

Das Schwarze Auge

STUDIERSTUBE
DER GILDENMAGIE

Magiergewänder				
Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Magierrobe	3 Stn	6 StP	120 S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

Leichtes Gewand: Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Heilung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.

Großes Gewand: Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Objekt oder Verwandlung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.

Beschwörungsgewand: Die folgenden Erleichterungen gelten jeweils nur für die Wesenheiten, denen das Beschwörungsgewand entspricht. So erleichtert eine weiße Elementarbeschwörungsrobe die Proben bei Elementarwesen, eine schwarze Dämonenbeschwörungsrobe erleichtert die Proben bei Dämonen und eine rote Geisterbeschwörungsrobe erleichtert die Proben bei Geistern. Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Antimagie, Dämonisch, Elementar oder Sphären einen Bonus von +1 (sofern es um Be- oder Entschwörungen von Wesenheiten geht, z. B. DSCHINNENRUF, GEISTERRUF, INVOCATIO, HEPTA-, HEXA- oder PENTAGRAMMA), oder die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Merkmalsbann (z. B. EINFLUSS- oder VERWANDLUNGSBANN) einen Bonus von +1. Unabhängig davon, welche Variante gewählt wird, erleiden alle anderen Zauber eine Erschwernis von -1.

Konventsgewand, Reisegewand, Normale Robe: Diese Gewänder haben weder Vor- noch Nachteile.

Traditionsartefakt	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bannschwert, klein	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	45 S
Bannschwert, mittel	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	100 HF	200 S
Bannschwert, groß (2H)	Zweihandschwerter	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stn	160 HF	360 S
Kleine Magierkugel	Hieb Waffen	1W6+1	KK 15	-1/-6	kurz	0,3 Stn	5 HF	-
Magierkugel	Zweihandhieb Waffen	1W6+1	KK 13	-1/-4	kurz	2 Stn	10 HF	30 S
Magierstab, kurz	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	50 HF	40 S
Magierstab, mittel	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stn	100 HF	60 S
Magierstab, lang (2H)	Stangen Waffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S
Magierstab mit Magierkugel, kurz	Hieb Waffen	1W6+2	KK 13	-1/-2	kurz	2,75 Stn	55 HF	70 S
Magierstab mit Magierkugel, mittel	Hieb Waffen	1W6+3	KK 13	-1/-2	mittel	2,75 Stn	105 HF	90 S
Magierstab mit Magierkugel, lang	Zweihandhieb Waffen	1W6+3	KK 14	-1/-1	lang	2,75 Stn	155 HF	110 S
Zauberschale	Hieb Waffen	1W2	GE/KK 16	-2/-2	kurz	0,25 Stn	20 HF	15 S

Waffenvorteil:

Magierstab: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver *Betäubungsschlag*^{AK0152} um +1 erleichtert durchführen.

Magierkugel: keine

Bannschwert: je nach Waffe

Waffennachteil:

Magierstab: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Magierkugel: keine

Bannschwert: je nach Waffe

Anmerkung Eine Miniaturkugel, die mit einem Magierstab oder einem Bannschwert kombiniert wird, hat keinen Einfluss auf die Spielwerte.

Traditionsartefakt	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kleine Magierkugel	Wurf Waffen	1W6	1 Aktion	5/10/15	0,3 Stn	5 HF	-
Magierkugel	Wurf Waffen	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stn	10 HF	30 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Anmerkung Um einen Magierstab, ein Bannschwert, eine Magierkugel oder eine Zauberschale bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition *Gildenmagier* angehören.

Studierstube der Gildenmagie



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor:innen

Christian von Cramer, Eevie Demirtel, Anni Dürr, Fred Ericson, Nikolai Hoch, Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Sebastian Kreppel, David Lukaßen, Marie Mönkemeyer und Alex Spohr

Lektorat

Nikolai Hoch, Stephan Pongratz

Korrektorat

Thorsten Most

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Sebastian Watzlawek

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tim Brothage, Anja Di Paolo, Florian Häckh, Dagmara Matuszak, Katharina Niko, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke, Karin Wittig

Ulisses Spiele

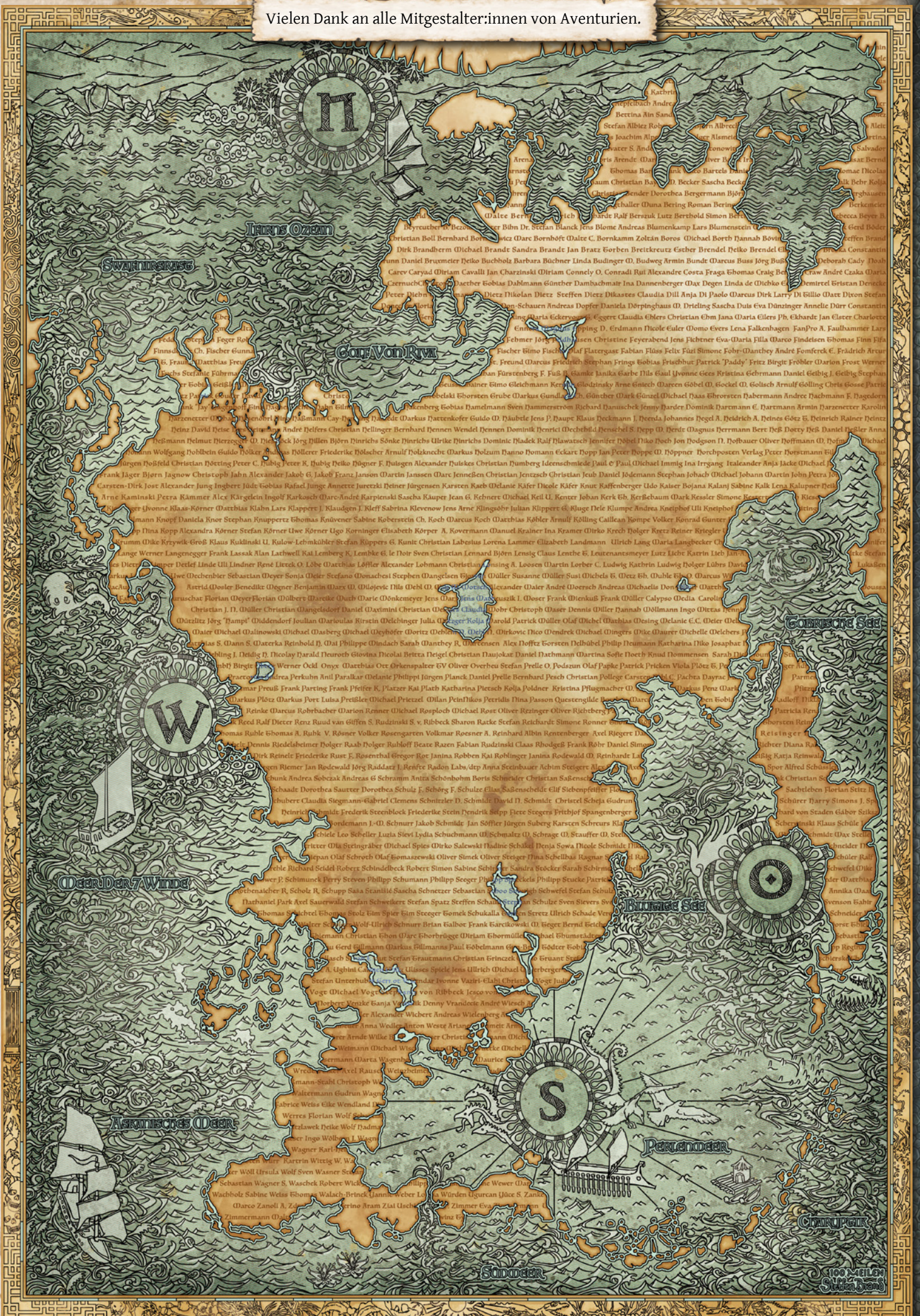
Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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.

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Ausrüstung der Gildenmagier	5	Dienstleistungen an einer gildenmagischen Akademie	22
Von den Gewändern der Gildenmagier	5	Preise für magische Dienstleistungen	23
Das Leichte Gewand	6	Artefakte der Gildenmagie	24
Das Große Gewand	8	Äthrolabium	24
Das Beschwörungsgewand	9	Monoculus	24
Die Reiserobe	11	Die Porträts der Mächtigen	25
Das Konventsgewand	12	Die vier Grauen Stäbe	26
Die Traditionsartefakte	13	Famerlîn	27
Der Magierstab	13	Graue Wacht – Eine Niederlassung des ODL	28
Magierkugel	15	Ein Rundgang	28
Bannschwert	16	Die Bewohner	30
Traditionsartefakt-Kombinationen	19	Abenteureraufhänger	32
Die Zauberschale der Gildenmagier	20		
Magiersiegel und Siegelstock	20		
Dienstleistungen an Magierakademien	21		
Tipps zum Spiel mit gildenmagischen Dienstleistern	22		

Vorwort

Die Welt der Gildenmagier erhält mit dieser Studiertstube umfangreiches ergänzendes Material, um Helden und Meisterpersonen passend auszustatten und das Spiel in Magierkreisen noch facettenreicher auszugestalten.

Mit der ausführlichen Beschreibung, den umfangreichen Illustrationen und nicht zuletzt mit den inneraventurischen Zitaten und den Phexensreden der ikonischen Helden wollen wir der akademischen Welt der Magier noch mehr Leben und Atmosphäre einhauchen. Im abschließenden Kapitel **Graue Wacht** stellen wir euch eine archetypische Niederlassung des ODL, des Ordo Defensores Lecturia, den Grauen Stäben von Perrium, vor, die ihr ganz individuell in Aventurien verorten und in eure Abenteuer und Kampagnen einbauen könnt.

Nikolai Hoch, an einem warmen Sommertag in der Pfalz 2022, an dem man die kühle Bibliothek eines althehrwürdigen Magierakademiegebäudes zu schätzen wüsste.

Zum Gebrauch dieses Buches

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag*^{AKO152}.

AKO – Aventurisches Kompendium

Diese Studiertstube ist an unsere regionalen Rüstkammern angelehnt und beschreibt eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen und Waffen, wie sie unter Gildenmagiern verwendet werden. Für den Fall, dass du mit Fokusregeln für Ausrüstung spielen möchtest, haben wir die Gegenstände mit Vor- und Nachteilen versehen. Diese sind **Fokusregeln**

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

der Stufe I, die du nutzen kannst, um die Besonderheiten der Gegenstände hervorzuheben. Kein Gegenstand wird dadurch besser oder schlechter, aber es verleiht ihm mehr Flair. Sind dir die Regeln zu komplex, kannst du sie – wie alle Fokusregeln – einfach weglassen.

Die Waffen in diesem Band werden mit der folgenden Wertemaske vorgestellt. Wahrscheinlich kennst du sie schon aus dem **Regelwerk**.

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe

LZ: Ladezeit in Aktionen

RW: Reichweite

Munition/Munitionstyp: Art der verwendeten Munition

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)

Anmerkung: besondere Eigenschaften der Waffe

2H: Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Damit sind die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

i: Die Waffe gilt als improvisiert. Die Wahrscheinlichkeit für einen spektakulären Fehlschlag ist mit solchen Waffen etwas erhöht. Bei AT, FK und PA muss daher bereits bei einer gewürfelten 19 ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen. Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger zudem einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung.

Komplexität: Als **Fokusregel der Stufe I** werden Gegenstände, Waffen und Rüstungen in die Komplexitätsgrade primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp) eingeteilt. Primitive Erzeugnisse können ohne spezielles Anwendungsgebiet oder Berufsgeheimnis hergestellt werden. Einfache Erzeugnisse benötigen ein (meist über eine Sonderfertigkeit zu erwerbendes) Anwendungsgebiet. Komplexe Erzeugnisse erfordern für die Herstellung neben dem Anwendungsgebiet noch ein Berufsgeheimnis. Der AP-Wert des Berufsgeheimnisses ist in Klammern angegeben.



AUSRÜSTUNG DER GILDENMAGIER



Von den Gewändern der Gildenmagier

»So merkt denn auf und hört gut zu, denn die Regeln zur Gewandung der Magierzunft sind nicht nur geschriebenes Gesetz im Codex Albyricus, unsere Kleidung repräsentiert auch unseren Stand und hebt uns vom gemeinen Volke ab. Alswohl dient jedes der fünf Gewänder seinem speziellen Zwecke bei der Ausführung der arkanen Künste.

Die niederste der Fünf, die Reiserobe, welche von einfachem Schnitt und Stoff ist, tragen wir als Zeichen der magischen Gabe. Hernach folgen das Leichte und das Große Gewand, welche sich sehr ähnlich sind und bei Manipulationen des Geistes und Verzauberungen von Objekten getragen werden. Das Beschwörungsgewand mag dem Uneingeweihten als schlicht und belanglos erscheinen, doch ist kaum eins wichtiger für Leib und Leben, denn man benötigt es, um mit Geistern, Elementaren oder gar Dämonen Handel zu schließen! Das prächtigste ist schließlich das Konventsgewand. Dieses legen wir bei gelehrten Disputen und wichtigen Festen an.«

—gehört in der Lehrstunde „Einführung in das Gildenrecht“

Der Codex Albyricus nennt eine Vielzahl an Regularien zu den fünf standesgemäßen Gewändern eines Gildenmagiers und erläutert ihren Sinn und Zweck. Zum einen dienen sie der Unterstützung bestimmter Zauberhandlungen, zum anderen sollen sie den Magier deutlich als solchen erkennbar machen. Bindend sind die Vorschriften strenggenommen jedoch nur auf dem Gelände von Magierakademien und magischen Orden, und selbst dort variiert ihre Durchsetzung stark. Während man dem Codex Albyricus in der Weißen Gilde buchstabengetreu folgt, schert sich in den Hallen der südaventarischen Schwarzmagier kaum jemand um die korrekte Einhaltung. Zu leichtfertig sollte man die Richtlinien allerdings auch nicht handhaben. Tatsächlich gilt im Mittelreich, dass ein Magier in der Öffentlichkeit jederzeit zweifelsfrei als solcher zu erkennen sein muss, was am einfachsten über die entsprechende Tracht zu bewerkstelligen ist.

Seit den Magierkriegen wird vor allem von der Weißen Gilde zudem immer wieder gefordert, die Gewandungsvorschriften für alle Lebensbereiche rechtlich bindend zu gestalten. Fern von all diesen Debatten hält sich im einfachen Volk derweil der Aberglaube, dass Weißmagier stets weiße, Graumagier graue und Schwarzmagier schwarze Roben tragen würden.



»Ihr müsst ernsthaft bestimmte Kleidung tragen, um mit den Händen zu fuchteln und mit eurem Stöckchen zu wedeln?«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwerger Meisterschmied



»Musst du ernsthaft bestimmte Kleidung tragen, um dein Hämmerchen zu schwingen und Metall zu verbiegen?«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Zusätzliche Teile des Gewandes

Die nachfolgenden Gewänder umfassen ggf. auch Gürtel, Kopfbedeckungen und Schuhe. Die genannte Ausrüstung ist also als Kleidungsset und nicht nur als einzelne Robe zu verstehen. Dazu kann auch die Abwesenheit von Kleidung gehören, so wird beispielsweise das Beschwörungsgewand barfuß getragen.

Passende Kleidung bei Ritualen

Wird eine Magierrobe mit allen zusätzlichen Teilen des Gewands getragen, zählt sie als passende Kleidung bei Ritualen (siehe **Regelwerk** Seite 261).

Das Leichte Gewand

»Mein Wille sei dein Wille, Imperavi!«

Das Leichte Gewand hat seinen Namen nicht etwa, weil es besonders wenig wiegt, sondern weil es dem Magier leichteren Zugang zum Willen des Gegenübers verschaffen soll. Getragen wird es vor allem von Beherrschern oder Illusionisten, die Einfluss auf den Geist anderer nehmen wollen. Den Regeln des Codex Albyricus folgend sind diese knöchellangen Roben in den kräftigen Farbtönen Rot, Blau oder Grün gehalten, sollen sie doch den Blick anziehen und vom Tun ihrer Träger ablenken. Im Laufe der Jahrhunderte hat sich eine farbliche Zuordnung zu den drei Gilden etabliert. Träger einer roten Robe gehören üblicherweise der Große Grauen Gilde des Geistes an. In der Bruderschaft der Wissenden bevorzugt man ein dunkles Blau, womöglich um möglichst nahe an das für dieses Gewand nach dem Codex Albyricus verbotene Schwarz zu gelangen – obwohl die Magier der linken

Hand diese Vorgaben meistens ohnehin eher als Richtlinien begreifen. Beim Bund des Weißen Pentagramms hat das Leichte Gewand meist eine beruhigend grüne Farbe. Sie soll den Magier weniger bedrohlich erscheinen lassen. Für den Stoff der Robe trifft der Codex keine Festlegung, außer dass sie aus reinem Gewirk, also keinem Stoffgemisch, gefertigt werden soll. Je nach Region wird daher gern Leinen, Bausch oder Seide gewählt. Alle Leichten Gewänder sind mit Symbolen für Geist, Verständigung und Macht bestickt. Dafür werden feine Silberfäden, seltener Mondsilber, Amulettmetall oder gar Arkanium verwendet. Illusionisten bevorzugen, sofern sie es sich leisten können, Verzierungen aus bunt schillerndem Mindorium. Niemals sollten Goldfäden aufgestickt werden, denn dieses ist das Königsmetall und daher den magieabweisenden Kräften Praios' zugeordnet. Entsprechend sind auch die Farben Gold oder Gelb für das Leichte Gewand verboten.

Magiergewänder

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Magierrobe	3 Stn	6 StP	120+ S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

Leichtes Gewand: Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Heilung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.

Großes Gewand: Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Objekt oder Verwandlung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.

Beschwörungsgewand: Die folgenden Erleichterungen gelten jeweils nur für die Wesenheiten, denen das Beschwörungsgewand entspricht. So erleichtert eine weiße Elementarbeschwörungsrobe die Proben bei Elementarwesen, eine schwarze Dämonenbeschwörungsrobe erleichtert die Proben bei Dämonen und eine rote Geisterbeschwörungsrobe erleichtert die Proben bei Geistern. Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zauber mit dem Merkmal Antimagie, Dämonisch, Elementar oder Sphären einen Bonus von +1 (sofern es um Be- oder Entschwörungen von Wesenheiten geht, z. B. DSCHINNENRUF, GEISTERRUF, INVOCATIO, HEPTA-, HEXA- oder PENTAGRAMMA), oder die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Merkmalsbann (z. B. EINFLUSS- oder VERWANDLUNGSBANN) einen Bonus von +1. Unabhängig davon, welche Variante gewählt wird, erleiden alle anderen Zauber eine Erschwernis von -1.

Konventsgewand: Ein Konventsgewand hat weder Vor- noch Nachteile.

Reisegewand: Ein Reisegewand hat weder Vor- noch Nachteile.

Normale Robe: Eine gewöhnliche Magierrobe hat weder Vor- noch Nachteile.

