

The background of the cover is a detailed illustration of a woman with dark hair, wearing a dark, long-sleeved robe with a wide collar and a belt. She is looking upwards with a surprised or intense expression, her mouth slightly open. Her right hand is raised, palm facing forward, with a bright, glowing magical energy emanating from it. In her left hand, she holds a small, glowing orb. The setting appears to be a magical laboratory or a library, with various magical artifacts, books, and a large, ornate structure in the background. The overall color palette is dominated by warm, golden-brown tones, with the magical energy providing a bright contrast. The entire scene is framed by an ornate, dark blue border with intricate golden patterns.

Das Schwarze Auge

BANNSCHWERT, STAB
&
MAGIERKUGEL

Tierwandlung Echsenpfad

Chamäleon (mittlere Tierversandlung, Echsenpfad)

FF 13 GE 14 KO 5 KK 8 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 10+1W6

VW 7 SK wie Zauberer ZK –2 GS 8

Zunge: AT 16 TP 1W3–2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Proben auf Verbergen (sich Verstecken) sind um 3 erleichtert.

Speikobra (große Tierversandlung, Echsenpfad)

FF 8 GE 9 KO 12 KK 10 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 5 SK wie Zauberer ZK 0 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W3+1(+Gift)* RW kurz

Speiangriff: FK 17 LZ 2 TP Gift* RW 2/4/6

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Giftspucken

Sonderregeln:

*) Speikobragift

Das Gift der Speikobra kann mehrmalig gegen den gleichen Gegner wirken. Der Speiangriff wird wie ein Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe behandelt.

Stufe: 7

Art: Kontaktgift, tierisch

Wirkung: im Blutkreislauf durch Biss: 2 SP pro KR / 1 SP pro KR; auf der Haut durch Spucken: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: im Blutkreislauf: 2W6 KR / 1W6 KR



Tierwandlung Nagerpfad

Biber (mittlere Tierversandlung, Nagerpfad)

FF 11 GE 10 KO 8 KK 11 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK wie Zauberer ZK 0 GS 7

Biss: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann bis zu 20 Minuten tauchen, ohne Luft zu holen

Eichhörnchen (kleine Tierversandlung, Nagerpfad)

FF 13 GE 13 KO 5 KK 9 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK wie Zauberer ZK –3 GS 13

Biss: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Gehör), Proben auf Klettern (Baumklettern oder Fassadenklettern) sind um 3 erleichtert

Bannschwert, Stab & Magierkugel



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr, Jens Ullrich

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Stephan Pongratz

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Sebastian Watzlawek

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Tim Brothage, Nele Klumpe, Lorena Lammer, Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Nathaniel Park, Wiebke Scholz, Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Julia Metzger, Thomas Michalski, Carsten Moos, Johanna Moos, Phillip Nuss, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner, Jan Wagner, Ross Watson, Michelle Weniger, Wolfgang G. Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

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.

Printed in EU 2022

Mit Dank an Simon Flöther.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Bannschwert, Stab und Magierkugel	5
Gildenmagische Traditionsartefakte	5
Der Magierstab	6
Die Stabzauber im Detail	7
Das Bannschwert	19
Die Bannschwertzauber im Detail	19
Die gildenmagische Magierkugel	22
Die Kugelzauber im Detail	22
Die Zauberschale	25
Die Schalenzauber im Detail	25
Anhang	26
Stabzauber in der Übersicht	27
Bannschwertzauber in der Übersicht	29
Kugelzauber in der Übersicht	30
Schalenzauber in der Übersicht	30
Darstellung der Voraussetzungen ...	
... der Sonderfertigkeiten Stabzauber	31
... der Sonderfertigkeiten Bannschwertzauber	32
... der Sonderfertigkeiten Kugelzauber	32
... der Sonderfertigkeiten Schalenzauber	32

