst junge Konzildruiden oftmals bereits die Beschwörung mächtiger Dschinne bewältigen können. Darüber hinaus steht es ihm offen, sich in seiner Ausbildung einige Elementarzauber anzueignen, die fast ausschließlich im Konzil gelehrt werden und unter einem strengen Weitergabeverbot stehen. So investiert der Konzildruide in seine Ausbildung in der Regel einige Lebensjahre mehr als der Haindruide, hat aber aufgrund

seiner ordentlichen Ausbildung ein großes Spektrum an Zaubern zur Auswahl, die in isolierter Zweisamkeit in der Wildnis normalerweise nicht erlernt werden können. Seine naturbezogene Perspektive unterscheidet den Konzildruiden dennoch deutlich von seinen Magierkommilitonen. Weiterhin besitzt er eine Affinität zur Beherrschung wilder Tiere sowie spontaner Ausbrüche der Naturgewalten. Der Konzildruide besticht in seiner Praxis so mit der Würze nackter Gewalt, die dem präzise bemessenen Handwerk seiner Magierkollegen unprofessionell erscheinen mag.

Ausrüstung und Tracht

Der Konzildruide trägt seine Roben entsprechend des Elementes, dem er sein Leben gewidmet hat. Nicht nur Farbe und Schnitt ahmen dabei den Charakter mal des Feuers, mal der Erde nach, sondern auch die Bereitschaft, sich ein Vorbild an den Magierkollegen des Konzils zu nehmen, unterscheidet sich je nach elementarem Temperament. Anders als diese sind die Druiden zudem nicht offiziell an den Codex Albyricus gebunden, sodass hier Kreativität nur durch Funktionalität eingeschränkt wird. Im Gegensatz zu Eis, Erz und Humus gelten Feuer, Wasser und Luft als experimentierfreudig.



Konzildruide

Professionspaket

AP-Wert: 286 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Druiden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Bindung des Dolches

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 2, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 5, Heilkunde Gift 3, Holzbearbeitung 3, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zauberspruch aus folgender Liste: Abkühlung, Bartwuchs, Feuerfinger, Handwärmer; Adamantium 6, Basaltleib 5, Eins mit der Natur 5, Elementarer Diener 6, Manifesto 10, Steinwand 4, Zorn der Elemente 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Unfähig (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Varianten:

🔴 **Fakultät des Eises** (284 AP): Empfohlener Vorteil Kälteresistenz, Steinbearbeitung 0 statt 6, Caldofrigo 5 statt Adamantium, Dunkelheit 5 statt Basaltleib, Eiswand 4 statt Steinwand

🔴 **Fakultät des Feuers** (290 AP): Empfohlener Vorteil Hitzeresistenz, Steinbearbeitung 0 statt 6, Caldofrigo 5 statt Adamantium, Flammenwand 4 statt Basaltleib, Ignifaxius 5 statt Steinwand

🔴 **Fakultät des Humus** (298 AP): Heilkunde Wunden 4 statt 0, Steinbearbeitung 0 statt 6, Dornenwand 4 statt Adamantium, Sumus Elixiere 5 statt Basaltleib, Weisheit der Bäume 4 statt Steinwand

🔴 **Fakultät der Luft** (302 AP): Fliegen 4 statt 0, Steinbearbeitung 0 statt 6, Hagelschlag 5 statt Adamantium, Sturmwind 4 statt Basaltleib, Wirbelform 5 statt Steinwand

🔴 **Fakultät des Wassers** (305 AP): Schwimmen 4 statt 0, Steinbearbeitung 0 statt 6, Nebelform statt Adamantium, Wellenwand 4 statt Basaltleib, Wogenform 5, statt Steinwand

Ausrüstung und Tracht

Ganz der Reise verschrieben, trägt der Mehrer der Macht möglichst bequeme Kleidung, die auf die Region abgestimmt ist, die er bereist. Da er sich Vertrauen erarbeiten muss und gleichzeitig am liebsten möglichst wenig Aufmerksamkeit erregt, ist seine Ausrüstung insgesamt möglichst unauffällig und an typischer Tracht des einfachen, gottestreuen Volkes orientiert. Eine große Tasche für allerlei Studienobjekte ist unerlässlich.

Mehrer der Macht

Professionspaket

AP-Wert: 347 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Druiden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Bindung des Dolches

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 5,

Überreden 2, Verkleiden 5, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 6, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 5, Holzbearbeitung 3, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bartwuchs, Trocken, Signatur; Einflussbann 6, Böser Blick 6, Große Verwirrung 6, Halluzination 5, Hellsichtbann 5, Magischer Raub 4, Nebelform 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Mehrer der Macht

Als Stadtmensch ist der Mehrer der Macht vermutlich der geselligste Vertreter unter den Druiden. Anders als die Haindruidin, die ganz im Zwiegespräch mit der Natur aufgeht, ist er immer auf der Jagd nach Kontakten, Artefakten und Horten des Wissens, um seine eigene Macht zu vergrößern. Mal steht dabei das Aufrüsten zum Schutze des natürlichen Gleichgewichts im Vordergrund, an anderer Stelle der reine Durst nach Erkenntnis. In jedem Falle jedoch ist der Mehrer der Macht auf absolute Discretion angewiesen, da er als gildenloser Zauberer mindestens mit Misstrauen und oft auch mit nackter Gewalt zu rechnen hat, falls er entlarvt wird. Durch ständiges Reisen hin zu Wissen und Macht ist er zudem stets der Fremde, der Unberechenbare, und selbst gastfreundliche und weltoffene Regionen können aufgrund seines oft exzentrischen Gebarens zu heiklen Bühnen für ihn werden. Obwohl er seine arkane Macht aus den Elementen der Natur schöpft, bündelt der Mehrer der Macht diese, im Gegensatz zu anderen Druiden, hauptsächlich zur mehr oder minder subtilen Beeinflussung von Tieren und Kulturschaffenden. Manch ein Druiden mag einfach Gefallen daran finden, die naiven Städter an der Nase herumzuführen, um ihnen ihre Geheimnisse zu entlocken.

Andere bauen sich sogar ein ganzes Netzwerk aus Tarnidentitäten auf und sind in einer Stadt als Weber exquisiter Teppiche, in der nächsten als Apothekarius bekannt. Man munkelt sogar, dass einige Mehrer der Macht insgeheim zu den universalgelehrten Genies gehören, die im Verborgenen die Geschicke der Herrschenden zum Wohle Sumus lenken.



Sumudiener

In naturnahen Dörfern und Siedlungen trifft man den Sumudiener oft als eine der zentralen Figuren der jeweiligen Gemeinschaft an. Er bietet Rat rund um das Wissen der Naturheilkunde und informiert über sinnvolle Landnutzung sowie Pflege von Nutz- und Haustieren. In der Regel beschränkt er sich in seiner Heimatwahl auf solche Regionen wie Andergast, wo der Glaube an die Zwölfe nicht bis in jede Ecke durchgedrungen ist und man an manchen Orten noch an alte Naturgottheiten glaubt. Wie alle Druiden ist der Sumudiener dem Reisen trotzdem zugeneigt, wann immer er den Ruf der notleidenden Natur zu vernennen glaubt. Tendenziell ist er dabei in den Schwellengebieten zwischen kruder Wildnis und dicht besiedelten Städten anzutreffen, wo er als Bindeglied fungiert. Einige Sumudiener verstehen sich darüber hinaus, ähnlich wie Geweihte, als auserwählte Mittler zwischen der Sphären. Auch weniger formalisierte Spielarten dieser vernommenen Berufung stehen dem Sumudiener gut. So bildet er manchmal als Seher, Orakel oder Heiler sogar ein Gegengewicht zu den etablierten Geweihten der Region. Insgesamt unterscheidet sich

der Sumudiener von anderen Druiden durch eine Neigung zur Lehre, die den anderswo als Außenseitern gebrandmarkten und zur Isolation gezwungenen Druiden aus Selbsterhaltungsgründen verwehrt bleibt.



Ausrüstung und Tracht

Der Sumudiener trägt Grün- und Brauntöne, die ihn mit der Wildnis verschmelzen lassen, kombiniert mit Stoffen und Schnitten, die in Siedlungen Kulturschaffender nicht allzu sehr auffallen. Dafür sorgt seine Vorliebe für naturkultdienliche Objekte, wie die Hörnerkappe, für ein unmissverständliche Zuordnung, wer er ist. Oft trägt er einen Wanderstab, nahezu immer einen Druidendolch. Eine Auswahl Kräuter, wie zum Beispiel Wirselskraut, Gulmond und Donf, hat er immer im Gepäck. Kein Sumudiener trägt freiwillig verarbeitetes Metall an sich.

Sumudiener

Professionspaket

AP-Wert: 308 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Druiden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Bindung des Dolches

Kampftechniken: Dolche 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 5

Wissen: Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 3, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 2, Holzbearbeitung 3, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bartwuchs, Beeren & Nüsse, Lockruf, Trocken; Einflussbann 5, Geisterruf 5, Geistessenz 10, Heptagramm 4, Pestilent erspüren 4, Sumus Elixiere 6, Tiergedanken (Elfen) 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Lästige Mindergeister, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht

Diener der Erdmutter mögen oft satt gefärbte Roben in Erdtönen. Als Heiler und Vertrauenspersonen bemühen sie sich oft um eine Erscheinung, die möglichst freundlich und nahbar ist. Als Reisebegleiter und zur Selbstverteidigung in Notfällen dienen meist Dolch, Speer oder Stab. Normalerweise trägt jeder Diener der Erdmutter zudem einen magischen Ring des Lebens.

Diener der Erdmutter (Gefährte des Feuers)

Professionspaket

AP-Wert: 357 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Zwerg (61 AP), Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Geoden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Bindung des Rings, Diener der Erdmutter

Kampftechniken: Dolche 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 6

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Magiekunde 5, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zaubertick aus folgender Liste: Hundekex, Lockruf, Steinempathie, Trocken; Eins mit der Natur 4, Elementarer Diener 5, Ignifaxius 6, Flammenwand 5, Große Verwirrung 4, Manifesto 10, Tiergedanken (Elfen) 6

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Hohe Seelenkraft, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Unfähig (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Tote und Untote), Niedrige Seelenkraft, Schwer zu verzaubern

Varianten:

☛ **Gefährte des Erzes** (357 AP): Archofaxius 6 statt Ignifaxius, Steinwand 5 statt Flammenwand

☛ **Gefährte des Humus** (352 AP): Dornenwand 5 statt Flammenwand, Humofaxius 6 statt Ignifaxius

☛ **Gefährte der Luft** (355 AP): Orcanofaxius 6 statt Ignifaxius, Sturmwind 5 statt Flammenwand

☛ **Gefährte des Wassers** (354 AP): Aquafaxius (6 statt Ignifaxius, Wellenwand 5 statt Flammenwand

Diener der Erdmutter

Als ‚Kundige der Erde‘, wie die Angroschim ihre Zauberer nennen, treffen sich Geoden zu den Sonnenwenden in Zirkeln, um gemeinsam zu studieren und sich auszutauschen. Die Diener der Erdmutter gehören dabei der intuitiven Strömung der Geoden an, welche nicht selten als sogenannte Seelenhirten eine magisch-seelenheilkundige Zuflucht für ihre Gemeindemitglieder bieten. Ihr besonderes Talent für empathische Fähigkeiten wird den Dienern der Erdmutter aufgrund ihrer legendären Ursprungsgeschichte zugeschrieben. So heißt es, ein Geode soll erwachen, wenn ein Zwilling noch vor dem Mannbarkeitsritual zu seinem 35. Geburtstag stirbt und die gemeinsame Seele der beiden Geschwister fortan zerrissen im Leib des Überlebenden wohnt. Zu diesem Zwecke geben Eltern von solch einsamen Zwillingskindern diese meist in die Obhut von Geoden, die ihrerseits einst dasselbe Schicksal durchlitten. Von diesem Trauma empfindsam gemacht, sollen die Überlebenden der Tragödie bei den Geoden ihre einsame Seele in der Magie schulen, wohl auch, um ihre gefährliche Gabe zu bändigen. Tatsächlich studieren die Diener der Erdmutter oft Heilmagie und sind manchmal regelrecht besessen davon, ihrer verlorenen Teilseele eine Ruhestätte zu schaffen, bis sie schließlich im Tode wieder vereint werden. Wie Druiden und Hexen glauben auch die Geoden an den Leib Sumus als Ursprung ihrer arkanen Macht.



Herr der Erde

Genau wie der Diener der Erdmutter hat der Herr der Erde einst seinen Zwilling verloren und ist fortan zwar mit dem Privileg einer geodischen Ausbildung gesegnet, doch bis zu seinem Tod mit einem subtilen Gefühl der Einsamkeit verflucht. Anders als empathiebegabtere Geoden versucht der Herr der Erde nicht, mit einfühlsamer Zuwendung andere Seelen um sich zu scharen, denen er statt seiner eigenen Linderung verschaffen kann. Vielmehr hat er gelernt, die als geistlos empfundene Natur der Tiere und Pflanzen mit seiner Geistseele zu füllen, um zu lenken, was ohne Intention herumsteht und -geht. Allerdings ist dies in den Augen eines Herrn der Erde nicht mit Beherrschung gleichzusetzen, da kein Geode der Natur seinen Willen aufzwingt. Als Vertrauter und Sprachrohr des Leibs der Erde persönlich nimmt er vielmehr an die Hand, was sich dem organischen Willen des Lebens nicht selbst bewusst werden kann, wobei manche Angroschim jene Definition zu ihrem Vorteil beugen mögen. Zu den Sonnenwendfesten treffen sich die Herren der Erde an sagemumwobenen Steinkreisen, den Geodenringen, welche nicht selten auf eine jahrtausendealte Geschichte der Magie unterschiedlichsten Ursprungs verweisen. Dort planen die Herren der Erde,

oft gemeinsam oder im Streit mit Dienern der Erdmutter, welche Schritte zum Schutz von Sumus ruhendem Leib getroffen werden sollten. Anders als die eher geselligen Diener der Erdmutter verstehen die Herren der Erde sich dabei oft als stolze Einzelgänger, die sich erst dann wieder in ihren Geodenkreisen blicken lassen wollen, wenn sie auf Reisen ein paar wahrhaft erzählenswerte Erfahrungen gesammelt haben.



Ausrüstung und Tracht

Herren der Erde sind als selbstbezogene Zauberer weniger an ihrer sympathischen Ausstrahlung als an ihrer Profilierung interessiert. Deshalb tragen sie oft Roben, die an klassischere gildenmagische Entwürfe erinnern und Status vermitteln. Nicht selten schwören viele Herren der Erde deshalb auch auf einen Stab als Begleiter, obwohl dieser dann nur als Symbol dient. Ihre Affinität zu Elementarmagie spiegelt sich zudem oft in ihrer Farbtonwahl wider.

Herr der Erde (Luftherr)

Professionspaket

AP-Wert: 356 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Spezies Zwerg (61 AP), Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Geoden) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Bindung des Rings

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 5

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 2

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 4, Steinbearbeitung 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Hundekeks, Steinempathie; Böser Blick 5, Elementarer Diener 6, Hagelschlag 4, Herr über das Tierreich 5, Manifesto 10, Orcanofaxius 5, Sturmwand 5

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Hohe Seelenkraft, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Persönlichkeitsschwäche (Ärroganz)

Ungeeignete Vorteile: Eisenaffine Aura, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Tote und Untote), Niedrige Seelenkraft, Schwer zu verzaubern

Varianten:

👁 **Eisherr** (349 AP): Eiswand 5 statt Sturmwand, Frixifaxius 5 statt Orcanofaxius, Lawinenfall 4 statt Hagelschlag

👁 **Erzherr** (349 AP): Archofaxius 5 statt Orcanofaxius, Fesselfeld 4 statt Hagelschlag, Steinwand 5 statt Sturmwand

👁 **Feuerherr** (358 AP): Flammenwand 5 statt Sturmwand, Ignifaxius 5 statt Orcanofaxius, Ignisphaero 4 statt Hagelschlag

👁 **Humusherr** (39 AP): Dornenwand 5 statt Sturmwand, Humofaxius 6 statt Orcanofaxius, Invinculo 4 statt Hagelschlag

👁 **Wasserherr** (351 AP): Aquafaxius 5 statt Orcanofaxius, Aquasphaero 4 statt Hagelschlag, Wellenwand 5 statt Sturmwand

Ausrüstung und Tracht

Die Ausrüstung des Fasarer Bannmagiers ist an sein jeweiliges Einsatzgebiet angepasst. Da er idealerweise nie als Magier entlarvt wird, ist er nicht an die Vorgaben des Codex Albyricus gebunden, doch deshalb nicht weniger, sondern vermutlich mehr als seine Kollegen auf dessen virtuose Kenntnis angewiesen, um nicht entdeckt zu werden. Aus praktischen Gründen bevorzugt er einen möglichst kurzen Magierstab, der sich leicht verbergen lässt.

Gildenloser Magier der Bannakademie von Fasar

Professionspaket

AP-Wert: 363 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Bannakademie von Fasar

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Etikette 5, Menschenkenntnis 5, Verkleiden 3, Überreden 3, Willenskraft 5

Natur: Tierkunde 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Glücksriff, Schattenspiel; Einflussbann 6, Gardianum 6, Heilungsbann 6, Hellsichtbann 5, Pentagramma 5, Telekinesebann 5, Verwandlungsbann 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Gildenloser Magier der Bannakademie von Fasar

Ein Magier, der von sich behaupten kann, in Fasar studiert zu haben, wird meist mit Respekt und Furcht belohnt, da die Stadt nicht weniger als eine der berühmtesten schwarzmagischen Akademien ganz Aventuriens in ihren Mauern birgt. Von der zweiten, nahezu unbekannten Fasarer Bannakademie akkreditiert worden zu sein, kann dahingegen meist nicht einmal nach Protokoll bewiesen werden. Die absolute Diskretion der Fasarer Bannmagier, die sich auch auf ihre illegal verborgenen oder sogar fehlenden Magiersiegel erstreckt, ist dabei dem Umstand ihrer Finanzierung durch politische und adlige Eliten geschuldet. An der Bannakademie zu Fasar werden so nach Auftrag spezialisierte Antimagier ausgebildet, die nach ihrem Studium direkt zur Verfügung eines meist lebenslangen Herren verpflichtet werden. Aufgrund des heiklen Rechtsstatus eines ungenügend dokumentierten Magiers übt der Fasarer Bannmagier daher oft einen Tarnberuf als Traumdeuter, politischer Berater, Medikus oder ähnliches aus, um seinem Herren öffentlich dienen zu können. Gerade als getarnte Leibgarde wird er besonders geschätzt, da die wenigsten Attentäter und noch weniger Bandiden mit einem illegal verschleierten Magier als Gegner rechnen. Je nach Auftraggeber erlernen Fasarer Bannmagier zusätzlich zur Antimagie oft eine Reihe von Kampfzaubern, Verwandlungsmagie oder andere Spezialisierungen, um ihre Tarnidentität zu unterfüttern oder nach Wunsch ihres Herren auf Reisen Aufträge zu erledigen. Sollte der ehemalige Herr die Bindung zum Magier aufheben oder es versäumen diese nach seinem eigenen Tod vertraglich zu vererben, kann der Fasarer Magier entgegen aller Wahrscheinlichkeit geradezu ins Abenteuerleben geworfen werden.



Gildenloser Magier der Halle der Winde zu Olport

In Olport studieren Magier ohne typische gildenmagische Verpflichtungen zusammen mit Magiedilettanten, Alchimisten, Runenschnitzern und diversen Handwerkern. Offenheit und Freiheit sind in ihrer sogenannten ‚Runajasko‘, der Runengemeinschaft, genauso Ideal wie überall sonst in der thorwalschen Gesellschaft, und das ungezwungene Miteinander unterschiedlichster magischer und religiöser Traditionen bringt mit den Olporter Magiern einige der buntesten Persönlichkeiten aller aventurischen Arkanschulen hervor. Der typische Absolvent der Runajasko wird jedoch zunächst in traditioneller thorwalscher Elementarmagie gelehrt, was ihn insbesondere als Schiffs- und Kapermagier zu einem beliebten Söldner und Piratenfreund machen kann. Diese Karriere ist für den Olporter Magier vor allem attraktiv, wenn man bedenkt, dass die Runajasko aufgrund ihres Ausschlusses aus dem Bund der Magiergilden keine akademieübergreifende Nutzung von Bibliotheken oder andere Forschungsprivilegien anbieten kann. Auch der Meeresfokus der elementaren Ausbildung beschränkt den Olporter Magier im Anwendungsgebiet seiner Fähigkeiten nach der Ausbildung, wobei er in seiner Expertise zur See nahezu konkurrenzlos ist.



Die daraus resultierende Affinität zu Reise und Abenteuer schlägt sich oft in einer zusätzlichen soliden Fertigkeit im bewaffneten Kampf nieder, sind die Olporter Magier doch dafür bekannt, zusätzlich zu ihren kurzen Magierstäben Skraja und Schneidzähne in ihren Gürteln spazieren zu tragen. Auch die Opposition zu den thorwalschen Erzfeinden aus Al'Anfa kann den Olporter Magier in unerwartete Gefilde und große Schlachten führen.

Ausrüstung und Tracht

Olporter Magier sind meist insbesondere für die Arbeit auf See ausgerüstet, was sich in einer zusätzlichen Bewaffnung niederschlägt. Als thorwalsche Klassiker bieten sich (Runa-)Skraja und Schneidzahn an, aber auch Äxte, Dolche und gelegentlich ein Breitschwert sind nicht untypisch. Die Bekleidung wird meist möglich leicht und funktional gewählt, gehört es doch auch für einen Magier auf dem Schiff dazu, regelmäßig mit anpacken zu müssen. Die Länge des Magierstabs wird nach persönlicher Vorliebe gewählt.

Gildenloser Magier der Halle der Winde zu Olport

Professionspaket

AP-Wert: 355 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle der Winde zu Olport

Kampftechniken: Wurfaffen 8, Hiebaffen 10, Raufen 8, Stangenaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zeichnen 2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Orientierung 3, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 4, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lederarbeiten 2, Malen & Zeichnen 4, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Tätowierung, Trocken, Wind im Haar; Aeolito 5, Attributo (Mut) 5, Elementarer Diener 5, Hexagramma 4, Manifesto 10, Nebelwand (Druiden) 6, Wirbelform 6

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Dämonen, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitschwäche (Arroganz, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Behäbig, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

In Yol-Ghurmak kleidet man sich seinem Status entsprechend in edelste Stoffe der unkelsten Farben, die oft aufwändig bestickt sind und durch reichlich Goldschmuck ergänzt werden. Da jedes Mitglied zur Selbstoptimierung um jeden Preis angehalten ist, präsentieren die Yol-Ghurmaker Magierinnen gerne ihre unter leidvollen Entbehrungen gestählten Körper. Dämonenmale, falls vorhanden, werden oft mit Absicht durch die Kleidung betont. Der Stab soll die eigene Persönlichkeit widerspiegeln.

Gildenlose Magierin der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Professionspaket

AP-Wert: 369 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 8, Stangenwaffen 10
Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 6

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen 3, Magiekunde 5, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 7, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 5, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Aura der Eitelkeit, Feuerfinger, Schlangenhände, Tätowierung, Dämonisches Vergessen 4, Ecliptifactus 5, Herzschlag Ruhe 6, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 6, Pandaemonium (Hexen) 4, Stein wandle 5

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Dämonen, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: Vertrauenerweckend

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Magische Einschränkung (Fluch der Helligkeit), Niedrige Seelenkraft, Prinzipientreue

Gildenlose Magierin der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak

Wer sehnsüchtig darauf wartet, dass der Abgrund zurückstarrt, und nebenbei einen beachtlichen Vorrat an Gold oder Blut besitzt, kann sich in den Schattenlanden bei der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak einschreiben. Eine Absolventin der Akademie kann stolz von sich behaupten, einen Ort überlebt zu haben, der den Niederhöllen in jeder Hinsicht nachzueifern versucht. Die gildenlose Schwarzmagierin von Yol-Ghurmak wird eher früher als später dazu ermutigt werden, einen Pakt mit einem Erzdämon zu schließen, um ihre persönlichen Makel auszugleichen und sich auf dem schnellsten Weg Macht und Wissen anzueignen. Tatsächlich ist der Unterricht in den sieben dämonenverseuchten Türmen der Akademie voll und ganz auf die Profitmaximierung beim Verhandeln mit niederhöllischen Mächten ausgelegt. Vom grausamen Konkurrenzkampf zwischen allen Ebenen der Akademie selbst moralisch zerrüttet, hat eine Yol-Ghurmaker Magierin meist nur ihren eigenen Vorteil im Sinn. Dabei ist es nahezu unmöglich, die brutalen Bedingungen ohne Verluste zu überstehen, sei es nur, dass die beste Freundin dem eigenen Dolch zum Opfer fallen musste, weil

die letzte Unterrichtsgebühr nicht in Gold bezahlt werden konnte. Diejenige, die allerdings mit einem scharfen Verstand ausgestattet ist, kann in Yol-Ghurmak verbotenes Wissen erlangen und sich von jeglichen Schranken des gesellschaftlich konditionierten Status Quo lossagen, um sich ihre Interpretation von ultimativer Freiheit zu erkämpfen. Auch wenn der Akademie wohl zu Recht der Ruf unheiliger Mittel anhängt, bleibt am Ende allein der Magierin überlassen, für welche Zwecke sie ihre Macht gebrauchen will. In jedem Falle kann die Magierin von Yol-Ghurmak nahezu furchtlos jeden Winkel Aventuriens erforschen, schließlich hat sie bereits einige der schlimmsten davon mit eigenen Augen gesehen.



Gildenlose Magierin des Magierkollegs zu Honingen

Die Honinger Magierinnen sind oftmals gildenlos, da sie von einer beliebigen Gilde abgegangen sein können, um ein späteres Studium am Honinger Collegium zu beginnen. Überwiegend wird man dort jedoch Eleven, Novizen und Studiosi finden, da nur wenige in der kurzen Existenz der (rechtlich noch nicht legitimierten) Akademie ein vollständiges Studium abschließen konnten. Es gibt keine Aufnahmekriterien, zumindest nicht solche, die irgendwo schriftlich festgehalten wären, außer der Bedingung, dass man sich gut in die Gruppe einfindet. Jene ist, selbst abgesehen von sich wild kreuzenden Schulen der Magie, so bunt wie eine Regenbogeneidechse und kennt darüber hinaus keinen festen Lehrplan. Magister Ephraim Ilmenblick übernimmt für das Honinger Magiercollegium das Amt, das anderswo Spektabilität genannt wird, und

prägt mit seiner offenen Art den Grundtenor der Lerngemeinschaft. Die Honinger Magierin wird als eine der wenigen, die sich bereits so nennen dürfen, vermutlich einen persönlichen Auftrag darin sehen ihrem Mentor bei der offiziellen Anerkennung seiner Lehranstalt zu helfen. Denn trotz des oberflächlichen bürokratischen Chaos ist die Honinger Magierin durchaus eine kompetente Persönlichkeit, die mit Flexibilität und Spontanität brillieren kann. Statt der Fachidioten von traditionellen Magierakademien weiß sie von allem ein Bisschen und erschließt sich den Rest. Bei den Anwohnern der „Akademie“ haben die Adepten deshalb den Ruf waghalsiger Praktiker, die aus Wissbegier schonmal die sozialen Normen der Gesellschaft vergessen. Gewöhnlich kann man der Honinger Magierin jedoch keine mutwillige Bosheit vorwerfen, selbst wenn sie einmal bei einer Gastlehrerin aus Brabak auf den Geschmack gekommen ist. Dafür sorgt die künftige Spektabilität Ilmenblick mit seiner Herzlichkeit, die allen Absolventinnen eine große Portion Herzenswärme auf ihre Reisen ins Abenteuer mitgibt.

Ausrüstung und Tracht

Aufgrund des umkämpften Rechtsstatus der Honinger Akademie ist jede Abgängerin dazu angehalten den Codex Albyricus und dessen Kleidungs Vorschriften für Magier einzuhalten, um einen guten Ruf zu verbreiten. Da die Honinger Magierinnen jedoch Individualistinnen sind, versuchen sie oft ihre Standardroben mit persönlichem Schmuck etwas aufregender zu gestalten.

Gildenlose Magierin des Magierkollegs zu Honingen

Professionspaket

AP-Wert: 266 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Magierkollegs zu Honingen

Kampftechniken: Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: –

Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 5

Handwerk: Alchimie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgrieff, Signatur, Übergangen; Analys 6, Balsam 5, Fulminictus (Elfen) 4, Horriphobus 4, Motoricus 4, Paralysis 5, Transversalis 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht

Schülerinnen des Halib abu'l Ketab hüllen sich in flammend rote, orangene und gelbe Gewänder aus fließenden langen Stoffen, häufig bauchfrei, wie es bei allen Geschlechtern unter den Schülern des Feuermagiers beliebt ist. Wie dieses Erkennungsmerkmal entstanden ist unklar, wobei traditionelle tulamidische Mode sicherlich als Vorbild gedient hat. Die Form des Stabes wird vom Meister nicht vorgegeben und darf durch die Schülerin nach persönlichem Geschmack angepasst werden.

Gildenlose Magierin nach Halib abu'l Ketab

Professionspaket

AP-Wert: 240 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Halib abu'l Ketab

Kampftechniken: Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: –

Gesellschaft: Menschenkenntnis 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Malen & Zeichnen 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Feuerspiel, Feenfüße, Handwärmer; Elementarer Diener 4, Einflussbann 5, Flim Flam 6, Ignifaxius 6, Ignisphaero 4, Manifesto 10, Visibili (Elfen) 4

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube: Zahlenmystik), Verpflichtungen I (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Adel, Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Reich

Gildenlose Magierin nach Halib abu'l Ketab

Der exzentrische Magier Halib abu'l Ketab ist nach einer Karriere als Abenteurer und Forscher in Fasar sesshaft geworden. Hier studiert er seine Funde und unterrichtet seine Schüler in der Feuerzauberei. Dabei sieht er sich im Wettbewerb mit der von ihm verachteten Schule der Geistigen Kraft. Um ihnen zuvorzukommen, hält er gerade im Umland von Fasar und in den Elendsvierteln der Stadt Ausschau nach begabten Kindern.

Halib bewohnt ein ansehnliches und mit Fundstücken aus der Zeit der Urtulamiden gefülltes Haus. Er lebt allein mit wenigen Scholaren und einer, durch leidvolle Erfahrungen, schreckhaften Hauskatze. Zentrum der Wohnstatt ist ein großer offener Kamin. Das Feuer darin nicht erlöschen zu lassen ist eine der zahlreichen Aufgaben der Schüler.

Halib ist zu allererst Feuerelementarist. Passend zu seinem gewählten Element kann der Zorn des Meisters schnell und aus geringem Anlass entflammen. Sprunghaft brennt er mal für dieses, mal für jenes Forschungsprojekt. Dabei lässt er sich von urtulamidischer Zahlenmystik genauso wie von seinen Launen leiten. Doch bei aller Verschrobenheit ist Halib stolz auf seine Schüler und bildet sie gewissenhaft aus – eine Ausbildung, bei der auch die Praxis nicht zu kurz kommt. Aus seiner Jugend weiß der Feuermagier, welche Zauberaußerhalb des Studierzimmers von Nutzen sein können, und er sorgt dafür, dass kein Adept seine Obhut ohne profunde Kenntnisse zumindest einiger dieser Zauberverlässt.

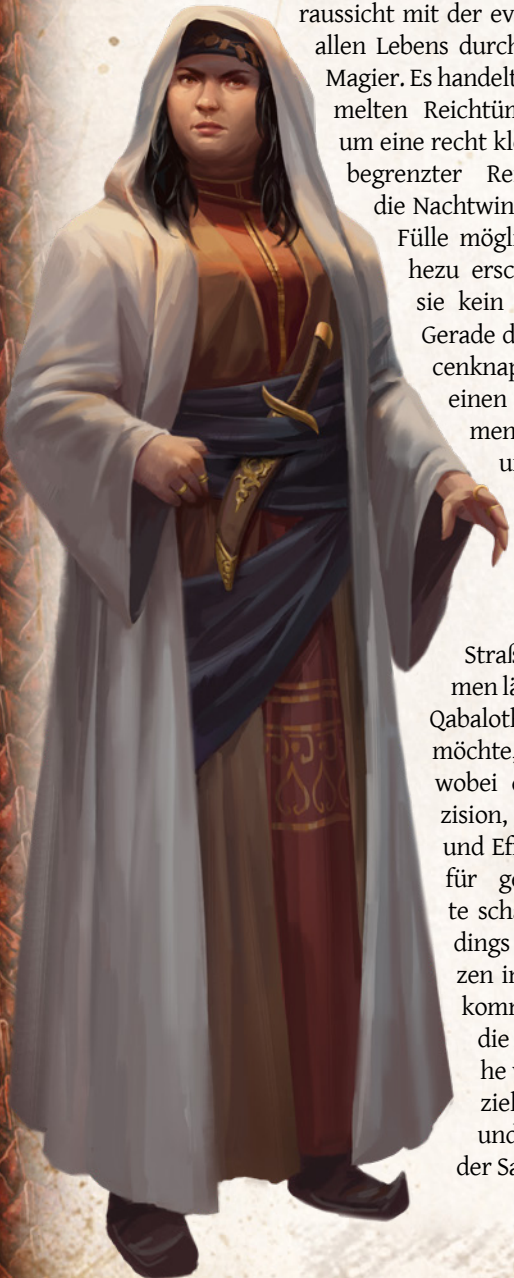
Eine Schülerin des Halib abu'l Ketab bleibt meistens gildenlos. Wenn sie ein Siegel erwerben will, wird ihr zur Grauen Gilde in Rashdul geraten. Am Ende der Ausbildung ist sie als fähige Elementaristin, Illusionistin und Kennerin der tulamidischen Geschichte bereit, selbst auf Abenteuerfahrt zu gehen. Besonders begabten Schülerinnen, wie der berühmten Mirhiban al'Orhima, bringt Halib auch die Beschwörung von Elementaren bei.