Der Gürtel ist ein einfaches Band oder eine Kordel, entweder vom gleichen Stoff wie die Robe selbst oder aus silbern gefärbter Seide. Als Kopfbedeckung tragen viele nord- und mittelaventurische Magier spitze, krepfenlose Hüte, einige präferieren jedoch sogenannte Widderkappen mit dem gedrehten Gehörn eines Widders. Diese Hüte und Kappen fokussieren nach Überzeugung mancher den Geist des Trägers und lenken ihn wie einen gebündelten Strahl durch die Spitze auf das Ziel. Die Tulamiden dagegen geben einem flachen Fez mit Quastenbommel den Vorzug. Zum Schuhwerk trifft der Codex Albyricus keine Regelung, doch sind hier, sofern Witterung und Umgebung es zulassen, leichte Schuhe wie Riemensandalen oder Seidenpantoffeln üblich. Nicht nur von Gilde zu Gilde, sondern auch regional haben sich typische Schnitte und Fertigungsmuster für das Leichte Gewand durchgesetzt. Exemplarisch seien hier drei davon näher vorgestellt:

☛ **Tulamidenlande / Graue Gilde:** Bei den Tulamiden und auch in Zorgan wird die kräftig rote Robe aus weicher Baumwolle genäht und mit einem breiten Gürtel aus silbernem Tuch am Bauch zusammenge rafft. Sie fällt meist sehr weit und bauschig aus, die Ärmel hängen an den Handgelenken weit herab. Damit ist das Gewand der ideale Kompromiss für trockene Hitze am Tage und durchdringende Kühle in der Nacht. Kunstfertige Stickereien sind auf deutlich abgesetzten Zierborten entlang der Ränder von Ärmeln und Rockschoßen und an der langen Frontkante angebracht. Traditionell veranlagte Tulamiden verwenden hin und wieder statt der üblichen Glyphen die entsprechenden Zeichen des Ur-Tulamidyä, die sie oft mit ihrer eigenen Namens-Tughra ergänzen, einer kunstvollen Namenssigille. Nicht selten findet man auch Symbole des Feqz oder der Mada unter den Gewandverzierungen.

☛ **Südaventurien / Schwarze Gilde:** Die tiefblauen Roben der südaventurischen Beherrscher spiegeln nicht selten die berühmt-berüchtigte Dekadenz der Region wider, demonstrieren aber auch das herausragende Verständnis für die Feinheiten der Kunst. In der Regel sind sie aus edelster Seide, kaum einmal trifft man auf die erschwinglichere Scheinseide. Der

Stoff wird äußerst leicht gewählt und der Schnitt sehr luftig gehalten, denn selbst nachts wird es nie kalt, und die hohe Luftfeuchtigkeit kann erstickend wirken. So dünn ist die Robe mitunter, dass sie leicht durchscheinend an ein – sehr prächtiges – Nachtgewand erinnert. Ein glitzerndes, silbernes Band hält das Gewand zusammen und zieht gemeinsam mit den silbernen Borten an den Gewandrändern den Blick des Betrachters an. Auch die aufgestickten, silbernen Glyphen verwirren den Geist. Willkürlich angeordnet bilden sie bei jeder Bewegung neue Muster und wecken den Drang, sie zu ergründen. Als Kopfbedeckung wählen Beherrscher der linken Hand häufig eine Widderkappe, um sich den Nimbus von wilder, ungezügelter Macht zu verleihen.

☛ **Nordaventurien / Weiße Gilde:** Beherrscher der rechten Hand grenzen sich sehr bewusst von den geistigen Verwirrspielen ihrer Kollegen aus der Schwarzen Gilde ab. Für sie sind derlei Taschenspielertricks verwerflich und überflüssig. Geistiger Fokus und Wille sind das entscheidende Handwerkszeug. Diese Einstellung macht sich auch in der Gestaltung ihres Leichten Gewandes bemerkbar. Ohne übertriebene Raffinesse geschnitten und von tiefgrüner Farbe ist die Robe oft aus grobem Leinenstoff oder gar Wolle gefertigt – ein Umstand, der nicht zuletzt auch der kühlen Witterung geschuldet ist. Auf Verzierungen verzichten Weißmagier meist völlig. Einzig auf der linken und rechten Brustseite finden sich jeweils von oben nach unten die drei Zeichen für Geist, Verständigung und Macht, manchmal jedoch, vor allem bei Angehörigen des Pentagramm-Ordens, werden auch Drakhard-Zinken benutzt. Als Kopfbedeckung wird dazu ein mindestens ein Spann hoher Spitzhut von gleicher Farbe und aus gleichem Stoff getragen, den eine einfache Bordüre mit den drei magischen Zeichen zierte.



»Gebündelte Magie aus der Hutspitze? Neigen sie dann auch den Kopf, damit der Zauber sein Ziel findet, oder lassen sie ihn einfach gen Himmel fahren? Und da sagen die Magier uns nach, wir glaubten merkwürdige Dinge.«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Was weiß denn ich. Erstens liegen meine Stärken wahrlich nicht in der Geistbeeinflussung und zweitens trägt keiner meiner geschätzten Kollegen einen spitzen Hut oder eine Kappe mit Hörnern.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Das Große Gewand

»Bei den Mächten der neun Wandelsterne, der Geist beherrscht die Materie. Motoricus!«

Das Große Gewand ist neben der Reiserobe das wohl am häufigsten in der Magierschaft anzutreffende Gewand. Getragen wird es von jenen, die sich in der Verzauberung belebter oder unbelebter Materie üben, allen voran natürlich die Artefakt- und Verwandlungsmagier. Aber auch für Heiler, Telekinetiker, Antimagier und nicht zuletzt Metamagier ist es ein wichtiger Bestandteil der Ausführung ihrer Kunst. Viele Zauberer glauben, die schiere Anzahl seiner Träger habe dem Gewand seinen Namen verliehen. Andere wiederum meinen, der Name leite sich aus der Verbindung zur großen Macht der neun Wandelsterne her. Auch die Erklärung, dass es das Prächtigste und daher das Große sei, erfreut sich einiger Beliebtheit, wird durch die Existenz des deutlich auffälligeren Konventsgewandes allerdings widerlegt. Das Wissen um den Ursprung des Namens muss wohl als verloren gelten.

Die Vorschriften zur Beschaffenheit des Großen Gewandes sind ausgesprochen strikt und lassen noch weniger Spielraum für Individualität als die für das Leichte Gewand. Ist bei diesem zumindest die Wahl des Stoffes noch verhältnismäßig freigestellt, so legt der Codex Albyricus für das Große Gewand Seide fest. Und damit meint er tatsächlich die echte Seide, gewonnen aus den Kokons der Seidenspinne, und nicht etwa das Imitat aus den Fasern der Seidenliane. Demzufolge ist die Anschaffung eines hochwertigen Großen Gewands eine beachtliche finanzielle Belastung. Vor allem junge Adepten müssen oftmals ein Weilchen dafür sparen. Auf der anderen Seite nutzen viele wohlhabende tulamidische oder horasische Magier das Große Gewand genau deswegen als Alltagskleidung. Durch kaum etwas kann man seinen Stand und Reichtum besser zum Ausdruck bringen. Die Farbgebung folgt der gleichen Konvention wie die des Leichten Gewands: Ein kräftiges Rot ist beliebt in der Grauen Gilde, das tiefe Blau ist unter Mitgliedern der

Schwarzen Gilde allzeit in Mode und Weißmagier entscheiden sich häufig für ein sattes Grün. Gegürtet wird die Robe mit einem zwei bis fünf Finger breiten Band aus schwarz oder silbern gefärbter Seide.

Als Verzierung sind neben den Symbolen für die neun Wandelsterne Aves, Horas, Kor, Marbo, Nandus, Simia, Ucuri, Xeledon und Levthan auch die Zeichen der sechs Elemente und die Glyphe für Zauberkraft oder Macht ein Muss. Die Stickereien dürfen ausschließlich mit silbernen oder schwarzen Fäden ausgeführt werden. Vorgeschriebenes Material dafür sind entweder gefärbte Seide oder edle und magische Metalle. Hier besteht der größte Spielraum für individuelle Anpassungen. Je nach Schwerpunkt des Magieanwenders fallen einige Glyphen größer und andere deutlich kleiner aus. Manche werden mit Schwarz gezielt in den Hintergrund gesetzt, andere dagegen mit glänzenden Metallen hervorgehoben. Besonders wagemutige Magier lassen sich gar dazu verleiten, eins oder mehrere der Symbole zu „vergessen“.

Auch wenn der Magier es bei seiner Zauberei womöglich mit gefährlichen Materialien zu tun bekommt, verbietet der Codex Albyricus das Tragen von Handschuhen zu diesem Gewand, stören sie doch die Verbindung zwischen dem Zauberer und seinem Ziel. Ebenfalls wichtig, wenn auch nicht immer eingehalten, ist die Verhüllung des Haupthaars mit einer enganliegenden Kappe oder Haube, die das Symbol des Geistes tragen soll. Von einigen Zauberern wird diese Regel mit der als chaotisch empfundenen Struktur der Haare begründet, die so gezähmt werden soll. Andere glauben, dass herabrieselnde Haare versehentlich den Zauber auf den Anwender umlenken könnten.

Auch beim Großen Gewand gibt es einige typische regionale Varianten, die hier als Beispiele vorgestellt werden sollen:

Tulamidenlande / Graue

Gilde: Bei den Tulamiden gibt es das Große Gewand häufig in Form eines offenen getragenen, knöchellangen, roten Kaftans. Auffällig ist der hohe Kragen, der beinahe zu der zugehörigen, roten Rohalskappe aufschließt. Als Demonstration ihres Reichtums setzen die Tulamiden die Gewandsäume ihrer Roben mit breiten, silbernen Schmuckborten ab, auf denen die Symbole der Elemente in Schwarz aufgebracht werden – oft besonders betont mit



eingewobenen Edelsteinen. Auf dem Kaftan selbst findet sich jedes der Wandelsternsymbole exakt einmal in silberner Stickerei. Wie beim Leichten Gewand verwendet man neben arkanen Glyphen gern ur-tulamidische Schriftzeichen oder gar Symbole des Amulashtra. Genau über dem Herzen trägt der Tulamide meist ein schwarzes Symbol der Macht oder das Zeichen der Zauberkraft.

☛ **Südaventurien / Schwarze Gilde:** Die Magier der linken Hand lassen ihr Großes Gewand gern aus nachtblauem Seidenstoff anfertigen. Der Schnitt ist einfach und locker. Gerade im Süden kommen Material und Schnitt der vorherrschenden Witterung entgegen und insbesondere an der Schule der variablen Form in Mirham erfreut sich das Große Gewand großer Beliebtheit. Die Zierborten an den Gewandrändern sind aus schwarzer Seide und verstärken, noch einmal betont durch die aufgestickten silbernen Wandelsternsymbole, die düstere Aura des Gewands. Ebenfalls in Silber prangt sowohl auf der linken als auch der rechten Brust das Symbol für Macht. Der Gürtel ist im Süden zu einem wichtigen Teil der Robe geworden. Auf den fünf Finger breiten, silbern durchwirkten Seidenstreifen sind in Schwarz die Symbole der Elemente gestickt. Im Gegensatz zu ihren Kollegen verzichten die Schwarzmagier zumeist auf eine hinderliche Kopfbedeckung mit fragwürdigem Nutzen.



☛ **Nordaventurien / Weiße Gilde:** Von der kräftig grünen Robe sind oftmals nur die Ärmel und der extrem hohe, silberne Stehkragen mit in Schwarz gehaltenen Symbolen des Geistes zu sehen. Grund dafür ist das knöchellange, dunkle Skapulier, das über dem Gewand getragen wird. Auf dieses sind über der linken und rechten Brust in zwei ordentlichen Reihen von oben nach unten verlaufend die neun Wandelsternsymbole in auffälligen Silberfäden gestickt. Die Zeichen der Elemente umschließen die Ärmelsäume der Robe. Dazu tragen die Weißmagier eine schmucklose Schalen- oder Rohalskappe.



Das Beschwörungsgewand

»Bei den Kräften Madas und Hesindes, ich rufe die Mächte der jenseitigen Sphären. *Invocatio!*«

Das Beschwörungsgewand oder vielmehr die drei Beschwörungsgewänder sind die einfachsten der fünf magischen Roben. Im Codex Albyricus genießen sie aber mehr Aufmerksamkeit als alle anderen, was auch einen triftigen Grund hat: Misslingt bei den anderen Gewändern ein Gestaltungsdetail, so mag dies beim Zaubern eine leichte Irritation darstellen und eventuell die Wiederholung eines fehlgeschlagenen Spruches nötig machen. Geschieht das jedoch beim Beschwörungsgewand, so setzt man sich – und alle in der Umgebung – schlimmstenfalls dem vernichtenden Zorn der transsphärischen Wesenheit aus, die herbeigerufen wurde. Anders als beim Leichten oder Großen Gewand gibt es keine traditionelle farbliche Zuordnung zu den Gilden. Stattdessen wurde jeder zu beschwörenden Wesenheit eine Robenfarbe zugewiesen, die alle Magier gleichermaßen nutzen. Elementaristen kleiden sich in durchscheinendes Weiß, Geisterbeschwörer tragen ein kräftiges Rot und Dämonologen hüllen sich, wie nicht anders zu erwarten, in Schwarz. Sehr ausdrücklich mahnt der Codex an, tunlichst keine der Roben für eine der jeweils anderen Wesenheiten zu verwenden – besonders nicht, wenn schon einmal eines der genannten Wesen in dieser gerufen wurde. Außer bei den Beschwörern sind die Gewänder auch bei Exorzisten und Antimagiern weit verbreitet, da sie bei der Bannung ebenfalls wertvolle Dienste leisten.

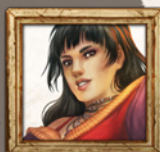
»Moment, auch Schwarzmagier tragen das Große Gewand? Ich dachte das sind alles Dämonenbeschwörer?!«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Da streiten sich die Geister. Manche bevorzugen die Beschwörungsrobe, aber viele sehen sich als magische Handwerker, die belebte oder unbelebte Materie verzaubern – und das geht im Großen Gewand am besten.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Vom Schnitt her gleichen sich die drei Beschwörungsgewänder: Eine knielange, einfache Tunika oder ein ebenso langes, an der Vorderseite offenes Hemd mit weiten Ärmeln lassen viel Bewegungsspielraum für die ausladenden Gesten der Invokations- und Bannzauberei. Auf jegliches weitere Kleidungsstück ist beim Tragen des Beschwörungsgewands zu verzichten. Das schließt selbst Schuhe, Kopfbedeckungen und Unterwäsche ein. Magiern, die Travias Geboten folgen, ist das Tragen des Gewands in der Öffentlichkeit daher vermutlich eher unangenehm. Freizügigere Zauberer, vor allem in den südlichen Regionen Aventuriens, nutzen es dagegen gern, um provokant ihre körperlichen Reize zur Schau zu stellen. Prominentestes Beispiel dafür ist wohl die Lehrmeisterin der Elementarbeschwörung **Madalena Mirabilia di Madjani-Minora** von der Akademie der Hohen Magie zu Punin, die fast ausschließlich in ihrem durchsichtigen Elementarbeschwörungsgewand anzutreffen ist und damit den konservativen Akademieleiter Kosmaar zur hilflosen Weißglut treibt, da sie sich buchstabengetreu an den Codex hält.

Als Material werden meist leichte Stoffe, vor allem Seide, echter Bausch oder Feinleinen, verwendet. Gegürtet wird das Gewand mit einem silberdurchwirkten Band aus Brokat oder Tuch oder einer einfachen Hanfkordel. Zu Verzierungen und Schmuck macht der Codex Albyricus wenig verbindliche Angaben, außer dass diese rar und von möglichst schlichter Natur sein sollen. Einzig das Symbol der Invokation wird als einheitliches Element vorgeschrieben und muss – je nachdem ob es eher der Beschwörung oder der Bannung dienen soll – mit silbernem oder goldenem Faden eingestickt werden. Von der Verwendung magischer Materialien rät der Codex nachdrücklich ab, da diese zu einer ungewollten Okkupation des Gewands führen könnten. In der Regel versehen Beschwörer ihre Roben zusätzlich mit den Symbolen der Domänen oder der Elemente, denen sie sich zugetan fühlen. Ein aufmerksamer magiekundiger Beobachter kann daraus schließen, welche Wesenheiten der Beschwörer herbeizurufen vermag. In den Roben

»Unser Geode Orborosch ist so nackt wie Angrosch ihn schuf, wenn er die Kräfte von Mutter Sumu anruft, um etwas Unheimliches herzuzaubern.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Die meisten Hexen bevorzugen es beim Beschwören irgendwelcher Wesenheiten auch, ohne störende Gewänder zu zaubern. Vor allem, wenn der ganze Zirkel dafür zusammenkommt.«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



der Geisterbeschwörer findet man häufig eingestickte Drakhard-Zinken, die das Rufen und Bannen von Geistern erleichtern sollen.

Folgenden Beispiele sind übliche Formen der Beschwörungsgewänder:

Die Elementarbeschwörungsrobe / Graue Gilde:

Die knielange Tunika aus nahezu durchsichtigem, weißem Seidenstoff gilt als die unzünftigste der Beschwörungsroben und hat schon manchen horasischen Schreiberling zum Verfassen rahjagefälliger Abenteuer beflügelt, aber ebenso für peinlich berührte Blicke auf die eigenen Fußspitzen gesorgt. Einzig einige leichte Schnürbänder und der schlichte Hanfgürtel verhindern, dass das Gewand vom Träger herabgleitet. Kaum wahrnehmbar sind die eingestickten, dezent glitzernden, silbernen Elementarsymbole. Im Gegensatz dazu deutlich sichtbar ist die mit goldenem Faden auf der linken Brust angebrachte Glyphe der Invokation.



Die Dämonenbeschwörungsrobe / Schwarze Gilde:

Auch die seidene Robe der Dämonologen wird manchmal knielang getragen und nur von einem ein fingerbreiten, silbernen Seidengürtel zusammengehalten. Doch viele andere Schwarzmagier kümmern sich weniger um die Detailvorschriften des Kodex und bevorzugen lange, wallende schwarze Roben, die ihnen ein beeindruckend-mysteriöses Äußeres verschaffen sollen.

Deutlich sichtbar im schwarzen Stoff sind die goldenen Zhayad-Ligaturen der zwölf Erzdämonen entlang der Gewandsäume sowie die Glyphe der Invokation auf der rechten Brust.



Die Geisterbeschwörungsrobe / Weiße Gilde:

Die Robe der Geisterbannung, wie die Magier der Weißen Gilde sie üblicherweise nennen, ist eine

klassische, knielange Tunika aus rotem Leinenstoff. Sie wird wie ein Hemd über den Kopf gezogen und um die Hüfte mit einer schmucklosen Hanfkordel zusammengefasst. Auffällig ist der verhältnismäßig kleine Halsausschnitt, von dem heitere Gemüter witzeln, er solle verhindern, dass Geisterwesen vom Beschwörer Besitz ergreifen können.

Auf beiden Seiten der Brust zieren, jeweils in einer Reihe von oben nach unten herab, die Glyphen für Invokation, Wahrnehmung, Schutz und Bannung das Gewand. Jedes Symbol ist statt mit Silber- mit Goldfäden ausgeführt, um die Verbundenheit mit den magiebannenden Kräften Praios' zum Ausdruck zu bringen.



Tragen einer Hose zulässig sei. Und eigentlich dürfe gar keine weitere Kleidung getragen werden, da die explizite Nennung der Hose darauf schließen lasse, dass alles was nicht genannt werde, auch nicht erlaubt sei. In jüngerer Zeit haben die Beschwerden modebewusster Magier, vor allem aus dem Horas-, aber auch dem zentralen Mittelreich drastisch zugenommen. Da weder Verzierungen noch andere Stoffe gestattet sind, kann ein Magier von Stand schnell einem heruntergekommenen Landstreicher ähneln – vor allem mit einer Ladung Staub auf dem hellen Gewand und ohne Hose!