Vorwort

Hesinde zum Gruß, Werte Collegae! Diese Spielhilfe ist eine Ergänzung für **Rohals Erben** und die **Studierstube der Gildenmagier**. Mit eurer Begeisterung für die aventurische Gildenmagie habt ihr uns im Crowdfunding zu **Rohals Erben** so dermaßen überrascht, dass wir uns auf die schnelle noch weitere Bonusziele überlegen mussten – natürlich ohne eine planmäßige Auslieferung des gesamten Crowdfundings zu riskieren. Mit Bannschwert, Stab und Magierkugel haltet ihr nun eines dieser Bonusziele in den Händen. Die Spielhilfe bündelt die Sonderfertigkeiten der namensgebenden gildenmagischen Traditionsartefakte – teilweise in einer überarbeiteten, neuen Version – und ergänzt sie um ein kleines Detail, das schon lange auf einer Illustration in *Aventurische Magie* zu sehen war (auf Seite 28, falls es euch interessiert), aber bisher in DSA5 nicht regeltechnisch abgebildet war: Die Zauberschale der Gildenmagier. Wohlgemerkt, lediglich ein minderes Traditionsartefakt, um den Zauberalchimisten nicht die Show zu stehlen, aber immerhin das!

Viel Spaß mit den Traditionsartefakten und Hesinde mit euch! Im Namen aller drei Gilden,
Nikolai Hoch & Alex Spohr an einem ersten sonnigen Freitagstag 2022 (für die DSA-Redaktion)



BANNSCHWERT, STAB & MAGIERKUGEL



Die vorliegende Spielhilfe stellt die Sonderfertigkeiten der drei bekannten Traditionsartefakte der Gildenmagie – Bannschwert, Stab und die gildenmagische Magierkugel – sowie die für ein neues minderes Traditionsartefakt, die Zauberschale, im Detail vor.

Aufgeführt werden alle Sonderfertigkeiten der Traditionsartefakte sowie dazugehörige Informationen. Eine ausführliche Beschreibung der Traditionsartefakte selbst und möglicher Varianten findest du in der **Studierstube der Gildenmagier**.

Ab Seite 27 findest du eine tabellarische Auflistung aller Traditionsartefakt-Sonderfertigkeiten, ab Seite 31 außerdem eine graphische Darstellung der Voraussetzungen der Sonderfertigkeiten und wie sie aufeinander aufbauen.

Gildenmagische Traditionsartefakte

Bei Traditionsartefakten handelt es sich um Zaubergegenstände, die nur ein Angehöriger einer Tradition herstellen kann, welche die Erschaffung eines solchen Gegenstandes erlaubt. Gildenmagier verfügen über drei verschiedene Traditionsartefakte: Magierstäbe, Bannschwerter und Magierkugeln. Sie alle zählen als erweiterter Teil des Körpers des Zaubernenden, wenn Zauber oder magische Handlungen die Berührung eines Ziels erfordern. Ein Magier kann also einen Zauber mit Reichweite *Berührung* ausführen, indem er das Ziel mit seinem Magierstab berührt. Durch das Bindungsritual sind Traditionsartefakte unzerbrechlich. Zudem fließt in ihnen dauerhaft Magie, sodass sie als magische Waffen oder Gegenstände zählen. All dies trifft nicht auf das mindere Traditionsartefakt der Zauberschale zu, da dieses nicht durch ein Bindungsritual an den Magier gebunden ist.

Abnehmbare Magierkugel

Regel: Eine in einen Magierstab oder in ein Bannschwert integrierte Magierkugel kann in 1 Aktion wieder vom Stab oder dem Bannschwert getrennt werden. Soll die Magierkugel wieder mit dem Stab oder dem Schwert zusammengefügt werden, ist dazu ebenfalls 1 Aktion notwendig. Um die Magierkugel in den Knauf des Bannschwerts einzusetzen, muss der Kugelzauber *Miniaturkugel* aktiv sein.

Voraussetzung: Tradition (Gildenmagier), Sonderfertigkeit Bindung der Magierkugel, Sonderfertigkeit Bindung des Stabes oder Bindung des Bannschwerts; für eine Integration der Magierkugel in den Knauf eines Bannschwerts außerdem: *Miniaturkugel*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Der Magierstab

Jeder Gildenmagier erhält am Ende seiner Ausbildung nicht nur das Siegel seiner Akademie, sondern auch seinen Magierstab. Dieses Standessymbol gehört zur Tracht der Magier und ist daher nicht selten prunkvoll gestaltet. Der Stab kann ein ausgesprochen mächtiger Ritualgegenstand sein. Neben der Bindung des Stabes, die aus dem Stück Holz einen echten Magierstab macht, können in aufwendigen Ritualen verschiedene Stabzauber in den Stab gebunden (also gewirkt) werden, um seinen Nutzen für den Magier zu erhöhen.