Qabaloth der Nachtwinde

Unter einem Qabaloth (weiblich entweder auch Qabaloth oder, seltener, Qabalothin) versteht man einen Angehörigen einer okkulten Sekte, also Qabalya. Nachdem in Aranen die Magierkriege schreckliches Leid verursacht hatten, beschlossen die Herrscherinnen des Landes alle Gildenmagie zu verbieten. Seitdem wird hinter vorgehaltener Hand von geheimen Sekten im Untergrund der Gesellschaft berichtet, in denen widerständige Gildenmagier sich zu unterschiedlichsten Zwecken illegal zusammengeschlossen haben. Die Nachtwinde verstehen sich dabei im Besonderen als Gesellschaft wider die Magie, welche sie als Schandfleck der göttlichen Schöpfung ansehen. Um also diese gefährlichste aller Waffen zu eliminieren, instrumentalisieren sie ihre eigene natürliche Magiebegabung. Dabei würden sie sogar bereitwillig bis zur letzten logischen Konsequenz ihres Argumentes vorstoßen und am Ende ihr eigenes Leben auslöschen, um alle Kulturschaffenden wieder zu Gleichen zu machen. Die Nachtwind-Qabalothin versteht sich so meist zu einer Mission der radikalen Abrüstung berufen, rechnet sie doch in, wie sie glaubt, weiser Vo-

raussicht mit der eventuellen Ausrottung allen Lebens durch großwahn sinnige Magier. Es handelt sich trotz der gesammelten Reichtümer der Nachtwinde um eine recht kleine Gruppierung mit begrenzter Reichweite, weswegen die Nachtwind-Qabalothin von der Fülle möglicher Einsatzorte nahezu erschlagen würde, wenn sie kein Planungsgenie wäre. Gerade die personale Ressourcenknappheit der Qabalya hat einen beispiellosen Zusammenhalt der Mitglieder und strategisch exzellente Pläne hervorgebracht, die nur auf einen Nachtwind warten, der die Rettung über die Straßen der Länder stürmen lässt. Welche Magie die Qabalothin dabei verwenden möchte, ist ihr überlassen, wobei die Nachtwinde Präzision, Selbstbeherrschung und Effizienz als Richtlinien für geeignete Instrumente schätzen. Bevor es allerdings zu den ersten Einsätzen im Namen der Gruppe kommen kann, muss sich die Anwärtlerin einer Reihe von Prüfungen unterziehen, die ihre Fähigkeit und Loyalität gegenüber der Sache beweisen sollen.



Ausrüstung und Tracht

Als Persönlichkeit einer verbotenen Untergrundbewegung kann sich die Nachtwind-Qabalothin in der Öffentlichkeit keine Extravaganz leisten. Sie führt einen möglichst kurzen Stab, falls sie sich nicht sogar mit der Erschwernis der Stablosigkeit arrangiert, und ist subtil, aber stets zusätzlich bewaffnet. Für Treffen mit ihrer Qabalya besitzt sie eine Ritualrobe, die ihre Identität vor rangniedrigeren Mitgliedern verschleiern kann. Auch ein materielles Erkennungsmerkmal ist möglich, aber riskant.

Qabaloth der Nachtwinde

Professionspaket

AP-Wert: 418 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Verpflichtungen III (Qabalya), Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Nachtwinde

Kampftechniken: Dolche 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 5, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 5, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Glücksgriff, Hand der Antimagie; Disruptivo 6, Fulminictus (Elfen) 6, Hellsichtbann 5, Invercano 4, Magischer Raub 5, Odem 6, Psychostabilis 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile gegen Magier), Prinzipientreue (Bekämpfung der Magie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Niedrige Seelenkraft, Wilde Magie, Zauberanfällig

Ausrüstung und Tracht

Wegen ihrer häufigen Karriere als Händler hat sich unter den Khunchomer Magiern ein traditionell eher selbigen zugeschriebener Kleidungsstil etabliert. Gerne werden zu den schweren, bestickten Stoffen die eigenen Artefakte spazieren getragen, um zu werben. Kopfbedeckungen, Schleier und Stehkragen sind von funktionalen Hilfsmitteln gegen den von der Gor herüberwehenden Staub mitunter zu regelrechten Darstellungsflächen geworden. Stäbe werden nach Vorliebe getragen.

Graumagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Professionspaket

AP-Wert: 360 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 5

Natur: –

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 5, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 5, Handel 7, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Kleiner Fliegender Teppich, Trocken; Analys 5, Animatio 5, Applicatus 6, Arcanovi 7, Destructibo 4, Foramen 5, Motoricus 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile gegen Andersgläubige), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube: Zahlenmystik), Verpflichtungen II (Akademie, Kalifat)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Graumagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom

An der Drachenei-Akademie hat der Khunchomer Magier allem voran die Kunst der Schöpfung magischer Artefakte studiert. Ob dabei ein Schwerpunkt gewählt wird, bleibt jedem Studierenden selbst überlassen. Denkbar ist zum Beispiel eine eingehende Widmung zugunsten des Brauens magischer Elixiere, der permanenten Bindung von Spruchzaubern an Gegenstände oder ein Fokus auf die effiziente Aufladung und Pflege überlieferter Erzartefakte. Da Schadensmagie und Beschwörung, so wie jede Praktik der linken Hand, an der Akademie verpönt sind, weigern sich die meisten Absolventen selbst später im Leben, Aufträge dieser Art anzunehmen oder sich dahingehend weiterzubilden. Spezialanfertigungen für die Reichen anzubieten, ist trotzdem der lukrativste Karrierepfad für den Khunchomer Magier. Kennt dieser darüber hinaus keine Skrupel, wenn es darum geht, der Kundschaft wirklich jeden Wunsch von den Lippen abzulesen, kann dies schnell zu einem Sprungbrett für den sozialen Quereinstieg in unterschiedlichste Gesellschaftskreise werden. Manch einer bevorzugt es allerdings sesshaft zu werden, und eröffnet je nach Talent einen Artefaktkramladen oder eine Magitechnothek in einer Ortschaft seiner Wahl und lebt von gutem Ruf und Laufkundschaft. Früher oder später wird Geflüster über legendäre Artefakte, die perfekten Zaubersprüche und dergleichen den Khunchomer Magier zur Expedition treiben, falls nicht ein Auftraggeber dieser inneren Sehnsucht nach dem persönlichen Meisterwerk mit einer gezielten Bestellung zuvorkommt. Der Elite jedes Jahrgangs wird in Khunchom ein besonderes Privileg zuteil. Auf dem Zauberschiff Sulman Al-Nassori dürfen sie zusätzlich Schiffsmagie erlernen, die sie zu perfekten Ingredienzenjägern macht.



Graumagier der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Nur in Mherwed kann die Magie nicht nur in Koexistenz, sondern in Symbiose mit dem Rastullahglauben akademisch studiert werden. Vom alleinigen Gott strahlt das Sômask, die Sonnen- und Sternenkraft, herab, und kann von den Rechtgläubigen zum Wirken weißer Magie genutzt werden. Immerzu ist dabei das Ziel der Mherweder Magier, die gegenpolige Lemash, die alte verfaulende Kraft der Echsen, zurückzudrängen. Zu diesem Zwecke studieren sie in kleinen, familiären Gruppen unter einem Meister, der oft ein lebenslanger Freund und Vertrauter seiner Schüler bleibt. Als Faustregel gilt dabei: Was nicht Sômask ist, also in Einklang mit Rastullahs 99 Gesetzen, gilt als Lemash und muss vernichtet werden, auf dass nach und nach nur Sômask übrigbleibe. Dabei handelt es sich um eine Lebensaufgabe, die auch die Ausbildung der Mherweder Magier entscheidend strukturiert. Jeder Manipulation und Verzerrung des Geistes entgegengestellt, konzentriert sich der Mherweder Magier so vor allem auf

die Beschwörung mächtiger Gegengewalten, die Rastullahs Gesetze durchzusetzen vermögen. An der Seite von Djinni und mit Sômask durchdrungenen Artefakten bewaffnet trotz er allen als wider-natürlich angesehenen Bedrohungen, falls er nicht sogar eine Abenteuerreise beginnt.

Die Ifritiim, oder Dämonen, gelten nicht als Teil der Welt Rastullahs, sondern als widernatürliche Zauberei der geschuppten Erzfeinde und somit auch als große Bedrohung für den Glauben.



Ausrüstung und Tracht

Mherweder Magier sind als erwählte Rastullahs stolz auf ihre Zunft und tragen sie offen und prunkvoll zur Schau. Sie lieben reich ornamentierte, dicke Stoffe und spezialangefertigte Dolche, Stäbe und Kopfbedeckungen in koordinierten Farben und harmonischen Formen. Da der Magier sich allem voran als Gelehrter versteht, muss seine Kleidung und Ausrüstung nicht maximal funktional sein. Seine Vorlieben fallen, weil er es sich leisten kann, also oft zugunsten von Ästhetik aus.

Graumagier der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Professionspaket

AP-Wert: 316 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (99 Gesetze) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Geschlecht männlich

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 5, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 4, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Kleiner Fliegender Teppich, Trocken; Adamantium 6, Arcanovi 5, Caldofrigo 5, Elementarer Diener 6, Klarum Purum 6, Manifesto 10, Pentagramma 5

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile gegen Andersgläubige), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube: Zahlenmystik), Verpflichtungen II (Akademie, Kalifat)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

Als statusblinde Forscher einer der traditions-
trächtigsten Akademien Aventuriens halten die
Magier Drakonias ihre Kleidung meist beschei-
den, funktional und im Einklang mit dem Codex
Albyricus. Oft ist den Magiern ihre elementare
Fakultät an ihrer Tätowierung an den Stirn
und vielleicht an ihrem Stab abzulesen. Ihre Magier-
roben sind traditionell immer weiß. In der Regel
werden Stäbe lang getragen und durch dicke Bü-
cher ergänzt.



Graumagier des Konzils der Elemente zu Drakonia

Der Magier vom Konzil der Elemente zu Drakonia teilt
sich seine Ausbildungsstätte mit Druiden, wobei jede
Fakultät gleichzeitig von einem Magier und einem Dru-
iden geleitet wird. Diese einzigartige Verflechtung der
beiden Traditionen ergibt sich aus der wortwörtlich
elementaren Bedeutung der Festung, die als Heimat des
Konzils dient. Wie für Riesen gebaut, erstreckt sich in
ihr ein kompliziertes System aus gigantischen Tunneln
und Hallen, welche in zahlreichen Inschriften Geheim-
nisse vergangener Hochkulturen bergen, die sich an-
scheinend die Elemente untertan machen konnten. Aus
dem gemeinsamen Interesse der Magier und Druiden
erwuchs eine Partnerschaft, im Zuge derer sich die Ma-
gier Drakonias auf die Entschlüsselung der Inschriften
der Festung und die Herrschaft über die Elemente spezi-
alisiert haben. Ein Adept aus Drakonia erscheint so häu-
fig weltfremd und verkopft, bewahrt sich jedoch nicht
zuletzt in seiner arkanen Praxis eine intensive Verbin-
dung zur Natur. Wenngleich diese weniger intuitiv aus-
fällt als bei seinen Druidenkollegen, lassen sich für den
Magier aus Drakonia die elementaren Gesetze durch Be-
obachtung und Analyse erschließen und zu handhabba-
ren und verlässlichen Modellen umformulieren. Solch
mächtige Gewalten wie der Ignisphaero wurden einst
durch Magier des Konzils in Drakonia wiederentdeckt
und mit anderen, überall sonst nahezu unbekannten
elementaren Hexalogien der Explosion, der Bewegung
und des Wirbels ihrem kleinen Kreis erwählter Schüler
zugänglich gemacht. Am deutlichsten wird der Unter-
schied zwischen Druiden und Magiern des Konzils an
der Aversion der Magier gegenüber Beherrschungs- und
Einflussmagie. Die geheime Formel der Perfektion allen
elementaren Lebens, das die Magier in den Mustern der
Natur vermuten, liegt ihrer Ansicht nach nicht in den
niederen Geistern der Tier- und Pflanzenwelt verborgen,
sondern im Stoff des Sumuleibes selbst. Auf der Su-
che nach den Verheißungen der Balance aller Elemente
kann es so selbst einen Bücherwurm des Konzils in die
Welt hinaustreiben.

Graumagier des Konzils der Elemente zu Drakonia (Erzelementarist)

Professionspaket

AP-Wert: 324 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 2, Willenskraft 5

Natur: Tierkunde 2, Wildnisleben 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 6, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Malen & Zeichnen 3, Steinbearbeitung 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Siegel der Elemente, Trocken; Adamantium 6, Archofaxius 5, Elementarer Diener 6, Erhabenheit des Marmors 4, Felsenform 4, Manifesto 10, Steinwand 6

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Weltfremd), Unfähig (Gesellschaftstalente), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: Affinität zu Dämonen, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe), Blutrausch, Fettleibig, Niedrige Seelenkraft

Varianten:

☛ **Eiselementarist** (315 AP): Empfohlener Vorteil Kälteresistenz, Steinbearbeitung 0 statt 5, Zauber: Caldofrigo 5, Corpofrigo 6, Eiswand 4, Elementarer Diener 6, Frigifaxius 5, Gletscherform 4, Manifesto 10

☛ **Feurelementarist** (316 AP): Empfohlener Vorteil Hitzeresistenz, Steinbearbeitung 0 statt 5, Zauber: Drachenleib 4, Elementarer Diener 6, Flammenwand 6, Ignifaxius 5, Ignisphaero 5, Incendio 4, Manifesto 10

☛ **Humuselementarist** (343 AP): Heilkunde Gift 3 statt 0, Heilkunde Krankheiten 3 statt 0, Heilkunde Wunden 4 statt 0, Steinbearbeitung 0 statt 5, Dornenwand 5, Elementarer Diener 6, Humofaxius 5, Klarum Purum 6, Manifesto 10, Pflanzenform 4, Ruhe Körper 4

☛ **Luftelementarist** (318 AP): Fliegen 3 statt 0, Steinbearbeitung 0 statt 5, Aeolito 6, Elementarer Diener 6, Himmelslauf 4, Manifesto 10, Orcanofaxius 5, Stillstand 4, Wirbelform 5

☛ **Wasserelementarist** (327 AP): Schwimmen 3 statt 0, Steinbearbeitung 0 statt 5, Aquafaxius 5, Elementarer Diener 6, Manifesto 10, Wasseratem 4, Wellenlauf 4, Wellenwand 5, Wogenform 6



Ausrüstung und Tracht

Im Gepäck der Rashduler Elementaristin finden sich in der Regel Schreibutensilien, das weiße Elementarbeschwörungsgewand und ein Dolch. Getragen wird entweder eine verzierte Robe oder ein Kaftan aus edlen Materialien. Grundsätzlich sind an der Akademie auch Turban, Pantoffeln und hochwertiger Schmuck beliebt. Stäbe werden eher lang getragen, wobei es dafür keine Vorschrift gibt. Insgesamt wird Mode in Rashdul jedoch eher zurückhaltend gewählt. Farben orientieren sich am studierten Element.

Graumagierin der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Professionspaket

AP-Wert: 327 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Fliegen 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 2, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 7, Sternkunde 6

Handwerk: Alchimie 4, Malen & Zeichnen 7

Zauber: ein Zauberspruch aus folgender Liste: Abkühlung, Bauchreden, Elementarling, Feuerfinger; Aeolito 4, Elementarer Diener 6, Flammenwand 5, Hexagramma 5, Manifesto 10, Pentagramma 6, Steinwandel 5

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Graumagierin der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Nach der offiziellen Bannung des Unterrichts in dämonischer Beschwörung konzentriert sich die Pentagramm-Akademie zu Rashdul auf die Erforschung und Lehre elementarer Gewalten. Im Laufe ihres Studiums wählt die Elementaristin eines der sechs Elemente (darunter Eis nur, wenn sie schiefe Blicke genießen will) und arbeitet an ihrer Merkmalskenntnis, um als Absolventin zuverlässig über den Stoff der Natur selbst gebieten zu können. Da die Schülerinnen der Akademie diese nicht vor Ende ihres Studiums verlassen dürfen, findet sich im Inneren ein reger Wettbewerb, in dem völlig ungestört von äußeren Einflüssen die Besten der Besten ausgesiebt und mit exzellenter Bildung überschüttet werden. Selbst der metaphorische Bodensatz des Prozesses kann sich am Ende der Ausbildung noch mit gutem Recht als Überflieger bezeichnen, was, zum Leid künftiger Bekanntschaften aus der Außenwelt, auch im Charakter der meisten Rashduler Elementaristinnen ihre Spuren hinterlässt. Arroganz, Eitelkeit und Größenwahn können dabei zugleich Antriebskraft und Hürden werden. Zu Großem berufen, ob in träumerischer Delusion oder durch ein wahrhaftiges göttliches Zeichen, wird die Rashduler Elementaristin sich auf Reisen begeben wollen, wenn sie das Gefühl beschleicht, die Pentagramm-Akademie hätte ihr nichts Neues mehr beizubringen. Bei den ansehnlichen Bibliothekshallen und solch gerühmten Lehrmeisterinnen wie dem Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban wird dies meist mehr dem Schein als dem Sein entsprechen. Dennoch kann gerade die Varianz, die in Rashdul zugunsten von Hochspezialisierung verloren geht, zu Expeditionen in ferne Regionen versuchen.



Graumagierin der Schule der Beherrschung zu Neersand

Die Neersander Magierin ist gewöhnlich eine freundliche Gesellin, an der die gidentypische Verteilung von Arroganz scheinbar rückstandslos abgeglitten ist. Dies lässt sich wohl auf die pazifistisch geprägte Einstellung des Lehrkörpers zurückführen, der infantile Rangeleien oder gar offenen Konkurrenzkämpfe mit einem trockenen Lächeln übersieht. Statt also mit Machspielchen ihre Zeit zu verschwenden, widmet sich die Neersander Magierin ganz dem kooperativen Studium der Herrschaftsmagie und der Kunst des arkanen Einflusses. An der Neersander Akademie wird zudem die allgemeine Mehrung des bürgerlichen Wissens hochgehalten und Bildung als Heilmittel für anderweitig in Gewalt eskalierende Meinungsverschiedenheiten gehandelt. So findet sich die Neersander Magierin während ihres Studiums in der Gesellschaft nichtmagischer Eleven wieder, die in gemeinsamen Lehrräumen Sprachen, Geometrie und Arithmetik erlernen, während die Magierinnen ihren Bannbaladin proben. Aufgrund der niedrighelwigen Aufnahmekriterien finden viele Abenteurer in die Akademie, um etwas Wissen und Bildung für ihre Reisen aufzunehmen. Das friedliche Gemüt der Neersander Absolventinnen kann dann oft leicht zur Expedition verführt werden, da die große weite Welt als endloses Potential für Selbstbildung und Austausch wahrgenommen wird.

Von paranoiden Anwandlungen, wie sie zwölf mal zwölf verfluchte Schwarzmagier und sonstige machthungrige Magister kennen, wird die Neersander Magierin nicht im Geringsten tangiert. Schließlich weiß sie, dass hinter ihr ein Netzwerk aus gebildeten Diplomaten steht, die ihr loyal zur Seite stehen.



Ausrüstung und Tracht

Die Neersander Magierin trägt, was ihr gefällt und laut des Codex Albyricus noch halbwegs legal ist. Oft sieht man an ihrer Akademie einfache Roben mit passenden Hüten, Schuhen und Taschen, die dezent mit arkanen Symbolen bestickt sind. Ihre Stäbe sind im Vergleich zu denen anderer Akademieabgänger eher von geradliniger Beschaffenheit. Aufgrund ihrer Nähe zum gewöhnlichen Volk, sind sie in ihren Vorlieben meist bodenständig mit einer persönlichen Note und nicht auf Statussymbole fokussiert.

Graumagierin der Schule der Beherrschung zu Neersand

Professionspaket

AP-Wert: 325 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 2, Lederarbeiten 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zauberspruch aus folgender Liste: Bauchreden, Feenzauber, Lockruf Regenbogenaugen; Bannbaladin 6, Einflussbann 4, Horripobus 6, Imperavi 5, Respondami 4, Sensibar 6, Somnigravis (Elfen) 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue (Pazifismus), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

Die Wagenhalter Magierin kleidet sich möglichst unauffällig und unscheinbar, um ihre Leibwächtertätigkeit als unerkannte Geheimwaffe optimal ausführen zu können. So kann man sie schon einmal mit einer einfachen Wanderin, Händlerin oder gar Bäuerin verwechseln, je nachdem wo sie ihren Einsatz hat. Doch auch auf Festen und gehobenen Anlässen weiß sie sich perfekt anzupassen. Gewöhnlich trägt sie darum viel Gepäck in einer großen Tasche. Ihr Stab ist einfach und gleicht meist einem Wanderstock.

Graumagierin der Akademie zu Wagenhalt

Professionspaket

AP-Wert: 398 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie zu Wagenhalt

Kampftechniken: Raufen 10, Stangenwaffen 12
Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Etikette 5, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 5

Handwerk: Handel 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 6

Zauber: ein Zauberspruch aus folgender Liste: Schnipsen, Signatur, Trocken, Wechselschein; Adamantium 4, Armatrutz 5, Balsam 6, Blick in die Gedanken 4, Corpofesso 6, Fulminatus 5, Sensibar 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen II (Gilde, Spektabilität, Stoerrebrandt)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Graumagierin der Akademie zu Wagenhalt

In Wagenhalt befindet sich seit wenigen Jahren eine bisher nicht offiziell anerkannte Akademie, die sich auf die Ausbildung magischer Leibwächter spezialisiert hat. Finanziert wird der gesamte Betrieb von Handelsmaginat Stoerrebrandt, der bereits in Riva eine Akademie für Leibmagier ins Leben gerufen hat. Während dort vor allem Handwerksmagie gelehrt wird, die zur Karriere des Zauberszeichners, magischen Kammerjägers oder Haarkünstlers genügt, erhalten die Eleven in Wagenhalt vor allem Unterricht in Kampf- und Hellsichtmagie. Schon Riva gilt der Forschungsriege unter den Magiern als Dorn im Auge, da Stoerrebrandt sich beständig weigert in Forschung zu investieren. Und auch die Wagenhalter Magierin wird jene enttäuschen, die sich wissenschaftliche Durchbrüche herbeisehnen. Dafür genießt sie eine Ausbildung, die voll und ganz auf realweltliche Bedürfnisse zugeschnitten ist. Je nach Wunsch der Magierin (oder ihrer späteren Kunden) wird sie zu einer Expertin für den Schutz von Personen und Festungen, Partnerin bei der Kriegsführung oder Begleiterin auf Reisen. Anders als bei gewöhnlichen Söldnerinnen üblich wird in Wagenhalt bedingungslose Loyalität gelehrt. Da ohnehin nur die Reichsten der Reichen ihre Dienste bezahlen können, braucht die Magierin der Wagenhalter Schule keine Zeit mit Feilschen zu verschwenden. Sollte sie einmal aus persönlichen Gründen den Dienst für weniger prominente Gestalten vorziehen, sind ihr ewige Dankbarkeit und einige Gefallen als Sold gewiss. Einem phexischen Geschäftssinn kann sie sich dann meist doch nicht erwehren, zumindest so lange keine Übereinkunft gefunden wurde. Als Abenteurerin zieht die Wagenhalter Magierin vielleicht los, um ihren eigenen Wert an diversen Herausforderungen zu prüfen.



Rashduler Dämonologe

Der Rashduler Dämonologe ist entweder äußerst gewieft und subtil im Selbststudium oder wortwörtlich von der alten Schule der Pentagramm-Akademie zu Rashdul. Nachdem im Jahr 1021 BF Spektabilität Belizeth Dschelefsunni mithilfe des Dämonologenkollegiums der Akademie die Macht in der Stadt an sich reißen wollte, wurde das Unterrichten dämonischer Beschwörung dort abgeschafft. Nach ihrer Vertreibung haben sich aber viele Professoren des dämonischen Zweiges zu freien Lehrmeistern entwickelt, die ihre Kunst an jeden weitergeben, der es sich leisten kann. Dabei trägt die mühsam erkämpfte Leistung im Selbststudium meist nicht unwesentlich zur Selbstverliebtheit des Rashduler Dämonologen bei. Schließlich hat er, anders als die meisten seiner schwarzmagischen Kollegen, ohne größere Ressourcen, also aus der reinen Kraft des eigenen Geistes, seinen Fertigungsstand erreicht. Die ständige angespannte Erwartung, von einem der Lehrenden auf seine heikle Obsession angesprochen und zurechtgewiesen zu werden, kann im Rashduler Dämonologen eine lebenslange Sehnsucht nach Abenteuern auslösen. Von einer

solchen Neigung kann ohnehin ausgegangen werden, bedenkt man die niederhöllische Brut, die der Rashduler Dämonologe den Djinnen als Gesellschaft vorzieht. Vielleicht treibt ihn auch die Suche nach mächtigeren dämonischen Dienern hinaus in die Welt, wenn er das Leben als schwarzes Schaf zur Genüge ausgekostet hat.



Ausrüstung und Tracht

Die Dämonologen Rashduls bevorzugen, noch mehr als ihre Elementaristenkollegen, meist zurückhaltende Kleidung landestypischer Gestalt, um nicht aufzufallen. Anders als etwa in Brabak sind schwarze Roben unter ihnen nicht oft zu sehen, sieht man einmal vom Beschwörergewand ab, das für größere Invokationen mitgeführt wird. Manche aber können nicht widerstehen, ihrer Leidenschaft mit subtilen Azenten Ausdruck zu verleihen. Statt eines Dolches trägt der Dämonologe meist ein kurzes Bannschwert.

Rashduler Dämonologe

Professionspaket

AP-Wert: 330 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Schwerts, Bindung des Stabes, Rashduler Dämonologen

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Fliegen 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 2, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 7, Sternkunde 6

Handwerk: Alchimie 4, Malen & Zeichnen 7

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Dämonling, Feuerfinger, Schnipsen; Geistes-sens 10, Geisterruf 6, Heptagramma 4, Invocatio Minor 6, Invocatio Minima 10, Pentagramma 6, Skelettarius 5

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Dämonen, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

Shanada interessiert es nicht im Geringsten, wie ihre Schüler sich kleiden, und auch der Codex Albyricus hat für sie keine Bedeutung. So lange der Schüler Shanadas effektiv Dämonen ausrottet, sei ihm deshalb gestattet, dies in jeglichem Gewand zu tun, das ihm beliebt, und kein Erretteter hat sich je darüber beschwert. Manchmal sieht man Shanadas Schülern an der Kleidung ihre kulturelle Herkunft an, manchmal erfinden sie sich neu.

Schwarzmagier nach Shanada von Ben-Oni

Professionspaket

AP-Wert: 365 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Schwerts, Bindung des Stabes, Scholar der Shanada von Ben-Oni

Kampftechniken: Armbrüste 10, Schwerter 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 2, Magiekunde 6, Rechnen 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 6, Sternkunde 4

Handwerk: Heilkunde Seele 5, Malen & Zeichnen 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Glücksgreif, Kriesgbemalung, Schnipsen; Dämonenbann 4, Dämonenschild 5, Debilitatio 6, Invocatio Minor 5, Invocatio Minima 10, Nuntiovolo 4, Pentagramma 5

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Dämonen, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Kampf gegen Dämonen), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Zauberanfällig

Schwarzmagier nach Shanada von Ben-Oni

Zur Seite des züngelnd gespaltenen Flusses Gadang in Mhanadistan findet sich südlich von Floesern die Heimat der Schwarzmagierin Shanada im tulamidischen Städtchen Ben-Oni. Wer einmal zu ihr findet, wird mit einer einmaligen Ausbildung belohnt, die den Magistern Fasars nicht raffiniert genug ist und den Araniern zu lästerlich erscheint. So macht sich der Schüler Shanadas nach dem Motto „Feuer mit Feuer bekämpfen“ die Dämonenjagd mithilfe niederhöllischer Knechte zum Ziel. Shanada schenkt den Schülern, die erfolgreich eine Ausbildung bei ihr abgeschlossen haben, ein Schwert mit ihrem Siegel, welches sie als Bannschwert an sich binden können und statt eines traditionellen Akademiesiegels tragen. Manchen ihrer Schüler soll das Artefakt als Beweis ihres Könnens gar so ans Herz gewachsen sein, dass sie es aus Furcht vor Verlust an verborgenen Orten hinterlegen, ganz so wie ein Paktierer sein Simulakrum. Shanada ist, sofern überhaupt geläufig, als äußerst strenge Lehrmeisterin bekannt, die nur den loyalsten und willensstärksten Eleven die Ehre des Abschlussrituals erweist, das sie zu vollwertigen Dämonenjägern macht. Dabei müssen diese allein einem Dämon entgegentreten, den Shanada einzig zum Zwecke ihrer seelischen und körperlichen Prüfung beschwört. Sollte der Dämon den Anwärter in Versuchung führen können, schlägt Shanada ihrem Schüler zum Exempel das Haupt vom Leibe. Wer überlebt, kann stolz von sich behaupten, einer der besten Söldner für die Bannung dämonischer Bedrohungen zu sein. Neben dem Beschwören von dämonischen Dienern und dem Bannen niederhöllischer Einflüsse kann der Schüler Shanadas meist zusätzlich ein Arsenal an Kampfzaubern oder solide Fertigkeiten im Stab-, Schwert-, oder Fernkampf vorweisen.



Schwarzmagierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

Dem schwarzsteinernen Klotz von Zitadelle, der das Sphärenkundliche Institut (besser bekannt als die Dunkle Halle der Geister zu Brabak) beherbergt, wird manchmal eine Politik der verschlossenen Tür nachgesagt. Dies mag daran liegen, dass die typische Brabaker Nekromantinnen an traditionellen Schnitten borongefälliger Geweihtenroben zu orientieren und im Anschluss jeweils mit einer individuellen Interpretation zu bedenken. Stäbe und Bannschwerter werden oft zu Oberflächen der Selbstdarstellung und kleine dämonische oder untote Begleiter sind der letzte Schrei.

Im Unterschied zu den Schwarzmagiern in den Schattenlanden beginnt eine Magierin ihr Studium im Brabak nicht mit dem Ziel eines Tages ein dämonisches Imperium aufzubauen, sondern weil sie Macht über Geister und einen Dämonling als Gefährten haben will. Sollte sie doch einmal ambitionierter werden, kann sie sich ein Vorbild an Alumni wie dem ehemaligen kaiserlichen Hofmagier Galotta nehmen, die ihre akademische Karriere in Brabak an den Nagel hängen, um sich den Eroberungszügen des Dämonenmeisters Borbarad anzuschließen. Insgesamt kann man hinter dem einst schlechten Ruf der Akademie eine Schmierkampagne der verstörten Bürger Brabaks und anderer schwarzmagischer Schulen vermuten, die sich für noch viel schwärzer halten. Als in Borbarads Heer Brabaker Magier gesehen wurden, hat nämlich niemand mehr geschmunzelt.

Ausrüstung und Tracht

In Brabak wird schwarz getragen. Manchmal werden die meist bodenlangen Roben durch Rot, Violett, dunkles Grün oder ähnliche Farben aufgelockert. Insgesamt scheinen sich einige Brabaker Nekromantinnen an traditionellen Schnitten borongefälliger Geweihtenroben zu orientieren und im Anschluss jeweils mit einer individuellen Interpretation zu bedenken. Stäbe und Bannschwerter werden oft zu Oberflächen der Selbstdarstellung und kleine dämonische oder untote Begleiter sind der letzte Schrei.

Schwarzmagierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

Professionspaket

AP-Wert: 292 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Schwerts, Bindung des Stabes, Scholar der Dunklen Halle zu Brabak

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Etikette 2, Willenskraft 5

Natur: Tierkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 5, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 5, Malen & Zeichnen 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feenfüße, Laufendes Händchen; Geistessenz 10, Geisterruf 6, Heptagramma 4, Horriphobus 5, Nekropathia 5, Skelettarius 6, Totes handle 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Magische Einstimmung (Wesen der Nacht), Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft



Ausrüstung und Tracht

Aufgrund des umstrittenen Rufes der gelehrten Praktiken bemühen sich Kollegium und Studierende meist um ein respektables Erscheinungsbild, um wenigstens den Schein zu wahren. Andere aber machen von ihrem freien Geist auch gegen sittlichen Widerstand Gebrauch und tragen stolz Hinweise auf ihre Leidenschaften überall an ihrem Körper. Manchmal wird gemunkelt, ein gewisser Wettstreit mit Brabak sei der Hintergrund dafür. Stäbe werden je nach belegten Studienfächern modifiziert.

Schwarzmagierin der Schule der variablen Form zu Mirham

Professionspaket

AP-Wert: 341 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Schollar der Schule der variablen Form zu Mirham

Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 6, Heilkunde Gift 4, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Lockruf Regenbogenaugen; Adamantium 4, Analys 5, Arcanovi 5, Desintegratus 6, Hartes schmelze 6, Objectofixo 5, Weiches erstarre 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue (Pazifismus), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Schwarzmagierin der Schule der variablen Form zu Mirham

Die Mirhamer Magierin ist unter ihren Kolleginnen anderer Akademien vermutlich zunächst für ihre freigeistige Weltwahrnehmung und ihre Leidenschaft für Philosophie bekannt. An der schwarzmagischen Schule der variablen Form Unbelebter Materie vertritt man die Ansicht, keine Macht, also weder Götter, noch Erzdämonen oder Königinnen, habe das Recht noch die Mittel über den freien Geist zu herrschen. Vielleicht lässt sich darauf zurückführen, warum in Mirham die Schöpfung eigener Kreaturen durch die reine Kraft des Willens ein eigenes Unterrichtsfach geworden ist. Der Golem gilt so andernorts als Parodie des Lebens, fragt man allerdings die Mirhamer Magierin, wird man sicherlich eine andere Antwort erhalten. Eine komplizierte Beziehung zu den zwölfgöttlichen Kirchen gehört zu den Abschlussgeschenken, die eine frische Absolventin hinaus mit in die Welt nimmt, um ihre persönliche Karriere zu verfolgen. Neben der Belebung des Unbelebten konzentrieren einige Magierinnen sich auf die Rekonstruktion echsischer Magie oder versuchen ihre alchimistischen Methoden zur Herstellung potenter Rauschmittel und Gifte zu perfektionieren. Insgesamt ist die Mirhamer Akademie somit ein Studienort, der reichlich Gebrauch von den Relikten seiner kulturellen Geschichte macht. Auf Reisen wird die Mirhamer Magierin vor allem gehen, um ihren Wissendurst zu stillen und immer neue Perspektiven auf den Kosmos zu erlangen.



Weißmagier des Informations-Instituts zu Rommilys

Im Informations-Institut zu Rommilys hat sich die magische Elite der Stadt zusammengetan, um im Sinne Praios' die Wahrheit ans Licht zu bringen. Es dient neben den Idealen der Kirche vor allem als Forschungsinstitut für Hellsichtzauberei und als magisches Reichskriminalamt der Aufdeckung und Strafverfolgung von magischen Verbrechen. In seiner Funktion als Spürhund, Analyst und Vollstrecker ist der Rommilyser Magier oft skrupellos, soweit es seine rechtlichen Möglichkeiten erlauben. Dabei bietet ihm die Nähe zu politischen und wirtschaftlichen Herrschern des Landes zahlreiche Möglichkeiten seinen persönlichen Zielen effektiv nachzugehen. Bei allem bleibt er seinen Prinzipien stets treu und bricht nie den Schwur zur absoluten Verschwiegenheit über seine Ausbildung und seine Aufträge. Falls sich der Rommilyser Magier doch einmal (illegal) von seinem treuen Dienst losspricht oder aus anderen Gründen seine Spuren verwischen muss, könnte er keinen besseren Gehilfen an der Seite haben als sich selbst. Gegen eine solche Aktion spricht allerdings die Existenz der beeindruckendsten Innovation seiner Ausbildungsstätte: das Archiv

der Zaubersignaturmatrizen, welches sich seit Jahren im Aufbau befindet. Mit diesem wird es den privilegierten Eingeweihten des Rommilyser Informations-Instituts nach und nach möglich, verdächtige Zauberkundige zu identifizieren. Dies soll allein anhand der individuellen arkanen Rückstände ihrer Magie auf Artefakten und an Orten möglich sein und gibt dem Rommilyser Magier, der sich dem Institut als würdig erweist, das ultimative Instrument für landesweite Investigationen an die Hand. Gleich, ob er dem Pfad eines Investigators oder gar Inquisitors folgen möchte oder doch als kriminelles Genie untertaucht; kaum jemand vermag sich so effektiv durch den Morast magischer Einflüsse zu navigieren, wie der Rommilyser Magier.