Bis zum heutigen Tage wurden jedoch alle Beschwerden abgewiesen, stets mit dem Hinweis, die Änderung der Gewandvorschriften sei nicht notwendig, da ihre unbedingte Einhaltung laut dem Codex Albyricus nur auf dem Gelände von Magierakademien oder der zu den Gilden zählenden magischen Orden verbindlich sei. Eiserne Verfechter der Regeln des Codex Albyricus, wie zum Beispiel Spektabilität Sirdon Kosmaar aus Punin, bemühen sich jedoch redlich, widerspenstige Magier in demütigere Bahnen zu lenken. Für seine Akademie hat er erlassen, dass Besucher, so sie einer der Gilden angehören, die nicht mindestens in der vorgeschriebenen Reiserobe erscheinen, abgewiesen werden. In Regionen, in denen über den Codex Albyricus hinaus auch das Garethier Pamphlet berücksichtigt werden muss, muss ein Magier jedoch auch außerhalb von Akademien und Ordenshäusern stets als solcher zu erkennen sein, weshalb sich ein Gewand entsprechend des Codex Albyricus durchaus als praktisch im Sinne des Weges des geringsten Widerstands erweist – mit einer Reiserobe ist man als Magier niemals falsch gekleidet.

Südlich des Raschtulswalls gilt die Reiserobe nach dem Codex Albyricus seit jeher bestenfalls als lose Empfehlung. Kein tulamidischer oder al'anfanischer Magier, der etwas auf sich hält, würde sich in einem Gewand erwischen lassen, das auch einem Tagelöhner gut zu Gesicht stünde. Gewandung für die Reise besteht hier aus Samt und Seide, komfortabel geschnitten und verziert mit edlen Steinen.

Auch im Bornland, in Thorwal und den nördlichen Steppen und Wäldern hält man sich nur bedingt an diese Vorschriften. Immerhin tragen die meisten Magier hier Roben. Diese sind oftmals prächtig geschmückt und gut gefüttert, besetzt mit edlen Pelzen von Zobel, Firnluchs oder Robbe. Hosen trägt man selbstverständlich das ganze Jahr, will man sich doch keine edlen Teile abfrieren oder von Mücken zerstechen lassen.



Die Reiserobe

»Das ... das geht einfach mal gar nicht. Accuratum!«

In Magierkreisen heftig umstritten ist die Reiserobe. Eine große Zahl an Magiern, vor allem aus der Grauen und der Schwarzen Gilde, ignoriert ihre Existenz entweder vollkommen oder wandelt ihr Aussehen derartig ab, dass sie nicht einmal mehr flüchtig an die Festlegungen im Codex Albyricus erinnert. Dieser sieht die Reiserobe aus einfachem Leinenstoff von grauer oder weißer Farbe, gerafft mit einer schlichten Kordel oder einem Gürtel. An Schuhwerk erlaubt er Sandalen, Halbschuhe oder Stiefel und als Kopfbedeckung einen Spitzhut mit Krempe. Dazu ist es gestattet, einen Mantel zu tragen und im Winter sogar eine Hose. Ist der Mantel gefüttert, muss das Futter jedoch mit den Glyphen der Bewegung, des Ursprungs, des Weges und des Ziels bestickt werden.

Gegen diese Vorschriften gibt es bereits seit Jahrhunderten zahllose Beschwerden und Eingaben bei allen drei Gildenräten. Anfänglich überwogen dabei die Einwände betreffend der Praktikabilität. Tatsächlich reisende Magier monierten, die Robe biete kaum Schutz vor harscher Witterung, zumal nach wortgetreuer Auslegung des Codex nur im Winter das

»Das heißt, alle Magier sind unter ihrer Robe ... nackt?«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Sirdon Kosmaar vielleicht. Alle anderen tragen Unterwäsche wie jede normale Person auch. Und ich bezweifle, dass selbst Spektabilität Kosmaar das kontrollieren lässt.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Hmpf!«

—Sirdon Kosmaar, Spektabilität zu Punin



Das Konventsgewand

»Ah! Spektabilität Kosmaar, wie schön Euch zu treffen und Ihr habt einen neuen Commentariolus dabei ... Transversalis!«

Das Gewand mit den wohl häufigsten Abweichungen von den Vorschriften des Codex Albyricus ist das Konvents- oder Festgewand. Grob hält sich zwar fast jeder Magier an die Vorgaben, aber nahezu jeder verleiht ihm auch eine individuelle Komponente. Gedacht ist es für Versammlungen der Magierzunft, allen voran natürlich den Allaventurischen Konvent der Gildenmagie. Auch bei den jährlichen Hesindedisputen in Thorwal, den Kusliker Kolloquien, auf Zusammenkünften der Gildenräte oder zur Stableite der neuen Adepten wird es getragen. Ebenso sieht man in den letzten Jahren immer öfter Magier, die zu weltlichen Anlässen wie Empfängen bei Hofe oder zu Bällen in ihrem Feststaat erscheinen. In gleichem Maße haben auch die Freiheiten, die man sich bei der Gestaltung des Konventsgewands erlaubt, zugenommen. Immerhin gilt es, auf solchen Veranstaltungen gesehen und bewundert zu werden, seinen Status oder Reichtum zu zeigen und die Aufmerksamkeit der Anwesenden zu genießen.

Der Codex Albyricus ist wie immer recht klar in seinen Anweisungen. Er legt fest, das Konventsgewand habe stets von roter oder blauer Farbe zu sein und zu einer weißen Hose getragen zu werden. Als Stoff ist einzig Seide erlaubt. Dazu möge sich der Magier in leichte Sandalen gewandten, die mit Schnüren bis zu den Knien



gebunden werden. Eine Kopfbedeckung ist nicht erforderlich, aber wenn, dann muss es entweder eine halbkugelige Kappe mit breiter Krempe oder ein breites Stirnband sein – beides jeweils in Schwarz, Weiß, Blau oder Rot. Auf das Gewand sollen als Zeichen des Standes die Glyphen der Macht oder der Zauberkraft und der Verständigung gestickt sein.

Heute halten sich nur noch erzkonservative Magier exakt an diese Vorgaben. Sogar in der weißen Gilde akzeptiert man inzwischen Abweichungen, solange das Ergebnis noch als Konventsgewand zu erkennen ist und bei Auftritten in der Öffentlichkeit nicht zu einem Ansehensverlust der Magierschaft führt. So sind Umhänge oder Mäntel in den erlaubten vier Farben üblich geworden, oftmals kunstvoll mit dem eigenen Siegel und magischen Glyphen verziert, die Auskunft über die Spezialgebiete der Träger geben. Im Horasreich bestehen die Konventsgewänder zumeist aus edlen Stoffen wie Samt oder Brokat und tragen häufig Verzierungen aus Dröler Spitze. Besonders freizügig treiben es die Zöglinge der Al'Achami zu Fasar. Während ihre Spektabilität Thomeg Atherion ein verhältnismäßig unspektakuläres Festgewand trägt, welches fast schon an eine Uniform erinnert, zeigen viele seiner Zöglinge und Vertrauten durch allerlei Gewandöffnungen oft viel Haut. Noch freizügiger kleidet man sich in Al'Anfa: Kein Abschnitt des Codex Albyricus verbietet einen nackten Rücken bis hinab zum Gesäß!

Seit der Entdeckung der Seefahrtsrouten nach Uthuria, der Zunahme des Güldenlandhandels nach der Harika-Expedition und dem Sternenfahl haben außerdem exotischer Zierrat und die Bestückung mit ungewöhnlichen Metallen stark zugenommen. Leuchtende Glyphen aus den kaum bekannten Metallen Illuminum oder Cupritan sind genauso beliebt wie tiefblaue Zeichen aus dem noch geheimnisvolleren Epharit, dessen Herkunft nach wie vor ungeklärt ist.

»Diese ganzen Regeln wie man sich anziehen soll ... wozu das Ganze, wenn sich am Ende sowieso keiner daran hält?«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



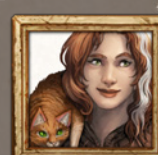
»Finde ich auch! Tradition sollte geehrt und nicht ignoriert, zerredet und interpretiert werden, bei Angroschl!«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Du solltest mal zu einem unserer Hexenfeste in den Überwals kommen, Mirhiban, da musst du gar keine Kleidung tragen!«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Die Traditionsartefakte

Der Magierstab



»Mangelhaft! Der Magierstab ist weitaus mehr als ein Stück Holz, Studiosa. Wo ist die Ehrfurcht vor unserem Standeszeichen? Im Jahre 719 v. BF verfasste Jandora von Bosparan ihre Kenntnisse zum Zauberstab in »Die Magie des Stabes«. Woher kommt die Tradition? Nein, keineswegs von den Echsen, erinnere dich besser an das Gildenland. Die Leibmagierin von Yulag-Horas zeigte uns den Weg und war die erste Trägerin. Ist denn nicht bei dir angekommen, dass das Erschaffen eines Magierstabes eine komplexe Aufgabe ist? Das Ritual der Bindung ist Gegenstand deiner Demonstratio. So willst du bestehen? Sei besser vorbereitet und überlege sorgsam, welche der zahlreichen Holzarten zu dir passt. Erwägst du, Zauberzeichen und Runen der Macht hinein zu gravieren? Außerdem steht die Entscheidung an, ob du an den Enden Hülsen aus Eisen und Silber oder Mondsilber befestigst, so wie die Tradionalisten es seit jeher tun. Überantworte diese Aufgaben einem Handwerker, sofern du diese kunstvolle Arbeit nicht selbst erledigen möchtest. Es ist aber unabdingbar, dass du im Entstehungsprozess zugegen bist und deinen Geist dabei auf den Stab einstimmt. Zu alt? Dann suche in den Schriften nach Raskaja Ingirsdottir. Sie kehrte vor knapp 20 Jahren mit der Lamea-Expedition aus dem Gildenland zurück und brachte von dort neue Erkenntnisse für die Stabzauberei mit. Zur Wiedergutmachung deiner schlechten Leistungen fordere ich einen blitzsauberen Aufsatz, welcher das Lebenswerk der Jandora von Bosparan beleuchtet und die Kategorisierungen von der in Belhanka dozierenden Collega enthält. Wage es ja nicht, mir erneut eine solche Schlamperei vorzulegen. Deine Frist endet morgen Mittag zur Praiosstunde.«

—Jarlinde von Weißenstein-Pandlaril, Magistra ordinaria an der Akademie Schwert und Stab, zu einer Studiosa, neuzeitlich

Bedeutung und Ursprung des Magierstabs

Der Magierstab ist das wohl bedeutsamste Zeichen der Würde eines Magiers und in der Regel sein ganzer Stolz. Der Stab wird offen mit sich geführt, gehört fest zur Tracht des Magiers und ist häufig prächtig gestaltet. Jeder Zauberstab wird von seinem Besitzer selbst geformt, auch wenn einzelne Schritte auch von Handwerkern durchgeführt werden können. Viele Aspekte wie Verzierungen, Größe, Art und Beschaffenheit des Holzes spielen eine Rolle und machen den Stab zu einem individuellen Begleiter. Es ist aber nicht nur ein Symbol des Standes, sondern auch ein mächtiges Traditionsartefakt, das den Magier üblicherweise sein Leben lang begleitet.

Erstmals wurde der Magierstab, wie wir ihn heute kennen, im Standardwerk *Die Magie des Stabes* von Jandora von Bosparan erwähnt. Die 719 v. BF erschienene Wissenssammlung rund um Traditionsartefakte gilt als die erste systematische Beschreibung, denn das Werk erläutert die Herstellung und Optionen zum Einsatz des Magierstabs. Inzwischen hat man das Fachbuch mehrfach überarbeitet und ergänzt, sodass neuere Varianten ebenso Kapitel zum Bannschwert, der

Magierkugel und der Zauberschale enthalten. Neben den theoretischen Inhalten sind weiterhin Grundlagen zum Stockfechten aufgeführt. Diese machen deutlich, dass dem Stab an kampforientierten Akademien eine Funktion als Nahkampfwaffe zugeschrieben wird.

Die Originalabschrift des Werks beschreibt nur eine begrenzte Anzahl an Stabzaubern. Jene galten über viele Jahre als unveränderbar. Erst durch Experten aus Khunchom, Mirham, Bethana und Punin änderte sich dies, da diese die grundsätzliche Struktur entschlüsselten und so neue Rituale entwickelten. Ausschlaggebend für diesen Durchbruch waren die Aufzeichnungen der Lamea-Expedition aus Myranor über die gildenländischen Ursprünge der Stabzauberkunst. Die dortigen Zauberer und Traditionen greifen auf Konzepte mit einem unterschiedlichen Grad an Komplexität im Rahmen der Ritualmagie zurück. Der Schlüssel liegt im Vereinfachen der Beschwörungsmatrizen, da diese Form der Zauberei in Aventurien mehr Erfahrung benötigt. So entstanden die ersten aventurischen Stabzauber.

Der Kraftspeicher geht laut den Kennern der Magiehistorie auf das urtulamidische Szepter der Kophtanim zurück. Analysen dieser jahrhundertealten Herrscherstäbe haben zudem gewisse Analogien gezeigt: Genau wie die heute üblichen Magierstäbe sind diese Artefakte mit ihrem Erschaffer verbunden und lassen sich nicht von einem fremden Magier unter ihre Herrschaft zwingen.

Anfertigung und Stableite

Zum Abschluss der Akademiezeit oder des Studiums bei einem Lehrmeister stehen die Scholaren vor ihrer Abschlussprüfung, der *Examinatio*. In dieser letzten Phase des Studiums legen die nun als *Candidati* bezeichneten Scholaren nicht nur ihre Prüfungen ab, sie wenden sich ebenso dem bedeutsamsten Symbol der Gildenmagier zu, dem Zauberstab. Zuerst wählen sie die Art des Holzes: Dabei sind Blutulme und Steineiche seit jeher am beliebtesten. Jedoch genießen auch andere Gehölze wie Zyklopenzeder, Eisenbaum oder Bosparanie bei bestimmten magischen Ausrichtungen eine gewisse Beliebtheit: Eine klug gewählte Holzart kann den Magier in seinem Spezialgebiet unterstützen. Zuweilen bringt dies jedoch Einschränkungen in anderen Spielarten der Magie mit.

Blutulme ist der Baum der Wissensgöttin Hesinde. Ein Stab aus diesem Holz verfügt über ein größeres Fassungsvermögen für gespeicherte Stabzauber. Steineiche wirkt förderlich auf den Stabkampf und verhindert auch vor der Bindung eine Zerstörung durch Feuer, was am Kampfseminar zu Andergast bevorzugt wird. Bei Illusionisten und Verwandlern gehört die Zyklopenzeder zu den Favoriten, da dieses Material Zauber mit diesen Merkmalen erleichtert. Dafür werden Elementarzauber deutlich schwieriger anzuwenden. Antimagier wissen hingegen die Bosparanie aufgrund der passenden Affinität zu schätzen.



Es kommt zwar durchaus vor, dass Akademien ihren Scholaren die Stäbe stellen, allerdings bevorzugen die meisten ein individuelles Artefakt, welches sie sich selbst aussuchen. Bei der Anfertigung des Magierstabes folgen viele Gildenmagier den Abhandlungen aus *Die Magie des Stabes*. Den Ausführungen zufolge ist es von elementarer Bedeutung, dass der gewählte Ast oder das Kernholz von einem lebenden Baum geschnitten wird, als passendes Maß gilt die Augenhöhe des Zauberwinkers. Anschließend wird die genaue Form des Steckens herausgearbeitet und mit den schmückenden Zeichen der Macht und der Zauberkraft ergänzt. Je nach gewähltem Holz wird der Stab dabei in seltenen Fällen auch geflochten. Umstritten, aber bei den Traditionalisten geschätzt, sind die Tüllen aus Mondsilber und Eisen an den jeweiligen Enden des Stabes. Die Anweisungen der Jandora von Bosparan werden an einigen Akademien, insbesondere denen der Schwarzen Gilde, kritisch betrachtet und teilweise als einschränkend empfunden. Der gesamte Entstehungsprozess sollte nach Möglichkeit vom Studiosus selbst durchgeführt werden, doch mangelt es manchen Zauberschülern am Geschick oder Willen. So werden nicht selten Handwerker dafür

bezahlt, um die ersten Arbeiten zu verrichten. Wichtig ist nur, dass der Schüler bei allen Tätigkeiten anwesend ist und sich in Meditation auf den Stab einstimmt.

Die *Demonstratio* ist an zahlreichen Magierakademien Teil der Abschlussprüfungen. Dort ist es Aufgabe der Studiosi, ihren ersten Stabzauber auf das vorbereitete Artefakt zu wirken. Die sogenannte Bindung ist für alle junge Magier ein bedeutungsvoller und einmaliger Augenblick, denn hierbei wird ein Teil ihrer selbst auf das Traditionsartefakt gelegt und dadurch ein Band mit dem Stab geknüpft.

In Fachkreisen diskutiert man, ob der Wille des Schülers die Eigenschaften des Holzes definiert oder der ureigene Charakter des Materials darüber entscheidet. Mit vollzogener Bindung wird der verzauberte Stab von den Prüfern bis zur abgeschlossenen *Examinatio* verwahrt. Am Ende aller Prüfungen sind an den meisten Akademien ein Hesindedienst sowie eine rituelle Waschung üblich. Im Anschluss folgt eine feierliche Laudatio mit der sogenannten *Stableite*. Dort erhält jeder frischgebackene Adeptus sein persönliches Traditionsartefakt, meist aus den Händen des Akademieleiters.

Magierstab						Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierstab, kurz	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	50 HF	40 S
Magierstab, mittel	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stn	100 HF	60 S
Magierstab, lang (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver *Betäubungsschlag*^{AK0152} um +1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Materialart für Magierstäbe

Holz	Effekt
Baum der Reisenden	Proben Merkmal <i>Sphären</i> +1, Patzer bei Merkmal <i>Sphären</i> bei 19-20
Blutulme	+3 VP
Bosparanie	-2 AsP-Kosten (Merkmal <i>Antimagie</i>), Traditionsartefakt-SF kosten jeweils 1 VP mehr (außer Bindung, Volumenerweiterung und Merkmal <i>Antimagie</i>), +1 AsP-Kosten für jegliche Magie (außer <i>Antimagie</i>)
Eisenbaum	Proben Merkmal <i>Verwandlung</i> +2, außerdem +1 TP, +3 Bruchfaktor*; Patzer bei Merkmal <i>Verwandlung</i> bei 18-20
Geisterbuche	-1 AsP-Kosten (Merkmal <i>Dämonisch</i>), +1 AsP-Kosten für alle Merkmale (außer <i>Dämonisch</i>)
Mammutbaum	-1 AsP-Kosten (Merkmal <i>Elementar (Humus)</i>), +3 AsP-Kosten für Merkmal <i>Elementar (Eis)</i> , Traditionsartefakt-SF kosten 1 VP mehr
Mistel	+2 AsP-Kosten für alle Merkmale außer <i>Heilung</i> und <i>Einfluss</i>
Mohagoni	jegliche Proben, um magisch mit Geistern in Kontakt zu treten, +1, +1 AsP-Kosten für Merkmal <i>Antimagie</i>
Satuariensbusch	Dämonen können durch Magie des Zauberers <i>Furcht</i> erleiden

Holz	Effekt
Steineiche	+1 TP, +4 Bruchfaktor*, durch Feuer unzerstörbar, außerdem kostet der Stabzauber <i>Flammenschwert</i> bei der Aktivierung nur 2 statt 3 AsP und belegt nur 6 Punkte Volumen statt 7, zieht Blitze an (+3 TP für den Träger des Stabes)
Walnussbaum	-2 AsP-Kosten (Merkmal <i>Einfluss</i>), Proben Merkmale <i>Objekt</i> , <i>Sphären</i> und <i>Telekinese</i> -1, -2 VP
Weißdorn	jegliche Proben, um magisch Feen zu bannen, +1
Zyklopenzeder	Proben Merkmale <i>Verwandlung</i> und <i>Illusion</i> +1, Proben Merkmal <i>Elementar</i> -3
Anmerkung Gängige Holzarten für Magierstäbe Es gibt Hölzer, die sich kaum für Magierstäbe eignen (z. B. die Mistel) und so gut wie nie verwendet werden. Aventurische Magier nutzen traditionell die Blutulme oder die Steineiche für ihre Magierstäbe. Diese beiden Hölzer haben sehr nützliche Eigenschaften für Magierstäbe. Die übrigen Holzarten kommen gelegentlich bei spezialisierten Magiern zum Einsatz (z. B. der Walnussbaum bei Beherrschern), sind aber dennoch eine Ausnahme.	