Zahl und Stärke der Stabzauber, die in einen Stab gewirkt werden können, sind vom Holz des Stabes abhängig. Stabzauber können nur von dem Magier ausgelöst werden, der den Stab gebunden hat, und auch nur von diesem in den Stab gewirkt werden. Üblicherweise wird das Stabzauber-Ritual in vorbereiteten Räumlichkeiten einer Magierakademie auf den Stab gewirkt, was mehrere Stunden Vorbereitung benötigt. Mit mehrtägigem Aufwand können auch magische Orte, wie beispielsweise Knotenpunkte von Kraftlinien,

Magierstab und Magierkugel

Die Magierkugel kann in den Magierstab integriert werden. Sie ist dann Teil der Spitze des Stabes. Auch dann können Stab und Kugel wie gewohnt mit den üblichen Stab- bzw. Kugelzaubern belegt werden. Die Kugel lässt sich nach der Verbindung normalerweise nicht mehr herausnehmen. Nur mit der Sonderfertigkeit *Abnehmbare Magierkugel* kann die Kugel entgegen dieser Regel entfernt und später auch wieder in den Stab eingesetzt werden.

Bannschwert und kleine Magierkugel

Neben der Möglichkeit, eine Magierkugel am oberen Ende eines Magierstabes zu verankern, gibt es auch immer wieder Versuche, das Artefakt mit dem Bannschwert zu kombinieren. Dabei wird eine kleine Magierkugel (mit Hilfe der Sonderfertigkeit *Miniatürkugel*) in den Knauf des Bannschwerts eingesetzt, sodass der Magier stets beide Traditionsartefakte mit sich führen und von ihren Fähigkeiten profitieren kann. Bei dieser Kombination sind allerdings 4 Volumenpunkte der Magierkugel bereits durch den wirkenden Kugelzauber gebunden. Die Kugel lässt sich nach der Verbindung normalerweise nicht mehr aus dem Knauf des Bannschwerts herausnehmen. Nur mit der Sonderfertigkeit *Abnehmbare Magierkugel* kann die Kugel entgegen dieser Regel entfernt und später auch wieder in den Knauf eingesetzt werden.

Magierstab, Bannschwert und kleine Magierkugel

Anstatt lediglich die Magierkugel mit einem weiteren Traditionsartefakt zu kombinieren – dem Magierstab oder dem Bannschwert – besteht auch die Möglichkeit, einem mittleren Magierstab die Form der Scheide eines Stockdegens zu geben, die Klinge des Stockdegens zu einem Bannschwert zu machen und in dessen Knauf eine kleine Magierkugel (mit Hilfe der Sonderfertigkeit *Miniatürkugel*) einzubauen. Diese Kombination sorgt dafür, dass der Magier alle drei Traditionsartefakte stets bei sich führen und auch gleichzeitig von deren Fähigkeiten profitieren kann. Voraussetzung dafür ist, dass der Magier einen mittleren Magierstab verwendet; kurze oder lange Magierstäbe können nicht entsprechend angepasst werden. Außerdem sind 4 Volumenpunkte der Magierkugel bereits durch den wirkenden Kugelzauber gebunden.

Diese Art des magischen Stockdegens ist vor allem im Horasreich verbreitet, wo die Kombination der Traditionsartefakte als stilvoll gilt. Die Kugel lässt sich nach der Verbindung normalerweise nicht mehr aus dem Knauf des Bannschwerts herausnehmen. Nur mit der Sonderfertigkeit *Abnehmbare Magierkugel* kann die Kugel entgegen dieser Regel entfernt und später auch wieder in den Knauf eingesetzt werden.