Ausrüstung und Tracht

Im verdeckten Einsatz ist der Rommilyser Magier nicht vom einfachen Bauern zu unterscheiden. Privat und bei der Recherche und Auswertung von Information jedoch hat sich in Rommilys eine träumerische Ästhetik etabliert, die dem Begriff „traditionell“ eine neue Tiefe verleiht. Korrekte Form und ein tadelloses Äußeres gelten als Pflicht gegenüber Land und Leuten, die sich auf die Professionalität der Magier verlassen können müssen. Stäbe werden nach Vorliebe getragen. Der Codex wird streng geachtet (außer, wenn die Magier inkognito reisen müssen).

Weißmagier des Informations-Instituts zu Rommilys

Professionspaket

AP-Wert: 332 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 3, Sternkunde 2

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Glücksgriff, Signatur, Unauffälliger Stab; Analys 5, Blick in die Gedanken 5, Einflussbann 4, Objectovoco (Elfen) 5, Penetrizzel 4, Sensibar 6, Xenographus 4

Empfohlene Vorteile: Adlig, Hohe Seelenkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue II (Zwölfgötterglaube), Verpflichtungen II (Akademie, Kaiserreich)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ..., Blutransch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Magische Einschränkung (Fluch der Finsternis), Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Rachsucht), Stigma

Ausrüstung und Tracht

Vinsalter Magierinnen haben viel Kontakt mit Kranken und Hinterbliebenen von Toten, weshalb sie sich oft um eine freundliche Ausstrahlung bemühen. Wie dies im Detail aussieht ist sehr unterschiedlich und hängt vom konkreten Fall und Umfeld des Einsatzes ab. Aufgrund der Notwendigkeit dieser Vielfalt, sind die Abweichungen von Codex Albyricus teils groß aber weitgehend gebilligt. Stäbe werden nach individuellen Vorstellungen entworfen. Im akademischen Alltag versuchen sich die Vinsalter aber genau an den Codex zu halten.

Weißmagierin der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

Professionspaket

AP-Wert: 345 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Schollar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 3, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 5

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Alchimie 5, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 6, Malen & Zeichnen 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Körperpflege, Signatur, Tätowierung; Ängste lindern 4, Balsam 6, Heptagramma 5, Klarum Purum 6, Psychostabilis 4, Ruhe Körper 5, Sensibar 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

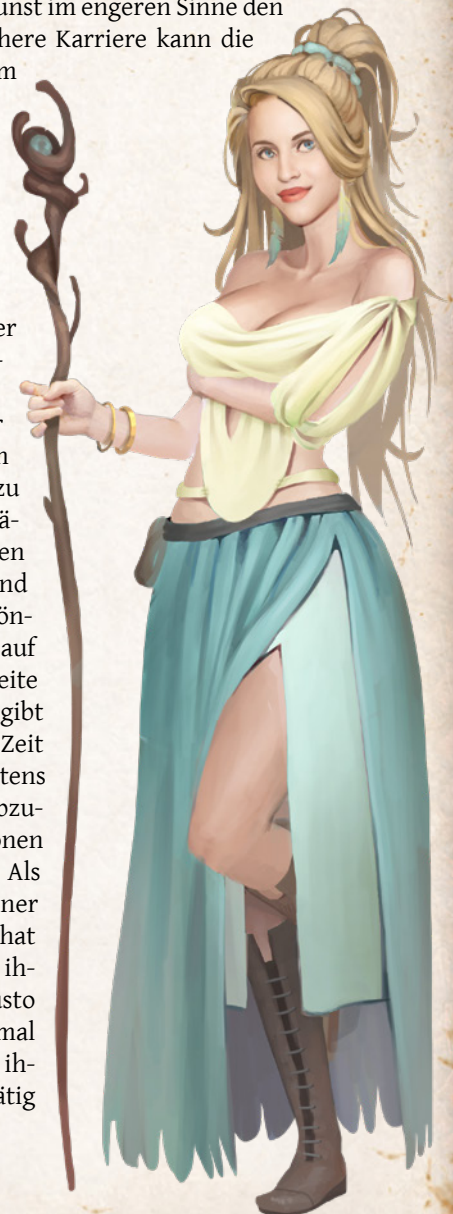
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Seuchenbekämpfung), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Blut, Tote & Untote), Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Weißmagierin der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

Die weiße Magierin von Vinsalt hat sich dem Studium der Anatomie und der Heilkunst verschrieben. Seite an Seite mit Anatomen und Medici musste sie sich die nötige Nervenstärke erarbeiten, um mit Leichen zu hantieren, die nicht nur tot, sondern oft unter grausamen Umständen ums Leben gekommen sind. Per Dekret der Akademieleitung sind Kampf- und Herrschaftsmagie an der Anatomischen Akademie streng verboten, sodass die meisten Absolventinnen lebenslang eine Abneigung gegen destruktive Zauberkunst verspüren, zumal sie regelmäßig die Folgen solcher Praktiken aus erster Hand erfahren. Während sich viele Vinsalter Magierinnen primär als Heilerinnen von Krankheiten und Wunden verstehen, falls sie nicht hauptsächlich forschen, haben manche zu Lasten einer größeren Kontroverse die Verschönerung und Vitalität des Körpers als oberstes Ziel. Da die Vinsalter Magierinnen mit ihren prominenten Kontakten zur höheren Gesellschaft der Region im Bereich der Körpermodifikation viele willig zahlende Kunden finden, kehren, selbst nach der offiziellen Verurteilung dieser Anwendungsgebiete durch die Spektabilität, viele der Heilkunst im engeren Sinne den Rücken. Eine klassischere Karriere kann die Vinsalter Magierin im Dienste der Rechtsprechung finden. Als Autorität in der Ermittlung von Todesursachen kann sie so zum Beispiel im Auftrag der Stadtgarde, eines Ordens oder bei privat untersuchten Tragödien dienen. Jeder Abenteuerer kann sich glücklich schätzen sie für sich zu gewinnen, da ihre Fähigkeiten im richtigen Moment über Leben und Tod entscheiden können. Falls sie nicht auf diese Weise in die weite Welt geführt wird, gibt es ebenso zu jeder Zeit reichlich Bedarf seitens der Etablierten, sie abzuwerben und Expeditionen zur Seite zu stellen. Als eine von wenigen einer höchstgefragten Elite hat sie also das Privileg, ihren Preis frei nach Gusto zu setzen, falls sie einmal nicht aus der Güte ihres Herzens heraus tätig werden will.



Weißmagierin der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Ironischerweise ist Beständigkeit die charakteristische Eigenschaft der Halle der Metamorphosen zu Kuslik. So werden dort alle Studien mit Bedacht auf die Werte Hesindes vorangetrieben und auf ihre Legitimität im Gefüge des Götterfürsten geprüft. Da aufgrund der ständigen Präsenz eines göttlichen Zeigefingers in jüngster Zeit weniger Begabte erpicht auf ein Studium an der Akademie sind, kann sich die Kusliker Magierin durch gefällige Dienste schnell die Gunst von Schule und Kirche gleichermaßen verdienen. Ihre Spezialität ist die Verwandlungsmagie jeglicher Art. Die Chancen dafür, in die großen Fußstapfen der zahlreichen Heiligen und wie Heilige Verehrten zu treten, die in großformatigen Abbildern die leeren Hallen der Akademie schmücken, stehen deshalb gar nicht mal schlecht. Denn eine derart intensive Ausbildung, wie sie hier möglich ist, kann anderswo nicht gewährleistet werden. Abgänger anderer Akademien hält die Kusliker Magierin wahrscheinlich für nichts weiter als überqualifizierte Knechte, die unehrenhaft bei Adel und Politik anheuern, anstatt sich der Schulung ihres eigenen Geistes zu widmen. Die ewige Metamorphose alles Lebenden dient ihr dabei nicht

nur im magischen Werk als Vorbild. Auch im wissenschaftlichen Diskurs ist die Kusliker Magierin von flexiblem Geist und ehrgeiziger Gesinnung. Nicht selten stürzt sie sich dem Ruf der Wissensgöttin folgend in abenteuerliche Expeditionen, um die Muster der göttlichen Ordnung zu studieren und in der Verwandlung nachzuahmen. Mithilfe ihres zuverlässigen inneren Moralkompasses und klingscharfen Verstandes stellt sie sich jedem Rätsel und jedem Frevel wissbegierig entgegen.



Ausrüstung und Tracht

In Kuslik schätzt man traditionelle, weite Magierroben, die sich für Verwandlungen schnell abstreifen lassen. Gerne werden Stickereien mit arkanen Symbolen verwendet, wobei allzu Prunkvolles ein seltener Anblick ist. Gerade beim Schuhwerk wird darauf geachtet, dass keine aufwändige Schnürung das schnelle Ausziehen verhindert. Stäbe finden sich in allen Größen. Allgemein wird Bequemlichkeit höher gehalten als Selbstinszenierung, verwandelt man sich doch sowieso andauernd in aufregendere Gestalten.

Weißmagierin der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Professionspaket

AP-Wert: 372 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Hesindekirche), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Kampftechniken: Dolche 8, Fechtwaffen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: –

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Malen & Zeichnen 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Einfache Telekinese, Feenfüße, Schlangenhände, Signatur; Adlerschwinge 5, Attributo (Klugheit) 6, Memorans 4, Psychostabilis 5, Salander 6, Verwandlungsbann 5, Visibili (Elfen) 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

Die Zibilja trägt aufgrund ihrer wichtigen Rolle in der Gemeinschaft normalerweise traditionelle Trachten, die in ihrer Sippe über die Generationen weitergereicht werden. Die heiligen Tiere, Biene und Schlange, finden dabei auf die eine oder andere Weise stets ihren Weg in die Verzierungen der mehrlagigen Stoffe, Mäntel und Umhänge. Selbstverständlich trägt sie immer ihre Sippenchronik bei sich, um ihn mit ihrem Leben zu schützen. Außerdem hat sie oft Inrahkarten oder andere Weissagungsmittel bei sich.

Zibilja

Professionspaket

AP-Wert: 334 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Norbarden, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zibilja) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Bindung der Chronik

Kampftechniken: Dolche 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Singen 6, Sinnesschärfe 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 6, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 3, Lebensmittelbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Feenfüße; Bienenkönigin 4, Siegel des Grabs 5, Traumerinnerung 6, Traumseherin 6, Unglücksgefäß 4, Warenchronik 5, Weisheit der Schrift 5

Empfohlene Vorteile: Tierfreund, Vertrauenerweckend, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Artefaktgebunden

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht), Stumm

Zibilja

Einer Zibilja wird von ihrer norbardischen Sippe großes Vertrauen entgegengebracht, da sie allein für die fortlaufende Erstellung des *Seffer Manich*, also der Sippenchronik, verantwortlich ist, in der alle relevanten Ereignisse der Gemeinschaft festgehalten werden. Darüber hinaus ist sie als Traumdeuterin und Orakel eine geschätzte Führungsperson, deren Fähigkeiten oft über das Schicksal der gesamten Sippe entscheiden können. Auch ein Blick auf die Symbolwelt der Norbarden gibt einen Hinweis darauf, warum die Zibilja das vermutlich wichtigste Amt in der norbardischen Gesellschaft bekleidet. So wählt Mokoscha, ihre Stammgöttin, in Mythen die Erscheinungsform der Bienenkönigin, die für den Zusammenhalt ihres Stockes sorgt. Als zentrale Bezugsfigur erfüllt die Zibilja somit die Funktion einer Priesterin, Chronistin und Weissagerin zugleich, was sie, auch in ihren eigenen Augen, nahezu unentbehrlich macht. Trotzdem ist es für sie üblich, nach ihrer Ausbildung bei einer älteren Zibilja zunächst auf Wanderschaft zu gehen, um den Wert der Sippengemeinschaft schätzen zu lernen. Dabei wird ihr oft eine Leibwächterin zur Seite gestellt, um ihre sichere Rückkehr zu gewährleisten, und auch eine Schlange als Gefährtin ist nicht untypisch. Schließlich wird neben Mokoscha vor allem Hesinde verehrt, die als Göttin des Wandels für das Gelingen des nomadischen Lebensstils und einen ununterbrochenen Warenfluss sorgen soll. Sollte eine Zibilja einmal langfristig ihrer Sippe den Rücken kehren, wurde sie vermutlich für ein schweres Verbrechen verbannt oder von einer Traumbotschaft in die Ferne berufen.



Professionen in der Übersicht

Professionen	Seite	AP-Wert
Zaubererprofessionen:		
Anach-Nûr (Ferkina-Besessener)	154	362 Abenteuerpunkte
Durro-Dûn (Gjalsker Tierkriegerin)	155	381 Abenteuerpunkte
Hadan-Harigasta (Zauberschmiedin der Fjarninger)	156	330 Abenteuerpunkte
Mudran'Nura (Trollzacker Elementmeisterin)	157	355 Abenteuerpunkte
Nipakau-kocan (Mohischer Geisterkrieger)	158	380 Abenteuerpunkte
Nuan (Nivesisches Wolfskind)	159	350 Abenteuerpunkte
Haindruidin	160	361 Abenteuerpunkte
Hüter der Kraft	161	376 Abenteuerpunkte
Konzildruide	162	286 Abenteuerpunkte
Mehrer der Macht	163	347 Abenteuerpunkte
Sumudiener	164	308 Abenteuerpunkte
Diener der Erdmutter	165	352 Abenteuerpunkte
Herr der Erde	166	356 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier der Bannakademie von Fasar	167	363 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier der Halle der Winde zu Olport	168	355 Abenteuerpunkte
Gildenlose Magierin der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak	169	369 Abenteuerpunkte
Gildenlose Magierin des Magierkollegs zu Honingen	170	266 Abenteuerpunkte
Gildenlose Magierin nach Halib abu'l Ketab	171	240 Abenteuerpunkte
Qabaloth der Nachtwinde	172	418 Abenteuerpunkte
Graumagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom	173	360 Abenteuerpunkte
Graumagier der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed	174	316 Abenteuerpunkte
Graumagier des Konzils der Elemente zu Drakonia	175	324 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Pentagramm-Akademie zu Rashdul	177	327 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Schule der Beherrschung zu Neersand	178	325 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Akademie zu Wagenhalt	179	398 Abenteuerpunkte
Rashduler Dämonologe	180	330 Abenteuerpunkte
Schwarzmagier nach Shanada von Ben-Oni	181	365 Abenteuerpunkte
Schwarzmagierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak	182	292 Abenteuerpunkte
Schwarzmagierin der Schule der variablen Form zu Mirham	183	341 Abenteuerpunkte
Weißmagier des Informations-Instituts zu Rommilys	184	332 Abenteuerpunkte
Weißmagierin der Anatomischen Akademie zu Vinsalt	185	345 Abenteuerpunkte
Weißmagierin der Halle der Metamorphosen zu Kuslik	186	272 Abenteuerpunkte
Zibilja	187	334 Abenteuerpunkte

KAPITEL 6: ARCHETYPEN



»Pe-ya, Pe-ya, weise Tapam-Wah. Ich komme zu dir, den weiten Weg von den Napewanha, um die Reise meiner Seele zu erfüllen. Wir Napewanha kennen nicht jedes Wort der Oijaniha, bitte verzeih mir, wenn ich nicht alles gut spreche.

Weise Tapam-Wah, höre, was ich zu berichten habe, bevor du mich zurück in meine Heimat schickst. Vor drei Monden schluckte ich Nipakau, bis mir der Körper schmerzte und ich Dinge sah, die weit fern sind. Ich werde Can-Can, die Hungrige, genannt. Lach' nicht über mich, Weise-die-mit-Nipakau-spricht, höre doch, hört, was ich sah. Durch viele Augen sah ich totes Land, auf dem nie mehr etwas wachsen kann. Menschen wurden wie Tiere, um sich in den Staub niederzuwerfen vor alten Satuul, die in der Erde ruhen, an jedem Ort, wo nichts mehr lebt. Ich sah sie durch die Nipakau, die zu mir kamen. Und ich fühlte sie auch, als ich die Hände auf den Boden legte, weit in der Ferne unter dem toten Land. Ich bin mit meiner Waffe gekommen, um die Menschen-die-wie-Tiere-werden, die Tapam-losen Halbmenschen, aufzuhalten, die die Satuul aufwecken wollen. Wie wir sprechen sie mit Nipakau, doch sie sind ohne Seele, wie alle Blassen außerhalb unserer Stammlande. Sie sind unwissend, wie Kinder, und glauben alles, was ihnen versprochen wird. Sie reden mit Satuul, die sich für Nipakau ausgeben. Sie glauben, was sie sagen, und sie werden kommen, um Takehe, die große Seelenspinnerin, die die Satuul unter die Erde trieb, zu töten. Du weißt von den Geschuppten, die mein Stamm bei Kara'iri'tir eingeschlossen hält. Doch du ahnst nicht, dass der Tod der Takehe auch sie bald befreien wird. Dann werden wir zwei Feinde haben: die-mit-vielen-Gliedern-aus-dem-toten-Land, und die-mit-Schuppen-aus-dem-Nass. Es wird ein Zeitalter der Kälte anbrechen, Tapam-Wah, wenn du mich nicht der Takehe dienen lässt, die einst ihre Schwestern niederwarf. Jene-die-Geister-in-sich-spiüren werden kommen und sie werden sehen, was ich gesehen habe, überall, denn alle sind von Nipakau umgeben, die ihnen flüstern. Nicht nur Nipakau-kocan sehen die Geister, weise Tapam-Wah, die Ahnen haben mir gezeigt, wie überall Jene-die-Flüstern-und-Versprechen Augen finden, die sehen, und Ohren, die hören. Doch anders als ich sind sie nicht bereit.«

—Initiationsbitte der Geisterkriegerin Can-Can vom Stamm der Napewanha an die Hochschamanin der Qijaniha, Wächterin des Heiligtums zu Kun-Kau-Peh der Spinnengöttin Takehe, 1037 BF

Auf den nachfolgenden Seiten sind acht spielfertige Archetypen aufgeführt. Sie alle wurden nach den Regeln der Heldenerschaffung auf dem Erfahrungsgrad **Erfahren** erstellt und ergänzen die zwölf Archetypen aus dem **Regelwerk**. Alle Archetypen wurden nach Professionen aus **Aventurische Magie III** erstellt, um die diversen Möglichkeiten magischer Helden aufzuzeigen. Unter den Helden befinden sich sowohl verschiedene Gildenmagier als auch Animisten, ein Druide und ein Geode, damit du aus einer abwechslungsreichen Mischung wählen kannst. Diesmal verbindet die Helden ein gemeinsames Schicksal rund um eine ausgestorben geglaubte vielbeinige Gefahr.



Der erzzwergische Diener der Erdmutter

»Ein Mindergeist in der Hand ist besser als ein Dschinn auf dem Baum ... oder so ähnlich.«

»Das ist unverantwortlich! Unerhört! Euer Tiergefährte ist verletzt und soll weiterkämpfen? Nur über meine Leiche!«

»Ich bin Euch hier her gefolgt, ja ... ja, doch ... ja, über das gesamte Gebirge. Mir ist nicht entgangen, dass ihr diese gemeine Schramme habt und ich habe genau die richtige Salbe dafür. Nun lauf doch nicht weg! Ich habe wirklich nur helfen wollen!«

Etwas stinkt hier, dachte sich Badrosch, als er zum vierten Mal seit seinem morgendlichen Erwachen den linken Zopf seines seidigen Schnauzers wieder neu zusammenband. Der rote Faden, der ihn an Ort und Stelle halten sollte, war schon seit dem letzten Treffen des Zirkels nicht erneuert worden, behielt aber trotz allem seine strahlende Farbe. Rot war Badroschs Lieblingsfarbe, denn sie erinnerte ihn stets an die Wärme seiner kleinen Gefährtin, die gerade ruhig gluckend in einer Flasche von seinem Gürtel hing. Während sich Badrosch, das runde Glas tätschelnd, durch die tiefhängenden Äste schob, kitzelte seine Nase bereits in Ankündigung des Gesuchten. Wahrlich, da stank etwas und lag bewusstlos,

mit einem Bein in einen Fuchsbau eingebrochen, auf einer Lichtung zwischen den Pappeln. Oft hatte Badrosch sich die Einsamkeit mit einem kleinen Spiel vertrieben, das er „Hasch das Rot“ getauft hatte. Heute hätte er gewonnen, doch es bestand kein Grund zur Freude. Zunächst war da der Fuchs, der in einer niedlichen Mischung aus Keuchen und Knurren im Unterholz verschwand. Schon besorgt weiter die Szenerie absuchend, versprach Badrosch still in Richtung der fast verschwundenen Schwanzspitze den Baueingang zu richten, wenn der Bär im Raum beseitigt war. Denn wahrlich, da steckte etwas Großes, überraschenderweise ebenfalls Rotes, im Heim des kleinen Phexensdieners und dünstete den Gestank des Todes aus. „Wer hat dir das angetan, mein Freund?“ brachte Badrosch noch hervor, bevor er mit schwerem Herzen an der Seite des Bären niedersank und seine Hände auf den zerschlissenen Rumpf des Tieres legte. Ohne Rücksicht auf das Blut, das in seine sandfarbene Robe einsog, versuchte er einen Atem zu erfühlen, immer darauf bedacht keine der Wunden zu berühren, die er auf den ersten Blick als Klauenrisse erkannte. Bald verlor Badrosch die Hoffnung, als er behutsam die größte Wunde in Augenschein nahm und beim Versuch, Laub und Pappelblüten aus der noch blutenden Öffnung zu entfernen, scheinbar den gesamten Hautlappen samt Fell abheben konnte, als sei er gar kein Teil des Körpers. Von Mitleid übermannt musste er sich kurz abwenden, um Übelkeit und Tränen zurückzuhalten. Wie als Reaktion auf Badroschs Kummer rüttelte etwas an seinem Gürtel, und das Ticken winziger Hände glättete für einen Moment die Furchen auf seiner Stirn. Behutsam führte der Zwerg seine Hände zu den Lederriemen, die Organas Temperament verkorkt halten sollten. Nicht ohne sich zu verbrennen, balancierte er die Glasflasche zwischen zwei nackten Fingern am Flaschenhals, während er mit seinem Ellbogen rasch eine kleine Erdmulde in den Boden drückte und die Flasche darin zum Stehen brachte. Sofort begann die bläuliche Flüssigkeit im Inneren zu blubbern, und Organas Händchen drückten aus der Flasche den Kork nach oben, bis er mit einem feuchten Plop an der Seite des Bären landete. Bei diesem kleinen Schauspiel konnte sich Badrosch nie beherrschen, und auch diesmal verengten sich seine Augen, als er trotz der tragischen Situation ein ehrliches Lachen aus seiner Brust entließ. Sein Lieblingsteil der Vorführung stand noch bevor, also setzte er sich, eine Hand beruhigend im dichten Fell des Tieres vergraben, bequemer hin und kramte mit der anderen nach einem Kräuterbündel in seiner Tasche. In der Mulde zuckte und blubberte das Glas, bis schließlich in einem Stoß heißes Wasser und Dampf aus der Öffnung schossen und Badrosch unwillkürlich zurückzucken ließen. Einmal an der Luft zog sich der Elementar zusammen, und heiße Wassertröpfchen flogen ringsumher, sodass Badrosch nur im letzten Moment seine Robe schützend über das Tier halten konnte, das nun wirklich schon genug Schinderei ertragen hatte. Am Ende des Tänzchens war das Wasser ganz zu Dampf geworden und





Badrosch weitete gespannt die Augen. Schon entzündete sich die Luft, und der Dampf schien aus sich selbst heraus ein Flämmchen zu nähren, das nach und nach rot flackernd ein kleines Mündchen öffnete und flammende Fäustchen erhob. Konzentriert führte Badrosch die Hand zur nun leeren Flasche und stopfte mit einem Finger einige Blätter aus seinem Kräuterbündel hinein, erfreut, dass er diesmal sogar schaffte, ohne sich am noch heißen Rand zu verbrennen. „Wie gut, dass wenigstens du nie die Hoffnung verlierst, meine Freundin. Nun lass uns dem armen Burschen helfen, ich habe so ein Gefühl, dass er sich ein paar belehrende Worte verdient hat“, sprach Badrosch zu Organa, deren Grinsen sofort ihren Flammenkörper in der Mitte teilte, sodass die untere Hälfte als Wasser zurück ins Fläschchen plumpste, während die obere sich auflodernd von außen um das Glas legte. Nach wenigen Momenten stieg der süßlich-bittere Geruch des Suds auf und Badrosch stupste das Fläschchen mit einer robenumwickelten Hand um, sodass sich eine dickflüssige braune Paste auf dem Waldboden ausbreitete. Nun nahm Badrosch auch die andere Hand vom bewussten Bären und griff beherzt in die Lache, um die Medizin zu den Wunden des Tieres zu schaufeln, als das ganze Fell vor seinen ungläubigen Augen seitlich zu Boden rutschte. Grotesk und offenbar alles andere als dankbar erhob sich vor den Augen Badroschs ein nackter Bär, dessen zahlreiche offenen Wunden nun noch deutlicher hervortraten. Als wäre die plötzliche Felllosigkeit der Kreatur nicht schockierend genug gewesen, fing der Geschundene an zu pulsieren und sich zu verformen, wobei er gurgelnde Geräusche ausstieß, die Badrosch Gänsehaut über die Arme jagten. Auf einmal stand da ein Mann, Vergeltungssucht in seinen Augen. Ein Blick zu Organa verriet Badrosch, dass er eine Verräterin beschworen hatte, da sie ihm nur als bibbernde Pfütze zurückfunkelte. *Ich werde es mit Vernunft versuchen*, dachte Badrosch und wischte sich den Schweiß von der Stirn.

Der Held im Spiel

Der Geode ist ein Wanderer, der sich für ein Leben entschieden hat, das nicht viel mit dem anderer Zwerge gemein hat. Als Diener der Erdmutter steht er der Natur und dem Leben nahe und versucht mit seinen Zauberkraften Tier, Mensch und Zwerg zu helfen – bisweilen gar Elfen. Seine magischen Kräfte zielen auf den Elementarismus und die Heilzauberei ab, und er kann dadurch ein wertvoller Verbündeter sein, wenn es gegen finstere magische Mächte oder Schänder wider die Natur geht. Üblicherweise ist er ein Einzelgänger, aber dies ist nicht immer so. Da er von anderen Zwergen gemieden wird, hat er sich oft für ein Leben in Einsamkeit entschieden, in einer Heldengruppe mag er aber neue Freunde finden, die er bald nicht mehr missen möchte. Wer einen axtschwingenden und kettenhemdtragenden Zwerg erwartet, wird von einem Geoden enttäuscht sein. Selbst die Gier nach Gold ist ihm fremd. Dafür setzte er sich für jeden ein, den er mag, und ist bereit, sein eigenes Leben zu opfern, um das seiner Freunde zu retten.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (heimatlicher Stollen), Tradition (Geoden), Bindung des Rings, Diener der Erdmutter

Sprachen: Rogolan III, Garethi II

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zeichnen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 3, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 6

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 7, Kriegskunst 0, Magiekunde 5, Mechanik 2, Rechnen 2, Rechtskunde 1, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 6, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Hundedekes; Eins mit der Natur 4, Elementarer Diener 5, Ignifaxius 6, Flammenwand 5, Große Verwirrung 4, Manifesto 10, Tiergedanken (Elfen) 6

Ausrüstung: Dolch aus Feuerstein, Donf (7), Gulmond (4), Flasche mit Korken, Heiltrank (QS 4), Ledergürtel, Kleidung (normal), Proviant für 3 Tage, Lebensring, Umhängetasche, Wirselskraut (6) 8 Dukaten, 6 Silbertaler, (in Edelsteinen)

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	10
GE	10
KO	12
KK	12

LeP	32
AsP	34
KaP	–
GS	6
INI	12
SK	3
ZK	2
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Zwerg

Kultur: Erzzwerge

Profession: Diener der Erdmutter

Erfahrungsgrad: erfahren

Das nivesische Wolfskind

»Ihr riecht gut, Fremde, oder habt ihr da etwas zum Essen in der Tasche?«

»Awooo. Hehe. Ich mache nur Spaß, natürlich verstehe ich dich, Dummkopf.«

»Habt ihr einen Fetzen davon dabei? Dann immer meiner Nase nach!«

Neli blickte zurück, doch die anderen waren schon lange nicht mehr zu sehen. Wieder hatte es zu schneien begonnen, sodass sich allmählich eine Eisschicht auf ihrem fellbesäumten Umhang ansammelte, abwechselnd von ihrem heißen Atem angetaut und wieder vom schneidenden Wind gefroren. Mit einem Blick über die Schulter vergewisserte sie sich, dass der Niederschlag ihre Fußspuren nicht allzu schnell auffüllen würde. Sicherlich würde sie auch ohne deren Weisung den Rückweg finden. Ob sie sich allerdings auf die Nasen ihrer Geschwister verlassen wollte, falls sie irgendwo verschüttet lag, war eine andere Frage. Nach kurzem Abwägen wurde Neli jäh aus ihren Gedanken gerissen, als der

Ton erneut vom Wind über die Schneewehen getrieben wurde, der ihr Herz fort von der Siedlung ihrer Sippe geführt hatte. Dieser Laut – er war so seltsam, so wider-natürlich, dass er jeder Beschreibung spottete.

Mit der Hand am Heft ihres Langdolches beugte sich Neli zu Boden, um noch einmal Witterung aufzunehmen. Selbst in dieser Eiskälte, die alle Gerüche dämpfte, ließ sich doch gewöhnlich etwas aus dem Wind heraus-schmecken. Nur ein winziger Glimmer des Lebens, das geringste Bisschen Wärme, müsste auf den Schneewogen zu ihr herüber gleiten, dann könnte sie das Ding finden,

das hier so gar nicht hingehörte. Mit der Nase im Schnee erblühte hinter ihren Augen die Vision einer Welt, die ihr die sanften grünen Sprösslinge und den Lauf der Rinnsale nachzeichnete, deren erdige Aromen unter der Eisschicht vor dem Blick verborgen lagen. Von der Quelle des Geräuschs allerdings war keine Spur zu finden, denn Neli war sich fast sicher, dass weder Pflanze noch Erde sein Ursprung sein konnten. Sie lag jedoch falsch, wie sich nach einigen Augenblicken herausstellte, die sie regungslos im unerbittlichen Schnee kauern verbracht hatte. Ein kaum wahrnehmbares Grollen schien mit feinsten Erschütterungen den Grund aufzulockern, denn der Geruch von Erde wurde mit einem Mal stärker, so als seien die gefrorenen Erdschichten angebrochen, um zaghaft ihr Inneres freizugeben. Zu sehen war noch immer nichts Ungewöhnliches, doch das kümmerte Neli nicht, die schon früh gelernt hatte, dass die Sicht der mit Abstand unzuverlässigste aller Sinne war. Beunruhigend war allerdings, dass das Grollen tatsächlich Ursprung des Wandels zu sein schien und nicht dessen Beiwerk. So nah an der Entdeckung des Geheimnisses, welches Neli immerhin seit vollen zwei Tagen beschäftigte, spürte sie ein vertrautes Kribbeln in sich aufstei-

gen. Sie hätte kurz meditieren können, um es aus ihrer Mitte zu vertreiben, entschloss sich jedoch es in Empfang zu nehmen, da sie in den nächsten Tagen mit keinem größeren Abenteuer rechnete, als dieser Ton versprach, der sich als Grollen durch den Boden kämpfte. Rasch warf sie also Köcherharnisch und Fellumhang zur Seite und schaffte es gerade noch so, das zweite Bein aus der Hose zu bekommen, bevor ihre Hand den Stoff nicht mehr halten konnte. Etwas ungelenk, aber ohne ihre Kleidung zu beschädigen, kippte Neli seitlich zu Boden und rappelte sich mithilfe ihrer vier Pfoten wieder auf. Die karge Welt aus Weiß und Schnee hatte einen bläulichen Filter erhalten, der Neli selbst nach Jahren noch im ersten Augenblick verwirrte, bevor sie sich wieder an ihre Wolfsaugen gewöhnt hatte. Ein Gestank wie von vergorenen Misthaufen attackierte ihre Nase, und sie schüttelte instinktiv ihr Fell. Völlig ungläubig über die Unzulänglichkeit ihrer menschlichen Sinne rannte sie los. Diesmal würde ihr das Ding nicht entkommen, denn nun war sie schneller und ihre Sinne auf Jagd eingestellt. Zu aufgeregt, um den sanften Erschütterungen nachzuforschen, verließ sich Neli wieder voll und ganz auf ihre Nase, die sie näher und näher zum Ursprung des Totengestanks vorstoßen ließ. Am Rande eines zugefrorenen Sees blieb Neli schließlich stehen, um endlich einmal tief durchzuatmen, denn der Gestank, der ihr auf dem Weg die Brust zugeschnürt hatte, schien abzunehmen, je weiter sie sich vom festen Erdreich entfernte. Auch alle Anzeichen des Lebens waren aus der Landschaft gewichen und mit einem Mal wirkte die Welt unwirklich rein. Wo eine geschickte Jägerin wie Neli gewöhnlich hier und da die verräterischen Spuren kleinster Kreaturen vernehmen konnte,





war weit und breit nur unberührter Schnee. Trotz der Magie, die Neli vor dem Hauch der Kälte schützte, musste ihre Seele frösteln, und Geschichten vom Blauen See kamen ihr in Erinnerung, die von Tungavik erzählen, der mit vielen Zungen hascht. Fast hatte sie sich selbst davon überzeugt umzukehren, als doch der Ton wiederkehrte, der ihre Neugier geweckt hatte. Diesmal war er nicht von sich reibenden Erdschichten verzerrt und drang mit klarem Verlangen an die Eiswüste. Mit Tippelschritten bewegte Neli die Pfoten übers Eis, bis sie in der Mitte des Sees über dem Ding stand. Und als es sie sah, ließ es seine Beine kreischend und surrend von unten gegen das Eis hämmern. Sofort sprang Neli zur Seite und schlitterte einige Schritt weit davon, doch ihr war nicht entgangen, dass das Ding kaum eine Erschütterung verursacht hatte. Offenbar war das Eis so dick, dass es sich nicht ohne Hilfe befreien konnte. *Ein schlechter Tag für dich, du Ding*, dachte Neli. *Ich bin nämlich nicht wahnsinnig*. Als hätte das Wesen Nelis Gedanken gehört, drehte es seinen Körper in einer Schraube nach unten und sank hinab. Zumindest erschien es so, da der nur schattenhaft auszumachender Körper lange sank, und Neli kauerte sich furchtvoll zusammen, hätte sie doch schwören können, mehr als dreißig gigantische Beinpaare wären unter ihr davon geglitten. Das Klackern und Reiben der unzähligen Glieder floss in einen Rhythmus zusammen, den Neli nur als Kriegsmarsch verstehen konnte. So rannte und rannte sie, bis sie, noch halb im Flug zwischen zwei Sprüngen, den Eingang zum Tunnel sah, dessen Gestank sie zum See geführt hatte. Die Magie riss ihre Glieder nach vorne, bis ihre Augen nicht mehr folgen konnten, und sie war dankbar, dankbar, dankbar für ihre Gabe, denn sie hatte die Wahnsinnigen gesehen, die dem Ton nicht widerstanden hatten.