*) Der Bruchfaktor spielt nur bei Magierstäben eine Rolle, auf denen nicht der Stabzauber *Bindung des Stabes* liegt.

Modifikation für Magierstäbe

Modifikation	Effekt	Kosten
Eisenhülse am unteren, Silberhülse am oberen Ende des Stabes	Wenn ein Zauber nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Zauberer beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Wird ein Zauber modifiziert, so ist er um -1 erschwert. Wird der Stabzauber <i>Merkmalsfokus</i> erstmals auf den Magierstab gelegt, belegt er lediglich 6 Volumenpunkte (statt 8 VP), für ein weiteres Merkmal belegt er 7 Volumenpunkte (statt 8 VP), ab dem dritten Merkmal belegt jeder Merkmalsfokus die üblichen 8 Volumenpunkte.	45 S
Eisenhülse am unteren, Mondsilberhülse am oberen Ende des Stabes	Wenn ein Zauber nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Zauberer beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Wird ein Zauber modifiziert, so ist er um -1 erschwert. Der Stabzauber <i>Kraftfokus</i> benötigt lediglich 5 Volumenpunkte (statt 6 VP).	60 S
Anmerkung	Die zusätzlichen FP sowie die Erschwernisse bei Modifikationen sind kumulativ mit Modifikationen aus der Sonderfertigkeit Matrixzauberei, einer konservativen Gildenprägung etc.	

Magierkugel

Die Magierkugel, wie sie heute bei vielen Gildenmagiern zu finden ist, hat ihren Ursprung in der Kristallomantie der Echsen. Die geschuppten Zauberkundigen waren in der Lage, mit Ritualen Edelsteine und Bergkristalle zu züchten und zu formen. Diese Zaubersteine unterstützten die Magieanwendung und ließen sich als Speicher für bestimmte Verzauberungen verwenden. Dies machten sich bereits die urtulamidischen Magier der *Mudramulim* zu Nutze, bevor die Steine die Neugier des Bosparanischen Reiches weckten. Die Forschung schritt nur mühsam voran und das echsische Wissen geriet nach dem Untergang der urtulamidischen Hochkultur bald in Vergessenheit. Als einer der wenigen erhielt der urtulamidische Zauberer *Narib Al'Alam* (673-594 v. BF) wichtige Kenntnisse in seinen wenig beachteten Notizen. Nach den Dunklen Zeiten bediente sich der Erzmagier *Mandricon* dieser, um das Wissen um die Magie der Kugel wiederherzustellen und zu verfeinern. Wenig später wurde die neue These zur Bindung der Magierkugel, sowie die Thesen weiterer Kugelzauber *Jandora von Bosparans Die Magie des Stabes* hinzugefügt. Heute ist die Kugel neben



dem Zauberstab das vorrangige Traditionsartefakt der Magierschaft. Aufgrund der vielseitigen Einsatzmöglichkeiten ist sie ein nicht mehr wegzudenkender Bestandteil und beliebter Begleiter der gildenmagischen Tradition.

Jeder Gildenmagier muss bei der Erstellung seiner Zauberkugel eine wichtige Wahl treffen: die Art des Rohstoffes. Reiner Bergkristall ist wohl das edelste Material, um eine potente Magierkugel herzustellen. Dieser Kristall gilt als zu Stein gewordenes Eis und soll so hart sein, dass er niemals schmilzt und somit die Merkmale des Elementes Eises bewahrt. Insbesondere Hellsichtmagier schätzen die Charakteristika dieser Variante. Allerdings sind nur sehr betuchte Magier in der Lage, die beträchtlichen Anschaffungskosten für die notwendige Materialmenge zu entrichten. Daher greifen viele Zauberkundige auf das kostengünstigere Kristallglas als Alternative zurück.

Geschickte Alchimisten stellen Werkstoffe selbst her. Hierzu gehört das beliebte Sargentillian-Glas, welches man aus Silas kennt. Das Grundmaterial bietet allerdings noch keine Basis für eine Verzauberung. Daher ist es erforderlich, kleine Silbersplitter oder

haarfeine Mondsilberfäden in die Kugel einzuschließen. Diese Einschlüsse nehmen Astralkraft auf und ermöglichen eine stabile Matrix für die Verzauberung der Kugel. Auf diese Weise ist das Wirken von Magie in dem gläsernen Behältnis möglich.

Es gibt Adepten, welche die Dienste von Elementaren oder Dämonen anstatt der Hilfe eines Handwerkers nutzen. Dann formen die magischen Wesenheiten die Kugel nach den Vorstellungen des Beschwörers.

Die Größe des Artefakts beträgt 10 Halbfinger im Durchmesser. Scheinbar kleinere Kugeln unterliegen dem

Kugelzauber *Miniaturkugel* und messen daher nur etwa 5 Halbfinger. Dies soll meistens die Einarbeitung in den Knauf eines Bannschwerts, die Spitze eines Zauberstabs oder einen anderen Gegenstand erlauben.

Die primäre Verzauberung nimmt der Magier meistens im Hesindemond vor. In dem grundlegenden Bindungsritual bindet der Zauberer die Kristallkugel an seine Person, bereitet sie für die Aufnahme weiterer Kugelzauber vor und macht sie zudem unzerbrechlich. Lediglich elementares Feuer und gezielte Antimagie sind in der Lage, sie zu zerstören.

Magierkugel						Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kleine Magierkugel	Hieb Waffen	1W6+1	KK 15	-1/-6	kurz	0,3 Stn	5 HF	-
Magierkugel	Zweihandhieb Waffen	1W6+1	KK 13	-1/-4	kurz	2 Stn	10 HF	30 S
Name	Kampftechnik	TP	LZ		RW	Gewicht	Länge	Preis
Kleine Magierkugel	Wurf Waffen	1W6	1 Aktion		5/10/15	0,3 Stn	5 HF	-
Magierkugel	Wurf Waffen	1W6+1	1 Aktion		3/6/9	2 Stn	10 HF	30 S
Anmerkung		Um die Kugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.						

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Materialart für Magiekugel

Kristall/Glas	Effekt	Kosten
Bergkristall	+4 VP	2.000 S
Glas mit Silbersplittern	-2 VP, Kugelzauber-Kosten -1 AsP (mindestens 1 AsP), außer bei Kugelzaubern mit dem Merkmal <i>Objekt</i>	20 S
Glas mit Mondsilbersplittern	keine	30 S
Von Elementaren/Dämonen erschaffene Kugel	-4 VP, Zauber mit dem Merkmal <i>Elementar/Dämonisch</i> kosten -1 AsP (mindestens 1 AsP)	100 S

Bannschwert

Das Bannschwert ist im Vergleich zur Magierkugel etwas seltener im Gebrauch. Trotzdem schätzen vor allem spezialisierte Gildenmagier dieses Traditionsartefakt, wozu Beschwörer, Kampf- und Antimagier überall in Aventurien zählen. Ursprünglich stammt dieser Ritualgegenstand aus dem tulamidischen Raum. Schon seit langer Zeit existieren dort entsprechende Experten für Dämonen und Elementare. Daher suchten sie nach einem Gegenstand, der das Rufen und Bannen von jenen Wesenheiten erleichterte.

Dieses Wissen vermischte sich mit dem der güldenländischen Siedler. Diese besaßen ebenfalls magische Artefakte, um sie in Ritualen der Herbeirufung zu nutzen. So verschmolzen die Kenntnisse beider Kulturen zum heutigen gildenmagischen Bannschwert. Man sollte sich jedoch nicht vom Namen irreführen lassen, denn

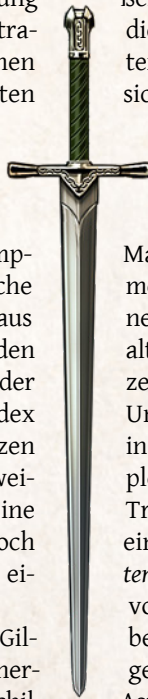
meistens handelt es sich um einen überlangen Dolch, nicht größer als ein Kurzsword. Längere Waffen müssen den strengen Regularien des Codex Albyricus genügen, um als korrektes Exemplar zu gelten. Dazu zählt neben einem Dolch das Magierflorett, auch Magierdegen genannt, welches man mehrheitlich als Ehrenzeichen und Prunkwaffe führt. In den letzten Jahrzehnten war bössartige Magie für einige Krisen verantwortlich. Hierzu zählen insbesondere der Borbarad-Krieg und die Schreckensherrschaft der Heptarchen über die Schwarzen Lande. All das hat auch beim Bannschwert für Veränderungen gesorgt und ermöglichte eine Unzahl von Dispensen, welche



Ausnahmen vom Codex Albyricus erlaubten. Die meisten dieser Dispense wurden in der Zwischenzeit zwar wieder aufgehoben, aber sie haben zur Verbreitung des Wissens um dieses Traditionsartefakt beigetragen. Inzwischen findet man in den unterschiedlichen Kulturen Aventuriens sogar verschiedene Varianten des Traditionsartefakts.

So nutzt man an der Runajasko in Olport die Runaskraja, eine mit thorwalschen Runen verzierte Axt. In den Schwarzen Landen hingegen sind Streitkolben ein probates Mittel bei der Bekämpfung von Untoten. Im Horasreich haben einfallsreiche Zauberer filigrane Stockdegen als Kombination aus Bannschwert und dem Zauberstab erstellt. Tulamiden bevorzugen meist Dolche mit gebogener Klinge oder Säbel, und in den südlicheren Gefilden, wo der Codex von jeher keine große Beachtung erfährt, benutzen manche Magier gänzlich von den Vorschriften abweichende Nahkampfwaffen. So ist es auch möglich, eine zweihändig geführte Waffe an sich zu binden, doch scheuen viele Magier diesen Vorgang, da er ihnen einen Großteil ihrer Kraft rauben kann.

Zur Herstellung von Bannschwertern verwenden Gildenmagier die verschiedensten Materialien. Üblicherweise nutzt man Stahl oder eine Legierung aus schillerndem *Mondsilber*, aber seit dem Sternenfall kommen gelegentlich auch die selteneren Sternenmetalle vor, wie das schwarze *Meteoreisen*, aus dem auch die legendären Schwarzen Augen gefertigt werden, das schwierig zu verarbeitende und leicht mit Kupfer zu verwechselnde *Cupritan* oder gar das von Innen heraus leuchtende *Illuminium*. Laut einiger Gerüchte aus dem Umfeld der Bruderschaft



der Wissenden soll ein Bannschwert aus Mindorium besonders wirkungsvoll sein. Man munkelt von einer größeren Effektivität gegen magische Wesenheiten. Auch die anderen magischen Metalle wie *Arkanium*, das seltene *Endurium* und das noch seltenere *Titanium* sollen sich für die Herstellung eines Bannschwerts eignen. In

den schwarzen Landen gibt es sogar Berichte über Bannschwerter aus dämonisch verseuchtem *Unmetall*, die angeblich die Beschwörung von Dämonen erleichtern. Auch existieren Berichte von Magiern, die eine Waffe aus *Glas* besitzen sollen. In den meisten Fällen ist ein solches Schwert mit verschiedenen arkanen Symbolen der Magiersprache *Zhayad*, des alten Ur-Tulamidya oder mit den magischen Zauberzeichen der Bannung ausgestattet.

Um einen Dolch oder eine andere Klinge überhaupt in ein Traditionsartefakt zu verwandeln, ist ein komplexes Ritual nötig. Dieses bindet die Waffe an ihren Träger. Die sogenannte Weihe des Bannschwerts ist ein Ritual und kann nur während der Phase der *Toten* oder *Wiedergeborenen Mada* (Neumond) im Hesinde vollbracht werden. Der Bindungszauber ist somit wie bei Stab und Kugel der erste Zauber, der auf die Klinge gewirkt wird. Dabei muss der Magier einen Teil seiner Astralkraft permanent in das Bannschwert fließen lassen, deren Menge von der Waffengröße abhängt. Nach Abschluss des Rituals ist das neue Bannschwert nahezu unzerstörbar, lediglich elementares Feuer oder gezielte Antimagie sind im Stande, es zu vernichten. Die Waffe verliert durch die Transformation in ein Artefakt keineswegs ihre natürliche Biegsamkeit. Daher ist sie auch bei physischen Auseinandersetzungen verwendbar.

Bannschwert						Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bannschwert klein (Dolch)	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	45 S
Bannschwert, mittel (Langschwert)	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	100 HF	200 S
Bannschwert, groß (Zweihänder) (2H)	Zweihand-schwerter	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stn	160 HF	360 S

Waffenvorteil: je nach Waffe

Waffennachteil: je nach Waffe

Alternativen zu Bannschwertern

In einigen Kulturen benutzen Zauberer statt eines klassischen Bannschwerts auch andere Waffen. In Thorwal kommt mit der Runaskraja eine Axt zum Einsatz, gelegentlich zieht ein Gildenmagier auf Untotenjagd einen Streitkolben oder eine Streitaxt dem Schwert vor. Auf diese Waffen können die üblichen Traditionsartefakt-SF eines Bannschwerts gelegt werden. Für die *Bindung des Bannschwerts* müssen unterschiedlich hohe AP- und Bindungskosten gezahlt werden, die je nach Kampftechnik der verwendeten Waffe variieren. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort.

Kategorie	Alternative Waffen
Bannschwert, klein	Basiliskenzunge, Dolch, Kurzschwert, Schwerer Dolch, Waqqif
Bannschwert, mittel	Entermesser, Florett, Khunchomer, Magierflorett, Langschwert, Orknase, Rapier, Streitaxt, Streitkolben, Säbel, Zweililien
Bannschwert, groß	Anderthalbhänder, Barbarenstreitaxt, Doppelkhunchomer, Hellebarde, Tuzakmesser, Zweihänder

Materialart für Bannschwerter

Material	Effekt	Preis pro Stein
Künstliche Materialien		
Glas*	+2 VP, <i>Bannschwert des Schutzsegens</i> und <i>Klinge wieder (Wesenheit)</i> jeweils -1 VP, -2 TP	25 S
Edle Metalle		
Mondsilber (Platin)	+2 VP, <i>Bannschwert des Adepten/Magus/Erzmagus</i> jeweils -1 VP, -1 TP, Bruchfaktor +2**	750 S
Sternenmetalle		
Cupritan (Flammenscharlach)	-2 VP, Rituale mit den Merkmalen <i>Elementar (Feuer)</i> und <i>Objekt</i> sind um +1 erleichtert, die Kosten steigen jedoch gleichzeitig um 4 AsP, -1 TP, +2 Bruchfaktor**	8.000 S
Illuminium (Leuchtgold)	Zauber mit den Merkmalen <i>Einfluss</i> und <i>Illusion</i> sind um +1 erleichtert, die Kosten steigen jedoch gleichzeitig um 2 AsP, +1 Bruchfaktor**	8.800 S
Meteoreisen	<i>Fokus der Austreibung</i> 3 AsP (statt 4 AsP), +1 FP bei Zaubern mit dem Merkmal <i>Sphären</i> (bis zu einem Maximum von 18 FP), geeigneter Ritualfokus bei Sphärenwesen (+2 statt +1 bei Ritualen), chaotische Nebenwirkung (siehe Tabelle Nebenwirkungen), +2 Bruchfaktor**	40 S
Magische Metalle		
Arkanium (Marboblei)*** (mindestens 50 %)	+1 VP, +2 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch****, -1 Bruchfaktor**	20.000 S
Arkanium (Marboblei)*** (mindestens 75 %)	+1 VP, +3 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch****, +/-0 Bruchfaktor**	20.000 S
Arkanium (Marboblei)*** (100 %)	+2 VP, +4 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch****, +1 Bruchfaktor**	20.000 S
Endurium (Schwarzstahl) (mindestens 25 %)	+1 VP, +1 TP, Waffe magisch****	120.000 S
Endurium (Schwarzstahl) (mindestens 50 %)	+2 VP, +1 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch****	120.000 S
Endurium (Schwarzstahl) (100 %)	+3 VP, +2 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch****	120.000 S
Mindorium (Schlangenglanz)* (mindestens 50 %)	+1 VP, +1 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch****	2.000 S
Mindorium (Schlangenglanz)* (mindestens 75 %)	+1 VP, +1 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (dafür kein Bonus-TP von +1), Waffe magisch****	2.000 S
Mindorium (Schlangenglanz)* (100 %)	+2 VP, +2 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (dafür keine Bonus-TP von +2), Waffe magisch****	2.000 S
Titanium (Zeitenblende) (mindestens 25 %)	+2 VP, +3 TP, Waffe magisch****, +5 Bruchfaktor**	2.000.000 S
Titanium (Zeitenblende) (mindestens 50 %)	+3 VP, +3 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch****, so gut wie unzerbrechlich, +10 Bruchfaktor**	2.000.000 S
Titanium (Zeitenblende) (100 %)	+4 VP, +4 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch****, unzerbrechlich, +15 Bruchfaktor**	2.000.000 S

Unmetalle und Legierungen

Ein Bannschwert aus Unmetall oder einer Legierung daraus kann nach Maßgabe der Spielleiterin individuelle Effekte mit sich bringen, die mit den jeweiligen Erzdämonen oder Domänen zusammenhängen, denen das jeweilige Unmetall zugeschrieben wird (siehe Seite 19). Aufgrund der dämonischen Natur der Unmetalle und ihrer Legierungen handelt es sich dabei jedoch immer um ein zweischneidiges Schwert für den Träger des Bannschwerts, das auch negative Auswirkungen hat. Du kannst dich dazu an den Beschreibungen der Erzdämonen, ihrer Domänen und der Unmetalle aus dem **Aventurischen Pandämonium I & II**, dem **Aventurischen Animatorium** sowie den Materialarten für Magierstäbe (siehe Seite 14) inspirieren lassen.

*) Ungebundene Bannschwerter aus Glas oder Mindorium zerbrechen automatisch, wenn sie nicht mit größter Vorsicht behandelt werden.

**) Der Bruchfaktor spielt nur bei Bannschwertern eine Rolle, auf denen nicht der Bannschwertzauber *Bindung des Bannschwerts* liegt.

***): Aus diesen Materialien lassen sich nur Streitkolben und ähnliche Wuchtwaffen ohne Klinge herstellen.

****): Ein Bannschwert aus diesem Material gilt auch dann als magische Waffe, wenn der Bannschwertzauber *Bindung des Bannschwerts* nicht auf der Waffe liegt.

Traditionsartefakt-Kombinationen

Eine mit etwas mehr Arbeitsaufwand verbundene, gleichwohl beliebte Möglichkeit der Magierschaft ist das Zusammenfügen zweier Traditionsartefakte. Für gewöhnlich werden hierbei Stab und Magierkugel miteinander kombiniert. Einige Exorzisten und Antimagier schätzen die Option, ihr Bannschwert mit der Magierkugel zusammenzufügen. Dabei ist der Einsatz des Kugelzaubers *Miniatürkugel* erforderlich. Kaum erforscht ist das Verknüpfen von Stab, Kugel und Klinge zu einer Kombination. Diese hohe Kunst der Bindung ist extrem anspruchsvoll und viele Versuche blieben in der Vergangenheit erfolglos. Doch einigen erfahrenen Magiern ist es gelungen, einen Zauberstab in Gestalt einer Stockdegenscheide zu formen. Am Griffstück der als Bannschwert gebundenen Klinge bringt der Magier eine mit dem Kugelzauber *Miniatürkugel* verzauberten Magierkugel an. Gerade bei gutsituierten Gildenmagiern aus dem Horasreich, bei denen ein Spazierstock ohnehin gerne als modisches Accessoire mitgeführt wird, kommt diese Kombination seit einigen Jahren vermehrt vor. Durch die Verbindung der drei Artefakte fällt es dem Magus leichter, seine Gegenstände mit sich zu führen und von deren Fähigkeiten zu profitieren.