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)	Zweihand-schwerter	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)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S
Magierstab mit Magier-kugel, kurz	Hieb Waffen	1W6+2	KK 13	-1/-2	kurz	2,75 Stn	55 HF	70 S
Magierstab mit Magier-kugel, mittel	Hieb Waffen 1W6+3	KK 13	-1/-2	mittel	2,75 Stn	105 HF	90 S	
Magierstab mit Magier-kugel, 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

Anmerkung Eine Miniatürkugel, 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

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



so hergerichtet werden, dass sie sich für ein Stabzauber-Ritual eignen. Nach den entsprechenden Vorbereitungen ist das eigentliche Wirken des Stabzauber-Rituals zwar für den Magier von großer persönlicher Bedeutung, aber nicht mehr allzu aufwendig, weshalb dafür keine Probe abgelegt werden muss. Regelseitig gelten Stabzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren bzw. Auslösen von Stabzaubern erfordert daher keine Fertigkeitstests.

Manche Stabzauber bauen auf anderen Stabzaubern auf. So kann der Stabzauber *Flammenschwert* nur auf einen Stab gewirkt werden, in den zuvor der Stabzauber *Ewige Flamme* gebunden wurde. Einmal auf einen Stab gewirkte Stabzauber können nicht mehr einfach aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Stabzauber auf einen Magierstab gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Stabes* jeweils nur ein Stabzauber gleichzeitig genutzt werden, sofern nichts anderes bei der Beschreibung des jeweiligen Stabzaubers angegeben ist. Ist der Stab zum Beispiel durch *Seil des Adepten* zu einem Seil verzaubert, kann er nicht gleichzeitig durch *Ewige Flamme* in Brand gesetzt werden. Eine Ausnahme sind die sogenannten Foki (Kraft- und Merkmalsfokus), von denen auch mehrere gleichzeitig aktiv sein können und die auch parallel zu anderen Stabzaubern wirken können, sofern nichts anderes bei der Beschreibung des jeweiligen Fokus angegeben ist.

Die Aktivierung eines Stabzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die

Aktivierung mancher Stabzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Stabzauber können nach ihrer Aktivierung immer willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.

Größe und Fassungsvermögen

Das Volumen eines Stabes wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einen Stab gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann der Stabzauber nicht in den Stab gebunden werden. Stäbe besitzen standardmäßig ein Volumen von 18 Punkten.* ○

Die Stabzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten an permanenten AsP für die Bindung des Stabes aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Stabzaubers.

• Mittels bestimmter Stabzauber kann das Volumen vergrößert werden; dabei dürfen auf demselben Magierstab jedoch nur Stabzauber zur Volumenerweiterung in zwei verschiedenen Stabzaubers (zusätzlich zur allgemeinen Volumenerweiterung) liegen.



Fortschritte in der Stabzauberei

Noch bis vor wenigen Jahren gab es nur eine Handvoll bekannter Stabzauber in Aventurien. Inzwischen ist es der gildenmagischen Forschung allerdings gelungen, weitere Stabzauber zu entwickeln. Einerseits gelang es der Gildenlandfahrerin **Raskaja Ingirsdottir**, einiges an Wissen über die Stabzauber der myranischen Optimaten zu entschlüsseln, andererseits haben der ehemalige Puniner Forscher **Xaron Mendurian** und der Mirhamer Akademieleiter **Salpikon Savertin** ihre Forschungsergebnisse präsentiert, woraufhin sich die neuen Stabzauber schnell in der aventurischen Magierschaft verbreitet haben. Dies sind nur einige Beispiele der jüngsten Zeit. Insgesamt hat die Gildenmagie in den letzten Jahren große Fortschritte auf diesem Gebiet erzielt.

Astralentzug

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberkundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 1 AsP entziehen, die dieser in die Umgebung verströmt. Hierfür fallen pro entzogenem AsP für den Zaubernenden Kosten in Höhe von 3 AsP an. Das Opfer bemerkt den Verlust ab 10 AsP automatisch.

Voraussetzungen: Astraltransfer

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP + 3 AsP pro entzogenem Punkt

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Astralraub

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberkundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 3 AsP rauben. Pro 3 geraubten AsP darf sich der Zauberer selbst 1 AsP gutschreiben, darf dabei jedoch seinen eigenen Maximalwert nicht überschreiten. Das Opfer bemerkt den Verlust ab 5 AsP automatisch.