Die Heldin im Spiel

Das nivesische Wolfskind wird von ihrem Volk als Auserwählte betrachtet und genießt Respekt und bewundernde Furcht. Sie ist in der Lage, sich in einen Wolf zu verwandeln und dadurch ihrer Sippe als gnadenlose Jägerin mit feiner Spürnase zu dienen. Obwohl die Nivesen kein kriegerisches Volk sind, ist das Wolfskind doch so etwas wie die Beschützerin der Sippe. Sie hält Ausschau nach Feinden, die den Frieden bedrohen oder Karene jagen, sie verteidigt im Notfall die Sippenmitglieder mit Speer oder Reißzähnen und sorgt bei einer Hungersnot für Beute.

In die Ferne mag es ein Wolfskind ziehen, weil es neugierig ist und seine Erfahrungen jenseits der eigenen Jagdgründe machen will. Es wird sich nicht leicht mit anderen Kulturen tun, da das Leben in einer nivesischen Sippe, noch dazu als Gestaltswandlerin, nicht viel mit dem Leben in einer mittelreichischen, bornischen oder gar horasischen Stadt gemein hat. Dennoch wird das Wolfskind eine treue Gefährtin sein, wenn es andere Helden erst einmal als neue Sippe betrachtet, für die es sich ebenso einsetzt wie für ihre Geburtssippe.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Heimatsdorf), Tradition (Animisten), Bindung der Waffe

Sprachen: Nujuka III, Garethi II, Goblinisch I

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 11 (FK 13), Wurf Waffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zeichnen 0, Einschüchtern 3, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0

Natur: Fährtensuchen 8, Fesseln 0, Fischen & Angeln 3, Orientierung 7, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 7, Wildnisleben 8

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 1, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 6

Zauber/Magische Handlungen: Trocken; Zauber: Adlauge 6, Axxeleratus 4, Firnlauf 5; Animistenkräfte: Großer Sprung 4, Immunität gegen Kälte 6, Talentverbesserung 5, Unerschöpflich 5

Ausrüstung: Fellkleidung, Kleidung (normal)Langbogen, Langdolch, Köcher, Nivesischer Wolfsspeer, Wildnispaket, Pfeile (3), 28 Dukaten, 3 Heller (in Pelzen)

MU	14
KL	10
IN	14
CH	11
FF	14
GE	14
KO	12
KK	11

LeP	29
AsP	34
KaP	–
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Nivesin)

Kultur: Nivesen

Profession: Nivesisches Wolfskind

Erfahrungsgrad: erfahren

Der Gjalsker Bärentierkrieger

»...rrrrrh. Honig...«

»Er sagt, sie haben das Dorf angegriffen, weil ihr in ihrem Revier jagt. Außerdem erwähnt er etwas von Abfall im Fluss. Vater, wie kann ich bei den Verhandlungen auf der Seite meines Menschenstammes stehen, wenn ihr den Lebensraum meiner Tierfamilie schändet?«

»Ihr wollt meinen Trick sehen? Sagt nicht, ich hätte euch nicht gewarnt, wenn ihr kotzen müsst!«

Durch einen allumfassenden Schmerz an seinen Körper erinnert, stieg Dharwads Bewusstsein zurück aus der traumlosen Einöde der Ohnmacht, die ihn zu Boden gerissen hatte. An seiner Schulter glaubte er noch fast die Berührung zu spüren, die ihn sanft zurück in die Realität geführt hatte. Ein Blick hinab an seinem Körper erzählte ihm in einem Muster aus roten Schnitten und Rissen die Geschichte eines guten Kampfes, die, wenn es nach Dharwad ging, so bald wie möglich nach einer Fortsetzung verlangte. Zunächst jedoch galt es, sich um den prachtbärtigen Alten zu kümmern, der wie ein junges Reh in den Büschen zu seiner Rechten kauerte und ihn offenbar während seiner Bewusstlosigkeit beäugte hatte. Dharwad beugte sich herab, um nach seinem

Bärenumhang zu greifen, und spürte, wie eine Wunde auf seinem Rücken wieder aufriss. Das tiefe Grunzen, dass er dabei von sich gab, lockte den kleinen Bärtigen unerwartet aus dem Busch. Dharwad fuhr irritiert damit fort sich das Fell über den Rücken zu werfen, obwohl besudelter Pelz in offenen Schnitten sicher nicht die beste Idee war. Da stand der Zwerg bereits vor ihm und fing mit seiner Predigt an. „Werter Großling, ich muss darauf bestehen, dass diese Verletzungen behandelt werden, gleich welch’ selbstzerstörerischer Ruhm euch in den Wäldern erwarten mag!“ Dharwad konnte sich eines genervten Schnaubens nicht erwehren. Am Himmel stand die Sonne bereits wesentlich tiefer als er befürchtet hatte. Je wacher er wurde, desto intensiver wurde das müde Brennen in seinen Armen, welches ihn zudem daran erinnerte, dass er sein Schwert irgendwo verloren hatte. „Mutig von dir, hier draußen Geschäfte machen zu wollen, Zwerg.“, erwiderte er schließlich mit einem Seitenblick an den seltsam besorgt dreinblickenden Mann. „Und wo ist deine Rüstung? Seid ihr kleinen Leute nicht Schmiede?“ Irgendwie wirkte das Gesicht des Zwerges unzufrieden, dachte sich Dharwad, entschied jedoch, dass ihn die Antwort weniger interessierte als die Chance, seine Beute wiederzufinden. Ohne den zweiten Teil der Predigt des Zwergs abzuwarten, schritt er also in entgegengesetzter Richtung drauf los, wo er an halb umgerissenen Bäumen den Fluchtweg des Ungeheuers erkennen konnte. Schwarz, glatt und baumhoch glitt für einen Moment das Abbild des Ungeheuers in seinen Erinnerungen vorüber, als klebrige Hände Dharwad rechts und links an den Oberarmen packten und herumzureißen versuchten. Nur einen Moment brauchte Dharwad seine Muskeln anzuspannen, da verlor der Zwerg auch schon den Halt und bereute sicher bitterlich die törichte Entscheidung, einen Gjalsker Tierkrieger angegriffen zu haben. Nun auf Kampf eingestellt, setzte Dharwads Verstand die Erinnerungen an den Zwerg zusammen. *Ein Stoffgewand statt Rüstung, eine feige Abneigung gegen den ruhmreichen Kampf, jämmerliche Sorge über ein paar Kratzer – er muss einer von den zwergischen Zauberern sein!* Eine Hand fand den Kragen des wunderlichen Zwergs, die andere warf rasch sein Bärenfell über dessen Haupt, worauf der Zauberer mit gurgelnden Geräuschen reagierte. „Dir gefällt das Aroma des Krieges wohl nicht“, lachte Dharwad. „Ich muss dich enttäuschen Gnom, ich weiß, wie Magie funktioniert. Kein Starren und kein Gerede mehr. Und Hände dorthin, wo ich sie sehe.“ Ein kräftiger Stoß beförderte den Zwergenzauberer zu Boden, wo dieser zu einem kleinen Bündel zusammensank und, vorsichtig darauf achtend, dass das Fell nicht wegrutschte, die Hände hob. Mit zwei Fingern forschte der Bärenkrieger dem klebrigen Zeug nach, das der Zwerg bei der lächerlichen Aktion auf ihm verteilt hatte, und kam zum Schluss, dass die braune, nach Kräutern duftende Paste ungefährlich ist. Ein Geschmackstest bestätigte seine Vermutung. Vorerst. „Durro-Dûn?“, begann der Zwerg, dieses Mal auf Gjalskisch, was Dharwad überraschte. Nach einer langen Pause seufzte Dharwad, was prompt als Einladung aufgefasst wurde. „Werter Bärenkrieger, mein Name ist





Badrosch Sohn des Bengatil und Ihr ringt wohl, entgegen meiner Annahme, nicht mit dem Tode. Vergebt mir also meine Aufdringlichkeit. Ich wollte Euch im Übrigen nichts verkaufen, nur helfen. Aber überdenkt noch einmal, ob Ihr diesem Insekt nachjagen wollt. Selbst ein solches Wesen trägt seinen Teil zum natürlichen Gleichgewicht bei.“ Ein kräftiger Ruck befreite den Oberkörper des Zauberers vom Bärenfell wieder, sodass Dharwad es wagen konnte, Badrosch noch einmal richtig zu mustern. Kurz verharrte sein Blick dabei auf der bläulichen Flasche, die am Gürtel des Zwerges hing, wo er einen Zauberstab vermutet hätte. „Badrosch. Ich dachte ihr Gnome seid intelligent. Spinnen sind keine Insekten. Mich interessiert eher, woher du weißt, was ich jage.“ Aus verengten Augen sah er den Zwerg, der sich hoffentlich für sein Plappermaul schämte, auf der Stelle wackeln. „Ihr könnt Gedankenbilder sehen. Frech. Und mutig.“ Bemerkte Dharwad und nickte Badrosch anerkennend zu. „Calyach'an Mochûla. Ihr würdet sie Mutter der Dämonen nennen, Zwerg. Ihre acht Beine wurden gebunden, damit sie kein Leid mehr bringen kann. Sie sendet ihre Kinder aus, um sich an meinem Volk zu rächen. So sagt es die Legende. Und ich fand sie.“ Beschwichtigend die Hände erhoben, rappelte sich Badrosch wieder vom Boden auf. „Dann kann ich euch wohl nicht aufhalten.“ Zufrieden mit der Vernunft des Zwerges, blickte Dharwad gerade im richtigen Moment auf, um sein verlorenes Schwert in den letzten Lichtstrahlen der Abendsonne funkeln zu sehen, die gerade hinter den Gipfeln der kahlen Berge verschwand. „Ich fürchte, selbst für mich sind zu viele dieser Kreaturen dort oben verschanzt. Du willst mich sicher begleiten, mit deinem Ôdun da am Gürtel. Immerhin könnte ich sonst sterben. Was natürlich deine Schuld wäre“, grinste Dharwad zu Badrosch hinüber, als er sein Schwert aus dem Spinnenbein zog. „Selbstredend werter Durro-Dûn“, antwortete der Zwerg und stieß ein lautloses Gebet zu Angrosch und den Elementen aus.

Der Held im Spiel

Der Gjalsker Tierkrieger verkörpert sein *Odûn*, den Tiergeist, mit dem er seit seiner ersten Queste in der Geisterwelt verbunden ist. Ein Bärentierkrieger ist ein Koloss, dessen mutiges Herz am rechten Fleck ist und der sich für die Belange seines *Haerad*, seiner Sippe, einsetzt. Obwohl er seine Familie und seine Freunde liebt, ist er dennoch ein Einzelgänger, der gerne in der Wildnis lebt und seine Ruhe hat.

Im Kampf setzt ein Bärentierkrieger auf seine Kraft und kann mit seinem Barbarenschwert fast alles zerhacken, was in seine Nähe kommt. Zunächst reagiert er bedacht, aber wenn er gereizt wird, eine Freundin in Gefahr schwebt oder sich die Lage verschlechtert, kommt sein Jähzorn in Wallung, und er wird zu einem regelrechten Wüterich, der seine magischen Kräfte dazu einsetzt, den Kampf zu entscheiden. Obwohl Gjalsker nur selten ihr Land verlassen, kann der Tierkrieger dazu gezwungen sein, vielleicht, weil eine Traumvision ihn nach Süden führte oder eine Gefahr gebannt werden muss. Trotz seiner teilweise gänzlich anderen Sicht auf die Welt, die kaum mit der eines Mittelländers oder Tulamiden vergleichbar ist, wird der Gjalsker schnell neue Freunde finden, da er aufgeschlossen und tolerant ist.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Zauberer

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Haerad), Tradition (Animisten), Bindung der Waffe

Sprachen: Gjalskisch III, Garethi I, Oloarkh I

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 11 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 11 (FK 11)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 5, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0

Natur: Fähr tensuchen 6, Fesseln 0, Fischen & Angeln 3, Orientierung 5, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 6, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 2, Kriegskunst 0, Magiekunde 2, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 0

Zauber/Magische Handlungen: Handwärmer; Zauber: Attributo (Konstitution) 5, Exposami 6, Lunge des Leviatan 5; Animistenkräfte: Großer Sprung 4, Immunität gegen Kälte 4, Patronruf 6, Talentverbesserung 5

Ausrüstung: Bakka, Barbarenschwert, Fellumhang, Fellkleidung, Köcher, Ledergürtel, Rock, Wildnispaket, Wurf speer (3), 25 Dukaten, 5 Heller (in Pelzen)

MU	14
KL	10
IN	14
CH	10
FF	10
GE	14
KO	14
KK	14

LeP	33
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	2
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Thorwaler)

Kultur: Gjalsker

Profession: Gjalsker Tierkrieger

Erfahrungsgrad: erfahren

Der Brabaker Magier

»Es lebt! Es leeeeeeebt!«

»Geht mir lieber nicht noch länger auf die Nerven, es sei denn ihr bevorzugt es, meiner Wichtigkeit künftig von jenseits des Schleiers aus zu dienen.«

»Ich sehe du starrst meinen Dämonling an. Du gefällst ihm nicht. Und mir gefällst du auch nicht.«

„Magnus“, das klingt wie Magus, dachte Magnus, als er seinen Namen unter den Brief setzte. Seine Eltern hatten das bestimmt sehr lustig gefunden. Er notierte sich sogleich eine Erinnerung, bei der nächsten Toteninvokation endlich einmal nachzufragen, was sich die beiden eigentlich dabei gedacht hatten, ihn schon als Säugling an die Dunkle Halle der Geister zu Brabak zu verkaufen. Seit Stunden haderte er mit den Formulierungen an seine Brieffreundin Taliha, die am Konzil der Elemente zu Drakonia die Elementarmagie studierte. Ein wenig, weil er sie beeindrucken wollte, hauptsächlich aber, weil das Paket sich seiner akademischen Fassungskraft



beharrlich entzog. Jenes Paket, das er bisher nicht einmal zu öffnen wagte, obwohl er die qualvollen Monde des Wartens gefühlt nur geradeso überlebt hatte. Jenes Paket, dessen Inhalt eine Tür aufstieß, die Fäden des Schicksals in alle Himmelsrichtungen auszurollen vermochte. Seit er seinen Abschluss an der Akademie erworben hatte, war Magnus als Medium durch die schicken Lokalitäten der Stadt gezogen, in denen sich die Kinder reicher Händler zur Pflege ihrer Verschwendungssucht versammelten. Jeder verdiente Heller war direkt in Impras Nest verstaubt worden, wo Magnus seine wertvollsten Besitztümer von dem kleinen Dämonling bewachen ließ. Um einen anderen Magier am Stehlen zu hindern, reichte dies gewiss nicht aus, doch verirrt sich ohnehin nur abgehalfterte Taschendiebe in diese dreckige Gegend der Stadt, die sich sehr wohl die Hose versauten, wenn sie dämonischen Präsenzen gegenüberstanden. Nun endlich hatte er das letzte Siebel seiner Ersparnisse gegen das Paket tauschen können, welches ihm die Zukunft bescheren würde, die er verdient hatte. Ein Leben in Reichtum, in Macht, und keine Schuldeneintreiber mehr, die ihm mit dem Mord an Impras drohten. Gewiss, Dämonen starben nie wirklich, doch die Wahrscheinlichkeit, zwei Mal ein und denselben beschwören zu können, war gering. Geringer gar, als nach einem ausgekosteten Leben noch Eintritt in die Hallen Borons gewährt zu bekommen, wo man gewöhnliche Haustiere hoffentlich wiedertraf. Ganz typisch für ein Studium in Brabak waren die ersten sechs Siebel seines Goldvorrates für die Nutzungserlaubnis der interessanten Teile der Akademiebibliothek draufgegangen. Denn dort war das Manuskript vergessen worden, welches nicht weniger als all seine Probleme lösen würde. Und nun hatte er es vernichtet, sodass nur er und Taliha je von ihrem Geheimnis erfahren würden. Wo einst in der Wüste Khôm ein Königreich der Echten gelegen hatte, bevor die Lang- und Kurzlebigen zu ihren Äonen der Herrschaft gelangten waren, war ein Grundstein verborgen, der noch älter und noch mächtiger war, als die Geschuppten sich hätten vorstellen können. Keiner seiner Dozenten hatte Magnus Interesse für beachtenswert gehalten, da ihre Forschungen, soweit er wusste, stets mit dem Äon der Echten ihren Nullpunkt setzten. Taliha jedoch verstand ihn, und sie wusste von Ausgrabungsarbeiten in Drakonia zu berichten, die langsam Relikte eben jenes rätselhaften Zeitalters zu Tage förderten. Tagtäglich war Magnus als Eleve von einem Gestank der Verwesung begleitet worden, als er von seinen Seminaren in Nekromantie nach Hause trottete. Faulige Flüssigkeiten waren im Laufe der Jahre überall in Holz und Stoff eingesunken und machten sein Heim zu einem Ort, den selbst ein Brabaker Schwarzmagier nur schwer ertragen konnte. All das verlangte nach einer Veränderung. Statt mit vergammeltem Fleisch zu hantieren, sollten Magister würdevoll unter den Normalsterblichen schreiten, wenn das mit der Magokratie je etwas



werden sollte. Impra hatte wohl schon Schlimmeres gesehen, wie Magnus oftmals erheitert feststellte. Statt sich mit den Sorgen der Gelehrten herumschlagen zu müssen, lag er mit dem Gesicht nach unten einfach auf dem Boden in seiner Starre, die Dämonen wohl anstatt des Schlafes wählten, wenn ihnen die Existenz zur Last wurde. Von dem schmerzvollen Unterschied zwischen Sein und Könnte beflügelt erhob sich Magnus endlich von seinem Schreibtisch, um Mishkaras Lade zu öffnen. Seine arkane Analyse hatte im Inneren nichts Magisches identifizieren können, wobei er sich in jeder anderen Situation nicht auf eine erste Meinung verlassen hätte. Doch fast gegen seinen Willen griffen Magnus Hände bereits zum Papier und legten eine Holzkiste frei, die wiederum ein Nest aus getrockneten Sträuchern beherbergte. Und darauf lag ein Kopf, der, wäre er nicht körperlos gewesen, gewiss noch für lebendig hätte gehalten werden können. Auf der Länge seines Unterarmes vereinte die Kreatur gleich drei Paare zackenbewährter Mandibeln und vier gigantische Augen, deren Netzzellen so groß waren, dass Magnus seine Fingerspitze darin versenken konnte. Der Panzer war noch hart, als wäre das Wesen erst vor Momenten enthauptet worden und weder Geruch noch Körperflüssigkeiten besudelten seine tödliche Eleganz. *Auf dem Rücken einer solchen Bestie reitend sollten wir Magister unser Imperium der Magie aufbauen*, dachte sich Magnus. Nach all den Jahrhunderten, die das Insekt vermutlich unter dem Sand gelegen hatte, bis es für Magnus exhumiert wurde, war es noch immer wie unangetastet. Es fehlte nur am Hunger des Unlebens, um es wieder zur Bewegung zu motivieren. Damit konnte er dienen.

Der Held im Spiel

Viele falsche Behauptungen kursieren über Brabaker Magier. Gewiss sind viele Zauberer der Dunklen Halle der Geister mysteriöse und zutiefst skrupellose Gestalten. Als Totenbeschwörer haben sie sich Wissenschaften zugewandt, die anderorts als widernatürlich, götterlästerlich und verboten gelten. Viele Brabaker haben sich in der Tat schon finsternen Zielen gewidmet, einige von ihnen sich gar Borbarad, dem Dämonenmeister, oder seinen Erben angeschlossen. Dennoch kann auch der Dunklen Halle der Geister ein Held entwachsen. Zuallererst betrachtet sich der Brabaker Magier als Gelehrter. Sein Forschungsschwerpunkt ist aber nun mal der Tod. Es mag ihn aus verschiedenen Gründen in die Ferne ziehen, vor allem seine Magierneugier und Exkursionen zu den Geheimnissen der Vergangenheit sind ein guter Grund. Er mag bei anderen Helden zunächst auf Misstrauen oder gar Ablehnung stoßen, aber wenn man ihn besser kennenlernt, mag man erkennen, dass er nicht einfach nur ein böser Schurke ist, sondern in ihm ein Mensch mit eigenen Zielen und Bedürfnissen steckt.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Bindung des Schwerts, Bindung des Stabes, Scholar der Dunklen Halle zu Brabak, Ortskenntnis (Brabak), Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Garethi III, Tulamidya II, Bosparrano I, Zhayad II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Zhayad Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 3), Stangenwaffen 8 (AT 10 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 0, Tasschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 9

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 1, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 2, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 6, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 5, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 5, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 6, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Dämonling; Geistessenz 10, Geister ruf 6, Heptagramma 4, Horriphobus 5, Nekropathia 5, Skelettarius 6, Totes handle 5

Ausrüstung: Bannschwert (mittel), Magierrobe, Magierstab (lang), Federkiel, Federmesser, Kleidung (normal), Ledergürtel, Stadtpaket, 5 Dukaten, 3 Silbertaler

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	12
GE	13
KO	9
KK	10

LeP	23
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	2
ZK	0
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Südaventurier

Profession: Schwarzmagier der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Olporter Magierin

»Hach. Wenn ich die Seeluft in meinen Lungen spüre, habe ich die stickige Bibliothek zum Glück gleich wieder vergessen.«

»Selbst, wenn Efferd mir einmal nicht den Wind schenkt, den ich brauche, ist Hesinde mit mir und Wind weht durch meine Hand.«

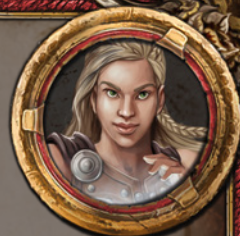
»Warum hältst du dich für etwas Besseres, Magier? Ich sehe doch, wie du vor meiner Mannschaft die Nase rümpfst. Aber wer hat dieses Schiff gebaut, wer treibt es an, wer versorgt dich mit Al? Wir alle tragen unseren Teil bei. Allein sind auch wir Magier angeschissen.«

Erfüllt von Reue kauerte Kalla in ihrer Hängematte, deren gemächliches Hin- und Herschwingen ihre Grübeleien über Schicksal und Selbstbestimmung untermalte. Selbst das vertraute Wiegen des Schiffes konnte ihr Gewissen nicht beruhigen. Im Dämmerlicht ihrer Zuflucht beobachtete sie ihre Hände, die noch immer viel zu fest um das kurze Holz ihres Magierstabs geklammert waren. Interessant, dachte sie, dass es möglich ist, sich vor seinem eigenen Mut zu fürchten. Mit einem Ruck entrollte sich Kalla aus dem Stoff und kam sicher zum Stehen. Der Lagerraum der Vidsandr, den sie aus Prinzip stets als ihren Ruheplatz wählte, um

die wertvolle Ware zu bewachen, lag nun wie geplündert vor ihr. Dreckige Brabaker hatten seit dem Moment der Taulegung ihre Knechte auf das Handelsschiff losgelassen, um die Artefakte des Nordens aus seinem Bauch zu erwerben. Bei all den Handgreiflichkeiten, die sie dabei leidend hatte schlichten müssen, war es Kalla kaum gelungen, ihrem persönlichen Auftrag nachzugehen, der sie in die Außenbezirke der Stadt jenseits des Hafens geführt hatte. Das Gold des Schwarzmagiers, der ihr spezielles Paket erhalten hatte, lag ihr schwer in der Tasche, was ausnahmsweise kein angenehmes Gefühl war, sondern eher einem Echo ihrer Schuld gleichkam. Geschwind stieg sie die Treppe hinauf, um der See anzuvertrauen, was sie nicht weiterhin tragen wollte. Einerseits belustigte sie die Vorstellung mitanzusehen zu dürfen, wie sich die überall arrogant herumspazierenden Dämonenliebchen dem Gold hinterher ins Meer stürzten, wenn sie es von einem Pfiff begleitet warf. Andererseits war ein Mord am Tag sicherlich genug. Schließlich bezweifelte sie stark, dass die lächerlichen Trachten der Brabaker Magier sie nicht zum Grund des Meeres ziehen und ersäufen würden, bevor sie sich über den Schock ihrer ruinierten Frisur wieder an ihre magischen Fähigkeiten erinnerten. Das Gold ganz heimlich und unzeremoniell ins Wasser gleiten zu lassen, schien Kalla hingegen respektlos. Der Magier hatte sie dafür bezahlt, die Ware aus Kuslik die Küste hinunter nach Brabak zu bringen. Er hatte auch dafür bezahlt, dass sie die Holzkiste nicht öffnete, die das Artefakt beherbergte. Kalla lächelte. Sie stellte sich vor, wie der Totenbeschwörer übereifrig seine schwitzigen Hände in die zwei Ellen lange Kiste schob, ganz im naiven Glauben, er hätte die Entdeckung des Jahrhunderts gemacht. Rufe und Poltern schüttelten Kalla aus ihrer Schadenfreude. Am Heck der Vidsandr zogen zwei muskulöse Matrosen unter stöhnen etwas an Bord. Algen klatschten ihnen ins Gesicht und einige mächtige Flüche wurden zum Himmel gesandt, dann lag die riesige Kiste brackig stinkend zwischen ihren Füßen. Kalla öffnete den Mund zum Schrei, doch das

morsche Behältnis brach schon unter dem eigenen Gewicht und gab seine Gefangene frei. Gigantische Spinnenbeine rollten auf das Deck und schnappten auf wie Klappmesser. Eines riss einen Matrosen mit sich, ein anderes begrub den zweiten, der sich hektisch strampelnd von den Algen und dem Kadaver zu befreien versuchte. Ein dumpfer Aufprall zeugte von einem gepanzerten Torso, der aufs Deck schlug, sobald das Wirrwarr aus feingliedrigen Gliedmaßen ihn nicht mehr eng verpackt im Inneren der Kiste hielt. Kalla tippte auf ihre Oberschenkeltätowierung, riss ihre Arme nach vorne und formte einen Wirbel, den sie, mit der Linken führend, ihren rechten Arm hinabklettern ließ und mit der Faust nach vorne stieß. Augenblicklich folgte der Bewegung ein frostiger Wind nach und brach sich an Kallas Faust zu sichtbarem Silberglanz, um als Drachenhaupt manifestiert nach vorne zu schnellen. Heulend wand sich der Elementar mit





seinem Lindwurmkörper in die Höhe, um Kallas Befehle entgegenzunehmen. Währenddessen schlitterte seine Herrin über das Deck, um die zwei Matrosen zu packen und in ihre Kajüten zu stoßen, bevor sie auf die Idee kamen, noch mehr Aufmerksamkeit zu erregen. „Ihr habt nichts gesehen!“, zischte sie ihnen entgegen und war plötzlich sehr froh, das verdammte Gold nicht der See übergeben zu haben. „Nehmt das Geld und schweigt! Tut es euch selbst zuliebe! Wenn die Brabaker erst zu euch kommen, werdet ihr nie wieder Ruhe finden! Das meine ich wörtlich!“ Sie hatte den erhobenen Zeigefinger wieder weggepackt und war halb zurück nach draußen verschwunden, als der Elementar ungeduldig in ihr Ohr säuselte: „Soll ich es erneut versenken, Herrin?“ Kalla lehnte sich aus der Kajütentür und sah, wie sich allerhand Köpfe suchend zu ihrem Schiff umsahen. Überall auf Deck lagen die Leichenteile des riesigen Insekts verstreut, ein Bein war gar halb über den Rand gerutscht und drohte, geräuschvoll auf dem Wasser aufzuschlagen. Nur der Kopf war nirgends zu sehen. Kalla ahnte, was der arrogante Schwarzmagier mit seiner Lieferung zu tun gedachte. Anstatt ihm allerdings das gesamte Paket zu übergeben, damit er es zu einer untoten und unverweslichen Bestie erheben konnte, hatte sie ihm den überragenden Zustand des Wüstenfundes verheimlicht. Nach ihrer Einschätzung, müsste der Magus bereits vom Kopf der Bestie zerrissen worden sein, denn etwas derart Altes und Böses zu kontrollieren, könnte keinem solchen Wicht je gelingen. Sie hatte ihn auf dem Gewissen. Schwermütig musste sie allerdings zugeben, dass der Magier tatsächlich einen herausragenden Einfall gehabt hatte. Jede Schwäche der sonst fragilen Totendiener dieser Frevler würde durch dieses Wesen eliminiert, falls die Nekromanten diese Titanen aus alten Zeiten systematisch auszugraben begannen. „Trag es hinab zum tiefsten Grund“, befahl Kalla, und der Windgeist fuhr auf den Gliederhaufen nieder.

Die Heldin im Spiel

Die Olporter Magierin ist in einer Akademie ausgebildet worden, die keiner Gilde angehört. Früher war die Halle des Windes Teil der Grauen Gilde, doch es kam zwischen Akademie und Gilde zu Streit, und die thorwalsche Zauberschule sagte sich los, um ihren eigenen Weg zu gehen und sich auf die Traditionen der Hjaldinger-Magie zu besinnen. Die Olporter Magier widmen sich ihren eigenen Angelegenheiten und erforschen die Runenmagie und Zaubertätowierungen, die Magie des Windes, des Meeres und des Eises. Auf Kaperfahrt kann man die Olporter Magierin ebenso antreffen wie als Söldnerin in den Diensten desjenigen, der sie am besten bezahlt. Aus diesem Grund ist sie als Abenteurerin ideal besetzt. Man kann ihr an fast allen Küstenstädten begegnen und als jemand, der schon immer Teil einer Ottajasko war, wird sie sich auch gut in jede Heldengruppe einfügen. Ihr thorwalsches Erbe weckt üblicherweise Abneigungen gegen Sklavenhalter, einen starken Freiheitsdrang und Toleranz gegenüber den meisten anderen Menschen – sowie tiefempfundenen Hass auf echsische Wesen.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Olport), Tradition (Gildenmagier) Bindung des Sta-
bes, Scholar der Halle der Winde zu Olport

Sprachen: Thorwalsch III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen, Thorwalsche
Runen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4),
Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen
10 (AT 12 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 8 /
PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 8 (AT
10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwer-
ter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 8 (AT
10 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 /
PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4),
Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf-
waffen 8 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 2,
Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Reiten
0, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3,
Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Ta-
schendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betö-
ren 0, Einschüchtern 1, Etikette 0, Gassen-
wissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden
2, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 2, Fischen &
Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde
0, Tierkunde 2, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie
4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3,
Kriegskunst 0, Magiekunde 4, Mechanik
0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Le-
genden 5, Sphärenkunde 4, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 5,
Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift
0, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde
Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbear-
beitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0,
Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen
4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0,
Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0,
Stoffbearbeitung 2

Zauber: Tätowierung; Aeolito 5, Attributo
(Mut) 5, Elementarer Diener 5, Hexagram-
ma 4, Manifesto 10, Nebelwand (Druiden)
6, Wirbelform 6

Ausrüstung: Dolch, Gürteltasche, Kledung
(normal), Krötenhaut, Ledergürtel, Ma-
gierstab (kurz), Reisepaket, Schneidzahn
(2), Skraja, 5 Dukaten, 3 Silbertaler

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	10
GE	11
KO	12
KK	11

LeP	29
AsP	34
KaP	–
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Thorwalerin)

Kultur: Thorwaler

Profession: Gildenlose Magierin von der Halle der
Winde zu Olport

Erfahrungsgrad: erfahren

Der tobrische Haindruide

»Noch lacht Ihr, aber wenn ihr euch weiter so an Sumus Leib vergeht, werden wir alle den Preis zahlen. Ich Sorge dafür, dass Ihr zuerst dran seid.«

»Nun seht euch dieses Exemplar an, einfach unglaublich! Ja das bist du, kleines Stinktier, das bist du in der Tat.«

»Bei Sumu! Bei den Elementen! Der Blitz soll dich beim Raubbau treffen!«

Schwaden, Sträucher, Schreie. Brüllen, Lianen, Dampf. In allem, auf allem, unter allem: Leben. Leben, das sich wand, sich an anderem Leben entlangzog, daran hinabkletterte und sich in Schichten aus weiterem Leben vergrub. Übelkeit hing Nismar im Hals, als er durch das Unterholz jagte und überall Zwitschern, Glucksen, Zischen auswich, das in bunt gestreift, gesprenkelt, fleckigen Körpern auf ihn tropfte, vor seinen Füßen davonhuschte oder sich auf ihn warf. Um seinen verschlissenen Umhang war es Nismar nicht schade, doch was dieser Ort mit seinem nabellangen Bart anstellte, war unverzeihlich. Schon wieder klebte ein gelber Frosch inmitten des Haarballens und glubschte seinem sorgenverzerrten Gesicht entgegen.