Die Unmetalle und deren Legierungen

Die Unmetalle werden den folgenden Erzdämonen und Domänen zugeschrieben:

Brandbronze (Blakharaz, Domäne Tyakra'man), Fesselkies (Aphestadil, Domäne Avastada), Frostkristall (Belshirash, Domäne Nagrach), Hölleisen (Agrimoth, Domäne Widharc), Knochenblei (Thargunitoth, Domäne Tjakool), Krakensilber (Charyptoroth, Domäne Gal'k'zuul), Mordstahl (Belhalhar, Domäne Xarfai), Narrenglas (Amazeroth, Domäne Iribaar), Neidblende (Tasfarelel, Domäne Zholvar), Qualkupfer (Asfaloth, Domäne Calijnaar), Rattengold (der Namenlose, Domäne der Abgrund), Rauschgold (Belkelel, Domäne Dar-Klajid), Schattenglanz (Aphasmayra, Domäne Ghorgumor), Seuchenerz (Belzhorash, Domäne Mishkara), Zeitenmessing (Heskatet, Domäne Eskates), Zitterzinn (Lolgramoth, Domäne Thezzpai)

Die bekannten Legierungen der Unmetalle bestehen aus: Arcanoferrit (Legierung aus Hölleisen und Silber), Geisterblech (Legierung aus Hölleisen, Mindorium und logramothgefälliger Paraphernalia), Wolfsstahl (Legierung aus Eisenerz, Hölleisen und Wolfspulver, einer Mischung aus dämonischer Essenz und Schwefel oder Wasserdampf)

Nebenwirkungen von Meteoreisen

Ergebnis (1W20)	Effekt
1-3	Das Objekt ist permanent magisch.
4-5	Das Objekt vibriert bei Vollmond.
6	Das Objekt verursacht +2 TP gegen Wesen, die nicht aus der 3. Sphäre stammen.
7-9	Der Träger des Objekts hört alle 1W6 Tage wispernde Stimmen in einer ihm unbekannten Sprache.
10-11	Bei Vollmond ist das Objekt voll zu sehen, aber es wird mit abnehmendem Mond immer durchscheinender. Während des Neumonds ist das Objekt praktisch unsichtbar.
12	Wölfe in bis zu 9 Meilen Entfernung beschützen den Träger des Objekts und heulen jede Nacht.
13	Der Träger verliert jeden Tag 1 LeP, der von dem Objekt aufgenommen wird.
14-15	Das Objekt ist magnetisch.
16-18	Für den Träger sind Beschwörungen von außersphärischen Wesen bei 1-3 auf W6 um +1 erleichtert, bei 4-6 um -1 erschwert, wenn das Objekt als Fokus benutzt wird.
19	Einmal alle 1W6 Tage wird die Schwerkraft in einem Radius von 9 Schritt für 1W20 Sekunden außer Kraft gesetzt.
20	Der Gegenstand verflüssigt sich nach 1W20 Tagen.

Magierstab mit Magierkugel								Komplexität: einf
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierstab mit Magierkugel, kurz	Hieb Waffen	1W6+2	KK 13	-1/-2	kurz	2,75 Stn	55 HF	70 S
Magierstab mit Magierkugel, mittel	Hieb Waffen	1W6+3	KK 13	-1/-2	mittel	2,75 Stn	105 HF	90 S
Magierstab mit Magierkugel, lang (2H)	Zweihand- hieb Waffen	1W6+3	KK 14	-1/-1	lang	2,75 Stn	155 HF	110 S
Anmerkung		Um den Magierstab mit Magierkugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören. Eine Miniaturkugel, die mit einem Magierstab oder einem Bannschwert kombiniert wird, hat keinen Einfluss auf die Spielwerte.						

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver *Betäubungsschlag*^{AKO152} um +1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Die Zauberschale der Gildenmagier

Für den studierten Zauberer und Kundigen der Alchimie auf Reisen ist die Zauberschale von Nutzen, bei der es sich jedoch nur um ein minderes Traditionsartefakt handelt. Der Unterschied in Aussehen, Material und Größe zu der von Zauberalchimisten – Zaubern, die sich allein auf die Kunst der magischen Alchimie verstehen, – verwendeten Variante ist eher gering. Die Herstellung erfolgt aber auf anderem Weg, denn dem gildenmagischen Exemplar fehlt die permanent gebundene astrale Kraft. Die zugehörige Anleitung und weitere Optionen findet man in den klassischen Werken, wozu neuere Ausgaben von *Die Magie des Stabes* aber auch die Abhandlung *Groszer Paramanthus* gehören. Üblich ist ein Objekt aus Glas, Kristall oder Metall mit anderthalb Spann Durchmesser und einer Tiefe von 15 Halbfingern, welches man um einige Zeichen ergänzt.



Oft wählen Magier neben den Symbolen der Alchimie die Symbole der Elemente, der Zwölf Götter oder solche aus der Astrologie.

Ein gewirkter Schalenzauber muss jedoch nach dem Ablauf eines Tages erneuert werden. An den Akademien, die sich auch auf die Alchimie spezialisiert haben, wie die Halle des Lebens in Norburg, die Halle des Quecksilbers in Festum und die Drachenei-Akademie in Khunchom, ist die Zauberschale recht beliebt. Sie hilft bei Analysen oder unterstützt beim Brauen von Tränken und Elixieren. Zuweilen kämpfen Alchimisten mit der Haltbarkeit und punktgenauen Temperaturen, was der vorausplanende Gildenmagier sich mit der Schale erheblich erleichtern kann. Dazu lassen sich mit Hilfe der Schale auch Gifte und Elixiere bestimmen, was manchen ohne Zutritt zu einem Labor bereits vor unangenehmen Überraschungen bewahrt hat.

Zauberschale								Komplexität: einf
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zauberschale	Hieb Waffen	1W2	GE/KK 16	-2/-2	kurz	0,25 Stn	20 HF	15 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Magiersiegel und Siegelstock

»Und als ewiges Zeichen vor Hesinde, Nandus und Mada für deine erfolgreich bestandene Prüfung empfangen nun das magische Siegel! Keine Angst, es wird nur einen Augenblick schmerzen ...«
—gehört nach einer erfolgreichen Examinatio, neuzeitlich

Kaum eine magische Gerätschaft ist so von Legenden umgeben und wird so eifersüchtig gehütet, wie der Siegelstock, mit dem das Magiersiegel auf die Handfläche – oder manchmal auch eine andere Körperstelle – eines Gildenmagiers appliziert wird. So heißt es,

nur die altherwürdige Akademie zu Punin kenne das Geheimnis seiner Herstellung oder unrechtmäßig erlangte Siegel ließen die Hand verdorren. Das meiste davon ist reiner Aberglaube, erstaunlicherweise vielfach verbreitet in der Magierschaft selbst. Tatsächlich ist die Herstellung eines neuen Siegelstocks ein kompliziertes Prozedere, das allerdings, angesichts der Konkurrenz zwischen den einzelnen Gilden wenig verwunderlich, nicht nur die Puniner Akademie beherrscht.

So gut wie alle Stempelsiegel, egal ob Jahrhunderte alt oder frisch geschaffen, sind etwa zwei Spann lang und besitzen einen Durchmesser von zwei bis drei Fingern. Im Boden ist das Siegel der jeweiligen Akademie als erhabene Prägung eingelassen. Der Siegelstock ist meist als Statuette gestaltet, häufig in der Form von Hesinde, Mada, Nandus oder Rohal, in einigen Fällen aber auch der des Akademiegründers. So ist das Siegel Punins heute noch eine Statuette des Akademiegründers Fran-Horas dem Blutigen, während das Siegel des Rivaner Stoorrebrandt-Kollegs dessen Stifter Stover Regolan Stoorrebrandt zeigt. Jedes Siegel besteht zur Gänze aus reinem Arkanium und wird entweder von versierten Arkano-Metallurgen gegossen oder selten auch von Magiern mit Hilfe der Formeln HARTES SCHMELZE oder, noch seltener, weil unter Magiern kaum bekannt, FELSENFÖRMIG geschaffen.

Danach erfolgt die rituelle Verzauberung des Siegels, ein gut gehütetes Geheimnis, das in jeder Generation nur einer Handvoll verdienter und vertrauenswürdiger Magier jeder Gilde beigebracht wird. Zu groß ist die Angst, ein Siegelstock könnte in die falschen Hände geraten und unrechtmäßige Gildensiegel appliziert werden. Der Prozess zur Erschaffung der passenden Artefakt-These ist lang und kompliziert und wird heutzutage meist auf Grundlage eines semipermanenten – also als selbst aufladbares Artefakt – ARCANOVI erstellt. Der wirkende Zauber ist von permanenter Natur und überzieht das Siegel mit einem prachtvollen Glanz, der jedoch keine Lichtquelle darstellt, und weist das Merkmal Verwandlung auf. Zur Aktivierung sind immer zwei materielle Komponenten nötig: magische Tinte und einige Tropfen Blut des zu Verzaubernden. Auf diese Weise wird ein kaum auslöschbares Bild nicht unähnlich einer Tätowierung auf der Handfläche des Magiers erzeugt, das eine Verbindung mit dessen Astralleib eingeht.

Einige Akademien – vor allem in der Schwarzen und zum Teil in der Grauen Gilde – applizieren das Siegel auf Wunsch auf andere Körperstellen. Allerdings sollte sich jeder Adept bewusst sein, dass der Codex Albyricus die

Zugänglichkeit des Gildensiegels vorschreibt und es auf Verlangen bestimmter Autoritäten vorgezeigt werden muss. Einzig mit dem Ritual der Expurgico kann ein einmal appliziertes Siegel wieder ausgelöscht werden.

Neben dem eigentlichen Siegel existiert eine Vielzahl an Zusatzstempeln, mit denen Beizeichen für besondere Ehrungen oder Titel hinzugefügt werden. So gibt es zum Beispiel:

- Stempel für den Jahrgangsbesten, das sogenannte Rohalsmal
- das Majoritäts-Siegel bei Erreichen des Ranges eines Adeptus Maior
- das Magus-Siegel, für das erfolgreiche Ablegen der Magus-Prüfung, gelegentlich ebenfalls mit Beizeichen für besondere Leistungen während der Prüfung
- Beizeichen für Spektabilität und Vize-Spektabilität einer Akademie, die verblassen, sobald eine andere Person dieses Siegel erhält
- Siegel für die einzelnen Funktionäre der Gildenräte, die verblassen, sobald eine andere Person dieses Siegel erhält
- das Schwarze Auge von Khunchom, eine jährliche Ehrung der Drachenei-Akademie für besonders herausragende Meisterwerke der Gildenmagie

Ein besonderes Ereignis stellt die Teilnahme an der Basilisprüfung dar. Bei Erfolg erscheint ein selbst mittels der Expurgico nicht auszulöschendes Zusatzzeichen, das den Träger als Erzmagier ausweist. Bei Versagen verschwinden hingegen alle bisher erreichten Beizeichen für Gildenränge und Titulaturen und müssen neu erworben werden.



Dienstleistungen an Magierakademien

»Glaubt Ihr, dass die Gilden in allen Himmelsrichtungen Niederlassungen errichtet haben, die keinem anderen Zweck dienen, als herumstreunenden Glücksrittern Gelegenheit zu geben, tagaus-tagein hesindeverlassen dumme Fragen zu stellen?« Oh, ich frage mal eben bei der Magierschule! Die hochgelehrten Collegae sind doch kein lebendes Hesindikönig, das Ihr nach Belieben nutzen könnt! Nein, der Magister für Thaumaturgie hat jetzt keine Zeit für Euch.«

—Nazir Ragaza, Archivar der Akademie zu Punin, zu einer Auskunft suchenden Gruppe, neuzeitlich

Die aventurischen Magierakademien dienen in erster Linie der Erforschung magischer Phänomene. In zweiter Linie dienen sie der Aus- und Weiterbildung der Gildenmagier. Darüber hinaus klopfen aber immer wieder

Ratsuchende an die Pforten der Akademien. Diese Leute wünschen sich dann zum Beispiel eine Beratung zu magiebezogenen Fragen, sie interessieren sich für Alchimica oder haben genug Gold zusammengetragen, um einen verzauberten Gegenstand zu erwerben.

Auf die Verfügbarkeit der verschiedenen Dienstleistungen hat die Gildenzugehörigkeit der Akademie oft erstaunliche Auswirkungen. An Akademien der Schwarzen Gilde werden Dienste häufig gegen hohe Preise erbracht, die nicht zwangsläufig in Gold zu bezahlen sind. Informationen, Gegenleistungen und Gefallen, seltenes und möglicherweise gefährliches Wissen können durchaus „in Zahlung genommen werden“. Akademien der Weißen Gilde tendieren dazu, den Leumund des Fragenden zu überprüfen, bevor seine Fragen beantwortet

oder seine Wünsche erfüllt werden. Die Wahrscheinlichkeit, eine magische Dienstleistung verhältnismäßig leicht in Anspruch nehmen zu können, steigt, je näher die angefragte Akademie der traditionell weltoffenen Philosophie der Grauen Gilde ist.

Neben der Gilde spielt auch die Spezialisierung einer Akademie eine wichtige Rolle. Akademien der Weißen Gilde, die sich auf die Bannung von dämonischem Wirken oder Geistern spezialisiert haben, verlangen in der Regel keine Gebühren für die Zerstörung eines üblen Artefakts. Dasselbe Artefakt wird an einer Akademie der Gauen Gilde vermutlich nicht direkt zerstört, sondern zunächst erforscht – man dankt den Helden aber für ihren Dienst an der Wissenschaft. Neben der Spezialisierung der Akademie ist auch ihr Unterhalt stets im Interesse der Magier, daher nehmen einige Akademien auch aus finanziellen Gründen manchen Auftrag an. Ethische Fragen können ebenfalls eine Rolle spielen.

Tipps zum Spiel mit gildenmagischen Dienstleistern

Als Spielleiterin kannst du entscheiden, welche Dienstleistung zu einer konkreten Schule (nicht) passt. Nicht jede Dienstleistung kann oder soll an jeder Akademie angeboten werden. Da Gildenmagier aber gern andere Schulen bereisen, beispielsweise als Zweitstudenten oder Gastdozenten, kannst du das aktuelle Angebot dem Bedarf deiner Heldengruppe und dem geplanten Handlungsbogen anpassen. Genauso kannst du auch Beschränkungen vornehmen: Vielleicht ist ein wichtigerer Analytiker gerade nach Kuslik aufgebrochen und kann das Artefakt der Helden nicht analysieren, oder lästige Mindergeister haben die aktuelle Heilrankcharge verdorben.

Außerdem solltest du als Spielleiterin immer bedenken, dass eine magiekundlich-magische Dienstleistung an einer Akademie nicht automatisch ein perfektes Ergebnis bedeutet, weder in rollenspielerischen Begriffen noch in regeltechnischen Qualitätsstufen. Einen immensen Einfluss auf die Qualität der Dienstleistung hat, wer sie durchführt. Vielleicht hat der gelehrte Historiker heute einfach einen schlechten Tag und erinnert sich nicht an alle Details, welche die Helden gern kennen würden. Beachte auch, dass die Akademien Lehranstalten sind. Gerade fortgeschrittene Scholaren könnten durchaus an der Erbringung von Dienstleistungen beteiligt sein. Besonders an Akademien der Grauen Gilde können aber auch schon junge Novizen zu Lehrzwecken an einer Analyse beteiligt werden, um sich einmal komplexe Muster ansehen zu können. Die Beteiligung von Scholaren an der Dienstleistung unterliegt aventurienweit dem Gildenrecht. Bestimmte Dinge darf eben nur ein vollständig ausgebildeter Gildenmagier anbieten. Am Spieltisch kann die Beteiligung der angehenden Zauberer jedoch unvorhergesehene Effekte und interessante Kontakte mit sich bringen.

Normalerweise sind die Preise von magisch-akademischen Dienstleistungen hoch. Deswegen sind sie vielerorts eine Sache für die Reichen und Mächtigen. Akademien, die hier andere Ansätze verfolgen, gelten entweder als besonders volksnah (etwa die „anpackenden“ Magier vom Kampfseminar Andergast oder die Heilmagier vom Seminar der Elfischen Verständigung und Natürlichen Heilung in Donnerbach) oder als möglicherweise suspekt. Vielerorts wird Magiern ohnehin mit großem Aberglauben begegnet, was die Inanspruchnahme einer Dienstleistung verkomplizieren kann.

Wie schnell eine Dienstleistung erbracht werden kann, hängt ebenfalls von den bereits geschilderten Faktoren ab. Ist ein Experte verfügbar? Wie interessant ist die Dienstleistung für die Akademie oder den durchführenden Magier? Wie viele andere Artefakte oder Alchimica stehen auf der Bestell-Liste? Es kann davon ausgegangen werden, dass Standardleistungen relativ schnell verfügbar sind, während Besonderes länger dauert. Die folgenden Abschnitte sollen dir die Vielzahl denkbarer Dienstleistungen an Magierakademien zeigen.

Dienstleistungen an einer gildenmagischen Akademie

Magiekundliche Beratung

Eine der häufigsten Dienstleistungen ist die magiekundliche Beratung. Die gelehrten Magier sollen eine fundierte Stellungnahme dazu abgeben, ob die geschilderten Ereignisse auf magisches Wirken hindeuten. Dazu sollen sie auf die lokale und überregionale Geschichte zurückgreifen oder Wissenswertes über magische Phänomene berichten. Gern lässt man sich an Akademien Horoskope für wichtige Vorhaben erstellen, da Sternkunde an nahezu allen Einrichtungen betrieben wird. Allgemein gelten Akademien der Grauen Gilde als hervorragende Anlaufpunkte, wenn es um magiekundliche Fragen geht, da den Mitgliedern der Großen Graue Gilde des Geistes das Dozieren und die Bildung besonders am Herzen liegen. Ein Sonderfall der Beratung ist die von besorgten oder hoffnungsvollen Eltern, wenn es um die Feststellung des magischen Potenzials ihrer Kinder geht.

Zugang zur Bibliothek

Der Zugang zur (magischen) Bibliothek einer Akademie steht grundsätzlich nur Gildenmagiern offen, auch Adlige und Geweihte pochen meist erfolglos auf ihren Stand. Die Konditionen für den Zutritt sind Teil der Akademie- und Gildenpolitik. Eine Heldengruppe ohne einen Gildenmagier wird es also schwer haben, die Bibliothek einer Akademie ohne Weiteres benutzen zu dürfen. Gewiss kann aber der Bibliothekar einer Akademie mit einer bestimmten Nachforschung beauftragt werden. Im Zusammenhang mit dem Bibliotheksbesuch kommt regelmäßig auch der Wunsch auf, eine Thesis oder ein ganzes

Buch kopieren zu können. Beides gehört zum Wesen der Gildenmagier, unterliegt aber einer Reihe von Regularien, die hochgradig individuell ausfallen. Typischerweise wird so etwas nur Mitgliedern der eigenen Gilde erlaubt, für manche, insbesondere seltene Zauber oder Folianten muss der Magier sich sogar zu einem Zweitstudium an einer Akademie einschreiben. Als Spielleiterin hast du die Möglichkeit, die Vorgaben nach Belieben auf die Wünsche eurer Gruppe anzupassen. Gleiches gilt, wenn ein Spielermagier wünscht, einen Lehrmeister für ein paar persönliche Lektionen in Anspruch zu nehmen. Weitaus weniger problematisch ist es, die Akademie als weltliche Schreibstube zu beauftragen, denn von den Schülern gerade der jüngeren Jahrgänge soll saubere Schrift ja auch geübt werden. An den meisten Magierakademien kann man daher Briefe oder andere Schriftstücke zur Niederschrift in Auftrag geben.

Akademiespezifische Dienstleistungen

Nicht viele Laien wissen genug über die Gildenmagie, um die Spezialgebiete einzelner Akademien zu kennen. Wer aber gut genug informiert ist, sucht sich in der Regel eine Lehranstalt, die möglichst gut zu seinem Anliegen passt. Allerdings gibt es drei explizit magische Belange, die wohl an jeder Akademie angefragt werden. Dabei geht es um die magische Analyse, die magische Heilung und die Antimagie. Erstere ist eine Erweiterung des magiebezogenen Auskunftersuchens, nur dass in diesem Fall eben auch tatsächlich Magie angewendet wird. Bei der magischen Heilung geht es um die Versorgung von Verletzungen, die nicht zwangsläufig durch Magie entstanden sein müssen. In Teilen Aventuriens werden alle Magier für Heiler gehalten, und in der Tat ist der BALSAM SALABUNDE weit verbreitet – obwohl Laien in der Regel diesen Spruch nicht kennen. Ähnlich steht es um die Bannung von auf Personen oder Gegenständen wirkenden Zaubern, Flüchen etc., die oft mit Magiern in Verbindung gebracht wird, obwohl sich nur einige Akademien auf dieses Feld spezialisiert haben.

Zwei weitere typische Anfragen betreffen die Ver- oder Entzauberung magischer Gegenstände. Insbesondere in den Tulamidenlanden, wo magische Artefakte weiter verbreitet sind als in nördlicheren Gefilden, werden Akademien und private Lehrmeister darum gebeten, Dschinnkraft in Dinge zu binden oder daraus zu vertreiben.

Zerstörung und Erschaffung magischer Gegenstände

Einen magischen Gegenstand zu zerstören, erfordert in der Regel dessen vorherige Analyse, was einen derartigen Prozess recht schnell sehr teuer werden lassen kann. Außerdem werden sich viele Magier rundheraus weigern, einfach so ein hesindianisches Werk zu vernichten. Viel eher wird man versuchen, diese Dinge zu erwerben und zu studieren. Falls sie sich doch darauf einlassen, bemisst sich der notwendige Aufwand in der Regel an der permanent gebundenen Astralkraft. Ein Artefakt zu erschaffen hingegen, ist ein komplexer Vorgang, der allerlei Planung

und Ressourcen sowie kundige Artefaktmagier erfordert. Aspekte wie Einmalzauber, Wiederaufladbarkeit und dergleichen modifizieren den Preis. So etwas wie „Artefakte von der Stange“ gibt es, wenn überhaupt, dann nur an explizit thaumaturgischen Instituten wie den Akademien zu Khunchom, Festum und Punin.

Be- und Entschwörungen

Be- und Entschwörungen sowie die Erschaffung magischen Lebens zählen zu den kompliziertesten Aspekten der Magie und sind meist Spezialwissen einzelner Akademien oder Lehrmeister. Während Austreibungen magischer Wesenheiten noch verhältnismäßig häufig an vielen, auch nicht spezialisierten Akademien durchgeführt werden, ist die Beschwörung oder Erschaffung magischer Wesenheiten eine Sache ausgewiesener Experten. Diese Dienstleistung in Anspruch zu nehmen ist nicht minder teuer und zeitaufwändig als die Erstellung eines Artefakts. Insbesondere bei der in großen Teilen Aventuriens verbotenen Beschwörung oder Erschaffung von Wesenheiten wie Dämonen, Golems und Untoten müssen Erschaffer und Käufer gleichermaßen mit Schwierigkeiten rechnen.

Alchimistische Dienstleistungen

Ein Zwischending zwischen gänzlich unmagischen Dienstleistungen wie der Inanspruchnahme eines Schreibers und rein magischen Dienstleistungen ist die Alchimie. Jede Magierakademie hat auch ein alchimistisches Labor, selbst wenn dieses eigentlich nur dem Eigenbedarf an Zaubertränken dient. Einfache Heil- und Schlafmittel kann man fast überall erwerben, Zaubertränke sind aufgrund der für sie notwendigen Zutaten schon deutlich seltener, seltene Wundertinkturen oder gar Gifte nur an ausgewählten Akademien. Je nach Art des Alchimicums, welches erworben werden soll, kann der Aufwand durchaus mit der Erschaffung eines Artefaktes verglichen werden – was sich dann auch auf den Preis niederschlägt.

Preise für magische Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis
Alchimika, Analyse	1 D
Alchimika, Herstellung	Silbertaler siehe Ingredienzienstufen x1,5, ggf. zzgl. 2 D pro AsP
Artefaktherstellung inkl. Zauberzeichen	Individuell. Faustregel: 2 D pro AsP, 50 D pro pAsP zzgl. Material
Artefakte und Zauberzeichen aufladen	2 D pro AsP
Artefakte entzaubern	3 D pro AsP, 50 D pro pAsP, viele „Hürden“ zu erwarten
Beratung	1-50 S pro angefangener Stunde, variiert nach Komplexität, Interesse etc.

Dienstleistung	Preis
Lehrmeister	AP x 2 D
Leibwächter o. Ä.	1-5 D / Tag
Heilung	2 D pro AsP
Nachrichtenübermittlung	1,5 D pro AsP
Prüfung des magischen Potenzials	kostenlos bis mehrere D

Dienstleistung	Preis
Einfache Dienstleistungen (z. B. Schreibstube)	1-5 S / Stunde
Zauberanwendung	2 D pro AsP

Die Preise für Dienstleistungen wie Beschwörung, die Erschaffung magischer Wesen oder ein Exorzismus richten sich immer nach der Komplexität der Anfrage, der Spezialisierung des Magiers, dem Wert der benötigten Paraphernalia und vielem mehr. Hier lässt sich kein einheitlicher Preis festlegen.

Artefakte der Gildenmagie

Äthrolabium

»Ich sah dieses Ding nur kurz, als ich Magister Ambareth aufsuchte, doch ich schwöre euch, das muss ein Äthrolabium gewesen sein! Natürlich hat er es bestritten, doch als ich sein Zimmer verließ, zwinkerte er mir schelmisch zu, als sei er Xeledon persönlich.«

—ein Candidatus der Schule der Hellsicht zu Thorwal im Gespräch mit jungen Eleven, neuzeitlich

Kaum ein Magier bekam je ein Äthrolabium zu Gesicht. Es heißt, nur die legendenumwobenen Menacoriten, ein Orden limbusreisender Zauberer, wisse um ihre Herstellung und Nutzung. Verblüffenderweise handelt es sich nicht um magische Artefakte, sondern



um feinmechanische Meisterwerke aus magischen Legierungen, darunter Endurium und Mondsilber. So beträgt der Materialwert eines gerade einmal 10 Unzen wiegenden Reifs stolze 500 Dukaten. Für Limbusreisende ist ein Äthrolabium jedoch ungleich wertvoller, geradezu unbezahlbar, ermöglicht es doch die Orientierung im

Äther zwischen den Sphären. Portale, Gradienten oder astrale Strömungen lassen sich auffinden und verfolgen, so wie ein Kompass dem Seefahrer den Weg weist. Zwar stellt sich die Wirkung prinzipiell auch in der 3. Sphäre ein, jedoch reagieren Äthrolabien hier überempfindlich auf Magiebegabte oder andere Quellen astraler Kraft, sodass sie nur durch jene nutzbar sind, die selbst nicht über Madas Gabe verfügen.

Äthrolabium			Komplexität: komp (4 AP)
Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Äthrolabium	0,4 Stn	7 StP	ab ca. 25.000 S

Regeltechnik:

Mit einem Äthrolabium erhält ein Held eine Erleichterung von +5 auf Proben auf *Orientierung*, wenn es darum geht, sich im Limbus zu orientieren oder Limbusportale oder astrale Strömungen aufzuspüren. Nach Meisterentscheid kann in der 3. Sphäre die Erleichterung geringer ausfallen, wenn magische Quellen, etwa Zauberer, magische Artefakte oder Kraftlinien, sich in der Nähe befinden.

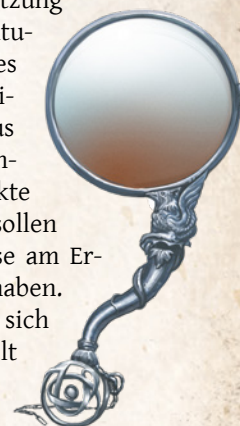
Monoculus

»Das Objectum ist aus Amulettmetall gefertigt. Die Linse aus geschliffenem Bergkristall begünstigt den applizierten Cantus der Magica clareobservantia. Durch den semipermanenten Oculus Astralis erhält man ein nützliches Werkzeug, das sich im Feldversuch bereits bewährt hat.«

—Magister Taranion Tagenion auf dem Konklave der Arkanen Analytiker, 1044 BF

1044 BF schufen Thaumaturgen unter der Leitung von Magistra magna Olana Puyano am Institut der Arkanen Analysen den Monoculus. Wie das Kofferwort andeutet, handelt es sich um ein Monokel, das dem, der hindurchblickt, eine magische Sicht durch einen eingewobenen

OCULUS ASTRALIS ermöglicht. Zielsetzung war, die Kartographierung des Aventuriern umspannenden Kraftliniennetzes voranzutreiben, indem auch auswärtige Spezialisten mit einem Monoculus ausgestattet diese Aufgabe übernehmen. Wie die Erschafferin der Artefakte bei einem Boltanspiel ausplauderte, sollen verschiedene Geheimdienste Interesse am Erwerb eines Monoculus bekundet haben. Auch wohlhabende Patrizier finden sich auf Olana Puyanos Warteliste. Die Welt wie ein Magier zu sehen, scheint Manchem gutes Gold wert zu sein.



Monoculus			Komplexität: keine
Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Monoculus	0,2 Stn	5 StP	10.000 S

Regeltechnik:

Selbst aufladendes Artefakt, 1x pro Tag; OCULUS ASTRALIS, Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer* 3, FW 16

Die Porträts der Mächtigen

»... und dann spazierte ein junger Mann in bunter Kleidung und fröhlich pfeifend aus den Gemächern von Spektabilität Elcarna. Vor sich her trug er das Gemälde und zwinkerte mir spöttisch zu. Obgleich ich nicht die Einzige war, die ihn auf seinem Weg durch die Akademieflore sah, schien niemand verwundert über den merkwürdigen Besucher, und erst als er die Akademie verließ, wurde ich mir bewusst, was da geschehen war.«

—eine Scholara der Akademie der Verformungen, 1044 BF

Legendenumrankt sind die Porträts der Mächtigen. Die 24 menschengroßen Porträts zeigen ihre Besitzer im Stil der Hofkarten (Magier, Fürst, Weissager, Ritter) des Inrah des jeweiligen Elements. Es heißt, dass Unsterbliche, die mit Hesinde in Verbindung stehen, die Gemälde jenen überbringen, die als größte Koryphäe auf ihrem Gebiet gelten – und sie wieder nehmen, wenn die Vorherrschaft auf diesem Gebiet endet. Hierbei scheinen die mit dem jeweiligen Element assoziierten Eigenschaften eine maßgebliche Rolle zu spielen. So besitzt **Thomeg Atherion** (siehe **Rohals Erben** Seite 107) den Magier des Wassers, obgleich er kein Elementarist ist. Vielmehr scheinen die dem Element zugeschriebenen Aspekte der Unergründlichkeit, der Eleganz und der Grenzenlosigkeit entscheidend zu sein. Gefährlichen Gerüchten zufolge soll Borbarad einst im Besitz aller Magierporträts gewesen sein.

Beschreibung: mannshohe Gemälde im Stil der Hofkarten des Inrah, die ihren Besitzer porträtieren

Wirkung: Die Porträts der Mächtigen sind von einer urtümlichen, uralten und bisher nicht entschlüsselten Spielart der Magie durchdrungen. Solange sich der Besitzer in einem Radius von 12 Meilen um das Porträt befindet, erhöht sich, je nach Art der Karte, eine Eigenschaft um +2. Es gelten folgende Eigenschafts-Boni: Fürst: CH +2; Magier: KL +2; Ritter: MU +2; Weissager: IN +2. Gegenüber jenen, die um das Porträt wissen, können Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) nach Entscheid der Spielleiterin erleichtert werden.

Kosten: unbekannt; Für 1 SchiP kann das Porträt für 24 Stunden aktiviert werden.

Wert: unbezahlbar

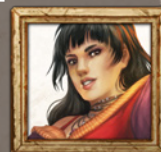
»Sag mal, Mirhiban, was bekomme ich, wenn ich so ein Porträt für dich finde?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Es heißt, Nandus erwählt die Träger, nicht Carolan.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Na, wer wird denn so wählerisch sein?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Die vier Grauen Stäbe

»Nehmt diese Stäbe. Von mir geschaffen, werden Sie den Würdigen Ihre Macht offenbaren, und durch sie weile ich stets bei Euch. Es werden Zeiten kommen, in denen sie Euch und denen nach Euch hilfreich zur Seite stehen. Doch bedenkt, dass Macht stets auch Verantwortung bedeutet.«

—Rohal der Weise zu den ersten Trägern der Stäbe, *Perricum*, 580 BF

Die Stäbe der Großmeister des ODL (siehe **Rohals Erben** Seite 83) wurden von Rohal erschaffen. Ähnlich Magierstäben sind sie aus Holz gefertigt und kunstvoll mit Schnitzereien, Edelsteinen und einer Spitze aus Arkanium verziert, von der aus sich Fäden des magischen Metalls um die Stäbe winden. Sie sind mächtige Artefakte, die ihrem Träger Fähigkeiten bieten, aber einen Preis fordern. Da der Orden jede Analyse ablehnt, sind ihre Eigenschaften von Legenden umrankt. Bei allen vier Stäben handelt es sich um beseelte Artefakte, die ein Träger, der dem Wesen des Stabes entspricht, binden kann. Dass einige Anwarter daran scheitern, verstärkt den Nimbus der Stäbe im ODL. So heißt es, der Geist Rohals würde in ihnen wirken und Personen auswählen, weshalb die Ablehnung oder Wahl eines Bewerbers für das Amt eines Großmeisters vom Orden nicht in Frage gestellt, sondern ganz der Zustimmung des Stabes überlassen wird.

Durch den verschiedenen Charakter der vier Stäbe und der von ihnen ausgewählten Großmeister unterscheiden sich das tägliche Leben und die Schwerpunkte in den vier Gebieten des Ordens recht deutlich. Die gemeinsame Suche nach einer Richtung für den ODL wird im Orden als Umsetzung des rohal'schen Ausgleichsgedankens gesehen.

Robureon, der Stab des Großmeisters von Lowangen, ist aus Steineiche gefertigt und mit schimmernden Mondsteinen besetzt, die für Scharfsinn und Schutz vor Hinterlist stehen. Seine Schnitzereien bilden die Zeichen für „Wacht“. Der Stab gilt im Orden als Halt und Stärke desjenigen, der im Norden Wacht hält, was meist auf die Orks bezogen wird, aber auch andere Bedrohungen meinen kann.

So erwartet der Stab von einem Anwarter Willensstärke und Ausdauer und unterstützt ihn denn auch in diesen Bereichen. Dazu soll er vor Beeinflussung schützen und die Abwehr dagegen bei seinem

Träger erleichtern können. Im Kampf kann er zusätzlich den Leib des Trägers schützen. So unterstützt der auf Verteidigung ausgelegte Stab seit Jahrhunderten die Großmeister bei ihrer Wacht.

Sangulmeon, der Stab der Großmeisterin in Vallusa, besteht aus Blutulme und ist mit Onyxen besetzt, weshalb viele meinen, er wäre Hesinde am nächsten. Seine Schnitzereien bilden die Buchstaben für „Schutz“, und es heißt, er vermöge die Trägerin vor Dämonen zu schützen. Viele glauben, dass der Stab lange im Osten wartete, wäre Rohals Voraussicht zu verdanken.

Der Stab lässt seine Trägerin dämonisches Wirken erspüren und diese unheiligen Kreaturen einfacher austreiben. Im Kampf gegen sie vermag der Stab Schutz gegen magische Angriffe zu gewähren. Allerdings führt ein Verweilen in Gebieten unter dämonischem Einfluss zu Gereiztheit und Aggressivität bei der Trägerin.

Ferruginion, der Stab des Großmeisters zu Anchopal, ist der ambivalenteste. Seinen Namen trägt er nach dem fast schwarzen, maraskanischen Eisenholz, das naturbelassene Türkise zieren. In das Holz sind die Zeichen für „Ausgleich“ eingeschnitzt und tatsächlich waren die Träger immer ausgeglichene Personen. Vermutlich würde der Stab jeden anderen in den Wahn treiben, verstärkt er doch dessen positive wie negative Eigenschaften.

Cedraion, der Stab der Großmeisterin von Neetha, besteht aus Zyklopenzeder, was ihm seinen Namen gegeben hat. In ihn sind Schlangenopale eingesetzt und die Schnitzerei zeigt die Zeichen für „Sehen“. Der Stab setzt öfter Magie frei, die der Trägerin und teils auch Anderen Trugwelten vorgaukelt oder angeblich Feenwelten zeigt. Cedraion unterstützt Illusionsmagie sowie das Finden und Öffnen von Feentoren.

Er soll den Kontakt zu Feenwesen erleichtern und sie seiner Trägerin gewogen machen.

Die Grauen Stäbe

Komplexität: –

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Grauer Stab (2H)	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 16	–1 /+3	lang	0,75 Stn	150 HF	unbezahlbar

Anmerkungen Die Stäbe können als Magierstäbe gebunden und mit den üblichen Stabzaubern versehen werden. Die Modifikationen durch das Material sind bereits eingerechnet.

Robureon: Proben auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* sind um +1 erleichtert und der Träger erhält +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Gegen Magie sind SK und ZK des Trägers um +2 Punkte erhöht, außerdem wirkt ein permanenter *ARMATRUTZ* (RS 2) auf ihn. Zudem kann er mit 1 freien Aktion bis zu 5 Personen in einem Radius von 8 Schritt um sich benennen, die einen Bonus von +1 auf SK und ZK gegen Magie erhalten. Verlassen die

Geschützten den Radius oder benennt der Träger des Stabes mit einer weiteren freien Aktion neue Personen, enden die Boni. Der Stab verursacht zusätzlich +1 TP, der Stabzauber *Flammenschwert* kostet bei der Aktivierung nur 2 statt 3 AsP und belegt nur 6 Punkte Volumen statt 7, sofern der Großmeister, der Robureon an sich bindet, diesen Stabzauber auf den Stab legt. Der Stab zieht Blitze an (+3 TP für den Träger des Stabes).

Sangulmeon: Der Träger des Stabes erhält für die Zauber ODEM ARCANUM und OCULUS ASTRALIS eine Erleichterung von +1, wenn es um die Analyse oder das Erkennen von Dämonen oder Zaubern mit dem Merkmal *Dämonisch* geht. Jede Magie, die dem Austreiben von Dämonen dient, ist für den Träger um +2 erleichtert, außerdem wird zu den QS des Zaubers +2 QS addiert, die auch das Maximum von QS 6 überschreiten dürfen, sodass machtvollere Wesen als üblich gebannt werden können. Zudem wirken ein permanenter GARDIANUM und ein permanenter DÄMONENSCHILD mit jeweils QS 6 und einer Schildstärke von 30 auf den Träger. Wird der GARDIANUM oder der DÄMONENSCHILD zerstört, regeneriert sich die Schildstärke mit 1 Punkt / Stunde. Der Träger des Stabes erhält den Nachteil Prinzipienreue II (Kampf gegen Dämonen und dämonisches Wirken). Sangulmeon verfügt über +3 VP.