Die Zeit war knapp und Nismar musste sich überwinden, den schleimigen Freund einfach von sich zu schütteln, indem er den gesamten Bart anhob und herumschwang wie ein Stück Filz. Zwei Schritte später durch säuerlich riechende Flechten watend, rutschte seine Hand an der Borke eines gewundenen Baumes ab, von dem ein stetiges Bächlein senkrecht den Stamm hinabtropfte. In seiner Ablenkung fand Nismars nackter Fuß den vermutlich einzigen freiliegenden Stein in jenem Hektar Wald und ließ ihn zu Boden stolpern. An anderen Tagen hätte Nismar den Wink Mütterchen Sumus als Einladung für ein Schläfchen gehalten. Heute schien ihm das Unglück, das diese grüne Hölle auszusenden vermochte, als Beweis ihrer korruptierten Essenz. Nismar spürte finstere Kälte in seinem Herzen, als er sich wieder aufstemmte. Seine Arme zitterten, doch nicht unter seinem Gewicht, sondern vor Tatendrang. Schon am Fuße des Regengebirges wuchs alles so lückenlos, dass der Rote Maran ihm nur auf einem der Baumwipfel hatte absetzen können. Tagelang hatte Nismar seine astralen Kräfte aufgezehrt, um den Vogel zum Flug befehlen zu können. Nun war er hier, verloren, irgendwo im Dschungel, und Feuchtigkeit, Lärm und jene unheilvolle Präsenz waren seine einzige Gesellschaft. Denn selbst Tier und Pflanze, die sich anderswo auf seine Ankunft freuten, waren hier feindselig und in keinem Sinne zu einer Unterhaltung bereit. Er begann den Frosch zu vermissen. In Hinblick auf Nismars persönliche Zukunft war es ein Fehler gewesen, sich mit den Konzilsdruiden in Drakonia zu treffen, denn nicht weniger als ein Krieg lag nun vor ihm. Als er mit ihnen in den neuerlich befreiten Tunneln im Fundament des Ewigen Konzils der Elementaren Gewalten gestanden hatte, wäre er fast auf ihre verzerrte Darstellung der Ereignisse hereingefallen. Sie sprachen vom Wiederbeleben vergessenen Wissens, von historischen Studien. Nach Nismars Erfahrung waren dies lediglich leere Phrasen, die Grabräubertum verschleiern sollten. Manches lag nicht begraben, weil dessen Verlust ein Denkmal verdient hatte, sondern weil Vergessen Freiheit bedeutete. Auf dem Komposthaufen der Zeit löste sich Abgestorbenes eben auf und machte Platz für Neues. Was daran so schwer zu ertragen war, entzog sich seinem Verständnis. Sich von einer Obsession mit einer alten Kultur einnehmen zu lassen, war nicht dem Ziel dienlich, Sumus Leib und dessen Früchte vor Bösem zu bewahren. Die so genannte Kultur, deren Überreste die Konzilsdruiden in helle Aufregung versetzt hatten, hatte Erben, die ihren Besitz bald einfordern würden. Und wenn erst Erinnerungen an die Vergangenheit erweckt sind, würden sie mehr verlangen als eine Existenz in den Ödlanden oder eingepfercht in kalten Stein. Alles Lebende würde nach und nach von hungrigen Vielbeinigen dahingerafft werden, so zahlreich wie die Sterne, deren Flackern Nismar von seinem Heimatberg aus jede Nacht beobachten konnte. Eine solche Zukunft zu verhindern, erforderte Opfer, die er bereitwillig bringen würde. Auf dem Weg zum Tempel, welcher der



Legende der Oijaniha zufolge die Spinnengöttin Takehe, aber gewiss, wenn schon nichts Göttliches, eine vielbeinige Gefahr beherbergte, wurde es zunehmend steiler. Tagelang hatte er noch im Kampf mit der Vegetation fremdartige Früchte in sich hineingestopft, um bei Kräften zu bleiben. Stechmücken labten sich an jedem unbedeckten Fleck seines Körpers und Nismar schwor sich, nach Ende dieses Abenteuers nie in diese Dschungel zurückzukehren, wobei die Tempelwächter ihm dabei wahrscheinlich ohnehin keine Wahl lassen würden. Für Sumu zu streiten, bedeutete von Zeit zu Zeit selbst den Delusionen von Götzenknechten zu trotzen, wobei Nismar einen Hauch des Mitleids nicht von sich weisen konnte. Endlich kam er am Rande Kun-Kau-Pehs, dem Tal der Geisterspinne, an und blickte den Ruinen einer nebelverhangenen Stadt entgegen. Lichtlose Löcher durchsetzten den kalkigen Stein wie Augenhöhlen, und der Druiden musste niederknien, um nicht vom heranbrausenden Schmerz in seiner Stirn überwältigt zu werden. Etwas Erdfernes lag dort, das nur frisst und nie sät. Nackte Kreise umrundeten die verfallenen Gebäude, als würden sie regelmäßig umschritten, sodass nie etwas wachsen konnte. Und überall nur das Knacken kleiner Insekten zwischen Zweigen, das Platschen fingerlanger Schleichen im Schlamm, doch keine Schreie mehr, keine Schritte störten das Land. Zwischen Steinplatten, die halb im kargen Morast versunken waren, sah Nismar Ornamente echsischen Ursprungs, die Chroniken der ehemaligen Bewohner überlieferten. Doch die Wände und Winkel und Windungen der Gebäude waren offenbar einst von Wesen erbaut worden, die mit mehr als zwei Augen sehen konnten. Dann, in einem unverhofften Sonnenstrahl, sah Nismar Fäden, die, einander umspielend, zum Herz des Ortes wiesen. Ein Nest. Hinter verschlossenen Augen erdachte Nismar eine Flut, welche die Plage in ihrem Steingrab ersäufen sollte, und erhob die Arme.

Der Held im Spiel

Der Haindruide ist ein Zauberer, der die Göttin Sumu und die mit ihr verbundene Natur verehrt. Am liebsten hält er sich im Schoss der Göttin auf – in Wäldern, an Seen oder auf Bergen – und zieht ein Leben in der Einsamkeit dem des Trubels einer Stadt vor. Doch hin und wieder wird selbst ein Haindruide dazu gezwungen, seine selbstgewählte Isolation aufzugeben und seine Heimat zu verlassen. Schänder der Elemente könnten eine Bedrohung darstellen, die auch den Haindruiden zum Handeln zwingen, oder er ist neugierig und will sich ein Bild von einem fernen, elementaren Ort wie dem Konzil der Elemente machen.

In einer Heldengruppe wird der Druiden lange Zeit ein stillschweigender Begleiter sein, den viele Geheimnisse zu umgeben scheinen. Dabei ist er keineswegs von sich aus menschenfeindlich, aber wenn man, wie er, lange genug allein in der Wildnis lebt, wird man wortkarg, und die Empathie gegenüber anderen Menschen lässt nach. Dennoch kann ein Haindruide ein treuer Freund werden, der seinen Begleitern mit seiner Heil- und Elementarmagie beisteht.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Heimatsdorf), Tradition (Druiden), Bindung des Dolches, Bindung der Sichel

Sprachen: Garethi III, Goblinisch I

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 4, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 4, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 5, Mechanik 0, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 7, Lebensmittelbearbeitung 4, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 6, Stoffbearbeitung 1

Zauber: Bartwuchs; Dornenwand 5, Dunkelheit 4, Eins mit der Natur 5, Elementarer Diener 4, Herr über das Tierreich 6, Manifesto 10, Zorn der Elemente 5

Ausrüstung: Druidendolch aus Vulkanglas, Egelschreck (3) Heiltrank (QS 3), Druidensichel, Ledergürtel, Kleidung (normal), Proviant für 3 Tage, Umhängetasche, 30 Dukaten (in Edelsteinen)

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	12
GE	12
KO	12
KK	10

LeP	29
AsP	34
KaP	–
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Haindruide

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Feuermagierin aus Drakonia

»Wie ich sehe, macht es Euch Freude mich zu provozieren. Woraus sollen Eure Nerven nochmal sein? Ignifaxius Flammenstrahl, Magisch' Feuer, schmelze Stahl!«

»Ich denke schon, dass Fokus zu einem besseren Ergebnis führt, als Streuung. So wie ich mich dem Feuer verschrieben habe, um zur Meisterin zu werden. Doch wahre Macht liegt in der Eleganz der Balance.«

»Die Sechse zum Gruß! Zwölfe? Jaja, die auch.«

„Magnus,

Die Idee, einen „Tag der offenen Tür“ für nomadische Druiden anzubieten, war rückblickend schlecht und wird umgehend abgeschafft. Es ist, wie ich Dir das letzte Mal bereits in Aussicht stellte, zu besagten Ausgrabungen gekommen. Ja, auch die Riege von Experten, die wir durch diesen Schritt zu versammeln suchten, wurde geschlossen und für die Zukunft gesichert. In der Tat handelt es sich bei dem Tunnelsystem, leider ganz meinen bisherigen Annahmen entsprechend, vermutlich um die Überbleibsel einer „Siedlung“ aus dem 7. Äon. Sehr bedauerlich für meine drakologische Studie, aber ich dachte, Du freust dich bestimmt. Schließlich hast Du in deinen vergangenen Briefen verdächtig nachdrücklich nach allen Neuigkeiten zu diesem



vielbeinigen Volk verlangt. Leider kann ich Dir darüber keine weitere inhaltliche Auskunft geben. Diesen Schritt bedauere ich in vollem Bewusstsein, aber ich bin sicher, dass du professionell und besonnen“, schlitze Talihas Feder in das Pergament, und die Furche, die ihre Geste hinterließ, diente der Tinte als Rinne, sodass langsam ein blauer See die Worte „professionell und besonnen“ ertränkte. Frustriert schlug sie zur Antwort die Fäuste auf den Tisch und vergrub ihren zermarteten Haarschopf unter gekreuzten Armen. Einige Momente inneren Tobens später wagte sie, durch ihre Finger schielend, eine Bestandsaufnahme der geschwollen geschwungenen Lettern, befand, dass sich genug lesen ließ und kritzelte zum Abschluss: „wie ich dich kenne, das nötige Verständnis aufbringst. Viel Erfolg dir trotzdem bei deinen Studien. Die Sechse zum Gruße, Taliha“. Lange Zeit starrte sie ihre Worte auf dem Pergament an. Nach dem Debakel des Morgens hatte sie völlig kraftlos ihren Magierstab einfach neben der Tür fallenlassen, war zu ihrem Bett gekrochen und hatte noch im Liegen ihren Antwortbrief an den schrulligen Schwarzmagier begonnen. Erst hatte sie geglaubt, er würde sie angraben wollen, nachdem sie einmal den Fehler gemacht hatte, einen Feuerelementar mit ihrem Gesicht zu ihm nach Brabak zu senden. Dummerweise basierte diese Entscheidung auf der Annahme, sie könne sich mit dem grausigen Spuk einer menschlich kreischenden Flammensäule dafür rächen, dass sie seine Botschaften stets inmitten des Waldes von einem Gotongi überreicht bekam, den ganzen stundenlangen Weg hinab von der Festung, nur weil sich das erbärmliche Dämonengetier nicht in die Hallen Drakonias wagte, deren Fakultät des Feuers Taliha angehörte. Bedauerlicherweise wurde Magnus seinem Ruf als Brabaker gerecht und war mehr beeindruckt denn verängstigt, als er den sich spontan entzündenden Umschlag in seiner Stube öffnete. Wie sich dann herausstellte, war er tatsächlich an ihrer Forschung und weniger an Taliha selbst interessiert, was als erfreuliche Abwechslung nach einer Reihe von Enttäuschungen zur Basis einer soliden Forschungspartnerschaft, ja sogar Freundschaft geworden war. In Drakonia ließ sich so ziemlich alles recherchieren, nur eben die Künste der schwarzen Gilde fanden kaum Einträge in der mehrere Stockwerke hohen Bibliothek, von der man sagte, eintausend Jahre hätten nicht zu ihrer Katalogisierung gereicht. Taliha ging ganz im Temperament ihres Elementes auf, sie wollte alles wissen, also hatte sie seit Beginn ihres Studiums begonnen, die Lücken der Bibliothek zu identifizieren und ein Netzwerk für alternative Quellen aufzubauen. Nur gute Recherche ermöglichte gute Wissenschaft. Doch anders als Magnus besaß sie die geistige Reife, kontrolliertes Wachstum infantilen Herrschaftsansprüchen vorzuziehen, die nur geistige Stagnation bewirkten. Als dann diesen Morgen ein Haindruide die sechseckigen Tunnel im Fundament ihrer Akademie beehrte, zugegebenermaßen, weil er eingeladen worden war, wurde Taliha bewusst, dass ihr Ideal so gar nicht mit den Phantasien harmonierte, die Magnus vermutlich insgeheim hegte. Barfüßig war der Druide voraus in die unterirdischen Gänge gestürzt, obwohl ihn Konzilssprecher Pyriander di Ariarchos



höchstpersönlich zur Vorsicht ermahnt hatte. Als wäre dies nicht respektlos genug, begann der abgehalfterte Wilde die jüngst freigelegten Inschriften zu betatschen und manische Selbstgespräche zu führen, als sei der raue Fels in der Lage, ihm zu antworten. Sein Verhalten war in jeglicher Hinsicht unangemessen, doch seine Worte enthielten Wahrheit. Nachdenklich wälzte sich Taliha auf ihrem Bett, als sie seine Warnung wieder und wieder in ihrem Kopf wiederholte. Zu seltsam, zu emotional belastet waren ihr Magnus' letzte Briefe erschienen. Ähnliches hatte sie bisher nur bei ihren Kollegen, den Konzildruiden beobachten können, die durch ihre einsamen Ausflüge in die Wildnis oftmals den Bezug zur Realität verloren. Ein Äon der Vielbeinigen war anerkannte Geschichte im Sinne des wissenschaftlichen Diskurses zwischen den Akademien. Überlebende? Möglich. Immerhin beherrschten mancherorts auch Drachen noch immer diese Welt, obwohl ihr Äon der Herrschaft ungleich länger zurücklag. Doch überlebende Götter, wie der Druiden behauptet hatte, das schien sehr weit hergeholt. Dennoch, falls irgendwo solche Kulte existierten, sollten sie vermutlich untersucht werden, um ihre Motive einschätzen zu können. Nicht selten wurden selbst leerstehende Tempel von Verzweifelten frequentiert; die Existenz von Göttern bewiesen solche Gläubigen jedoch kaum. Ganz anders sah es in Bezug auf Magnus' Vision aus. Er war schlau, hatte nie zu viel erzählt, doch auch nie zu wenig, hatte stets ihr Interesse aufrecht erhalten. Allerdings waren die Brabaker berüchtigt für ihre Einfalt. Was könnte ein Totenbeschwörer schon mit einem uralten, für ausgestorben gehaltenen Volk von Riesenspinnen anfangen wollen? Vermutlich hoffte der Schwarzmagier sogar darauf, dass die Kreaturen bereits alle tot und begraben waren, und spekulierte auf eine verborgene Grabanlage, die ihm als Waffenlager dienen könnte. Egal welche Weltuntergangsphantasien den Druiden plagten, eine solche Waffe in den Händen unausgeglichener Subjekte war in der Tat nicht im Sinne des Konzils der Elemente. Taliha griff nach dem Pergament und winkte den Flammenlöwen zu sich, der ihr aus sicherer Entfernung die Füße wärmte. Es war an der Zeit, einmal persönlich nach ihrem alten Freund zu schauen.

Die Heldin im Spiel

Die Gildenmagier des Konzils der Elemente in Drakonia sind ein ganz besonderer Menschenschlag. Viele Jahrhunderte lang war das Konzil ein gut gehütetes Geheimnis und kein Außenstehender wusste von seiner Existenz. Erst nachdem sich das Konzil der Welt offenbarte, rückten die abgeschiedenen Gildenmagier in den Blickpunkt des Interesses der gildenmagischen Welt. Die Feuermagierin aus Drakonia ist ein wenig weltfremd, da sie ihr ganzes Leben an der Akademie verbracht hat und Städte nur aus Erzählungen kennt. Aber schon lange träumt sie davon, endlich auch andere Orte zu besuchen und das Land rund um den Raschtulswall zu erforschen. Wie viele Magiern ist auch sie von einer inneren Neugier getrieben, und auch wenn Drakonia für andere Gelehrte ein spannender Ort ist, ist er für die Feuermagierin Alltag. Viel lieber würde sie sich mit anderen Abenteurern den Gefahren einer Quest stellen und neue Erfahrungen machen, die sie in Drakonia nie erleben könnte.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Drakonia), Tradition (Gildenmagier) Bindung des Stabes, Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia

Sprachen: Tulamidya III, Garethi III, Ferkina I

Schriften: Kusliker Zeichen,

Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 8 (AT 10 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 0, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 2, Wildnis leben 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 0, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 0, Magiekunde 7, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 6, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Feuerfinger; Drachenleib 4, Elementarer Diener 6, Flammenwand 6, Ignifaxius 5, Ignisphaero 8, Incendio 4, Manifesto 10

Ausrüstung: Kleidung (einfach), Magierrobe, Magierstab (lang), Reisepaket, Umhängetasche, Zaubertrank (QS 4), 17 Dukaten, 6 Silbertaler, 5 Heller

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	10
GE	12
KO	12
KK	10

LeP	29
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Mhanadistani

Profession: Graumagierin des Konzils der Elemente zu Drakonia

Erfahrungsgrad: erfahren

Die mohische Geisterkriegerin

»Was redest du da dauernd von Tabu? Schmeck Tabu an meinem Axtblatt, Blasshaut.«

»Du willst nicht wirklich wissen, was deine Ahnengeister über dich erzählen.«

»Ich bin nie allein. Mein Tapam ist unsterblich.«

Der Druiden saß inzwischen mit lediglich in Fetzen herabhängenden Überbleibseln einer einst moosgrünen Kutte in einer Blutlache und fixierte Can-Can noch immer ohne jegliche Absicht, von seinem Plan abzulassen. Es war eine lächerliche Situation. Dort oben auf seiner selbst zusammengebauten Aussichtsplattform, deren vorderstes Stützbein gewiss bald im Dreck einknicken musste, lag er unter Fächerpflanzenblättern und bildete sich wohl ein, seine Bastion sei uneinnehmbar. Dabei vergaß er, dass allein Can-Cans Langeweile ihm die Chance zu dieser Tanzaufführung einer Belagerung ermöglichte. Am Anfang der nun bereits mehrere Monde langen Ausdauerprüfung hatte Can-Can noch von Pflicht- und Ehrgefühl beflügelt alle Vorbereitungen für einen Kampf auf Leben und Tod getroffen. Sie hatte nicht den weiten Weg von ihrem

Stamm zurückgelegt, um die Hochschamanin der Oijaniha mit halbherzigen Schwüren zu belästigen. Nach den Visionen zu urteilen, die sie durch die Nipakau empfangen hatte, würde das Tabu über dem Heiligtum in Kun-Kau-Peh bald von Eindringlingen herausgefordert werden. Oft gingen die Ursprünge solcher Verbote im Lauf des Zeitflusses unter, doch die Nipakau vergaßen nie. Zu viele Augen waren unter ihnen, als dass sie zu blenden wären, und nichts, was diese Blasshaut in seinem Türmchen dachte, würde Can-Cans Rache abwenden können, falls er doch den Mut aufbrachte, sich den heiligen Ruinen zu nähern. Bei ihrer ersten Begegnung glaubte sie noch, ihre Bestimmung hätte sich erfüllt. Ganz wie in ihrer Vision war er wie ein Tier auf den umliegenden Schluchten durch die Sträucher gekrochen. Auf ihrer Patrouillenroute um die Überreste der Kalksteinbauten des heiligen Tals, hatte sie die Fäden der Glücksspinnennester kontrolliert und gerade einer schlüpfenden Nachkommin der großen Takehe aus ihrem Ei geholfen, als die klapprige Blasshaut plötzlich die Arme gen Himmel gerissen und zu Brüllen angefangen hatte. Can-Can war nicht leicht aus der Ruhe zu bringen, doch als sich daraufhin inmitten der morgendlichen Nebelstunden der Himmel aufgetan hatte und das Tal zu fluten drohte, war ihr nichts anderes übriggeblieben als ihm ihre Axt ins Gesicht zu schleudern. Dass es soweit hatte kommen müssen, schmerzte Can-Can sehr. Offenbar handelte es sich bei der Blasshaut zumindest um einen, der den Nipakau einmal Nahe gestanden haben musste. Die Art, wie er sich behutsam, fast liebevoll, durch das Blattwerk bewegte, obwohl der Dschungel ihn mit Gift, Dornen und Zähnen empfing, zeugte von einem weichen Herz. Es war erbärmlich. Scheinbar fehlte es dem Mann an Überlebenswillen. Doch die Art, wie um ihn herum die Tiere zu flüstern schienen und sich jedes Gewächs neigte wie zur Umarmung, war bemerkenswert. Jemand, der die Nipakau spüren und vielleicht sogar beeinflussen konnte, aber völlig blind gegenüber Gefahr und Täuschung in fremde Territorien eindrang, hatte sich wohl kaum etwas anderes verdient als einen Weckruf. Den ersten Impuls, ihn in heiliger Mission an Ort und Stelle zu erledigen, bevor er sein wahres Gesicht enthüllte, hatte mit dem Alltag der nackten Realität nach und nach ihren Reiz verloren. Als sie dann eines Nachts von seinem Wimmern geweckt wurde, das pünktlich den wöchentlichen Paarungsspaziergang der Spinnen markierte, war es mit dem letzten Funken des Respekts aus gewesen. Für ihn musste sie hier eigentlich keine Wache halten, würde der bloße Anblick Takehes doch genügen, um den Eindringling auszulöschen. Sie wollte sehen, wie lange er sich hielt. Über mittlerweile viele, viele Tage hatte sich die Situation seit dem Axtvorfall zugunsten Can-Cans entwickelt, besaß sie doch den Heimvorteil und den Segen Takehes gleichermaßen, während sich die Wunde des Druiden immer wieder öffneten. Fast vermutete Can-Can, der Druiden würde, ebenso wie sie, von einem Bild der Zukunft heimgesucht, welches er besessen zu beschwören versuchte. Anders





war nicht zu erklären, warum er sich nun abermals auf seinem Posten aufrappelte, Can-Can gequält entgegenblickte und die Arme zum Himmel erhob, sich im Kreis drehte und mit einem erneuten Wolkenbruch die Ruinen zu überschwemmen gedachte. Langsam fragte sie sich, ob er gar von einem Satuul gelenkt wurde. Denn wieder ließ die Anstrengung ihn taumeln und mit einem feuchten Schmatzen in die Lache aus Blut und Regenwasser stürzen, die seinen Turm hinabrann. Zum Dank für die Mühen regnete es, ganz so, wie er wollte. Ja, etwas Wind und sogar ein richtiger Blitz kamen hinzu, wie Can-Can aus ihrer mit Fellen und Spinnenseide gepolsterten Ecke in einer der Ruinen durchs Fenster beobachtete, während sie seicht anerkennend nickte und in ihre Avocado biss. All das war lustig gewesen, aber nun hatte Can-Can genug gespielt. Sie entwand sich aus ihrem kuscheligen Nest, griff das Fenster beim Sims und schleuderte sich mit einer Flugrolle hinaus in den Regen. Auf völlig aufgeweichtem Grund sank sie beim Aufprall bis zu den Knien ein, sodass der schwer atmende Druide gerade noch Zeit hatte sich zu sammeln und im Nass hin- und her rutschend den Abstieg von seinem Türmchen in Angriff zu nehmen. Er fiel und schlug auf, schien aber zu seiner Rechten etwas im Unterholz zu entdecken und deutete mit kreisendem Finger darauf, als wäre Can-Can so dumm, sich ablenken zu lassen. Wie zum Gähnen öffnete Can-Can weit den Mund und entblößte ihre Zähne, doch statt etwas freizugeben, sog sie auf. Eine rasche Berührung ihrer Schenkel entließ sie aus den elementaren Fängen des Schlammgrundes, ihr Körper war nicht mehr an die Stofflichkeit der Welt gebunden. So rannte sie durch den Schlamm, als wäre die Welt um sie nur geisterhaft, und sprang, Hände voraus wie ein Jaguar, auf den Druiden zu, dem nur ein letztes Wort entwich. „Hilfe!“, riss sein Wort durch den Regenschleier, und Can-Can bereitete sich darauf vor zu töten, was immer dem Ruf des Druiden aus dem Gebüsch folgen würde.

Die Heldin im Spiel

Die Animistin spürt ihre Magie in ihrem Körper. Sie lässt Geister und andere übernatürliche Kräfte in sich einfließen, damit diese ihr Stärke, Mut und besondere Fähigkeiten verleihen, die einer gewöhnlichen Stammeskriegerin nicht zu Eigen sind. Sie ist die Beschützerin uralter Tabuzonen und hat nur das Wohlergehen ihrer Sippe im Sinn. Von Zeit zu Zeit gibt es gute Gründe, warum die Geisterkriegerin ihr angestammtes Land verlassen muss, um in die Ferne zu ziehen. Oft sind es Visionen oder Aufträge des Medizinmanns ihrer Sippe. Städte der Al'Anfaner oder anderer Südländer üben auf sie eine Faszination aus, der sie sich nur schwer widersetzen kann, doch hat sie, trotz all der Wunder, die sie auf ihren Reisen sehen wird, immer das Überleben ihrer Sippe im Blick. Nur wenige sind ihr im Kampf ebenbürtig, da sie ihre erlernten Fähigkeiten mit Zauberkräften kombinieren kann und ihr zudem eine magische Waffe in Form einer an sie gebundenen Nipakau-Axt treue Dienste leistet.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zauberer

Nachteile:

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Heimatsdorf), Tradition (Animisten), Bindung der Waffe

Sprachen: Mohisch III, Garethi II

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 12 (AT 14 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 10 (FK 11), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 2, Körperbeherrschung 9, Krafttakt 6, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 1, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zeichnen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 5, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0

Natur: Fährtensuchen 5, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 2, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber/Magische Handlungen: Abkühlung; Zauber: Armatutz 4, Attributo (Gewandtheit) 6, Axxeleratus 5; Animistenkräfte: Blut trinken 4, Immunität gegen Hitze 5, Kampffähigkeiten verbessern 6, Talentverbesserung 5

Ausrüstung: Dolch, Langdolch, Lendenschurz, Nipauka-Axt, Wildnispaket, 41 Dukaten, 1 Silbertaler, 2 Heller (in Schmuck)

MU	14
KL	12
IN	14
CH	12
FF	12
GE	13
KO	12
KK	11

LeP	29
AsP	34
KaP	–
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Waldmensch)

Kultur: Mohas

Profession: Mohische Geisterkriegerin

Erfahrungsgrad: erfahren

Gesponnene Fäden

„Was zur Globule von Zze Tha geht hier vor sich?“ Drei Köpfe und sechs Augenpaare wandten sich den beiden triefenden Gestalten zu, die unvermittelt aus dem Dschungel getreten waren, um in ihre Diskussion hineinzuplatzen. Mit offenem Mund sah Taliha fragend von ihrem von Blut, Schweiß und Tränen durchnässten Begleiter hinüber zur geselligen Runde einer reich geschmückten Moha-Kriegerin, eines völlig abgerissenen Druiden und einer nicht weniger als zwei Schritt messenden Spinne, die es sich gemeinsam um einem prasselnden Lagerfeuer gemütlich gemacht hatten. Taliha hatte dem Schwarzmagier auf ihrer gemeinsamen Reise tagtäglich den Hals umdrehen wollen und erinnerte sich in diesem Augenblick wehleidig daran, wie er ihr geschworen hatte, dass er alles in seiner Macht Stehende tun würde, um ihr bei der Suche nach dem Druiden zu helfen, wenn sie ihn nur mit aus seinem Loch von Behausung nehmen würde. Der Größenwahn, den Taliha Magnus stets vorwarf, hatte sich bei eingehender Betrachtung als der begründete Wunsch eines Ausbruchs aus seinem Dasein herausgestellt. Außerdem könnte die Welt wohl nicht sicherer vor ihm sein, als wenn sie permanent ein Auge auf seine übereifrigen Finger hatte. Mit ihm gemeinsam hatte sie sich wochenlang im Auftrag der Akademie zu Drakonia durch den Regenwald geschlagen, um dem Druiden nachzusteigen, der ihre komplette Fakultät mit der Ankündigung einer Invasion der Vielbeinigen aus dem Gleichgewicht geworfen hatte. Und da saß der Druide plötzlich ganz zahm an der Seite einer gigantischen Spinne und der Wächterin des Heiligtums der sogenannten Gottspinne Takehe und hielt einen Plausch. Allein die Tatsache, dass sie sich verständigen konnten, wo die Waldmenschenstämme doch nur spärlichen Kontakt mit der Außenwelt pflegten, war unglaublich. Dem Druiden traute sie alles zu. Zu allem Überfluss brachte Magnus einen quietschenden Laut hervor, der die Situation so zur Lächerlichkeit kippen ließ, dass sie hilflos lachen musste. Gewiss war sie irgendeiner Tropenkrankheit anheimgefallen, oder diese pelzigen Früchte waren doch giftig gewesen. Nur so ließ sich erklären, warum sie beobachten konnte, wie ihr sogenannter Freund von Brabaker Magier gerade in die Arme einer Tempelwächterin stürzte, und sie um die Erlaubnis anflehte ihre Riesenspinne zu streicheln. Unangenehm unsicher darüber, wie sie sich gegenüber der Wächterin verhalten sollte, wollte Taliha zunächst defensiv ihren Magierstab auf den Boden legen, wurde sogleich aber von dem Druiden unterbrochen, der sie

formlos zu sich hinüberwinkte und zum Hinsetzen anwies. Aus dem Augenwinkel sah Taliha, wie die Wächterin mit Handzeichen Magnus navigierte, der seine zitterige Hand langsam auf eines der haarigen Spinnenbeine legte und es mit den Fingern zu durchkämmen begann wie die Mähne eines Pferdes. Der Regen kaschierte es gut, doch seine Augen sahen dabei verdächtig rot aus. Irgendwie wurde ihr dabei warm ums Herz, wobei sie dies auf die wohlige Anwesenheit des minderen Feuelementars schob, der das Lagerfeuer trotz Nieselregen und allgegenwärtiger Feuchtigkeit am Leben hielt. Die Augen des Druiden glänzten im Schein der Glut und er atmete tief ein, bevor er sich endlich an Taliha wandte. „Euer Stirnzeichen verrät euren Auftrag, Maga.“ Taliha nickte. „Ihr glaubt nicht mehr, dass diese Takehe verborgene Truppen befehligt, Druide?“ „Nein.“ Taliha atmete auf, besann sich aber zugleich, schließlich war der Alte kaum zurechnungsfähig. „Ich vertraue auf die sechs Elemente, ja auch auf die Zwölfe, deshalb kann ich der Behauptung einer unentdeckten überlebenden Gottheit des siebten Äons, die einen Vernichtungskrieg anstrebt, beim bestem Willen nichts abgewinnen. Mir ist keine Forschung bekannt, die eine solche Aussage belegen könnte. Nichtsdestotrotz, eine Armee von Vielbeinigen, das wäre einer Untersuchung wert, ja, sollte vielleicht sogar ... vernichtet werden“, gab Taliha zu. „Diese Leute wissen mehr, als in euren Bibliotheken dokumentiert ist“, erwiderte der Druide lächelnd und zog einen gelben Frosch aus seinem Bart hervor, der dort offenbar mit einem seiner Beine festgesteckt hatte. „Aber, bei Sumu, glaubt nicht mir. Fragt sie selbst.“ Talihas Augen folgten dem Zeigefinger des Mannes, vorbei an Magnus, der nun in die Hand der Wächterin trat, um der Spinne auf den Rücken zu steigen, bis zu einem Geflecht an Silberfäden, das sich in Wirbeln durch die verlassenen Ruinen spann. Die Wächterin bemerkte Talihas Aufmerksamkeit und schloss kaum merklich die Hand fester um die Axt an ihrem Gürtel. „Es war ein guter Kampf zwischen uns,“ begann der Druide und lehnte sich flüsternd zu Taliha herüber, „und ich habe gewonnen, wenn man es technisch betrachtet. Über Kun-Kau-Peh liegt ein Tabu, es darf nicht betreten werden.“ Taliha verstand. Wissensdurst breitete sich in ihrem Rachen aus und ließ sie krächzend zu Magnus hinübrufen. Ein sanftes Lächeln umspielte Magnus' Lippen. Was immer nun geschehen sollte, am Ende würde immer der Nekromant gewinnen. Das lag in der Natur der Dinge.

ANHANG



Meister der Elemente

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



In Aventurien gibt es einige Zauberer, die Spezialisten der Elementarmagie sind, z. B. die Gildenmagier aus Drakonia, die Geoden und einige Druiden.

Da jedoch nicht alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in allen Traditionen vorliegen, müssen einige dieser Elementarzauberer passende Sprüche als Fremdzauber wirken.

Du kannst dies jedoch ändern, in dem du die folgende Fokusregel benutzt und ihnen zugestehst, dass Zauber ihres bevorzugten Elements wie Zauber ihrer eigenen Tradition behandelt werden. Dieser Vorteil ist mit einigen zusätzlichen AP-Kosten verbunden.

Ein Held kann Zauber mit dem Merkmal Elementar auswählen, die zu den bevorzugten Elementen seiner Ausbildungsstätte gehören. Manche Ausbildungsstätten erlauben mehrere Elemente zu wählen, andere nur eines. Der Held kann diese Regeln für alle Zauber des bevorzugten Elements einsetzen, sobald er den Zauber aktiviert hat. Diese Zauber werden wie Zauber der eigenen Tradition behandelt. Allerdings kostet jeder dieser Zauber zusätzliche AP bei der Aktivierung. Ein A-Zauber kostet 2 AP, ein B-Zauber 4 AP, ein C-Zauber 6 AP und ein D-Zauber 8 AP. Die Regel muss nicht angewandt

werden, wenn der Held die AP-Kosten sparen will, allerdings kann die Entscheidung darüber nur bei der Aktivierung fallen. Später kann ein solcher Zauber nicht mehr mit diesem Vorteil versehen werden.

Elemente nach Ausbildungsstätten

Ausbildungsstätte	wählbare Elemente für Zauber
Drakonia	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden)
Geoden	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden, Diener der Erdmutter wählen kein Eis)
Halib abu'ml Ketab	Feuer
Konzilsdruiden	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden)
Mherwed	Erz, Feuer, Luft
Olport	Eis, Luft, Wasser
Rashdul	alle (eines muss als bevorzugtes Element gewählt werden, Eis sehr selten)
Vadif Sal Karim	Erz, Luft

Neue Vorteile

Große Zauberauswahl I-II

Nicht alle intuitiven Zauberinnen und Animistinnen besitzen nur Zugang zu drei (oder weniger) Zaubern. Einige von ihnen verfügen über eine umfangreichere Auswahl an Sprüchen zur Nutzung ihrer magischen Kräfte.

Regel: Die Heldin kann pro Stufe des Vorteils einen zusätzlichen Zauber aktivieren und damit die Begrenzung von maximal 3 Zaubern übersteigen. Ob sie diese Zauber zu Spielbeginn oder später aktiviert, ist ihr überlassen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer oder Animisten, kein Nachteil Kleine Zauberauswahl

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe



Neue Nachteile

Blutzauberer

Blutzauberer sind in der Regel Paktierer, die sich gewünscht haben, als gewöhnliche Sterbliche des Zauberns mächtig zu sein.

Wirkung: Der Held wird zum Zauberer, obwohl er nicht mit der Gabe der Zauberei geboren wurde. Er verfügt nicht über einen eigenen AsP-Vorrat, sondern zaubert stattdessen mit seiner Lebensenergie. Dabei sind Lebenspunkte doppelt so viel Wert wie AsP, sodass ein Zauber, der 7 AsP kosten würde, den Helden nur 4 LeP kosten. Hat der Held einen eigenen AsP-Vorrat, kann er sich bei jedem Zauber entscheiden, ob er mit AsP oder LeP zaubern möchte.

Voraussetzungen: Paktgeschenk Zauberei mit Lebenskraft

AP-Wert: 0 AP (wird automatisch über das Paktgeschenk Zauberei mit Lebenskraft vergeben)

Kleine Zauberauswahl I-II

Einige intuitive Zauberer und Animisten verfügen gerade mal über einen einzigen Spruch, denn das magische Potenzial ist nicht bei allen Magiedilettanten gleich stark ausgeprägt.

Regel: Der intuitive Zauberer muss pro Stufe einen der drei Zauber streichen, über die er maximal verfügen kann.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer oder Animisten, kein Vorteil Große Zauberauswahl

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Ahnenblut

In Aventurien existieren Wesen, die man Ahnenblütige nennt und die in sich das Erbe ihrer Spezies und eines anderen, übernatürlichen Wesens vereinen. Sie sind ausgesprochen selten, aber hin und wieder kann man einem von ihnen begegnen.

Bei den in dieser Spielhilfe vorgestellten Stammestraditionen kommen Ahnenblütige vor allem bei Nivesen vor. Es handelt sich um Verbindungen zwischen Menschen und (übernatürlichen) Wölfen.

Die besonderen Kräfte des Ahns können über Generationen hinweg erhalten bleiben. Manchmal überspringen sie auch einige Generationen, sodass man innerhalb so mancher Familie den Ursprung der übernatürlichen Fähigkeiten gar nicht mehr genau bestimmen kann oder sogar überhaupt nicht darum weiß.

Wolfsblut

Die Wolfsblütigen unter den Nivesen zeichnen sich durch besonders feine Sinne, aber auch durch Nervosität während den Vollmondphasen aus.