Ferruginion: Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Etikette* und *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) sind um +1 erleichtert und der Träger erhält +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS). Bei einem Gleichstand bei einer Vergleichsprobe auf Gesellschaftstalente gewinnt der Träger. Proben auf *Willenskraft*, um Jähzorn zu unterdrücken, sind für den Träger um -1 erschwert. Der Stab verursacht zusätzlich +1 TP, außerdem sind Proben auf Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung* um +2 erleichtert und führen schon bei Würfelsergebnissen von 18-20 zu einem Patzer.

Cedraion: Proben auf Zauber mit den Merkmalen *Verwandlung* und *Illusion* sind um +1 erleichtert und der Träger erhält +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Zudem erhält der Träger eine Erleichterung von +2 auf Proben auf *Sinnesschärfe*, um Illusionen zu durchschauen. Gegenüber Feenwesen sind Proben auf Gesellschaftstalente (mit Ausnahme von *Einschüchtern*, *Gassenwissen* und *Willenskraft*) um +1 erleichtert. Nach Spielleiterentscheid öffnet der Stab ein Fenster in eine nahe Feenwelt, jeder kann durch das bullaugengroße Fenster in die Feenwelt blicken, sie dadurch aber weder betreten noch berühren. In der Nähe eines Feentores beginnen die Schlangenopale sanft zu schimmern. Der Stab kann außerdem durch Berührung ein geschlossenes Feentor öffnen. Proben auf Zauber mit dem Merkmal *Elementar* sind um -3 erschwert.

Alle Stäbe: Alle Stäbe sind magisch. Der Träger erhält bei einer Regenerationsphase +2 AsP. Die Großmeister des ODL binden die Stäbe wie einen herkömmlichen Magierstab und können sie entsprechend mit Stabzaubern belegen.

Famerlîn

»Sturmherrin, nun offenbart sich die machtvolle Klinge. Du warst es, die sie schaffen ließ. Deinem Gemahl zu ehren, wurde Magie mit ihr verwoben, und dein höchster Diener überreichte sie dem Orden. Wer darin Hohn sah, der ist nun belehrt.«

—Bibernell von Hengisford, damals Meisterin der Senne Süd und später Schwert der Schwerter, 1022 BF

Famerlîn wurde dem Orden kurz nach seiner Gründung vom Schwert der Schwerter übergeben. Offiziell als eine Ehrerbietung, gilt doch Famerlor, nach dem die Waffe benannt ist, als Patron der Kampf magie. Tatsächlich glauben viele, dass es Spott war, konnten die Magier doch zunächst wenig mit dem Zweihänder anfangen. Seit es **Tarlisin von Borbra** gelang, die Klinge zu meistern, und sie ihn gezeichnet hat, sprechen viele von der Voraussicht der Göttin.



Famerlîn ist kunstfertig gearbeitet: Knauf, Griff und Parierstange sollen Famerlor darstellen.

Der Griff ist mit grünem Echsenleder umwickelt, das jedoch nicht von einem Drachen stammt. Der Kopf liegt auf der Klinge und sein Feuerstrahl läuft die Hohlkehle entlang. In den Rubinen, welche die Augen des Drachen bilden, glimmt manchmal die in der Klinge gebundene arkane Macht auf. Der Zweihänder soll über Fähigkeiten ähnlich einem Magierstab verfügen, was nur teilweise stimmt.

Jahrhunderte lag es im Ordenshaus in Anchopal, bis es Tarlisin auf seiner Flucht aus Oron gelang, es in einer Notlage zu meistern. Danach wurde er durch die Klinge zum Hochmeister gewählt, als er in Perrium das Feuer des Schwertes weckte und von diesem unverletzt eingehüllt wurde.

Famerlîn							Komplexität: -	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Famerlîn (2H)	Zweihand-schwerter	2W6+6	KK 14	+1/-3	mittel	2,75 Stn	160 HF	unbezahlbar
Anmerkungen	Famerlîn ist magisch. Der Träger ist immun gegen den Status <i>Brennend</i> . Selbst aufladen des Artefakt; 1x pro Tag, DRACHENLEIB, FW 18; 3x pro Tag IGNIFAXIUS, FW 18							

GRAUE WACHT – EINE NIEDERLASSUNG DES ODL



»Graue Wacht oder in meiner Zunge El Tinbaloth. Selten habe ich mich über ein Haus der Grauen Stäbe so gefreut. Ich bin zwar kein Mitglied der Gilde, aber bestimmt wird man uns hier bei unserem Anliegen unterstützen. Es ist ja nicht so, als hätte ich jemals gegen ihre Ideale gehandelt ...«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin, 1043 BF

Diese kleine Niederlassung der Grauen Stäbe kannst du beliebig in Aventurien verorten. Hier können deine Helden Hilfe oder Aufträge erhalten, wozu wir dir Anregungen geben möchten.

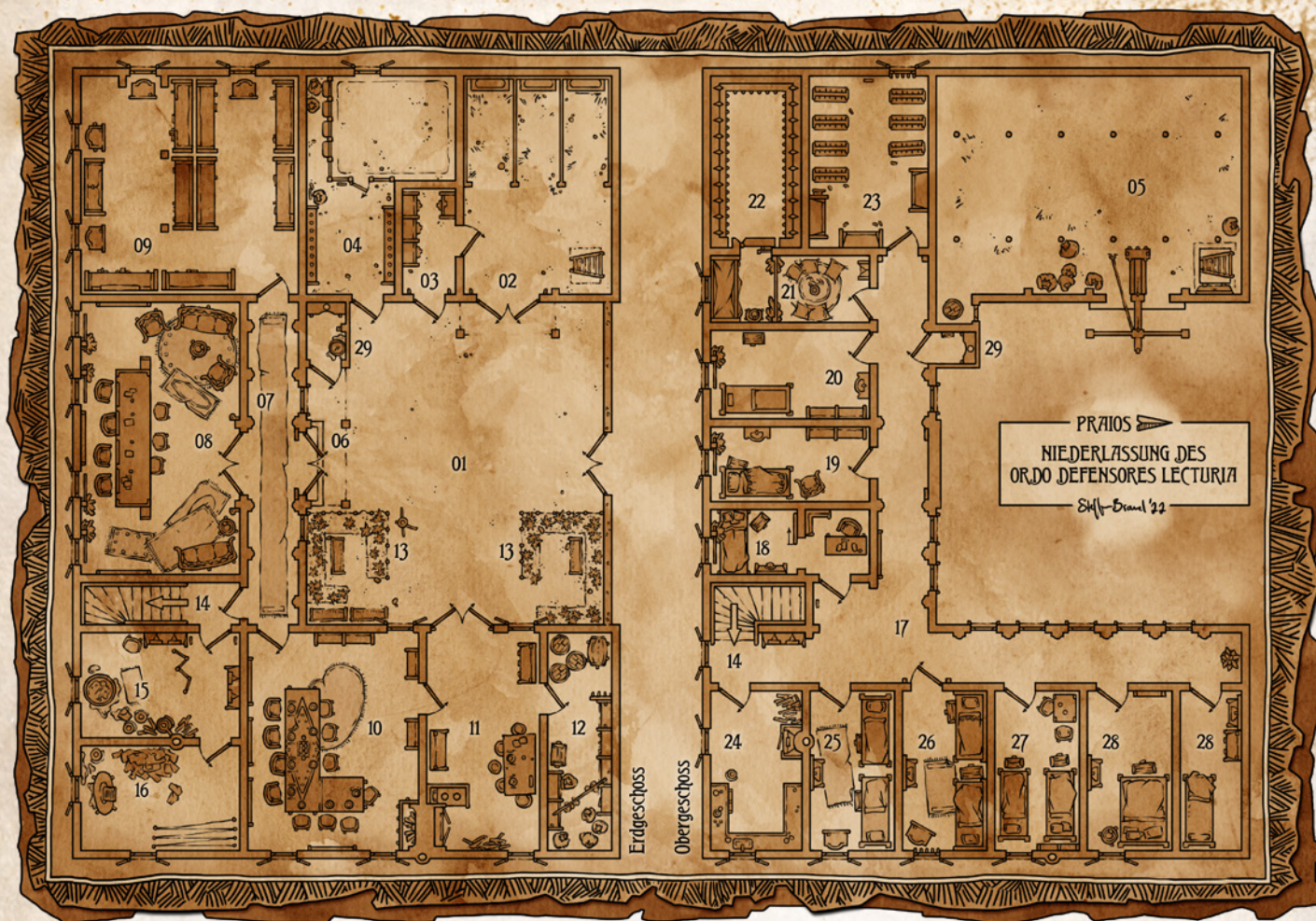
Ein Rundgang

Wer die Graue Wacht erreicht, steht der 2 Schritt hohen, wehrhaften Mauer gegenüber, die mit Glas- und Tonscherben gespickt Eindringlinge fernhalten soll. Auch das Tor aus dicken Steineichenbohlen wirkt wenig einladend, ist den Tag über von 9 bis 19 Uhr jedoch geöffnet, sodass man den **Hof (1)** erreichen kann. Während das Tor offen steht, ist die Kämpferin ♀ **Wunelde** meist hier anzutreffen, oft beim Exerzieren oder Üben mit anderen Mitgliedern oder Gästen.

Der Hof wird auf drei Seiten vom Gebäude des ODL umschlossen, wobei im rechten Flügel der **Stall (2)** untergebracht ist. Hier können, neben dem Pferd des Ordens, Pferde von Gästen in Pferchen untergebracht werden, Sättel sowie Zaumzeug werden in einer **Sattelkammer (3)** verwahrt. Die **Hühner und Schweine (4)** sind in einem abgetrennten Bereich untergebracht. Hier arbeitet ♀ **Svenia**, die für alle Tiere verantwortlich ist und sich auch um die Reittiere von Gästen kümmert. Über dem Stall liegt ein großer **Heuboden (5)**, welcher über eine große Luke zum Hof und einen Kran mit Flaschenzug verfügt. Vom Stall aus ist der Heuboden über eine Leiter und Falltür zu erreichen. Anspruchslose Reisende können hier ein Nachtquartier finden, wenn die Gästezimmer belegt sind.

Das **Hauptgebäude** betritt man durch ein massives, kunstvoll verziertes **Holzportal (6)**, welches gleichermaßen repräsentativ wie wehrhaft ist. Dahinter liegt ein langer **Flur (7)**, der mit einem langen Tulamidenteppich ausgelegt ist, welcher das Geräusch der Schritte auf den Dielen verschluckt. Eine weitere, zweiflügelige Tür führt direkt in den repräsentativen **Empfangsraum (8)** mit hochflorigen Teppichen auf dem Boden, diversen bequemen Sitzgelegenheiten, Wandteppichen und Gemälden, die Großstaten aus der Ordensgeschichte zeigen. Gegenüber dem Eingang und hinter den Plätzen, die die Amtsträger bei offiziellen Anlässen einnehmen, hängt ein Porträt von **Rohal dem Weisen**. Hier werden Gäste und hochrangige Mitglieder empfangen.





Im Flur zur rechten Seite liegt die **Bibliothek (9)** mit Scriptorium, welche in der kleinen Niederlassung vor allem Standardwerke zur Magie und zum Gildenrecht sowie einige regionale Dokumente enthält, um die sich auch die Forschung in der Niederlassung dreht. Vom Flur aus nach links gelangt man in den **Speiseraum (10)**, an dessen L-förmiger Tafel alle Ordensmitglieder und Gäste die Mahlzeiten einnehmen, wobei die Amtsträger am nördlichen Flügel der Tafel sitzen. Das Essen wird vom Koch **Kehala**, meist mit Hilfe seiner Frau Svenia, der Stallmagd, in der angrenzenden **Küche (11)** zubereitet, wo die Bediensteten speisen. Die Vorräte werden durch eine separate Tür in die Küche und die anschließende **Vorratskammer (12)** gebracht, einiges wird im eigenen **Kräuter- und Gemüsegarten (13)** angebaut. Ebenfalls vom Flur aus ist das **Treppenhaus (14)** zu erreichen, von dem eine weitere Tür ins **Badezimmer (15)** mit einem Zuber zum Baden führt. Sofern keine Feiertage oder besonderen Gegebenheiten vorliegen, wird er zweimal in der Woche gefüllt und beheizt, was dann von allen anwesenden Ordensmitgliedern genutzt wird. Im anschließenden **Waschraum (16)** arbeiten am Washtag alle Bediensteten zusammen. Die Treppe führt zum **Flur im Obergeschoss (17)**, der sich fast durch das ganze Gebäude zieht. Oberhalb der Empfangshalle liegen die persönlichen **Räumlichkeiten der Kämmerin (18)** **Elissa ya Cortelli** des **Justitiars (19)** **Ortwin Dargel**, des **Marschalls (20)** **Friedbert von Andergast** und der **Archivarin (21)** **Nariwen saba**

Zulhamin, welche jeweils über einen Arbeits- und einen Schlafbereich verfügen. Ausschließlich aus der Kammer der Archivarin ist die **Koschbasaltkammer (22)** zu erreichen, deren mit magischen Fallen gesicherte Tür ständig verschlossen ist. Den Schlüssel trägt Nariwen stets unter ihrer Kleidung an einer Kette um ihren Hals. Hier werden einige gefährliche Artefakte und Schriften verwahrt, die nur nach besonderer Genehmigung zugänglich sind. Die gesamte Kammer inklusive Tür, Boden und Decke ist mit Koschbasalt verkleidet, sodass keine Magie aus der Kammer nach außen dringen kann und die Wirkung der enthaltenen Artefakte neutralisiert wird. Umgekehrt kann keine Magie in den Raum eindringen, was magische Diebstähle verhindert. Direkt daneben liegt die **Waffenkammer (23)**, in der Waffen und Rüstungen für die Mitglieder der Niederlassung aufbewahrt werden, für den Fall, dass es zu einem Angriff kommen sollte. Die Pflege der Waffen und regelmäßige Waffenübungen der Mitglieder obliegen dem Marschall, der dies mit Pflichtbewusstsein und Eifer umsetzt und Gäste ebenfalls mit einbezieht, vor allem, wenn diese über außergewöhnliche Expertise verfügen. Im Nordwesten des Gebäudes liegt das **Alchemistische Labor (24)**, in welchem die Mitglieder Salben und Tränke für den eigenen Gebrauch,

◆ Zwergenarbeit (Schlösser knacken (Bartschlösser) –4) und magische Sicherung mit zwei Ladungen eines IGNIFAXIUS (9 FP mit 2W6+(QS x 2) TP).

aber auch zum Verkauf herstellen. Die Wände des Labors sind an einigen Stellen rußgeschwärzt, ein Ofen sorgt bei Betrieb für schweißtreibende Temperaturen.

Direkt neben dem alchimistischen Labor und durch den darin betriebenen Ofen beheizbar liegt ein **Gästequartier (25)**, das für den Fall, dass reisende Ordensmitglieder vorbeikommen, sauber und ordentlich gehalten wird. Daneben liegt ein weiteres **Gästequartier (26)** mit vergittertem Fenster und einer massiven Tür, die von außen mit einem Riegel gesichert werden kann. Dieses Quartier dient auch als behagliche Zelle, falls ein Magier festgesetzt werden muss. Direkt daneben liegt die **Unterkunft der Gardisten (27)**. Diese bietet zwei Schlafstätten, auch wenn aktuell nur Wunelde hier stationiert ist. Das zweite Bett wird bei größeren Gästegruppen für reisende Kämpfer genutzt. Sollten die Gästequartiere nicht ausreichen, kann in beiden Gästezimmern noch ein Strohsack zur Verfügung gestellt werden.

Den Abschluss des Flügels bilden die **Quartiere der Bediensteten (28)**, wobei sich der Koch Kehala und die Stallmagd Svenia als Ehepaar einen Raum teilen, während der Hausdiener **Rohalion** das andere bewohnt. Alle Bewohner nutzen die **Latrine (29)** im Obergeschoss. Im Erdgeschoss wird das Fass darunter getauscht, wenn es gefüllt ist.

Die Niederlassung ist so beschrieben, wie sie in weiten Teilen des Mittelreiches oder des Horasreiches stehen könnte. In kälteren Gebieten wie dem Bornland werden die Fenster kleiner und zusätzlich mit Tierhäuten oder in großen Städten gar mit Glas und Fensterläden verschlossen sein. Zusätzlich haben die Quartiere der Amtsträger und der Gäste hier noch je einen kleinen Kamin oder Ofen, um sie zu beheizen.

In sehr wohlhabenden Gebieten sind mehr Verzierungen vorhanden, und die Ausstattung ist nobler. Im Süden dienen eventuelle Kamine nicht dem Beheizen der Räume, sondern lediglich repräsentativen Zwecken.

In Aranien und den Tulamidenlanden wird die Niederlassung *El Tinbaloth* (Tulamidyä: *Graue Wacht*) heißen und im Empfangsraum neben dem Tisch auch Diwane, Sitzkissen sowie niedrige Tischchen bieten. Im Stall werden dort zusätzlich Ziegen gehalten.

Die Bewohner

Die Bewohner der Niederlassung stammen aus verschiedenen Gebieten Aventuriens und sind alle im Orden herumgekommen, sodass sie in einer Niederlassung an beliebiger Stelle anzutreffen sind.



👤 **Kämmerin Elissa ya Cortelli**, (40, sieht aus wie 30, Halbelfe, 1,79, dunkelblonde, schulterlange Haare, amethystfarbene Augen, neugierig, selbstbeherrscht, souverän, braucht andere Meinungen, hasst Eile; Etikette 13 (14/13/15), Götter & Kulte 13 (14/14/13), Magiekunde 15 (14/14/13), Willenskraft 12 (13/13/15), Einflussbann 14 (14/13/15), Gardianum 13 (13/14/15), SK 2) eine Halbelfe, die im Horasreich bei ihrer menschlichen Mutter aufgewachsen ist,

leitet die Niederlassung. Sie lernte von ihrer Mutter, einer Magistratsangestellten in Kuslik, viel über Staatskunst und Diplomatie und erbte von ihrem elfischen Vater, den sie nicht kennt, die magische Begabung. Sie wurde an der Halle der Antimagie in Kuslik ausgebildet, ging nach ihrem Abschluss aus Neugier einige Zeit an die Schule des direkten Weges in Gerasim und das Seminar der Elfischen Verständigung und Natürlichen Heilung in Donnerbach, um sich mit der elfischen Lebensweise und Magie zu beschäftigen. Dadurch

fand sie zur Rohal'schen Philosophie des Ausgleichs und schloss sich dem ODL an, um andere Spielarten der Magie zu erforschen und zu schützen. Hier stieg sie durch ihre Fähigkeiten schnell in der Ordenshierarchie auf und nachdem sie einige Aufträge als Leiterin einer Grauen Garde absolviert hatte, bot man ihr die Leitung dieser Niederlassung an. Sie ist neugierig, selbstbeherrscht, souverän und bemüht sich stark dem Rohal'schen Vorbild zu folgen. So benötigt sie lange für Entscheidungen, da sie stets alle Seiten berücksichtigen und jedes Argument abwägen will, was gerade mit ihrem alten Freund Friedbert immer wieder zu Spannungen führt.