Regel: Der Held verfügt über feine Sinne und hat ein Talent darin, Spuren zu folgen. Er erhält bei einer gelungenen Probe auf *Fährtsensuchen* und *Sinnesschärfe* +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Allerdings lenkt ihn der Vollmond so stark ab, dass alle Proben in der Vollmondnacht und an dem Tag davor und danach um 1 erschwert sind.

Voraussetzungen: Spezies Mensch (Nivese), Kultur Nivesen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wolfsblut-Vorteile

Wolfsgebiss

Einigen Wolfsblütigen ist es möglich, ihr Gebiss in das eines Wolfes zu verwandeln und so ihre Gegner mit einem gefährlichen Bissangriff zu attackieren.

Regel: Der Held kann sich innerhalb 1 Aktion ein Wolfsgebiss wachsen lassen und damit im Nahkampf mehr Schaden verursachen. Er benutzt dazu eine Raufen-AT und richtet +1 TP im Waffenlosen Kampf an. Zudem kann er die Sonderfertigkeit *Verbeißen* einsetzen. Die Rückverwandlung zu einem normalen Gebiss dauert ebenfalls 1 Aktion. Außerdem erzielt er, während die Verwandlung andauert, bei Proben auf *Einschüchtern* +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: Vorteil Wolfsblut

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wolfskind

Bei den Nivesen gibt es einige Wolfsblütige, die in der Lage sind, sich für einige Zeit vollständig in einen Wolf

zu verwandeln. Sie werden auch als Wolfskinder bezeichnet und werden häufig zu Animisten oder Schamanen ausgebildet.

Regel: Die Heldin kann sich in einen Grimwolf verwandeln (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168). Dazu benötigt sie 4 Aktionen. Während der Wirkungsdauer verwendet die Heldin die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte der Heldin bleiben ebenso wie ihr Bewusstsein erhalten. Die Verwandlung betrifft nur die Heldin selbst, nicht ihre Kleidung oder Ausrüstung. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Die Heldin kann sich nicht willentlich zurückverwandeln. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet die Heldin 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Wolfsblut

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

• Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwarmwesen nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur eine AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass beim Angriff eines Moskitoschwarms der Meister 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein. Es gibt kleine und große Schwarmwesen.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen, wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe Regelwerk Seite 239).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.
- Die Reichweite von Nahkampfwaffen spielen für Schwärme keine Rolle, sie befinden sich immer in einer optimalen Reichweite, ohne dass sie Abzüge erhalten.

Die Grundgröße eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.
- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten Kleine Schwarmwesen und Große Schwarmwesen genannt.

Kleine Schwarmwesen können nur mittels der Kampftechnik *Raufen* attackiert werden.

Große Schwarmwesen lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein IGNISPHAERO), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwarms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein einzelnes Wesen des Schwarms gerichtet ist (z. B. ein IGNIFAXIUS), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Der Meister hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten. Die FW in *Kraftakt* ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren

Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Wesensregeln

Vom Wesen der Chimären

Chimären sind magisch erschaffene Wesen aus verschiedenen Tieren (und/oder Menschen und/oder Pflanzen). In vielen Fällen sind sie wilde Bestien, die zum Kampf oder zum Wachehalten erschaffen wurden. Andere hingegen sind intelligenter und mehr oder weniger unberechenbar. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten: Chimären können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Chimären Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).

- Chimären sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Chimären getötet, bleibt eine Leiche zurück.

- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Chimären verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei der jeweiligen Chimäre angegeben.
- Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Chimären sind in der Regel unfruchtbar.

Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Daimonide sind gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Verwandlung immun.



- Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

• Geister können z. B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände Furcht, Schmerz und Verwirrung beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen Schmerz (siehe Regelwerk Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben (Meisterentscheid).
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Vom Wesen der Golems

Bei Golems handelt es sich um Kreaturen, die aus unbelebter Materie bestehen und durch einen Magier zwecks der Erfüllung bestimmter Aufgaben oder Tätigkeiten mit Leben erfüllt wurden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Golems können nur durch die Zustände Verwirrung und Paralyse beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen Schmerz (siehe Regelwerk Seite 34).
- Golems sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Golems sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Verwandlung.
- Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.
- Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemanden dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand Paralyse beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen Schmerz (siehe Regelwerk Seite 34).
- Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch

Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.

• Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.

- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Vertrautentiere

Falke

Größe: 0,60 bis 1,00 Schritt Körpergröße; 1,40 bis 1,60 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1,30 bis 1,60 Stein

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 12 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 11

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 10 **SK** –2 **ZK** –2 **GS** 4/16 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Klauen: **AT** 16 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und Klauen), Kampfrelexe I+II, Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 17, Verbergen 8, Willenskraft 7

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, Trophäe (Federn, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Falken greifen menschengroße Wesen gelegentlich an, wenn diese sich dem Horst der Vögel bis auf 100 Schritt nähern. Sobald die Bedrohung sich aus dieser Zone um den Horst herum entfernt hat, lässt der Vogel von seinen Angriffen ab. Er stürzt sich mit seinen Klauen auf seine Opfer und pickt bei Kontakt mit seinem Schnabel auf seinen Gegner. Dann erhebt er sich und greift 2 KR später wieder an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger



Vielfraß

Größe: 0,80 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,75 bis 0,90 Schritt (mit Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 5 bis 15 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 12

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 7

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Dachsfamilie) oder 2W6+2 (Dachsbau)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Fell (6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Menschengroße Wesen sind im Grunde für einen Vielfraß keine Beute. Er verteidigt sich aber, wenn er sich bedroht fühlt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Hund (Weißer Koscher)

Größe: 0,80 bis 0,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,15 bis 1,25 Schritt (mit Schwanz); 0,50 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 20 bis 40 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 8 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 12

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 2

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Hunde drohen meist erst mit Knurren und Bellen und greifen nur an, wenn sie oder ihr Herrchen direkt angegangen wird.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 12 LeP, 9 LeP, 5 LeP

Wildkatze

Größe: 0,70 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,90 bis 1 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 9 bis 12 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 8 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 13 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** –1 **GS** 10

Biss: **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft 3

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)

Kampfverhalten: Die Wildkatze scheut in der Regel den Umgang mit Zweibeinern, wenn sie sich bedroht fühlt, greift sie jedoch auch größere Wesen an. In die Enge getrieben, kämpft sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Flucht: 50% der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

Sonderregeln:

Sieben Leben: 5 % (1 auf W20) aller Wildkatzen verfügen tatsächlich über 7 Leben. Wenn ihre LeP auf 0 oder darunter gesunken sind, erwachen sie 1 Stunde später wieder mit halber Lebensenergie. Beim achten Ableben, wenn ihr Kopf abgetrennt wurde oder ihr Körper immensen Schaden erlitten hat (durch Säure, Feuer etc.), stirbt sie jedoch endgültig.



Werte der Kröte siehe **Regelwerk** Seite 361.

Werte der Schlange siehe **Aventurische Magie II** Seite 224.

Chimären

Mantikor

Der Mantikor gilt als das klassische Mischwesen schlechthin, scheint er doch die Eigenschaften zweier mächtiger Tiere mit dem Geiste des Menschen auf beeindruckende Weise zu verschmelzen. Auf starken Löwenrumpfuht das menschliche Gesicht, welche dem Wesen tödliche Klauen und einen intelligenten Verstand verleihen. Als sei dies nicht genug, wird der beim Löwen sonst ungeschützte

Rücken von einem riesigen Skorpionschwanz bewacht, sodass eine perfekt ausgestattete Kampfmaschine entsteht. Gegen die, vielleicht sogar vernunftbegabte, Intelligenz des Mantikors wirkt jedoch das dämonische Erbe seiner einstigen Geburt, sodass er ebenso für grausame, impulsive und irrationale Ausbrüche bekannt ist. Die Faszination mit seinem polaren Innenleben hat den Mantikor zu einem der Wappentiere der Korkirche gemacht.

Mantikor

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 4,00 bis 5,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 400 bis 450 Stein

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13

FF 11 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 20

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 7 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 16

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

Pranke: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Stachel: **AT** 12 **TP** 1W6+3(+Gift)* **RW** lang

RS/BE 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Stachel), Mächtiger Schlag (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Stachel)

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 11, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Einschüchtern 12, Menschenkenntnis 3, Überreden 1, Willenskraft 7, Handel 2

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen oder Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Stachel, 15 Silbertaler; Zähne, 3 Silbertaler), Gift (250 Silbertaler)

Kampfverhalten: Je nachdem welches

Wesen im Mantikor im Augenblick das Sagen hat, reagiert die Chimäre: Der Löwe ist meist gereizt und hungrig, der Skorpion angriffslustig und der Mensch ist je nach Situation freundlich und bedacht bis hin zu böswillig und feindselig. Zunächst greift der Mantikor mit dem Schwanz an und nutzt seinen Reichweitenvorteil. Sollten Gegner näher kommen, wird er mit Pranken und seinem Maul angreifen.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Sonderregeln:

*) **Mantikorgift:** Das Gift des Mantikors schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Der Mantikor kann das Gift pro Tag 10 x einsetzen.

Stufe: 6

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: 4W6 KR / 2W6 KR

Kosten: 1.000 Silbertaler

Chimären-Regeln: Für den Mantikor gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 210).



Schlangenmensch

Schlangenmenschen sind magische Wesen, die ausschließlich chimärologisch erschaffen werden. Auf einem mehrere Schritt langen Schlangenkörper wird dabei die obere Körperhälfte eines Menschen befestigt, dessen ehemalige geistige Fähigkeiten die Intelligenz der fertigen Kreatur bestimmen. Manchmal wird statt des Menschenkopfes ein Schlangenkopf auf die menschlichen Schultern gesetzt. Nicht zuletzt aber doch spätestens an dieser arkan gebrochenen, willenlosen Kreatur lässt sich erkennen, warum die Chimärologie fast überall als Frevel gilt. Erschaffen und befehligt wird sie in der Regel von jemandem, der einen abgelegenen Ort oder Schätze bewachen lassen will. Bei ihrem Dienst tragen sie meist schwere Waffen.

Widderhyäne

Widderhyänen sind im Grunde fleischfressende, gehörnte Hyänen, die sich nach vielen Generationen in der Wildnis mittlerweile sogar fortpflanzen können, obwohl sie einst mit dämonischer Magie erschaffen wurden. Da Hyänen in Aventurien so gut wie unbekannt sind, wechseln arglose Wanderer das Ungeheuer gelegentlich mit einem harmlosen, hässlichen Schaf. Tatsächlich sind Widderhyänen aber feindselig und greifen alles an, was

kleiner ist als sie selbst. Im Schutze einer größeren Gruppe werden sie mutiger und versuchen sich sogar daran große Tiere, wie Karene, zu reißen. Ursprünglich wurden sie als Wachhund Ersatz erschaffen, weshalb sie manchmal enge Bande zu Kulturschaffenden schließen. Aus irgendeinem Grund gelingt vor allem Schneegoblins die Haltung von Widderhyänen als Haus- und Reittiere.

Wolfsechse

Der Chimärologe Hydronius von Selem hat einst in Selem magisch Echsen mit Wölfen verschmolzen, um die perfekten loyalen Wächter zu erschaffen. Da sie sich nicht selbst fortpflanzen können, ist jede Wolfsechse ein in Handarbeit gefertigtes Unikat, bei dem nichts dem Zufall überlassen wurde. Je nach Region und Vorlieben werden heute unterschiedliche Echsen- und Wolfsarten verwendet, um die überaus aggressiven Ungeheuer an ihr Einsatzgebiet anzupassen. Gewöhnlich wird jedoch der Körperbau des Wolfs gewählt und mit Zähnen, Klauen und Schuppen der Echse modifiziert. Manchmal scheint eine der beiden Tierhälften einem Trieb zu verfallen, der für die andere Hälfte sehr ungewöhnlich wäre. So fordert eine Wolfsechse schonmal intensive Streicheleinheiten ein oder besteht auf ein längeres Sonnenbad.

Schlangenmensch

Größe: 2,00 bis 2,30 Schritt

Gewicht: 90 bis 150 Stein

MU 14 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 17

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Barbarenschwert: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Barbarenstreitaxt: **AT** 12 **PA** 4 **TP** 2W6+8 **RW** mittel

Hellebarde: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+6 **RW** lang

Kurzbogen: **FK** 10 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragende Sinne (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Haltegriff (Waffenlos), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Hellebarde), Würgegriff AKO1, Zu Fall bringen (Hellebarde)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Beute: keine (eventuell Waffen)

Kampfverhalten: Schlangenmenschen sind Wächterchimären und dementsprechend warten sie dort, wo sie positioniert wurden. Sie greifen alle fremden Eindringlinge an und verlassen sich dabei vor allem auf ihre Axt.

Flucht: Schlangenmenschen fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Taktisches Geschick: Wenn Schlangenmenschen mindestens zu zweit sind und gegen Gegner vorgehen, sind Proben auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)*, um in eine vorteilhafte Position zu gelangen, für sie um 2 erleichtert.

Umschlingen: Ein Schlangenmensch kann 1 freie Aktion gegen einen Gegner in Angriffsdistanz ausführen und versuchen, ihn zu Umschlingen. Dazu muss eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* ausgeführt werden. Gelingt dem Schlangenmenschen die Probe, hat er seinen Gegner *Fixiert*. Jede KR kann der Gegner wieder mit einer Probe versuchen zu den Status zu beenden. Dies kostet ihn aber 1 Aktion.

Chimären-Regeln: Für den Schlangenmensch gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 210).



Widderhyäne

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,80 bis 2,00 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 65 bis 80 Stein
MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 15 **CH** 12
FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14
LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 11
Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz
Hörner: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss)
Talente: Einschüchtern 6, Klettern 12, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5
Größenkategorie: mittel
Typus: Chimäre, nicht humanoid



Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss und Hörner, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Widderhyänen betrachten alles als Beute, was kleiner ist als sie selbst. Sie lassen sich nur von Goblins abrichten und hegen einen besonderen Groll gegen Menschen und Magier. In diese verbeißen sie sich am liebsten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Sonderregeln:

Meute: Widderhyänen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Widderhyäne in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)

Chimären-Regeln: Für Widderhyänen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 210).

Wolfsechse

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 60 bis 70 Stein
MU 11 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 12
FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14
LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 1W6+13
VW 7 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 12
Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz
Pranke: AT 15 TP 1W6+1 RW kurz
RS/BE 3/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz / Kälteempfindlich
Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Verbeißen (Biss)
Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11*, Einschüchtern 10, Willenskraft 7
Größenkategorie: mittel
Typus: Chimäre, nicht humanoid
Erschaffungsschwierigkeit: 0



Beute: 40 Rationen Fleisch (zäh), Schuppenfell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wolfsechsen werden vor allem als Wächter erschaffen. Sie hören auf ihren Erschaffer und greifen auf dessen Befehl hin an. Sie springen zunächst ihre Opfer an und versuchen sich dann in sie zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 75 % ihrer LeP

Sonderregeln:

***) Tarnung:** Durch die Farbe der Schuppen kann die Wolfsechse sich in entsprechender Umgebung (Dschungel, Sumpf) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen)*, um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

Extrem Kälteempfindlich: Bei Temperaturen von weniger als 10 Grad erleidet die Wolfsechse 1 SP pro KR.

Meute: Wolfsechsen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wolfsechse in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Chimären-Regeln: Für Wolfsechsen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 210).

Daimonide

Weißer Hetzer

Der Weiße Hetzer ist eine daimonide Parodie auf den zweihäuptigen Wolf Isegrimm aus Firuns Gefolge. Herzog Angrimm züchtete dieses Wesen einst als perversen Jagdhund und finsternes Statussymbol für seinen Kreis gelangweilter Adelsfreunde. Zu bestaunen ist der verlotterte Mutant mittlerweile selbst in der Wildnis, ist den Herrschaften doch die verbotene Kunst

der Züchtung eines selbstständig Fortpflanzungsfähigen Daimoniden gelungen. Seine starken, aber oft unkontrolliert zuckenden, vier bis acht Gliedmaßen tragen den zweiköpfigen Wolfkörper zu grausamen Jagden. Aufgrund von Nebenwirkungen der unheiligen Verbindung aus Karmanath und Silberwolf beträgt die Lebensspanne des Weißen Hetzers allerdings höchstens sieben Götterläufe.

Weißer Hetzer

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2 Schritt (mit Schwanz); 1,20 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 90 bis 100 Stein

MU 13 **KL** 11(t) **IN** 13 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 15

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 11

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+5 **RW** kurz

Krallen: **AT** 15 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 2 (jeder Kopf kann 1 x Biss ausführen, Anspringen ist nur insgesamt 1 x möglich)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Krallen), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Krallen)

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Weiße Hetzer können nicht klettern), Körperbeherrschung 12, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Einschüchtern 9, Willenskraft 8

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar). Der tobrische Kanzler zahlt pro Wolfskopf 10 Silbertaler (also insgesamt 20 Silbertaler pro Weißem Hetzer).

Kampfverhalten: Der Weiße Hetzer wird als Jagdhund eingesetzt. Er ist seinem Erschaffer gegenüber loyal und gehorcht meist auch dessen Befehlen. Will der Weiße Hetzer jemanden angreifen, so attackiert er sein Opfer mit Bissen beider Köpfe. Hat er jedoch

genug Anlauf (etwa 4 Schritt und mehr), wird sein erster Angriff ein Anspringen sein, um den Gegner zu Boden zu befördern. Dann verbeißt sich der Weiße Hetzer mit beiden Mäulern in sein Opfer.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Sonderregeln:

Großer Bruder: Gelegentlich kommen weit größere Exemplare vor, die einige Schritte größer und schwerer sind. Der Große Weiße Hetzer entspricht seiner kleineren Version, mit folgenden Modifikatoren: +5 KO, +5 KK, +25 LeP, +2 ZK, +4 TP, +1 RS, INI 8+1W6, SF Mächtiger Schlag, Wuchtschlag I+II statt nur I, Größenkategorie groß, Kraftakt 14, Beute 100 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Gierig nach Fleisch: Wirft man dem Weißen Hetzer ein Stück Fleisch zu, streiten sich beide Köpfe darum. Der Streit dauert 1W3+1 KR lang und der Weiße Hetzer nutzt seine Aktionen nur zum Fressen, es sei denn, er wird angegriffen, dann greift auch er normal an. Der Trick funktioniert nur einmal pro Tag.

Wilde Meute: Weiße Hetzer, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Weißem Hetzer in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +3 AT). Bei jedem Kampf der Meute muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 lassen sie nach 2 KR vom Gegner ab und fangen an, sich 1W6 KR lang untereinander anzugreifen, bis sie sich wieder ihrem Opfer zuwenden.

Daimoniden-Regeln: Für Weiße Hetzer gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 210).



Dämonen

Dharai

Der Dharai wird meist als Baumeister beschworen, da in seinem gallertartigen Körper eine unglaubliche Kraft verborgen liegt, mit der er selbst gigantische Marmorblöcke befördern kann. Als Dämon aus Lolgramoths Gefolge rastet er nie, was selbst in der sich fortwährend umwälzenden und Follikel ausbildenden Masse seines schwarzschleimigen Körpers zum Ausdruck kommt. Trotz seiner glänzenden Unhaut hinterlässt er nie Spuren auf dem Untergrund und bei aller Varianz seines Aussehens, ragen doch immer irgendwo die zwei Hörner aus dem Leib, die ihn als höheren Dämonen kennzeichnen. Da er langsam ist, wird er normalerweise nicht für den Kampf beschworen. Falls er sich verteidigen muss, wird er versuchen seinen Gegner zu absorbieren und im Inneren seines Körpers zu zerquetschen. Alternativ greift er seine Gegner gerne an den Gliedmaßen und reißt sie einfach auseinander.



Difar

Als niederer Diener Lolgramoths ist der Difar vor allem durch seine Unstetigkeit charakterisiert. Er bewegt sich so schnell, dass seine Schritte meist nur anhand vager Umrisse oder schattenhafter Wolken wahrzunehmen sind. Wer ihn in einem ruhigeren Moment erblickt, wird meist etwas Nagetier ähnliches zu sehen bekommen. Als beliebter Begleiter von Dämonologen wird er

oft als relativ harmlos abgetan, ist aufgrund seiner elusiven Flinkheit jedoch ein nervenaufreibender Gegner, der kaum zu erwischen ist. Er liebt es seine Gegner mit ausdauernden Fangspielchen zu zermürben. Gewöhnlich wird er allerdings zur Überbringung von Nachrichten beschworen. In Fachkreisen wird spekuliert, seine Beschwörung sei deshalb so anspruchsvoll, weil er sich durch die ständige Bewegung schwerer manifestiert.

Dharai

Größe: unterschiedlich

Gewicht: keines

MU 20 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 30 **KK** 36

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 4+1W6

VW 1 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 4

Tentakel: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Dharai kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder sein Beschwörer dies durch einen Dienst wünscht. Dann versucht Dharai seinen Gegner in den **Klammergriff** zu nehmen und ihn dann zu **zerreißen**.

Flucht: Dharai flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen **Schmerz**

Sonderregeln:

Formlos: Der Körper des Dharai ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Dharai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Travia. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit dem Aspekt Heim ein.

Traghilfe: Ein Dharai kann ein Gewicht bis zu 5.000 Stein mit dem Dienst **Arbeit** bewegen.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im **Klammergriff** des Dharai, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+12 TP).

Dämonen-Regeln: Für den Dharai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Difar

Größe: etwa 0,50 bis 0,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 10 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12

FF 16 **GE** 26 **KO** 10 **KK** 10

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 21+1W6

VW 16 **SK** 3 **ZK** 0 **GS** 100

Umschwirren: **AT** 18 **TP** 1 Stufe **Verwirrung** **RW** kurz **RS/BE** 1/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Umschwirren), Kampfreflexe I-III, Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 5, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 18 (wirkt der Difar ausschließlich auf sich selbst)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Ein Difar wird eigentlich nicht zum Kampf beschworen, aber er ist extrem schnell und kann Gegner

verwirren. Diesen Dienst vollführt er auch gerne, da er weiß, dass nur wenige flink genug sind, ihn zu treffen.

Flucht: Difarim fliehen nicht.

Sonderregeln:

Formlos: Der Körper des Difar ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Raserei: Difarim werden durch Verletzungen in den Status **Raserei** versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +1 Stufe **Verwirrung** für den Gegner des Difars, wenn Angriff Umschwirren erfolgreich ist. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde oder durch die **Verwirrung Handlungsunfähig** wird, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schnell: Der Difar zählt aufgrund seiner Schnelligkeit und seiner dauerhaften Bewegungen immer als hakenschlagernd im Fernkampf (siehe **Regelwerk** Seite 242), allerdings erhält er dadurch nur die entsprechenden Vorteile und keine Nachteile.

Dämonen-Regeln: Für Difarim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355)



Karakil

Die eingehörnte Luftschlange Karakil ist ein überaus aggressiver Dämon, der gewöhnlich als fliegendes Reittier für einen längeren Zeitraum beschworen wird. Als Ungeheuer aus Lolgramoths Gefolge muss er ständig beschäftigt werden, um nicht aus Ungeduld nahestehenden Personen die Ärmchen abzuknabbern. Dank seines dämonischen Unlebens, kennt er keine Ausdauer, die sich aufzehren könnte, sodass nur die Willenskraft seiner Beschwörerin die Strecke begrenzt, die er am Tag zurücklegen kann. Hauptsächlich dient der Karakil allerdings der Kriegsführung, da kaum ein aventurisches Heer auf die Angriffe fliegender Gegner vorbereitet ist. In jedem Fall gibt seine Reiterin ein beeindruckendes Bild ab, wenn sie sich auf ihrem bis zu dreizehn Schritt langen, schwarzgeschuppten Vehikel am Horizont des Schlachtfelds abzeichnet.

Karmanath

Der niedere Dämon Karmanath aus dem Gefolge Belshirashs erscheint in der dritten Sphäre als wolfgewordenes Eis. In der Finsternis leuchten seine Augen und im Licht blendet sein gefrorenes, weißes Fell. Aus seinem Eisstachel bewährten Maul tropft laufend Speichel, der Gefrierbrand verursacht und sein klirrendes Hecheln

und Heulen treibt seine erbarmungslos gejagte Beute oft schon in den Wahnsinn, bevor er die Chance hat mit seinem drahtigen Körper zum letzten Sprung anzusetzen. Folglich werden Karmanathi meist in kleinen Meuten beschworen, um zu töten oder eine langwierige Treibjagd zu veranstalten. Man sagt, wenn er keine expliziten Anweisungen bekommt, verstümmele er gerne, um zu quälen, und warte geduldig starrend an der Seite des Sterbenden ohne je selbst den Gnadenstoß zu auszuteilen.

Laraan

Laraane werden meistens beschworen, um Widersacher zu verführen und hörig zu machen, die mit normalen Methoden, wie Attentaten, nicht ausgeschaltet werden können. Als solcher Agent nutzt der Dämon seine äußere Wandelbarkeit, um ein dem jeweiligen Opfer gefälliges Wesen überragender Schönheit zu präsentieren, das gerne vorbei an den Wachen ins eigene Heim gewinkt wird. Hinter der attraktiven Fassade steckt ein buckliges, warzenübersätes Scheusal mit fortwährend sabberndem Maul und fünf, oft farblich abgehobenen, gebogenen Hörnern. Als Diener Belkelels wird der Laraan jedoch mit Freude jegliche sexuellen Dienste für seinen Beschwörer ausführen, solange Pein und Wahnsinn Teil des Spektakels sind.

Karmanath

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,50

Schritt (mit Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15

LeP 25 **AsP** 25 **KaP** – **INI** 19+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 13, Schwimmen 4, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Einschüchtern 10, Willenskraft 13, Fährtsensuchen 16

Zauber: Blitz 8, Horriphobus 3

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belshirash), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Karmanthi versuchen zunächst, ihrer Beute Angst zu machen, sie durch Geheul einzuschüchtern und sie zu hetzen. Am liebsten greifen sie den schwächsten Gegner gemeinsam an und nutzen dabei jeden nur erdenklichen Vorteil wie Finten und Anspringen, um sich anschließend in ihrem Gegner zu verbeißen.

Flucht: Karmanthi fliehen nicht.

Sonderregeln:

Meute: Karmanthi, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Karmanath in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT)

Raserei: Karmanthi werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt.

Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schreckliches Geheul: Karmanthi können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihren Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Karmanthi und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Karmanthi die Probe QS, so erleidet der Held pro Netto-QS des Karmanath 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Heulen sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Heulen, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Dämonen-Regeln: Für Karmanthi gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Karakil

Größe: 7,00 bis 13,00 Schritt; 4,00 bis 8,00 Schritt

Flügelspannweite

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 9 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 24

LeP 160 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 10 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3/18 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+6 **RW** lang

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 11, Verbergen 5, Einschüchtern 11, Willenskraft 15

Zauber: Armatrutz 6 (bis **RS** 2, Zielobjekte sind der

Karakil selbst und sein Reiter),
Axxeleratus 6

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramothe), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: In erster Linie wird ein Karakil beschworen, um seinen Beschwörer zu transportieren. Dennoch kann er auch angreifen und stürzt sich mit Vorliebe ins Kampfgetümmel, um Gegner zu beißen.

Flucht: Karakilim fliehen nicht.

Sonderregeln:

Dämonen-Regeln: Für Karakilim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste: Langer Transport (Der Karakil transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit; verbraucht zwei Dienste).



Laraan

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 20

FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 7 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 8

Krallen: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II (in der hübschen Gestalt)/ Hässlich II (in der abscheulichen Gestalt)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Finte I (Krallen)

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Bekehren & Überzeugen 13, Betören 17, Menschenkenntnis 12, Überreden 16, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Willenskraft 7, Handel 8

Zauber: Bannbaladin 16, Blick in die Gedanken 12, Satuaris Herrlichkeit 17, Visibili 16 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Ein Laraan wird nicht zu Kampfwzwecken gerufen, aber er kann sich in seiner wahren Gestalt mit seinen Krallen zur Wehr setzen.

Flucht: Verlust von 50% der **LeP**

Sonderregeln:

Mutation: Fügt der Laraan einem sterblichen Wesen SP durch seine Krallen zu, beginnt die Wunde nach 1W6

Stunden zu mutieren (schuppige Narben, Verfärbungen, Hörner und Stacheln wachsen aus der Wunde – der Spielleiter kann im Detail entscheiden, was passiert). Die Mutation hält 1W20 Tage an.

Verführerische Gestalt: Die Gestalt eines Laraan ist eigentlich abstoßend, aber der Laraan verfügt über die Macht, sich eine verführerische Gestalt zu verleihen. Diese Verwandlung dauert 1 Aktion, der Laraan kann die Verwandlung so lange aufrechterhalten, wie er wünscht.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Laraan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

Dämonen-Regeln: Für Laraan gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste: Sexueller Dienst (sexuelle Handlungen am Beschwörer), Verführung (Verführung einer ausgewählten Person in seiner gutaussehenden Gestalt), Verführung und Wahnsinn (Verführung einer ausgewählten Person, am Ende Offenbarung seiner hässlichen Gestalt; Der Verführte erhält permanent 4 Stufen **Verwirrung**, kann aber vorher eine Probe auf **Willenskraft** (Betören widerstehen) ablegen. Für jede QS verringert sich das Ausmaß der permanenten **Verwirrung**. Die Zustandsstufen sind nur durch Magie, Liturgien oder Seelenheilkunde wieder abbaubar; verbraucht drei Dienste)



Shruuf

Shruufya manifestieren sich in sehr unterschiedlicher Form, wobei der Vergleich mit einem grausigen Mischwesen aus Krake und Federvieh den meisten zunächst gerecht werden wird. Auf einen geschwürüber-säten, gerupften Rumpf sind fünf Tentakel angebracht und irgendwo findet sich ein Kopf, der eine Krone aus vier Hörnern trägt und den Dämon als Feisten Blutsäuer des Belhalhar erkenntlich macht. Der Shruuf wird beschworen, um mit dem Krakenschnabel zu zerhacken, mit den Vogelbeinen zu zerstampfen und den Tentakeln in der Luft Körper zu zerreißen. Einige berühmte Diener der Erzdämonen, wie Xeraan oder Helme Haffax, wählten den Shruuf als Leibwächter und Kriegsmaschine für ihre Eroberungszüge.

Sordul

Der säuretriefende Sordul ist ein niederer Dämon Miskaras, der meistens für den Kampf, Wachdienste oder das Zerstören von Objekten beschworen wird. Er kann als vage humanoid beschrieben werden, wobei seine Gliedmaßen unansehnlich krumm und sein Maul verrottet und Reißzahnbewährt daherkommt. Alle organischen Materialien werden durch seinen blassblauen

Hautschleim im kurzer Zeit korrodiert und nur massiver Stein oder Metall vermögen längerfristigen Schutz zu bieten. Neben seiner tierischen Tücke kann der Sordul mit der Fähigkeit zur körperlichen Verformung beeindruckend. Sein liebster Trick besteht in der Dehnung seiner Oberfläche zu einem ätzenden Hautlaken. So modifiziert wirft er sich dann zur tödlichen Umarmung auf ganze Gegnergruppen.

Thalon

Thalone sind wieselige Jagddämonen aus Nagrachs Gefolge. Mit scharfen Augen, die auch Dunkelheit mühelos durchbrechen, und einem beachtlichen Geruchssinn dient er seiner Beschwörerin meist zum Auffinden ihrer Feinde. Hilfreich ist ihm dabei der Umstand nicht atmen zu müssen, weshalb er sich oft einige Schritte tief in Schnee und Erde vergräbt, um seinen Opfern unmerklich zu folgen. Selbst überirdisch ist er oft erst im letzten Moment zu entdecken, da er meist nur etwa zwei Schritte misst. Falls ein Thalon auf seinem Weg andere Lebewesen trifft, lässt er sich gerne kurzweilig von seinem eigentlichen Auftrag ablenken. Zu verlockend ist es, sich in den Knöcheln der Lebenden zu verbeißen, ganz gleich ob Wegelagerer oder Mammut.

Shruuf

Größe: 3,50 bis 4,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 KL 10 IN 14 CH 14

FF 11 GE 11 KO 18 KK 25

LeP 100 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 6 SK 3 ZK 3 GS 6

Schnabel: AT 18 TP 2W6+8 RW mittel

Tentakel*: AT 15 TP 1W6+6 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 3W6+2 RW kurz

RS/BE 5/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Schnabel)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Tentakel, Schnabel), Hammerschlag (Tentakel, Schnabel), Klammergriff (Tentakel), Mächtiger Schlag (Tentakel), Schildspalter (Tentakel, Schnabel), Tentakelschwung (Tentakel), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Tentakel, Schnabel)

Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 14, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 0, Einschüchtern 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 8

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Shruuf setzt zunächst seine Tentakel ein, um Gegner zu Fall zu bringen oder sie zu erschlagen. Sollte ein Gegner seinen Zorn auf sich geladen haben, z.B. weil er den Shruuf verletzt hat, versucht dieser ihn zu beißen.

Flucht: Shruufya fliehen nicht, außer, der Beschwörer verlangt es.

Sonderregeln:

*) **Tentakel abschlagen:** Um einem Shruuf ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Tentakel wachsen bei einem Shruuf augenblicklich wieder nach.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/ Waffen: Der Shruuf ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Shruufya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe Regelwerk Seite 355).



Sordul

MU 20 KL 10 IN 13 CH 13

FF 10 GE 11 KO 18 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 6 SK 7 ZK 7 GS 10

Krallen: AT 12 PA 8 TP 1W6+4

RW mittel

Biss: AT 16 TP 1W6+8 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen), Haltegriff (Krallen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Mishkara), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Sordul tut das, was sein Beschwörer verlangt. Er greift gerne mit seinen Krallenhänden, um sein Opfer in den Haltegriff zu nehmen.

Flucht: Sordul flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Auflösung: Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Krallen kann er einem Objekt 2W6+8 Strukturpunkte Schaden zufügen. Gegen Stein und Metall sowie unzerstörbare Objekte ist Sorduls Säure wirkungslos. Hält Sordul mit dem Haltegriff jemanden fest, so erleidet das Wesen zu Beginn jeder KR 2W6+8 TP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Sordul ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Peraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Erde und Gedeihen ein.

Ätzende Haut: Immer, wenn ein Gegner einer AT des Sorduls nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner noch einmal mit der Haut in Berührung kommen, brennt er auf großer Fläche (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Verseuchung: Bleibt der Sordul länger als 1 Stunde in einem Gebiet, so verdirbt dort alles in einem Radius von 13 Schritt um ihn. Pflanzen verwelken, Milch wird sauer, kleine Insekten sterben usw.

Dämonen-Regeln: Für den Sordul gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Thalon

MU 15 KL 8 IN 13 CH 11

FF 10 GE 15 KO 13 KK 13

LeP 12 AsP – KaP – INI 15+W6

VW 8 SK 2 ZK 3 GS 12

Biss: AT 16 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Nagrach), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Thalone gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers.

Flucht: Thalone fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Dämonische Regeneration I: Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Thalon ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Firun. Der gleiche Effekt tritt auch bei Ifirn und anderen Gottheiten mit den Aspekten Kälte, Eis oder Jagd ein.

Unsichtbarkeit: Thalone können sich dreimal pro Tag für eine Stunde unsichtbar machen.