👤 **Ortwin Dargel** (52, 1,64, kurze, schwarze Haare mit grauen Strähnen, gepflegter Bart, gerechtigkeitsliebend, ausgeglichen, redselig, braucht Augengläser, liebt geduldige Zuhörer; Magiekunde 11 (15/15/12), Rechtskunde 13 (15/15/12), Willenskraft 11 (14/12/12), SK 2, Gildenrecht)

ist der Justitiar der Niederlassung und ein studierter Rechtsgelehrter. Er stammt aus Gareth, wo er an einem Gericht gearbeitet hat, und ist nicht magisch begabt. Während der Schlacht in den Wolken hat er die Verheerungen im Schutz einer Gruppe Antimagier fast unbeschadet überlebt, dabei aber auch frevelnde Zauberer sowie in der Zeit danach



die Verfolgung von unschuldigen Magiern gesehen. So hat er sich zum Dank und um der Gerechtigkeit zu dienen dem ODL angeschlossen. Er ist ein versierter Kenner des Gildenrechts und des Codex Albyricus, der jedem Ordensmitglied oder anderem unbescholtenen Zauberkundigen mit Rat und Hilfe bei Gericht zur Seite steht. Er ist 52 Jahre alt und war einige Zeit mit einer Grauen Garde unterwegs, die Dämonendiener und Frevler vor dem Gildengericht oder weltlichen Gerichten anklagt. Nachdem Tobrien mittlerweile in großen Teilen befreit ist, hat er sich in einer Niederlassung zur Ruhe gesetzt, wo er viele seiner Erfahrungen verschriftlicht. Dies fällt ihm aufgrund seiner schlechter werdenden Augen immer schwerer. Dennoch ist er engagiert dabei und ein freundlicher, ausgeglichener Gesprächspartner, der gerne Anekdoten von seinen Einsätzen und Prozessen erzählt, die für Nichtjuristen schnell ermüdend sein können.



🗡️ **Nariwen saba Zulhamin ay Punin** (58, 1,59, lange, schwarze Haare mit ersten grauen Strähnen, schlanke, lange Finger, liebt Geschichten, hasst Entbehrungen und fehlende Annehmlichkeiten; Geschichtswissen 13 (15/15/14), Magiekunde 12 (15/15/14), Musizieren 12 (13/12/11), Sagen & Legenden 14 (15/15/14), Willenskraft 9 (13/14/13), Analys Arkanstruktur 12 (15/15/14), SK 2) ist die Archivarin der Grauen Wacht. Die Tulamidin stammt aus einem Dorf nahe Fasar, wo ihr Talent von einem reisenden Graumagier entdeckt wurde, der sie mit nach Punin nahm. Die Tochter eines

Haimamudim entdeckte schnell ihre Begeisterung für historische Forschungen, und nach ihrer Ausbildung in Punin ging sie in erster Linie zum ODL, um ihre Gildenbeiträge zu bezahlen, erkannte jedoch die Vorteile einer Mitgliedschaft und ist nun seit über 30 Jahren Teil des Ordens. Ihre Vorliebe ist neben der Analyse die historische Forschung, wo sie sich auf die Geschichte und Struktur des Ordens spezialisiert hat, was sie zu einer Expertin auf diesem Gebiet macht. Sie diente länger in der Ordensburg in Vallusa und stand einer Grauen Garde vor, die auf das Finden, Analysieren und Sichern von Artefakten spezialisiert war. Nach der Befreiung weiter Teile der Schattenlande hat sie die Chance ergriffen, als Archivarin ihr Leben ganz ihren Forschungen und den Dokumenten ihrer Niederlassung zu widmen. Sie ist eine profunde Kennerin von Sagen und Geschichten der Region. Inzwischen ist sie Ende 50, hat graue Strähnen in ihren schwarzen Haaren und einige Fältchen im Gesicht. Sie ist eine lebhaft und humorvolle Erzählerin, die Wissen auf unterhaltsame Art vermitteln kann und in einem horasischen Hörsaal ebenso zu Hause ist wie auf einem tulamidischen Basar. Sie unterhält mit Erzählungen und dem Spiel auf einer Kabas-Flöte problemlos eine Abendgesellschaft, hasst die Entbehrungen von Reisen in der Wildnis und weiß

den kleinen Luxus der Niederlassung sehr zu schätzen. Im Orden ist sie außerdem als Autorin des ODL-Vademecums bekannt.

🗡️ **Friedbert von Andergast** (39, 1,74, langer, brauner Pferdeschwanz, Sommersprossen, Stoppelbart, neugierig, diszipliniert, hasst Paktierer, liebt das Reisen; Magiekunde 10 (14/14/13), Kriegskunst 12 (15/14/13), Willenskraft 12 (15/13/13), Armatrutz 11 (15/13/11), Ignifaxius 13 (15/14/13), SK 2), der Marschall der Niederlassung, ist ein in Andergast geborener und ausgebildeter Kampfma-



gier. Er hat sich nach seiner Ausbildung dem ODL angeschlossen, um den fruchtlosen Kämpfen gegen Nostria aus dem Weg zu gehen und etwas in seinen Augen Sinnvolleres mit seinen Fähigkeiten anzufangen. Für einen Andergaster ist der Enddreißiger sehr aufgeschlossen und neugierig, weshalb er auf eigenen Wunsch länger mit einer reisenden Garde durch Aventurien gezogen ist und viel von der Welt gesehen hat. Den Posten des Marschalls hat er zum einen aus Freundschaft zu Elissa angenommen, mit der er einige Zeit zusammen gereist ist, zum anderen, um seine profanen Kampffähigkeiten weiter auszubauen. Er plant in einigen Götterläufen wieder auf Reisen zu gehen und lebt sehr diszipliniert, um seine Fähigkeiten zu vervollkommen. So ist er fast täglich mit Wunelde bei Kampfübungen im Hof anzutreffen, und andere anwesende Mitglieder müssen auf seinen Wunsch mindestens alle drei Tage an den Waffenübungen teilnehmen. Er ist ein verlässlicher, eher stiller Streiter, der seine Aufträge mit präziser Effizienz ausführt. Lediglich frevlerischer Einsatz von Magie vermag ihn in Wut zu versetzen, und so zieht er persönliche Zufriedenheit daraus, solche Zauberkundige zu fassen, um sie der Gildengerichtsbarkeit zu übergeben.

🗡️ **Wunelde Hargenberg** (55, 1,85, muskulös, lispelt, beherrscht, liebt Honiggebäck, hasst Alpträume; Einschüchtern 12 (14/13/12), Kraftakt 10 (14/15/15), Kriegskunst 13 (14/12/13), Willenskraft 10 (14/13/12), SK 2, Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie) II) dient der Niederlassung neben den Amtsträgern als muskulöse und groß gewachsene Kämpferin, die einst als Söldnerin ihren Lebensunterhalt verdiente, bis sie in der Dritten Dämonenschlacht Dinge sah, die sie bis dahin für Schauermärchen gehalten hatte. Damit das nie wieder passiert, hat sie ihren Warunker Hammer in den Dienst des Ordens gestellt und war mehrere Jahre in Tobrien im Einsatz, wo sie zuletzt in der Grauen Garde Nariwens diente. Sie hat von den Kämpfen mehrere Narben zurückbehalten, humpelt auf dem rechten Bein seit einer Knieverletzung und hat

den ruhigeren Posten gerne angenommen. Nachts wird sie immer noch von Alpträumen geplagt, die auf ihre Erlebnisse in der Dämonenschlacht zurückgehen. Die Mittfünfzigerin hat inzwischen graue, kurz geschorenen Haare und ist eine erfahrene Kämpferin und gute Taktikerin, die ihre schwindende Kraft durch Erfahrung wett macht. Sie ist eher still, lispelt beim Sprechen und ist in Kämpfen nicht um schmutzige Tricks verlegen, wenn ihr dies einen Vorteil verschafft. Sie schätzt Friedbert für seine Disziplin und ist ihm eine harte Gegnerin in ihren Übungskämpfen.

♣ **Svenia** (26, 1,61, brauner, geflochtener Zopf, korpulent, fröhlich, liebt es zu Singen, hasst scharfes Essen; Etikette 10 (12/13/13), Tierkunde 10 (11/11/13), Willenskraft 5 (11/13/13), SK 1), die früher Magd auf einem Bauernhof war und sich hervorragend um Schweine und Hühner kümmert, ist kein Ordensmitglied, sondern als Stallmagd Angestellte der Niederlassung. Mit Pferden hat sie wenig Erfahrung, ist aber sehr um die Tiere bemüht. Die korpulente Mittzwanzigerin singt bei der Arbeit und hilft ihrem Mann Kehala zusätzlich in der Küche und im Garten. Ihre braunen Haare trägt sie zu einem Zopf geflochten. Ihre Hosen sind meist mit Erde und Stallmist beschmiert, was ihr häufig Tadel von Rohalion einbringt.

♣ **Kehala** (28, 1,56, drahtig, dunkle Haut, schwarze Locken, schwarze Augen, liebt Musik, hasst Asketen, die sein Essen nicht würdigen; Etikette 12 (14/13/14), Lebensmittelbearbeitung 12 (13/14/14), Willenskraft 8 (12/13/14), SK 1), der Koch, ist ein Miniwatu, dessen Eltern den Stamm verließen und als Diener in einem Palast in Neetha arbeiteten. Dort

geboren und aufgewachsen verfügt der Mittdreißiger über hervorragende Manieren, ein gutes Horathi und spricht nur gebrochen Tahaya. Der kleine, drahtige Mann kocht bevorzugt Eintöpfe verschiedenster Art, versteht sich aber auch auf das Backen und Braten. In seiner freien Zeit nimmt er an den Waffenübungen im Hof teil, was Friedbert nutzt, um ihn für den Ernstfall eines Angriffs auf die Graue Wacht in der Verteidigung auszubilden.

♣ **Rohalion Zerbst** (20, 1,76, blonde, schulterlange Haare, untersetzt, schwer von Begriff, liebt gute Manieren, hasst Herablassung; Etikette 10 (9/13/13), Willenskraft 3 (12/13/13), SK 1) dient in der Niederlassung als Hausdiener und kümmert sich um alles, was an Aufgaben außerhalb von Küche und Stall anfällt. Er kauft ein, erledigt die anfallende Korrespondenz, wartet auf und macht sich für Gäste an vielen Stellen nützlich. Er ist der Sohn einer Magierin des ODL, welche bei einem Einsatz in den Schwarzen Landen ums Leben kam, als er noch ein Knabe war. Danach hat der Orden sich seiner angenommen, und da er keine magische Begabung besitzt, hat der heute Zwanzigjährige als Diener ein Auskommen gefunden, mit dem er zufrieden ist. Der stille Mann spricht nur, wenn er gefragt wird. Da seine geistigen Fähigkeiten sich auf praktische Dinge beschränken, pflegen die meisten Bewohner mit ihm einen distanzierten und eher eingeschränkten Umgang, lediglich Ortwin erzählt ihm gerne von seinen Abenteuern, da Rohalion ihm geduldig zuhört. Der blonde, etwas untersetzte Mann ist Fremden gegenüber zuvorkommend, aber sehr zurückhaltend, und es braucht etwas Zeit, ihn kennen zu lernen.

Abenteureraufhänger

Gerade kleine Niederlassungen wie die Graue Wacht bieten oft Aufgaben für Helden, da die Bewohner sich nicht um alles kümmern können oder alles abdecken können. So könnten die Amtsträger reisende Helden oder Ordensmitglieder mit verschiedenen Aufträgen betrauen, die entweder als Dienst am ODL verstanden oder für Externe mit klingender Münze entlohnt werden.

- ♣ Die Kämmerin sucht für eine Gerichtsverhandlung noch Zeugen. Jemand beschuldigt eine Frau, ihn verflucht zu haben, doch die bisherigen Zeugen stammen alle aus dem Umfeld des Klägers. *Elissa* sucht nun weitere unbeteiligte Zeugen oder solche aus dem Umfeld der Frau, um ein umfassendes Bild des Falles zu erhalten. Ob die Rothaarige am Ende eine rachsüchtige Hexe oder unschuldiges Opfer der Nachstellungen des Anklägers ist, kannst du frei entscheiden.
- ♣ *Friedbert* sucht ein paar schlagkräftige Personen, die mit ihm auf die Jagd nach einer Magierin gehen, die der Nekromantie angeklagt wurde. Zusammen mit den Helden will er die Flüchtige stellen und festnehmen, wobei sie zwar verletzt werden kann, aber nicht zu Tode kommen soll. Danach wird sie in dem dafür geeigneten Gästequartier eingesperrt und bewacht, bis sie dem nächsten Gildengericht überstellt werden kann.

- ♣ *Nariwen* sucht in der Region unbekannte Ermittler, welche einen Elfen beobachten sollen, der Mitglied der Grauen Gilde ist. Sie hat ihn im Verdacht, verbotenerweise Handel mit Artefakten aus den Schattenlanden zu treiben, und die Helden sollen dem auf den Grund gehen. Ob die Vorwürfe sich als wahr oder falsch herausstellen, kannst du frei entscheiden.
- ♣ *Ortwin* beauftragt die Helden, ihm in einem Fall zu helfen. Er will einen Mann verteidigen, der im Verdacht steht, die Schweine von Bauern verzaubert zu haben. Er vermutet in dem störrischen Einsiedler, der erst seit kurzem in der Gegend ist, einen Druiden und will verhindern, dass er zu Unrecht verurteilt wird. Forschen die Helden nach, stellen sie fest, dass die Bauern ihre Schweine schon länger im Wald bei einem Steinkreis fressen lassen, wo die Bäume kräftig sind, und von wo der Verdächtige sie nun vertreiben will, weil die Schweine an den Steinen wühlen und diese instabil werden. Hier können die Helden helfen, eine diplomatische Lösung zwischen dem menschengescheuten Druiden und den ahnungslosen Bauern zu erreichen, die dauerhaft für ein friedliches Miteinander sorgt.

Die häufigsten Materialarten für Magierstäbe

Holz	Effekt
Blutulme	+3 VP
Eisenbaum	Proben Merkmal <i>Verwandlung</i> +2, außerdem +1 TP, +3 Bruchfaktor*; Patzer bei Merkmal <i>Verwandlung</i> bei 18-20
Geisterbuche	-1 AsP-Kosten (Merkmal <i>Dämonisch</i>), +1 AsP-Kosten für alle Merkmale (außer <i>Dämonisch</i>)
Steineiche	+1 TP, +4 Bruchfaktor*, durch Feuer unzerstörbar, außerdem kostet der Stabzauber <i>Flammenschwert</i> bei der Aktivierung nur 2 statt 3 AsP und belegt nur 6 Punkte Volumen statt 7, zieht Blitze an (+3 TP für den Träger des Stabes)
Walnussbaum	-2 AsP-Kosten (Merkmal <i>Einfluss</i>), Proben Merkmale <i>Objekt</i> , <i>Sphären</i> und <i>Telekinese</i> -1, -2 VP
Zyklopenzeder	Proben Merkmale <i>Verwandlung</i> und <i>Illusion</i> +1, Proben Merkmal <i>Elementar</i> -3
Anmerkung Gängige Holzarten für Magierstäbe Es gibt Hölzer, die sich kaum für Magierstäbe eignen (z. B. die Mistel) und so gut wie nie verwendet werden. Aventurische Magier nutzen traditionell die Blutulme oder die Steineiche für ihre Magierstäbe. Diese beiden Hölzer haben sehr nützliche Eigenschaften für Magierstäbe. Die übrigen Holzarten kommen gelegentlich bei spezialisierten Magiern zum Einsatz (z. B. der Walnussbaum bei Beherrschern), sind aber dennoch eine Ausnahme.	

*): Der Bruchfaktor spielt nur bei Magierstäben eine Rolle, auf denen nicht der Stabzauber *Bindung des Stabes* liegt.

Materialart für Magiekugel

Kristall/Glas	Effekt	Kosten
Bergkristall	+4 VP	2.000 S
Glas mit Silbersplittern	-2 VP, Kugelzauber-Kosten -1 AsP (mindestens 1 AsP), außer bei Kugelzaubern mit dem Merkmal <i>Objekt</i>	20 S
Glas mit Mondsilbersplittern	keine	30 S
Von Elementaren/Dämonen erschaffene Kugel	-4 VP, Zauber mit dem Merkmal <i>Elementar/Dämonisch</i> kosten -1 AsP (mindestens 1 AsP)	100 S

Die häufigsten Materialarten für Bannschwerter

Material	Effekt	Preis pro Stein
Glas*	+2 VP, <i>Bannschwert des Schutzsegens</i> und <i>Klinge wieder (Wesenheit)</i> jeweils -1 VP, -2 TP	25 S
Mondsilber (Platin)	+2 VP, <i>Bannschwert des Adepten/Magus/Erzmagus</i> jeweils -1 VP, -1 TP, +2 Bruchfaktor**	750 S
Endurium (Schwarzstahl) (mindestens 25 %)	+1 VP, +1 TP, Waffe magisch***	120.000 S
Endurium (Schwarzstahl) (mindestens 50 %)	+2 VP, +1 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch***	120.000 S
Endurium (Schwarzstahl) (100 %)	+3 VP, +2 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch***	120.000 S
Mindorium (Schlangenglanz)* (mindestens 50 %)	+1 VP, +1 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch***	2.000 S
Mindorium (Schlangenglanz)* (mindestens 75 %)	+1 VP, +1 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (dafür kein Bonus-TP von +1), Waffe magisch***	2.000 S
Mindorium (Schlangenglanz)* (100 %)	+2 VP, +2 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (dafür keine Bonus-TP von +2), Waffe magisch***	2.000 S

*): Ungebundene Bannschwerter aus Glas oder Mindorium zerbrechen automatisch, wenn sie nicht mit größter Vorsicht behandelt werden.

**): Der Bruchfaktor spielt nur bei Bannschwertern eine Rolle, auf denen nicht der Bannschwertzauber *Bindung des Bannschwerts* liegt.

***): Ein Bannschwert aus diesem Material gilt auch dann als magische Waffe, wenn der Bannschwertzauber *Bindung des Bannschwerts* nicht auf der Waffe liegt.



STUDIERSTUBE DER GILDENMAGIE

Magie ist gleichzeitig allgegenwärtig und ein rares Gut in Aventurien. Nur wenigen magiebegabten Kindern wird das Privileg zuteil, die arkanen Künste an einer Akademie zu studieren. Wer seine Abschlussprüfung besteht und fortan als Repräsentant einer der drei Magiergilden als Leibmagier, Forscher oder Abenteurer durch Aventurien stolzieren darf, wird nicht selten Teil der einflussreichsten Kreise des Kontinents. Ob als mächtige Kämpfer, zwielichtige Antagonisten oder kauzige Auftraggeber – Magier spielen in zahlreichen Abenteuern eine tragende Rolle.

In der **Studierstube der Gildenmagie** findest du typische Ausrüstungsgegenstände, die Gildenmagier auf ihren Reisen mit sich führen. Beschreibungen und Einsatzzwecke verschiedener Gewänder in unterschiedlichen Stilen, Traditionsartefakte wie Magierstab, Magierkugel und Bannschwert aus diversen Materialien, das Magiersiegel und Hinweise zu seiner Anbringung sowie besondere arkane Artefakte sind in dieser Spielhilfe ver-

sammelt. Ebenso findest du in der **Studierstube der Gildenmagie** Informationen zu möglichen Dienstleistungen, mit denen dein Magier seinen Lebensunterhalt verdienen kann – oder die deine Heldengruppe auf Reisen als Unterstützung anfragen könnte. Um deine Helden direkt in die Welt der magischen Artefakte zu entführen, ist außerdem eine Beschreibung der „Grauen Wacht“ enthalten. Diese Niederlassung des *Ordo Defensores Lecturia*, dem Magierorden der Grauen Stäbe von Perricum, lässt sich überall in Aventurien verorten. Dieser Band ergänzt die Spielhilfe **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** mit umfangreicheren und allgemeingültigen Regeln für die Traditionsartefakte der Gildenmagier und weiteren besonderen Gegenständen. Kenntnisse des **Regelwerks** sowie des **Aventurischen Almanachs** werden vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

US25137PDF