Raserei: Sobald ein Thalon verletzt wurde, verhält er sich wie unter dem Nachteil *Blutrausch*.

Dämonen-Regeln: Für den Thalon gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355.)



Ulchuchu

Der eingehörnte Ulchuchu verpestet Gewässer als etwa einhundert Rechtsschritt großer Algent Teppich, der bei Kontakt mit Blut beständig wächst. Obwohl er sich aus eigener Kraft nicht sehr weit von seinem Beschwörungsort fortbewegen kann, erhebt er sich gerne, um mit tentakeligen Tangschlingen nach vorübergleitenden Lebewesen zu greifen und sie zu strangulieren und ersäufen. Als Vorwarnung dient naiven Reisenden dann lediglich ein subtiles Schmatz- oder Gurgelgeräusch unter der Wasseroberfläche. Vielleicht, weil der Ulchuchu fast mehr wie ein dämonischer Ort, als ein Wesen anmutet, ist das Beschwören von Dämonen aus Charyptoroths Gefolge in seiner Nähe merklich einfacher als gewöhnlich.



Zant

Zantim manifestieren sich in der Regel als dämonisch verzerrtes Ebenbild des stärksten regionalen Raubtieres. Am weitesten Verbreitet gilt dabei die Gestalt des tigerartigen Zant, dessen gelbes, schleimiges Fell von geifernden Wunden gestreift wird. An der Spitze seines Schwanzes trägt er eine Knochenklinge, die er gerne peitschenhaft umherschwingt, während er fauchend

lacht. Trotz seines primären Triebes zu töten und zu quälen ist bei dem niederen Dämon aus Belhalhars Gefolge auch die Fähigkeit zur Sprache beobachtet worden. Normalerweise wird er sich jedoch nur äußern, um sein Opfer zu verhöhnen, während er es spielerisch, mal mehr mal weniger effizient, zerlegt.

Ulchuchu

Größe: unterschiedlich

Gewicht: keines

MU 20 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 20 **KK** 30

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 3 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 3

Tentakel: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Ulchuchu wartet und greift am liebsten getarnt als Algent Teppich von hinten an.

Flucht: Ulchuchu flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Ertränken: Sobald der Ulchuchu einen Gegner im Klammergriff hat, versucht er ihn zu ertränken. Es gelten die Regeln für Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Allerdings beginnt der Schaden sofort und nicht erst nach KO Minuten. Jede KR verliert der Held 1W6 SP. Betäubungsstufen treten nach 10 KR ein (statt nach 25).

Formlos: Der Körper des Ulchuchu ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Ulchuchu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Dämonen-Regeln: Für den Ulchuchu gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Zant

Größe: 2,80 bis 3,20 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 12

FF 9 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 18

LeP 40 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: AT 12 TP 2W6+3 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+5 RW mittel

Schwanz: AT 14 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (beliebige Kombination von Angriffen)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss, Schwanz), Schildspalter (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Pranke, Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Pranke, Schwanz)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13, Verbergen 3, Einschüchtern 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Zant agiert manchmal effektiv, manchmal verspielt. Sein Daseinszweck ist das Töten und er versucht mittels Anspringen und Verbeißen seine Gegner schnell zu erledigen. Sollte er es mit gefährlicheren Feinden zu tun haben, so setzt er zuerst den Schwanz aus der Distanz ein und schlägt

mit Finten zu oder aber er versucht, den Gegner zu Fall zu bringen. Mit Vorliebe stürzt der Zant sich auf den schwächsten Gegner, sollten jedoch Geweihte anwesend sein, so sind in jedem Fall sie seine bevorzugten Gegner. Jeder Zant verhält sich jedoch anders und mag auch eine völlig undurchschaubare, ja sogar chaotische und ineffektive Taktik wählen.

Flucht: Zantim fliehen nicht, außer der Beschwörer verlangt es.

Sonderregeln:

Raserei: Zantim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Säure: Wer durch den Angriff eines Zants verletzt wurde, hat bei 1–3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Zant ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke oder Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Zantim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Elementare

Elementare der sechs Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis gibt es in vielen Formen, doch unterscheiden die aventurischen Gelehrten sie meistens in

die niederen Elementargeister, die edlen Dschinne und die mächtigen Elementarherren (nicht zu verwechseln mit den gottgleichen Elementarherrschern).

Eisgeist

MU 14 **KL** 10 **IN** 10 **CH** 10

FF 10 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 8

LeP 18 **AsP** **KaP** **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 8

Eishand: AT 15 TP 2W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakte 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Eis), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: keine



Erzgeist

MU 14 **KL** 7 **IN** 10 **CH** 10

FF 10 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 11

LeP 18 **AsP** **KaP** **INI** 8+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 6

Steinfaut: AT 13 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 2, Kraftakte 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Erz), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: keine



Humusgeist

MU 14 KL 8 IN 12 CH 12

FF 10 GE 12 KO 7 KK 7

LeP 24 AsP KaP INI 11+1W6

VW 4 SK 0 ZK 0 GS 8

Rankenstoß: AT 14 TP 2W6-1

RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakte 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Humus), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: keine



Luftgeist

MU 14 KL 8 IN 11 CH 11

FF 10 GE 14 KO 7 KK 7

LeP 112 AsP KaP INI 17+1W6

VW 9 SK 0 ZK 0 GS 10

Luftumklammerung: AT 17

TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 8, Kraftakte 0, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: keine



Wassergeist

MU 16 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP 50 KaP - INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Wasserstoß: AT 18 TP 3W6

RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Wasserstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 14, Kraftakte 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Wasser auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Eisdschinn

MU 16 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP 50 KaP - INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Eishand: AT 17 TP 3W6+3 RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Eishand)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 14, Kraftakte 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Eis auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Eis), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Erzdschinn

MU 16 KL 11 IN 15 CH 14

FF 12 GE 14 KO 16 KK 18

LeP 33 AsP 50 KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 2 ZK 2 GS 6

Steinfasut: AT 15 TP 3W6+9

RW mittel

RS/BE: 10/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Hammer-schlag, Schildspalter, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 10, Kraftakte 18, Selbst-beherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Erz auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Erz), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Humusdschinn

MU 16 KL 11 IN 16 CH 15

FF 12 GE 16 KO 14 KK 15

LeP 45 AsP 50 KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 2 ZK 2 GS 9

Rankenstoß: AT 16 TP 3W6

RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspal-ter, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 15, Kraftakte 13, Selbst-beherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Humus auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Humus), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Luftdschinn

MU 15 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 18 KO 12 KK 14

LeP 21 AsP 50 KaP – INI 20+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Luftstoß: AT 18 TP 3W6–2

RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Luftstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspal-ter, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 18, Kraftakte 10, Selbst-beherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Luft auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Wasserdschinn

MU 16 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP 50 KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Wasserstoß: AT 18 TP 3W6+4

RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Wasserstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspal-ter, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 14, Kraftakte 14, Selbst-beherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Wasser auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Golems

Steingolem

Steine haben wenig Schwächen, außer der, dass sie sich nicht bewegen können - hat wohl einmal ein Magister gedacht bevor er das Meisterwerk Steingolem schuf. Dazu wird, damals wie heute, die Essenz Agrimoths angerufen, wobei unter Tasfarels Einfluss selbst wertvolle Quarz-, Obsidian- oder Topazgolems denkbare Varianten wären, sofern sich das Material dafür finden lässt (und dem Zorn der Kirchen entgangen werden kann). Stein ist in jeder Hinsicht solide und gleiches gilt für den Steingolem. Er kann verhältnismäßig gut gehen, gut stehen, gut hauen und ist durchschnittlich loyal. Man kann sich auf ihn verlassen, wie - auf einen Stein. Feuer und Witterung können ihm nichts anhaben und nur wenige Waffen, wie Hämmer und schwerstes Gerät, können ihn in Bedrängnis bringen. Nur sonderlich beweglich oder schnell ist er nicht.

Steingolem

MU 18 KL 7 IN 10 CH 10

FF 10 GE 10 KO 22 KK 19

LeP 100 AsP - KaP - INI 10+1W6

AW 5 SK 3 ZK 5 GS 3

Waffenlos: AT 10 TP 2W6+6

RW mittel

RS/BE: 10/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 8

Erschaffungsschwierigkeit: -2

Kampfverhalten: greift ohne große Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei:

empfindet keinen Schmerz

Sonderregeln:

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen,

Armbrüste und Bögen: Der Steingolem ist gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen immun.

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen: Der Steingolem ist gegen Feuer immun.

Immunität gegen Merkmal Verwandlung: Der Steingolem ist immun gegen Zauber mit dem Merkmal Verwandlung.

Golem-Regeln: Für Steingolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 211).



Lehmgolem

Lehmgolems sind mithilfe von Asfaloths Essenz verhältnismäßig einfach zu erschaffen, da das Material auch von weniger begabten Handwerkerinnen intuitiv bearbeitet werden kann. Ist einmal eine fortbewegungsfähige Hülle angefertigt, wird der dämonische Lebensfunke den Lehm meist zu grobschlächtigen Diensten bewegen können. Lehmgolems sind nämlich nicht sehr robust, da sie leicht ganze Batzen an Körpermasse verlieren, wenn sie zu ausufernden Bewegungen gezwungen werden. Gerade Feuchtigkeit schadet der Integrität des beseelten Dieners schnell. Am besten sind Lehmgolems deshalb für das Bewachen von Tunneln, Türen und anderen trockenen Orten mit wenig Bewegungsspielraum, in denen er bevorzugt stehen und in eine Richtung schlagen muss. Feuer und Stichwaffen können ihm nichts anhaben.



Lehmgolem

MU 18 KL 7 IN 11 CH 11

FF 11 GE 12 KO 22 KK 18

LeP 80 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 6 SK 4 ZK 4 GS 4

Waffenlos: AT 11 TP 2W6+3 RW mittel

RS/BE: 4/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: keine

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: greift ohne große Taktik den ersten besten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz

Sonderregeln:

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen: Der Lehmgolem ist gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen immun.

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen: Der Lehmgolem ist gegen Feuer immun.

Immunität gegen Merkmal Verwandlung: Der Lehmgolem ist immun gegen Zauber mit dem Merkmal Verwandlung.

Golem-Regeln: Für Lehmgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 211).

Fleischgolem

Gleich mehrere Erzdämonen vermögen Leichenteile mit ihrer Essenz zu einem lebenden Golem zusammenzusetzen. Doch nur Belhalhar lässt Golembauer Gebilde aus Fleisch erheben, die mehr durch ihr unheiliges Leben als den Tod ihres Materials charakterisiert sind. Aus noch (über)lebenden Wesen wird bei diesem wohl frevelhaftesten Schöpfungsprozess ein waberndes, blutendes, stückeliges Ding zusammengesetzt, dem erst durch das gewaltsame Einfahren der niederhöllischen Essenz das Leben entrisen wird, nur um im selben Zuge als Fleischgolem wiedergeboren zu werden. Das Ergebnis ist ein lebenshungriges Monster, das auf der Suche nach seinen Einzelseelen jedes Lebewesen angreifen und sich einverleiben wird, wenn es die Chance bekommt. Zum Angriff peitscht es seine Muskelstränge umher oder spritzt Blut. Manchmal scheint es, als könne der Fleischgolem Schmerzen empfinden.

Fleischgolem

MU 18 KL 8 IN 11 CH 11

FF 12 GE 13 KO 22 KK 17

LeP 60 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 7 SK 4 ZK 4 GS 5

Waffenlos: AT 11 TP 2W6+1 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: keine

Erschaffungsschwierigkeit: +2

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: greift ohne große Taktik den ersten besten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz

Sonderregeln:

Immunität gegen Merkmal Verwandlung: Der Fleischgolem ist immun gegen Zauber mit dem Merkmal Verwandlung.

Golem-Regeln: Für Fleischgolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 211).



Untote

Skelett

Ins Unleben berufene Skelette werden durch Magie zusammengehalten und sind daher, entgegen des ersten Eindrucks, ziemlich robust. Weder Feuer, noch ihr eigener verwesender Körper schwächen sie, wie es bei anderen Untoten der Fall ist. Zudem sind erhobene Skelette dazu in der Lage Waffen zu führen. Nur Sonnenlicht und Hieb Waffen zerlegen sie recht schnell zu einem Knochenhaufen. Ihr Hass auf die Lebenden treibt sie an, führt aber ebenso dazu, dass alles und jeder, das oder der nicht eindeutig lebendig erscheint, rigoros ignoriert wird. Als Wächter sind Skelette dennoch beliebt, da sie ziemlich einfach zu beschaffen und erheben sind. Mancherorts trifft man sie daher gar in ganzen Horden an.

Mumie

Da viele Völker Aventuriens ihre Toten mumifizieren, können Mumien sich visuell stark voneinander unterscheiden. Allen gemeinsam ist jedoch eine bemerkenswerte Körperkraft, die in der Regel die Fähigkeiten des einst lebenden Körpers bei weitem übersteigt. Laut der Forschung zeitgenössischer Nekromanten sei dies auf den Erhaltungszustand der Muskelfasern

zurückzuführen, die bei anderen Untoten meist gänzlich fehlen. Flexibel werden sie durch die Fähigkeit Waffen zu führen und durchaus intelligente Entscheidungen zu treffen. Trotz ihrer Schlagkraft sind Mumien nicht ohne Schwächen. Der eifrigen Totenbeschwörerin sei der Rat mitgegeben, niemals Feuer an die staubtrockenen Untoten zu lassen und Geier fernzuhalten, denen die Mumien seit jeher als Feind gelten.

Zombie

Zombies sind in sämtlichen Verwesungsgraden anzutreffen und bewegen sich nur von der Stelle, wenn sie eine Herrin haben, die ihnen befiehlt. Selbst wenn das Licht der Praiosscheibe nach und nach ihr verfluchtes Fleisch abschält, scheinen sie sich nicht aus eigener Motivation zu irgendeiner Handlung bringen zu können. Wenn ihnen der Kampf befohlen wird, ist ihre stärkste Waffe ihr eigener hirnloser Mut. Nicht einmal Feuer, das andere Untote augenblicklich hinzurichten vermag, löst in ihnen irgendeine Reaktion aus. Aufgrund der zahlreichen Parasiten in ihrem Körper und ihrer dämonisch verfluchten Fäule übertragen sie oft Krankheiten, die unbedachten Heldinnen ein übles Nachspiel bereiten können.

Skelett

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 30 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 11

FF 8 GE 11 KO 11 KK 13

LeP 14 AsP – KaP – INI 8+1W6

AW 6 SK –1 ZK –1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand Schmerz erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose

Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Skelettart: Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 211).



Mumie

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 20 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+6 RW kurz

Langschwert: AT 12 PA 6 TP 1W6+10 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Einschüchtern 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten), Waffen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen in

Grabmälern eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, versuchen sie teilweise, ihr Opfer zu umgehen und von hinten anzugreifen, oder lauern in der Dunkelheit.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Mumienart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmumie. Andere Mumienarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 211).



Zombie

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 6 (t) IN 10 CH 10

FF 6 GE 8 KO 13 KK 13

LeP 16 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 1 SK 0 ZK 0 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* RW kurz

Biss: AT 8 TP 1W6+2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat der Zombie Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Zombies gehorchen den Befehlen

ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, wollen Zombies ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige folgen. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Zombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 126).

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Zombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Zombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Zombieart: Die oben genannten Werte gelten für einen durchschnittlichen Menschenzombie. Andere Zombiearten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Zombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 211).



Primitive, einfache und komplexe Monstrositäten

Chimären

Primitiv: Widderhyäne, Wolfsechse
Einfach: Schlangemensch,
Komplex: Mantikor (3 AP)

Daimonide

Primitiv: –
Einfach: Weißer Hetzer
Komplex: –

Untote

Primitiv: Skelett, Zombie
Einfach: Mumie
Komplex: –

Golems

Primitiv: Fleischgolem, Lehmgolem
Einfach: Steingolem
Komplex: –

Neue Kulturen

Ferkinas

Die Tulamiden der Gebirge führen noch heute das harte Leben ihrer Vorfahren und pflegen jahrtausendealte Traditionen, die Fremden wie auch ihre Verwandten in den tiefergelegenen Ländern ausnehmend barbarisch anmuten. In ihrer Sprache steht der Begriff *Ferkin* für die „Wahren Menschen“ und unterscheidet sie damit von den „Blutlosen“ Talbewohnern.

Verbreitung und Lebensweise: Die Ferkinastämme der *Shai'Aian* sind vor allem in den Hochebenen und Steilhängen des Raschtulswalls heimisch, die *Mherech* hingegen im Khoram-Gebirge. Ferner sind vereinzelte Stämme und Sippen auch in benachbarten Gebirgsregionen anzutreffen. Die als urtümlichste Vertreter der Tulamidenkultur gelten den Ferkinas bestreiten ihren Lebensunterhalt überwiegend mit der Jagd und der Zucht von Schafen, Ziegen und wilden Ponys. Doch auch als Karawanenräuber sind sie ebenso berüchtigt wie gefürchtet. Jeder Stamm unterhält für gewöhnlich ein festes Zeltlager, von dem aus Herden, Jäger und Kundschafter zu längeren Reisen aufbrechen.

Angeführt werden Ferkinasippen von einem *Haran* (Mehrzahl: *Haruni*). Über einen ganzen Stamm wacht ein *Shâhr* (Mehrzahl: *Shârim*) und manchmal schwingt sich ein *Shâhr* zum *Shârim-Shâhr* auf, zum Herrscher über mehrere Stämme.

Weltsicht und Glaube: Die Ferkinas huldigen hartherzigen Göttern wie dem tobenden Stier *Raschtula* und der brünstigen Stute *Rascha*, deren Beistand sie durch Selbstgeißelung und Gewalttaten im Kampfrausch zu erringen suchen.

Daneben werden je nach Stamm und Region mächtige Wesen wie Riesen oder Drachen als göttergleiche Wesen verehrt.

Die Menschen in den Tälern sehen sie als blutlos an, was in etwa unwürdig und schwach bedeutet.

Sitten und Bräuche: Ungezügelter Kampfspiel wie die Schlacht zweier berittener Mannschaften um den gefesselten Leib eines Gefangenen (*Buskurdh* genannt) gehören ebenso zum Brauchtum der Ferkinas wie die Herabsetzung der Frauen zu viehgleichen Besitztümern, die nicht selten zum Gegenstand von Diebstählen und Auseinandersetzungen werden. Die Ferkinas fügen sich rituelle Gesichtsnarben zu, die sie aber vor Fremden zu verbergen versuchen – denn sie halten sie für unwürdig, sie zu sehen.

Die Magie der Ferkinas ist von einem schamanistischen Weltbild geprägt. Die *Nuranshârim* genannten Schamanen sind die Mittler zwischen den Welten der Geister und der Menschen. Neben diesen folgen einige Ferkinas den animistischen Pfad der *Anach-Nûrim*, der Besessenen, die die Kraft von Tiergeistern in sich einfahren lassen können.

Tracht und Bewaffnung: Die urchen- lamidischen Barbaren tragen Reiterhosen aus Leder, weite Fell- oder Filzdecken um den Oberkörper und festes Schuhwerk. Ihre Schmucknarben im Gesicht verbergen sie gegenüber Fremden meist durch blutrote Kopf- und Gesichtstücher. Metallene Waffen gelangen allein durch

Raub in ihren Besitz, da sie selbst nur Holz, Knochen und Stein verarbeiten können. Ferkinas benutzen meist Steinäxte, Speere und Kurzbögen, dafür aber so gut wie nie Rüstungen und Metallwaffen.



Sprache: Ferkina (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- Weltliche Professionen: Gladiator, Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger, Streuner
- Zaubererprofessionen: Animist, Intuitiver Zauberer, Meistertalent
- Geweihtenprofessionen: –

Typische Vorteile: Giftresistenz, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Bluttausch, Hässlich, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile [vor allem gegen Frauen und Nichtferkinas]), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht), Unfähig in Gesellschaftstalenten

Untypische Vorteile: Angenehmer Geruch, Hohe Seelenkraft, Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig, Niedrige Lebenskraft, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtsensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Pflanzenkunde, Reiten, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Zehen

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Lebensmittelbearbeitung, Magiekunde, Mechanik, Metallbearbeitung, Musizieren, Rechnen, Rechtskunde, Schlösserknacken, Überreden

Typische Namen:

- männlich: Azad, Bashur, Faruch, Kazûm, Nashrath, Rachwan, Sharkhan, Tsharik, Yabman, Zakhaban
- weiblich: Begum, Chanum, Duncha, Farah, Golshan, Hulya, Mehrshan, Nadam, Tamra, Zarbanu
- bekannte Stämme: Bân Anghrachan, Bân Farkash, Bân Hadârri, Bân Khalil, Merech, Shai'Aian, Ulad Barshîm

Namen werden mit *iban* bei Männern und *sabu* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden (beispielsweise Azad *iban* Faruch oder Duncha *sabu* Farah), Verheiratete Frauen tragen stattdessen mit dem Zusatz *zawsh(i)* den Namen des Ehemanns und Besitzers (Golshan *zawshi* Rachwan)

Kulturpaket Ferkinas (39 AP)

Einschüchtern +1, Fährtsensuchen +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +1 Pflanzenkunde +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +2, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +2, Zehen +1

Gjalsker

Die Gjalsker sind großgewachsene, zähe Kinder der Natur, die den Gefahren ihrer Heimat mit wölfischer Stärke und Schläue begegnen, den Errungenschaften der zivilisierten Welt jedoch mit Staunen. Sie nennen sich selbst *Cren-Barach* (Kinder des Hochlands) und sind mit den Fjarningern und Thorwalern verwandt, wobei sie erstere schätzen, letztere hassen.

Verbreitung und Lebensweise: Die von der Gjalska und ihren Nebenflüssen durchzogene Landzunge zwischen Swafnirsrast und dem Golf von Riva ist ein raues Hochland. Die ursprünglich aus der Verbindung von Thorwalern und Norbarden hervorgegangenen Gjalskerländer betreiben aufgrund der unwirtlichen Bedingungen kaum Ackerbau, sondern züchten vor allem Hochlandrinder und Mähnschafe. Darüber hinaus ernährt sich die Stammes- und Dorfgemeinschaft, Haerad genannt (Mehrzahl: *Haeradi*) durch Fischfang und Jagd. Der Anführer oder die Anführerin eines Stammes wird *Yalding* bzw. *Yaldingar* genannt.

Weltsicht und Glaube: Die Gjalsker glauben an ein großes Pantheon an Göttern: Der gewaltige Gottwal *Zwafnir* herrscht über das Totenreich unter dem Meer, weshalb die Gjalsker dieses im Gegensatz zu den

Thorwalern fürchten. Zurückgewiesene Seelen sind dazu verdammt als Nebel ruhelos über das Land zu ziehen. *Sindarra* hingegen verehren sie als Mutter der Magie und ihres Volkes, ebenso *Ifruun*, den Herrn des Winters und der Jagd. Der Hauptgott der Gjalsker ist jedoch der mammutgestaltige *Naturo-Gôn*, der sein Volk beschützt. Das Böse wiederum wähen die Gjalsker in Gestalt einer schwarzen Riesenspinne, die sie als *Calyach'an Mochûla*, die Nachtschwarze Spinne oder auch Mutter der Dämonen bezeichnen. Neben diesen und weiteren Göttern spielen in ihrer Glaubenswelt Geister und Tiergeister eine wichtige Rolle.

Sitten und Bräuche: Die Körper Verstorbener mithilfe gebogener Bäume ins Meer zu katapultieren gehört sicherlich zu den ungewöhnlichen Gepflogenheiten der Gjalsker. Dass sie überdies auf Holz- und Rindenstücken verewigte Grüße und Botschaften den Flüssen übergeben, damit diese ins Meer und somit ins Reich der Toten gelangen, sowie ihr



Sprache: Gjalskisch (je nach Haerad)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- Weltliche Professionen: Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger
- Zaubererprofessionen: Animist, Intuitiver Zauberer, Meistertalent
- Geweihtenprofessionen: –

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor Toten und Untoten, Angst vor dem Meer, Bluttausch, Persönlichkeitschwächen (Vorurteile [vor allem gegen Thorwaler und Orks]), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor Dunkelheit, Angst vor Höhe, Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtsensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung,

Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

Typische Namen:

- männlich: Anchas, Barthak, Branchan, Druan, Ifrunndoch, Kalzan, Morghinach, Struan, Wladuch, Yuchdan
- weiblich: Andraga, Dunyabra, Edargrim, Hagwa, Karbra, Lapyra, Megrim, Skrayana, Tyrocha, Zulcha
- typische Haeradi: Niellyn, Dhartaech, Lyrgach, Alrudh, Mortakh, Rayyadh

Männer erhalten als Nachnamen den Vornamen des Vaters, Frauen den der Mutter. Zwischen dem Vor- und Nachnamen wird ein bren bei Männern (Anchas bren Branchan) oder ein brai bei Frauen (Andraga brai Zulcha) eingefügt.

Kulturpaket Gjalsker (34 AP)

Einschüchtern +1, Fährtsensuchen +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +2, Selbstbeherrschung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1

ausgeprägter Hang zu Spiel und Kräfternsten, fallen da schon weit weniger auf.

Die Stammeskrieger der Gjalsker werden *Durron* genannt, ihre Schamanen *Brenoch-Dûn* (Mehrzahl: *Brenchi-Dûn*). Eine besondere Form von Kämpfern, Tierkrieger mit magischen Fähigkeiten, sind als *Durro-Dûn* bekannt. Sie folgen Tiergeistern (*Odûns*) wie Wolf, Bär und Wildschwein, die ihnen magische Kräfte verleihen und sogar ihre Gestalt tierhaft verändern. Wichtig ist den Gjalskern zudem ihre Reifeprüfung (*Kralessa*), bei deren Nichtbestehen sie verbannt werden.

Tracht und Bewaffnung: Mann und Frau tragen für gewöhnlich grob gewebte, knielange Röcke, an deren Muster und Farbe Kundige die Zugehörigkeit zu den einzelnen Haeradi ablesen können. Umhänge oder Westen aus Leder oder Fell, Hieb- und Wurf- Speere gehören zum üblichen Bild eines Gjalskers, der immer auch einen Schlauch mit Salzwasser bei sich trägt, damit sich seine Seele stets an den Weg ins Totenreich erinnert.



Trollzacker

Die sich selbst als *Kurga* bezeichnenden Trollzacker erfüllen einen Großteil jener Klischees, die zivilisierte Völker mit Barbarentum verbinden, wenngleich ihre auf Gewalt und Blut gründenden Bräuche nur äußere Anzeichen einer zutiefst tragischen Kultur sind, die in den Bergen Zuflucht vor den Unglück verheißenden Talländern sucht. Die Trollzacker sind mit den Ferkinas verwandt und blicken auf gemeinsame Vorfahren zurück.

Verbreitung und Lebensweise:

Etwa ein Dutzend, untereinander zuweilen verfeindete Stämme leben ausschließlich in den Trollzacken und nur vereinzelt bereisen Jäger die Ausläufer des Gebirges. Einfache Hütten, Höhlen oder Zelte bieten den sesshaft oder nomadisch lebenden Sippen Schutz vor den widrigen Bedingungen ihrer Heimat. Blutige Zweikämpfe bestimmen den Anführer einer Sippe ... und schließlich immer auch seinen Nachfolger.

Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt der Trollzacker wird vom göttlichen Paar *Rôschtila* und (*Pe*)*Rasch(i)* a beherrscht, die Gewalt und Stärke bzw. Blut und Fruchtbarkeit

Sprache: Zhulchammaqra (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- Weltliche Professionen: Gladiator, Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger, Streuner
- Zaubererprofessionen: Animist, Intuitiver Zauberer, Meistertalent
- Geweihtenprofessionen: –

Typische Vorteile: Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Bluttausch, Hässlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig, Niedrige Lebenskraft, Unfähig in Naturtalenten, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtsensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie,

Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Schlösserknacken, Sternkunde, Verkleiden

Typische Namen:

- männlich: Achzul, Bashoth, Dabrush, Faraz, Ghonech, Kchorech, Rochan, Shamsharb, Shulman, Zuldar
- weiblich: Abara, Chumra, Draneth, Habiza, Kcharra, Manlochla, Noqtah, Rhana, Uchazu, Zulecha
- Beinamen: Amadacht / Amadhcha (der/die im Kampf Gewaltige), Bal / Balt (Herr/Herrin über...), Grim / Grima (der/die im Zorn Rasende), Zert'Zul / Zerta'Zul (der/die Blutvergessene, Ehrlose)
- bekannte Stämme: Mach'natûl, Tach'mal Tur

Die Trollzacker beschränken sich in der Regel auf einen Namen, es sei denn, sie haben das Recht eines Beinamens erworben. Gelegentlich führen sie noch den Namen ihres Stammes an.

Kulturpaket Trollzacker (38 AP)

Einschüchtern +2, Fährtsensuchen +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +1, Orientierung +1, Selbstbeherrschung +2, Steinbearbeitung +2, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +1

repräsentieren und über verschiedenen Naturgeistern gebieten. Zudem werden die Trolle als Götterkinder verehrt. Die Kurga glauben, einst eine große Schuld auf sich geladen zu haben, weshalb ihnen im Jenseits schreckliche Qualen drohen, die nur durch ein hartes Leben und einen möglichst schmerzhaften Tod gelindert werden können.

Sitten und Bräuche: Die Gepflogenheiten der Kurga muten nicht nur bestialisch an, sie sind es auch. Die Erde wird mit dem Blut getöteter Feinde und Tiere getränkt, ihre Innereien roh verzehrt. Schmucknarben und Brandmale zeugen von bedeutenden Taten, während die Verbannung aus den Bergen als höchste Strafe gilt. Besiegte, aber geachtete Feinde werden „ehrenvoll“ zu Tode gefoltert, um ihr Leiden in der Ewigkeit zu verkürzen.

Auch bei den Kurga treten Schamanen als Mittler zwischen den Welten der Sterblichen und der Geister ein.

Der *Schochzul* oder die *Schochzula* (Mehrzahl: *Schochzuli*) sind latent magisch begabt und können durch blutige Rituale die Kraft der Krieger stärken.

Tracht und Bewaffnung: Jeder Trollzacker trägt ein Blutsteinamulett bei sich und hüllt sich in grobes Leder und Felle, um der Witterung zu begegnen. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Erbeutete Rüstteile und Waffen ergänzen ein brachiales Arsenal aus einfachen Hiebdolchen, steinernen Barbarenschwertern, Knochenkeulen und den gewaltigen Barbarenstreitäxten, die in primitiven Glutgruben geschmiedet werden. Viele Trollzacker werden deutlich größer als der durchschnittliche Tulamide. Unter ihnen gibt es zudem die gewaltigen *Rochshaz*, Trollzacker, die von leibhaftigen Trollen abstammen sollen, und eine Körpergröße von 2,50 Schritt erreichen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten und passende Zauberstile

Die nachfolgenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten werden in Aventurische Magie III beschrieben.

Anatomische Magie: *Gildenmagier:* Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt

Astralraub: *Gildenmagier:* Scholar der Nachtwinde

Dämonenmeisterin: *Gildenmagier:* Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, Scholar der Rashduler Dämonologen

Elementarmeisterin: *Druiden:* Meister der elementaren Gewalten, Weiße Leute

Geoden: Diener der Erdmutter

Gildenmagier: Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia

Freundliche Artefaktseele: *Gildenmagier:* Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom, Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham

Gegnerische Zauberpraxis (Element): Scholar der Halle der Winde zu Olport, Scholar des Halib abu'l Ketab

Golemformer: *Gildenmagier:* Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham

Langwirkende Artefakte: *Gildenmagier:* Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom

Mehr Glück als Verstand: *Gildenmagier:* Scholar des Magierkollegs zu Honingen

Untotenmeister: *Gildenmagier:* Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

Die nachfolgenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten werden in Aventurische Magie II beschrieben.

Alchimieanalytiker: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum

Begnadeter Objektzauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Bewegungszauberei: *Elfen:* Wildnisläufer
Gildenmagier: Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Hexen: Artisten, Geflügelte Töchter, Graue Katzen, Jägerinnen, Kinder der Lüfte, Rächerinnen Lycosas, Wildkatzen

Einlullende Zaubermusik: *Elfen:* Legendensänger

Erdkraft: *Druiden:* Bewahrer des Uralten, Hüterin des Hains, Konzilsmeister, Meister des Kreises, Meister vom Wald, Wächter der Göttin

Elfen: Bewahrer, Wildnisläufer

Geoden: Diener der Erdmutter, Herren der Erde

Hexen: Erdverbundene, Nattern der Nacht

Erschaffer: *Elfen:* Former

Fluchmeisterin: *Hexen:* Rote Jungfern, Sumpfhexen

Geisterfreundin: *Druiden:* Brecher des Willens, Unscheinbare

Hexen: Geisterseherinnen, Rote Jungfern, Spiritualistinnen

Geistermedium: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Hexen: Geisterseherinnen

Giftmeisterin: *Hexen:* Geisterseherinnen, Kinder der Kobra, Rächerinnen Lycosas, Rote Jungfern, Sumpfhexen

Kesselmeisterin: *Hexen:* Reisende, Salonlöwinnen, Töchter des Kessels, Waldhexen

Langer Fluch: *Hexen:* Waldhexen

Liebeszauberei: *Hexen:* Graue Katzen, Salonlöwinnen

Macht des Hasses: *Hexen:* Jägerinnen

Machtvolle materielle Verbindung: *Druiden:* Brecher des Willens, Hüterin des Hains, Unscheinbare

Gildenmagier: Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

Magische Kräuterheilkunde: *Druiden:* **Hüterin des Hains**, Meister vom Wald, Wächter der Göttin

Gildenmagier: Scholar der Halle des Lebens zu Norburg

Magischer Schutzschild: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Scholar der Akademie zu Wagenhalt, Scholar der Bannakademie von Fasar, Scholar des Stoorrebrandt-Kollegs zu Riva

Musikzauberei: *Elfen:* Legendensänger

Psychometrie: *Hexen:* Spiritualistinnen

Übertragung der Astralkräfte: *Druiden:* Meister des Kreises

Elfen: Zauberweber *Hexen:* Madaschwestern

Gildenmagier: Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Übertragung der Lebenskraft: *Druiden:* Bewahrer des Uralten, Meister des Kreises, Meister vom Wald

Elfen: Bewahrer

Gildenmagier: Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

Umfassende Telekinese: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Unaufhaltsamkeit: *Geoden:* Herren der Erde

Elfen: Kämpfer

Unverstellter Blick: *Druiden:* Brecher des Willens

Gildenmagier: Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys

Hexen: Wahrsagerinnen

Weissagung: *Druiden:* Bewahrer des Uralten, Konzilsmeister, Wächter der Göttin

Hexen: Geflügelte Töchter, Rabenschwestern, Wahrsagerinnen

Wissensaustausch: *Druiden:* Konzilsmeister

Hexen: Kinder der Kobra, Madaschwestern, Nattern der Nacht

Zauberkämpfer: *Elfen:* Kämpfer

Zauberobjekte: *Elfen:* Former

Die nachfolgenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten werden in Aventurische Magie 1 beschrieben.

Artefaktanalytiker: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal, Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham

Aufladung: *Gildenmagier:* Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa, Scholar des Alrik Dagabor

Austreibung: *Gildenmagier:* Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum, Scholar des Hesindius Lichtblick

Bewanderter Heilzauberer: *Elfen:* Bewahrer

Gildenmagier: Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, Scholar der Halle des Lebens zu Norburg, Scholar der Khelbara ay Baburia, Scholar des Seminars der elfischen, Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach,

Hexen: Sumpfhexen, Töchter des Kessels, Erdverbundene

Brillanter Telekinetiker: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim

Hexen: Artisten, Kinder der Lüfte Reisende

Destruktor: *Elfen:* Kämpfer

Gildenmagier: Scholar der Akademie zu Wagenhalt, Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa, Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Scholar der Shanada von Ben-Oni, Scholar des Halib abu'l Ketab, Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Hexen: Wildkatzen

Eiserne Konzentrationsstärke: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik, Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Scholar der Halle der Winde zu Olport, Scholar der Sevastana Gevendar, Scholar des Demirion Ophenos, Scholar des Rafim Bey

Elfenfreund: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim, Scholar des Kreises der Einfühlung, Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Erfahrener Antimagier: *Gildenmagier:* Scholar der Bannakademie von Fasar, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik, Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum

Erweiterter Gedankenschutz: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa, Scholar des Stoorrebrandt-Kollegs zu Riva

Geistzauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, Scholar der Halle der Macht zu Lowangen, Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand

Harmoniezauberei: *Elfen:* Former, Zauberweber

Gildenmagier: Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim, Scholar des Magierkollegs zu Honingen (wenn nicht Matrixzauberei), Scholar des Vadif sal Karim

Hervorragender Illusionist: *Gildenmagier:* Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Illusionäre Undurchschaubarkeit: *Gildenmagier:* Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Kriegszauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Scholar der Sevastana Gevendar, Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Kundiger Sphärologe: *Druiden:* Meister der elementaren Gewalten, Weiße Leute

Gildenmagier: Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak, Scholar der Kiranya von Kutaki, Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Scholar der Rashduler Dämonologen, Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia

Langanhaltende Illusion: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Machtvolle Verbotene Pforten: *Gildenmagier:* Scholar der Kiranya von Kutaki, Scholar der Sevastana Gevendar, Scholar des Alrik Dagabor, Scholar des Demirion Ophenos, Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Matrixzauberei: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin, Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, Scholar der Akademie zu Wagenhalt, Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Scholar der Halle des Lebens zu Norburg, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum, Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, Scholar des Hesindius Lichtblick, Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys, Scholar des Magierkollegs zu Honingen (wenn nicht Harmoniezauberei), Scholar des Vadif sal Karim,

Hexen: Erdverbundene

Meisterliches Auraverbergen: *Gildenmagier:* Scholar der Töchter Niobaras

Hexen: Artisten, Jägerinnen, Waldhexen, Kinder der Kobra, Kinder der Lüfte, Nattern der Nacht, Rächerinnen Lycosas, Reisende, Töchter des Kessels, Wahrsagerinnen

Mitverwandlung: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

Qabalya-Magie: *Gildenmagier:* Scholar der Nachtwinde, Scholar der Töchter Niobaras

Selbstkontrolle: *Druiden:* Unscheinbare

Elfen: Zauberweber

Gildenmagier: Scholar der Nachtwinde, Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Scholar der Bannakademie von Fasar, Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Scholar der Khelbara ay

Baburia, Scholar der Schule der Austreibung zu Pericum, Scholar der Shanada von Ben-Oni, Scholar des Alrik Dagabor, Scholar des Stoorrebrandt-Kollegs zu Riva

Selbstverzauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

Tierflüsterer: *Elfen:* Wildnisläufer

Gildenmagier: Scholar des Hesindius Lichtblick

Hexen: Geflügelte Töchter, Wildkatzen

Überragender Dämonologe: *Gildenmagier:* Scholar der Rashduler Dämonologen, Scholar der Shanada von Ben-Oni, Scholar des Demirion Ophenos, Scholar des Rafim Bey

Unübertroffener Verwandler: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen, Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

Urtulamidische Heilmagie: *Gildenmagier:* Scholar der Khelbara ay Baburia

Verständigungszauberer: *Elfen:* Legendensänger

Gildenmagier: Scholar des Kreises der Einfühlung, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Hexen: Rabenschwestern

Vollendeter Elementarist: *Druiden:* Meister der elementaren Gewalten, Weiße Leute

Geoden: Diener der Erdmutter, Herren der Erde

Gildenmagier: Scholar der Halle der Winde zu Olport, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum, Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, Scholar des Halib abu'l Ketab, Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia, Scholar des Rafim Bey, Scholar des Vadif sal Karim

Vollkommener Beherrscher: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, Scholar der Halle der Macht zu Lowangen, Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand

Hexen: Graue Katzen, Salonlöwinnen,

Volltrefflicher Hellseher: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Scholar der Kiranya von Kutaki, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal, Scholar der Töchter Niobaras, Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys, Scholar des Kreises der Einfühlung, Scholar des Magierkollegs zu Honingen

Hexen: Madaschwestern, Rabenschwestern, Spiritualistinnen

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Zauberprofil	☐	53
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten ohne Zauberstile	☐	104

INDEX

Abkürzungen

AK = Animistenkraft
BSZ = Bannschwertzauber
CZ = Chronikzauber
DR = Dolchritual
GR = Geodenritual
HR = Herrschaftsritual
KZ = Kugelzauber
PG = Paktgeschenk
RZ = Ringzauber
SF = Sonderfertigkeit
SR = Sichelritual
SZ = Stabzauber
WF = Wesensfähigkeit
WZ = Waffenzauber
ZR = Zibiljaritual

A

Abenteuerpunkt	8
Abstrakte Lehrpläne	53
Agrimoth	77, 80, 81, 85, 96
Ahnengeister	13-15
Alchimistenschale	11
Alpträume erzeugen (PG)	90
Alterslosigkeit (PG)	81
Alveran	62-64, 66, 68
Amazeroth	15, 76, 80, 81, 85, 91
Anach-Nûr/a	13, 154, 188, 230
Anach-Nûr (Profession)	154
Anatomische Magie (SF)	117
Anderswelt	68
Animist	12f.
Animistenkraft	13f.
Animistenprägung	100
Animistenwaffe	18
Aphasmayra	15, 77, 80, 81, 85, 97
Aphestadil	15, 77, 80, 81, 99
Applicatus (Ritual)	139
Aquafaxius (Zauberspruch)	126
Aquasphaero (Zauberspruch)	126
Asfaloth	15, 76, 80, 81, 85, 93
Astralraub (SF)	117
Atemnot (Zauberspruch)	127
Äther	65
Auf Wasser gehen (PG)	89
Aufträge	59
Aura der Erschöpfung (Zauberspruch)	127
Ausbildungsphase	13, 22, 31, 43
Ausbildungsstätte	52, 53
Ausbruch unterdrückter Gefühle (HR)	23
Ausgeglichene	103
Austreiben durch Paktierer	78
Ausweichen in den Limbus (WF)	60

B

Baar	67
Band zur Ware (ZR)	44
Bannschwert	11, 40
Bannschwert des Erzmagus (BSZ)	40
Bannschwert des Schutzsegens (BSZ)	40
Bannschwertzauber	40

Bannsichel (SR)	28
Bannstab des Erzmagus (SZ)	38
Bartwuchs (Zaubertrick)	123
Bashuride	63, 64, 66
Beeren & Nüsse (Zaubertrick)	123
Beherrscher der Flammen (RZ)	34
Beherrscher des Geistes	101
Belebte Gliedmaßen (WF)	60
Belhalhar	15, 76, 80, 81, 85, 87
Belkelel	15, 77, 80, 81, 85, 97
Belkelels Ekstase (PG)	97
Beutesinn (PG)	92
Bewahrer des Uralten (SF)	107
Bienenflei (ZR)	44
Bienenkönigin (ZR)	44
Bienensuche (ZR)	44
Bientanz (ZR)	45
Bindung der Chronik (CZ)	48
Bindung der Sichel (SR)	28
Bindung der Waffe (WZ)	18
Bindung des Dolches (DR)	25
Bindung des Rings (RZ)	34
Blakharaz	15, 76, 80, 81, 85, 86
Blick durch fremde Augen (Ritual)	140
Blitzball (Zauberspruch)	127
Blut trinken (AK)	15
Blutbaum (DR)	25
Bluttrinker (PG)	87
Brecher des Willens (SF)	115
Borbarad	51, 63, 182, 197
Borkenhaut (DR)	25
Böser Blick (Zauberspruch)	128
Brennender Feuerstrahl (PG)	96
Brünstigkeit erzeugen (PG)	97

C

Chablak-Dolch	18, 19, 154
Chaoeffekt	65
Charyptoroth	15, 76, 80, 81, 85, 89
Chimaeroform (Ritual)	140
Chimärenherrschaft (PG)	93
Chimärenmeister (SF)	110
Chronik-Apport (CZ)	48
Chronikzauber	48
Chronoklassis (Ritual)	140
Chrononauts (Ritual)	141
Crunch	7
Crunch-Element	8

D

Dagla-Schwert	18, 19, 157
Daimonidenkonstrukteur (SF)	110
Dämonenkron	63
Dämonenmal	75-77
Dämonenmeisterin (SF)	117
Dämonenpakt	70f.
Dämonenpakt beenden (Ritual)	79
Dämonenpakt brechen (Zeremonie)	79
Dämonensultan	63
Dämonenweltenmodell	64
Dämonische Attribute (PG)	81
Dämonische Auszehrung (Zustand)	75
Dämonische Fernkampfwaffe (PG)	82
Dämonische Fertigkeiten (PG)	81
Dämonische Nahkampfwaffe (PG)	82
Dämonische Wesen	15

Dämonischer Fokus (PG)	82
Dämonischer Panzer (PG)	83
Dauerhaftes Unheiligtum errichten (PG)	83
Denkschulenprägung	101
Die Gabe Amazeroths (PG)	91
Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes	64
Diener der Erdmutter (Profession)	165
Diener der Erdmutter (SF)	116
Diener der Natur	102
Dolch-Apport (DR)	25
Dolchritual	25
Dornenwand (Zauberspruch)	128
Druide	21f.
Druidendolch	24
Druidenrache (SF)	110
Druidensichel	27
Durch feste Materie (AK)	15
Durro-Dûn	13, 155, 232
Durro-Dûn (Profession)	155
Durthan von Erkenstein	64

E

Ehrwürdige	102
Eindämmung des Kampfeswillens (CZ)	49
Eins mit der Waffe (WZ)	19
Einschüchternde Waffe (WZ)	19
Einschüchterndes Bellen (Vertrautentrick)	33
Eis	15
Eiskristalle (RZ)	34
Eiswand (Zauberspruch)	128
Elementaranhänger	102
Elementare Wesen	15
Elementare Zitadelle	62
Elementarherrscher	62, 223
Elementarling (Zaubertrick)	124
Elementarmeisterin (SF)	117
Elf	10-12
Elfenlied	10
Erhebung von Wasserleichen (PG)	89
Ernte der Sichel (SR)	28
Erschaffung von Monstrositäten	58
Erschöpfungen lindern (Zauberspruch)	129
Erweiterte Beschwörungs- und Erschaffungsregeln	60
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	110, 117
Erz	15
Exzellenter Entschwörer (SF)	111

F

Falke	212
Famerlor	63
Fassungsvermögen	18, 25, 28, 33, 48
Fauliger Wasserstrahl (PG)	89
Feenwelt	66-69
Feenzauber (Zaubertrick)	124
Ferkina-Besessener	154
Ferkina-Besessener (Profession)	154
Fesselfeld (Zauberspruch)	129
Feuer	15
Feuerhand (PG)	96

Figur der Schmerzen (HR)	23
Fjarninger Zauberschmied	13
Fluch der Pestilenz (HR)	23
Fluch der Schlaflosigkeit (HR)	23
Fluff	7
Flug des Dolches (DR)	25
Fluggerät	11
Fokus-Fähigkeit	8
Fokusregel	7
Fortpflanzungsfähigkeit (WF)	60
Freipfeile (PG)	92
Freizauberei	69
Freundliche Artefaktseele (SF)	117
Frevler	75
Frigifaxius (Zauberspruch)	130
Frigisphaero (Zauberspruch)	130
Frostwelle (RZ)	34

G

Gefäß der Jahre (Ritual)	141
Gegnerische Zauberpraxis (Element) (SF)	118
Geisterseher	101
Geode	30
Geodenprägung	102
Geodenritual	31
Geschossschutz (KZ)	42
Geschwindigkeit (PG)	89
Gesegnet	74
Gespür des Dolches (DR)	26
Gestalt aus Rauch (GR)	32
Gestapelter Zauberspeicher (SZ)	38
Geweiht	74
Geweihte Waffe	74
Gier erzeugen (PG)	94
Giftdrüsen	95
Gildenlose Magierin der Heptagonakademie zu Yol-Ghurnak (Profession)	169
Gildenlose Magierin des Magierkollegs zu Honingen (Profession)	170
Gildenlose Magierin nach Halib abu'l Ketab (Profession)	171
Gildenloser Magier der Bannakademie von Fasar (Profession)	167
Gildenloser Magier der Halle der Winde zu Olport (Profession)	168
Gildenmagier	38
Gildenmagische Magierkugel	42
Gjalsker Bakka	18, 19
Gjalsker Tierkrieger	13, 155
Gjalsker Tierkriegerin (Profession)	154
Globule	51, 52, 64, 66f.
Gnome	103
Goldene Gabe (PG)	94
Golembauer (SF)	111
Golemformer (SF)	118
Golgari	62
Gradient	65
Graumagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom (Profession)	173
Graumagier der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (Profession)	174

Graumagier des Konzils der Elemente zu Drakonia (Profession)	175
Graumagierin der Akademie zu Wagenhalt (Profession)	179
Graumagierin der Pentagramm-Akademie zu Rashdul (Profession)	177
Graumagierin der Schule der Beherrschung zu Neersand (Profession)	178
Große Bresche	63
Große Verwirrung (Zauberspruch)	130
Großer Sprung (AK)	16
Großes Simulacrum (PG)	83
Grundregel	7

H

Hadan-Harigast/a	13, 156
Hadan-Harigasta (Profession)	156
Hadan-Harigastur	13
Haindruidin (Profession)	160
Hallen Borons	62
Halluzination (Zauberspruch)	131
Haltbare Ernte (SR)	28
Hammer des Erzmagus (SZ)	38
Hand der Antimagie (Zaubertrick)	124
Hand des Folterers (PG)	86
Harigastur-Bronzeschwert	18, 19
Harito al'Venendu	64
Harte Haut (AK)	16
Harter Eisstrahl (PG)	92
Hauch der Pestilenz (PG)	95
Heilig	74
Heilkräfte der Natur (RZ)	34
Heilungswissen (CZ)	49
Herr der Erde (Profession)	166
Herr über das Tierreich (Zauberspruch)	131
Herren der Erde (SF)	116
Herrschaft über Dämonen (PG)	83
Herrschaftsritual	22
Heskatet	15, 77, 80, 81, 99
Hexe	10, 11, 21, 22
Hexenfluch	10
Hexenkessel	11
Hilfe der Bienen (CZ)	49
Hitzebeständigkeit (PG)	96
Honigkleber (CZ)	49
Humofaxius (Zauberspruch)	132
Humosphaero (Zauberspruch)	132
Humus	15
Hundekes (Zaubertrick)	124
Hüter der Kraft (Profession)	161
Hüterin des Hains (SF)	115

I

Immobil (WF)	61
Immortalis Lebenszeit (Ritual)	141
Immunität gegen Hitze (AK)	16
Immunität gegen Kälte (AK)	16
Immunität gegen Kritische Treffer (WF)	61
Infinitum Immerdar (Ritual)	142
Inseln im Nebel	67
Invinculo (Zauberspruch)	132
Invocatio Maxima (Ritual)	142

K

Kaltes Schmieden (PG)	96
Kampffähigkeiten verbessern (AK)	16
Kampfglück (WZ)	19
Karmale Objekte	74
Karmothhieb (PG)	87
Katzen rufen (PG)	98
Kha	62
Khelbara ay Baburia	64
Kitab ash Shifa	64
Kleiner Fliegender Teppich (Zaubertrick)	124
Kleines Simulacrum (PG)	84
Klingenmeister	101
Komplexität von Monstrositäten	58
Komplexitätsgrad	7
Kontrollübernahme	78
Konzildruide (Profession)	162
Konzilsmeister (SF)	115
Kopierter Kugelzauber (KZ)	42
Korn verfaulen lassen (PG)	95
Körperpflege (Zaubertrick)	124
Kraft aus der Erde (DR)	26
Kraft der Sichel (SR)	28
Kraftlinie	63
Krankheit verursachen (PG)	95
Kräuterernte (SR)	29
Kreis der Verdammnis	71
Kreisende Wurfaffe (WZ)	19
Kriegsbemalung (Zaubertrick)	124
Kristall der Herrschaft (HR)	23
Kröte	213
Kugelbarriere (KZ)	42
Kugelzauber	42

L

Lähmende Furcht (PG)	87
Lange Nägel (PG)	97
Langwirkende Artefakte (SF)	118
Laufendes Händchen (Zaubertrick)	125
Launen des Windes (RZ)	34
Lawinenfall und Trümmerfeld (Ritual)	143
Leben aufspüren (Vertrautentrick)	33
Lebenshauch (WF)	61
Lebensring	33
Leichengespür (PG)	90
Leitlinie	53
Leuchtkraft (WZ)	20
Lichtstrahl (KZ)	42
Limbusblase	66
Limbusebene	65
Lodernder Blick (PG)	86
Lohnende Geschäfte (PG)	94
Lolgramoth	15, 76, 80, 81, 85, 89
Loyalität	59
Luft	15
Lustlosigkeit (PG)	99

M

Macht des Wahnsinns (PG)	92
Macht über Regen (RZ)	35
Macht über Schlafwandler (HR)	24
Mächtige Waffe gegen böse Wesen (WZ)	20
Machtvolle Chronikzauber (CZ)	50

Machtvolle Dolchrituale (DR)	26	Nuan	13	Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt (SF)	112
Machtvolle Heilkräfte der Natur (RZ)	35	Nuan (Profession)	159	Scholar der Bannakademie von Fasar (SF)	112
Machtvolle Ringzauber (RZ)	35	O und P		Scholar der Drachenei-Akademie zu Khunchom (SF)	112
Machtvolle Sichelrituale (SR)	29	Oktagramma (Zauberspruch)	133	Scholar der Dunklen Halle der Geister zu Brabak (SF)	112
Machtvolle Waffenzauber (WZ)	20	Orkanbö (PG)	96	Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik (SF)	113
Machtvoller Astralleib (SF)	111	Paktbruch	78	Scholar der Halle der Winde zu Olport (SF)	113
Machtvoller Energiestrahle (SZ)	38	Paktgeschenk	71, 80f.	Scholar der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak (SF)	113
Machtvoller Wasserbann (RZ)	35	Paktprobe	71, 72	Scholar der Nachtwinde (SF)	112
Machtvoller wirbelnder Luftschilde (RZ)	35	Panik überkomme euch (Zauberspruch)	134	Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul (SF)	113
Machtvoller Zauberspeicher (SZ)	39	Paralysierendes Schwert (BSZ)	40	Scholar der Rashduler Dämonologen (SF)	113
Machtvolles Unheiligtum errichten (PG)	84	Pardona	64	Scholar der Schule der Beherrschung zu Neersand (SF)	113
Mada	63	Patrone	14	Scholar der Schule der variablen Form zu Mirham (SF)	113
Madamal	27, 63, 64	Patronruf (AK)	16	Scholar der Shanada von Ben-Oni (SF)	114
Magieabsorption (PG)	100	Pech wünschen (PG)	94	Scholar der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (SF)	114
Magierbosparano	66	Peitschenhieb (PG)	97	Scholar des Halib abu'l Ketab (SF)	114
Magierstab	11, 38	Pestilenz erspüren (Zauberspruch)	134	Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys (SF)	114
Magische Anwendung	10	Pflanzenempathie (Zaubertrick)	125	Scholar des Konzils der Elemente zu Drakonia (SF)	115
Magische Handlung	10	Pforte durch Sumus Leib (RZ)	36	Scholar des Magierkollegs zu Honingen (SF)	115
Magnetismus (RZ)	35	Planastrale (Ritual)	144	Schönheit der Dar-Klajid (PG)	97
Magnum Opus (PG)	84	Präsenz (WF)	61	Schreckgestalt (WF)	61
Makel	75	Primärer Patron	14	Schuppenhaut (Zauberspruch)	134
Mehr Glück als Verstand (SF)	118	Pyramidenmodell	64	Schutz des Dolche (DR)	26
Mehrer der Macht (Profession)	163	Q und R		Schutzzone vor Bösem (RZ)	36
Meister der elementaren Gewalten (SF)	116	Qabaloth der Nachtwinde (Profession)	172	Schwarzmagier nach Shanada von Ben-Oni (Profession)	181
Meister der Elemente (Ritual)	116	Rashduler Dämonologe (Profession)	180	Schwarzmagierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak (Profession)	182
Meister der Form (PG)	93	Rashman Ali	64	Schwarzmagierin der Schule der variablen Form zu Mirham (Profession)	183
Meister des Kreises (SF)	116	Raub der Lebenskraft (PG)	96	Seelenfeuer (RZ)	36
Meister vom Wald (SF)	116	Regeln	7	Seelenhirten	103
Melliador	63, 64	Regeneration (WF)	61	Seeleninstrument	11
Milde Gabe (PG)	99	Reich der Tiere	68	Seelenmühle	63
Minderes Traditionsartefakt	11	Resistenz gegen Götterwirken (PG)	84	Seelenopfer (PG)	84
Minderpakt	73	Resistenz gegen göttliches Wirken (WF)	61	Seelenpakt	73
Minderpaktierer	71	Rethon	62	Seelenpaktierer	71
Mishkara	15, 77, 80, 81, 85, 95	Ringzauber	33	Seelenwaage	62
Mishkaragift (PG)	95	Ritual	139	Seelenwaffe (PG)	86
Moha-Geisterkrieger	13	Ritualvorbereitung	22, 32	Seffer Manich	43
Mohischer Geisterkrieger (Profession)	158	Rohal der Weise	62, 64	Seil des Erzmagus (SZ)	39
Mokoschas Schutz (CZ)	50	Ruf über das Schlachtfeld (PG)	87	Sekundärer Patron	14
Müdigkeit (PG)	99	S		Sensattacco (Zauberspruch)	135
Mudran'Nur/a	13	Satinav	21, 22, 62, 69, 70, 80	Sichel wider Übernatürliches (SR)	29
Mudran'Nura (Profession)	157	Satinavsche Störung	69	Sichel-Apport (SR)	29
Mudran'Nuriq	13	Säuregeifer (WF)	61	Sichelritual	28
Mutation (PG)	93	Scharfe Klinge (WZ)	20	Sicherer Tritt (PG)	93
Mysterium von Kha	62	Scharfe Krallen (WF)	61	Sicheres Lager (ZR)	45
N		Scharlatanische Zauberkugel	11	Sicht auf Heshinjas Werk (CZ)	50
Nagrach	15, 76, 80, 81, 85, 92	Schattenspiel (Zaubertrick)	125	Sicht im Dunkeln (DR)	26
Nagrachs Hauch (PG)	93	Schelm	10, 11		
Narrenkappe	11	Schelmenspielzeug	11		
Nebelform (Zauberspruch)	133	Schelmenstreich	10		
Nekromant (SF)	111	Schimmernder Schild (Zauberspruch)	134		
Neue Körperteile (PG)	93	Schlafresistenz (PG)	89		
Neun Leben (PG)	98	Schlange	213		
Niederhölle	62, 63, 64, 70, 71, 75	Schleichen in den Schatten (PG)	98		
Nipakau-kocan	13, 158	Schmusekätzchen (PG)	98		
Nipakau-kocan (Profession)	158	Schneller Angriff (AK)	16		
Nipakau-kocanan	13	Schnitt durch Stein (SR)	29		
Nipauka-Axt	18, 19	Scholar der Akademie zu Wagenhalt (SF)	112		
Nivesen-Wolfskinder	13				
Nivesischer Wolfsspeer	18, 19				
Nivesisches Wolfskind (Profession)	159				

Sieben Formeln der Zeit	70	Trümmerschlag (AK)	18	Weißer Koscher Hund	212
Sieben-Meilen-Stiefel (PG)	90	Türöffner (SZ)	39	Weißmagier des Informations-	
Siegel der Elemente (Zaubertrick)	125			Instituts zu Rommilys	
Siegel des Grabes (ZR)	45	U		(Profession)	184
Sinesigil (Zauberspruch)	135	Übergangen (Zaubertrick)	125	Weißmagierin der Anatomischen	
Sippenchronik	43	Übernatürlicher Wegweiser (BSZ)	40	Akademie zu Vinsalt (Profession)	185
Sippenhüterinnen	103	Ummantelungsmodell	64	Weißmagierin der Halle der	
Sphäre	51, 52, 62f.	Unabhängige Erzdämonen	80	Metamorphosen zu Kuslik	
Sphären des Leibs	64	Unbeschadeter Sturz (AK)	18	(Profession)	186
Sphärenbann (Zauberspruch)	135	Unerschöpflich (AK)	18	Wellenwand (Zauberspruch)	138
Sphärenkönig	67	Unglücksgefäß (ZR)	46	Weltengesetz	62
Spur des Missetäters (PG)	86	Unheiligtum errichten (PG)	85	Weltenherz	62
Stabzauber	38	Unscheinbare (SF)	116	Weltenspirale	64
Stammestradition	13, 14	Unterricht	52	Wesensfähigkeit	60
Standardzauberpaket	53	Unterrichtsplan	52	Wildkatze	213
Stein wandle (Ritual)	144	Untote erheben (PG)	91	Wind des Schutzes (CZ)	50
Steinempathie (Zaubertrick)	125	Untotenmeister (SF)	118	Wirbelnder Luftschild (RZ)	37
Steinmacht (AK)	17	Unwiderstehlicher Charme (PG)	97	Wissen ist Macht (CZ)	50
Sternenwall	63	Uthar	62	Woge der Versteinierung	
Stillstand (Zauberspruch)	136			(Zauberspruch)	138
Störung der Zeit (PG)	99	V		Wundschmerz (PG)	88
Sturm der Verunsicherung		Vampirische Berührung (PG)	99	Wurzel des Blutes (HR)	24
(Zauberspruch)	136	Verbindung zum Beschwörer/			
Sturmwand (Zauberspruch)	136	Erschaffer (WF)	61	X, Y und Z	
Sumen	102	Verborgenes Wissen erspüren (PG)	92	Xaron Mendurian von Punin	64
Sumudiener (Profession)	164	Verdammter	75	Yppolita von Gareth	64
Sumuryl	62	Verfluchtes Herdfeuer (PG)	90	Zauberalchimist	11
Sumus Elixiere (Zauberspruch)	136	Verjüngung (PG)	94	Zauberbarde	11
Sumus Griff	62	Verschmelzung von Kultur-		Zauberei mit Lebenskraft (PG)	85
		schaftenden (SF)	111	Zaubererweiterung	123
T		Verschmelzung von		Zauberinstrument	11
Talentverbesserung (AK)	17	übernatürlichen Wesen (SF)	112	Zauberkleidung	11
Tarnung (WF)	61	Vertrautentier	212	Zauberkriegler	101
Tasfarelel	15, 77, 80, 81, 85, 94	Vertrautentrück	33	Zaubermelodie	10
Teleportation (PG)	100	Viele-Sphären-Modell	64	Zaubermistel (SR)	29
Temporalbann (Zauberspruch)	137	Vielfraß	212	Zauberprofil	53
Tempus Stasis (Zauberspruch)	137	Volumenerweiterung der		Zauberschmiedin der Fjarninger	
Thargunitoth	15, 76, 80, 81, 85, 90	Chronik (CZ)	50	(Profession)	156
Thomeg Atherion	64	Volumenerweiterung der Sichel (SR)	29	Zauberspeicher des Erzmagus (SZ)	39
Tiergeister	14	Volumenerweiterung der Waffe (WZ)	21	Zauberspeicher des Magus (SZ)	39
Tieropferung (DR)	26	Volumenerweiterung des Dolchs (DR)	26	Zauberspruch	126
Tierverwandlung (AK)	18	Volumenerweiterung des Rings (RZ)	36	Zauberstecken	11
Todesberührung (PG)	91	Volumenpunkt	10, 11	Zauberstil	104
Todeshauch (PG)	91			Zauberstilsonderfertigkeit	104, 112f.
Tor in den Limbus (PG)	100	W		Zaubertanz	10, 11
Torsperre (SZ)	39	Wachshaut (ZR)	46	Zaubertänzer	10, 11
Totes handle (Ritual)	144	Wachskonservierung (ZR)	46	Zaubertrick	123
Tradition (Animisten)	13	Wachsmumie (ZR)	46	Zaubervariabilität (PG)	82
Tradition (Druiden)	22	Wächter der Göttin (SF)	116	Zeitmagie	69
Tradition (Geoden)	31	Waffe gegen böse Wesen (WZ)	21	Zeitstopp (PG)	100
Tradition (Gildenmagier)	38	Waffen-Apport (WZ)	21	Zerbersten (WF)	61
Tradition (Qabalyamagier)	38	Waffenzauber (WZ)	18	Zholvars Warnung (PG)	94
Tradition (Zibiljas)	44	Wahlpakete	53	Zibilja	43
Traditionsartefakt	10	Wahrheitssinn (PG)	86	Zibilja (Profession)	187
Trägheit (PG)	99	Warenchronik (ZR)	46	Zibiljaprägung	103
Trank des ungehinderten		Wasser	15	Zibiljaritual	44
Weges (GR)	32	Wasseratmung (PG)	89	Zorn der Elemente (Zauberspruch)	138
Transquintal kongruent	66	Wasserbann (RZ)	36	Zunge betäuben (Zauberspruch)	138
Traumdeuterinnen	104	Wasserbrücke (PG)	89	Zusätzliche Aktionen (WF)	61
Traumerinnerung (ZR)	46	Wechselschein (Zaubertrick)	125	Zweifachgeweiht	74
Traumseherin (ZR)	46	Weg des Dolches (DR)	27	Zweifel schüren (Zauberspruch)	139
Trollzacker Elementmeisterin		Weg durch Sumus Leib (RZ)	37	Zwiebelschalenmodell	62, 64
(Profession)	157	Wegweiser (DR)	27	Zwingtanz (Zauberspruch)	139
Trollzacker-Elementmeister	13, 157	Weisheit der Schrift (ZR)	48	Zwist und Hader (PG)	90
Trugwelten erschaffen (PG)	91	Weißer Leute (SF)	20	Zze Tha	67



AVENTURISCHE MAGIE III

Aventurische Magie 3 ist ein Regelerweiterungsband für DSA5, der sich den aventurischen Spielarten der Zauberei widmet. Jede beschriebene magische Tradition wird ausführlich vorgestellt, mitsamt ihren Ritualen, Zaubersprüchen und Besonderheiten.

Du erfährst mehr über die an den Magierakademien unterrichteten Zauberstile, die Rituale der norbardischen Zibilja, die Kräfte der Animisten und die Zauberkunst der Zwergendruiden, der Geoden.

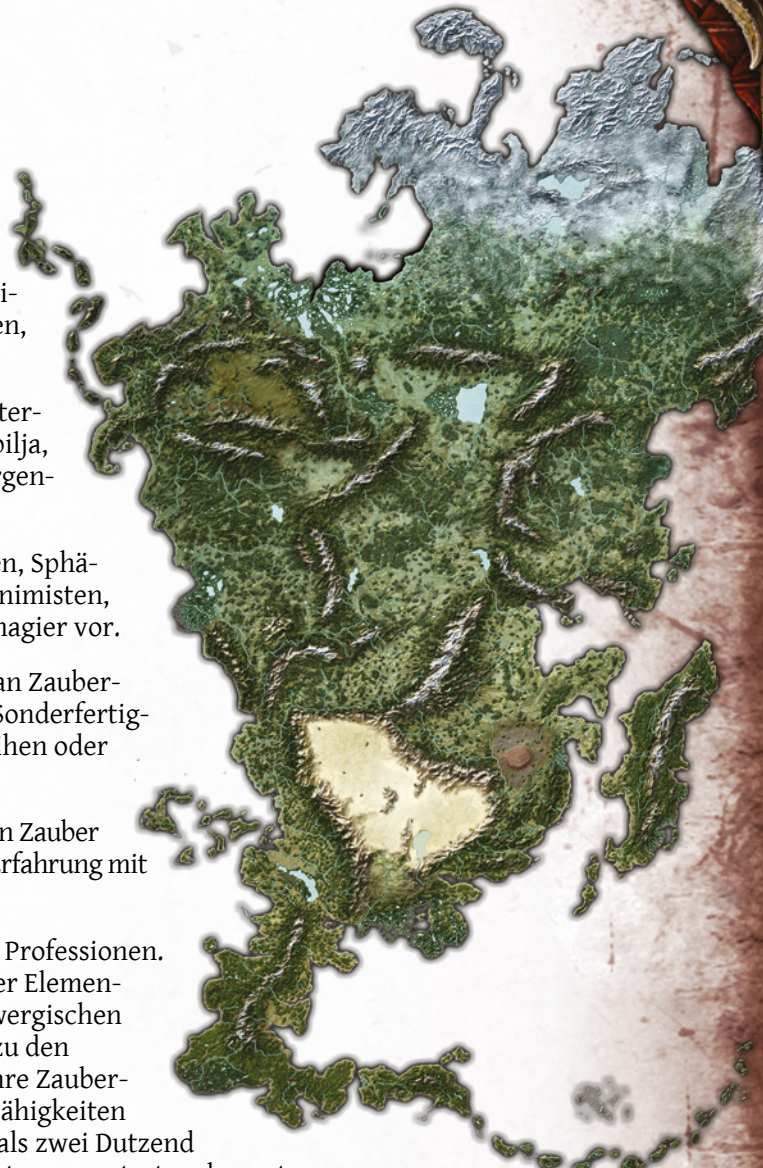
In diesem Buch stellen wir dir Regeln zu Beschwörungen, Sphärenreisen und Zeitmagie, zu den Denkrichtungen der Animisten, Druiden und Geoden sowie zum Unterricht der Gildenmagier vor.

Es erwartet dich zudem eine umfangreiche Sammlung an Zauberformeln der enthaltenen Traditionen, sowie magische Sonderfertigkeiten, um Zaubersprüchen zusätzliche Macht zu verleihen oder ihre Wirkungsweise zu verändern.

Außerdem stellen wir dir Zaubervarianten der enthaltenen Zaubervor, die ein Zauberer erst meistern kann, wenn er genug Erfahrung mit der Grundversion des Zaubers gesammelt hat.

Neben Fokusregeln erwarten dich auch neue Professionen. Von den geheimnisvollen Druiden mit ihrer Elementar- und Beherrschungsmagie, über die zwergischen Geoden und ihre uralte Zauberei, bis hin zu den Animisten der Stammeskulturen, die ihre Zauberkräfte nutzen, um ihre körperlichen Fähigkeiten zu verbessern erwarten dich mehr als zwei Dutzend Professionen. Um sofort ins Abenteuer zu starten, kannst du dich auch für einen der acht spielfertigen Archetypen entscheiden.

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25008PDF