Voraussetzungen: Astralentzug

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Astraltransfer

Wirkung: Der Zauberer kann einen anderen Zauberkundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 1 AsP übertragen. Die Übertragung erfolgt aus dem eigenen Vorrat des Zaubers im Verhältnis 3 zu 1.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP + 3 AsP pro übertragenem Punkt

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Astralverschiebung-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden: *Astralentzug*, *Astralraub*, *Astraltransfer*. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

• Bei einem Entzug von mindestens 2 AsP können nach Meisterentscheid Mindergeister erscheinen.

Bannstab des Adepten

Wirkung: Der Stab richtet gegen beschwörbare Wesen wie Dämonen, Elementare, Feen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Bannstab des Erzmagus

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

Voraussetzungen: Bannstab des Magus

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Bannstab des Magus

Wirkung: Der Stab richtet gegen beschwörbare Wesen wie Dämonen, Elementare, Feen und Geister +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem aus *Bannstab des Adepten*; somit richtet ein mit beiden Stabzaubern verzauberter Stab sogar +2 TP an.

Voraussetzungen: Bannstab des Adepten

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Bann-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden: *Bannstab des Adepten*, *Bannstab des Erzmagus*, *Bannstab des Magus*. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Bindung des Stabes

Wirkung: Die Bindung des Stabes ist der erste Stabzauber, der auf einen Magierstab gewirkt wird. Mit ihm wird der Stab an den Magier gebunden. Zudem wird er unzerbrechlich, auch wenn er die Flexibilität des Holzes bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Stab gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Magier kann immer nur einen an sich gebundenen Magierstab besitzen. Das Binden eines Stabes kostet den Magier einmalig 2 permanente AsP. Der Magier kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Stab zu lösen, beispielsweise um einen neuen Stab an sich zu binden. Nach dem Tod eines Magiers verliert der Stab nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Doppeltes Maß

Wirkung: Der Stab kann auf seine doppelte Länge verlängert werden, ohne dass er merklich an Dicke einbüßt. Die Wirkung hält an, solange der Magier Körperkontakt mit dem Stab hält. Ein mittlerer Stab wird so lang, dass er unter die Kampftechnik *Stangenwaffen* fällt und die Reichweite *lang* erhält, der lange Stab wird so lang, dass er als Waffe nicht mehr zu gebrauchen ist. Ein kurzer Stab erhält die Reichweite *mittel*. Dieser Stabzauber kann gleichzeitig mit anderen Stabzaubern genutzt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

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

Druckwelle

Wirkung: Der Zauberer kann den Stab mit 2 Aktionen in den Boden rammen und so eine Druckwelle mit einem Radius von 8 Schritt auslösen. Alle Wesen der Größenkategorie *mittel* und kleiner müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) erleichtert um

+1 bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten.
Der Zauberer ist von der Wirkung ausgenommen.

Voraussetzungen: Telekineseschlag

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Energiestrahl

Wirkung: Aus dem Stab schießt ein Strahl aus gebündelter astraler Kraft, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 1W6+4 Trefferpunkte Schaden. Der Energiestrahл zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden; auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Energiestrahл sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Der Energiestrahл hat eine Reichweite von 8 Schritt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Ewige Flamme

Wirkung: Das Ende des Stabes kann willentlich entzündet werden und brennt wie eine Fackel. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die ewige Flamme keinen besonderen Vorteil. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier schläft, den Status *Bewusstlos* erleidet oder spätestens nach 1 Stunde.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Flammenschwert

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Magier seinen Stab in ein heiß brennendes Flammenschwert oder, je nach Region, in einen Flammensäbel verwandeln. Dieses Flammenschwert gilt als magische Waffe und verursacht wie jedes Feuer zusätzlichen Schaden bei Wesen, die feuerempfindlich sind. Es verursacht 1W6+7 Trefferpunkte.

• Ein Angriff mit der *Ewigen Flamme* löst nicht automatisch den Status *Brennend* aus. Es ist Meisterentscheid, ob sich Kleidung entzündet.

Der Stab muss eine Mindestlänge von 1 Schritt besitzen, um in ein Flammenschwert verzaubert werden zu können. Die übrigen Werte entsprechen denen eines Langschwerts. • • • • •

Der Magier kann das Schwert in zwei Varianten einsetzen:

• Er kann es wie ein normales Schwert mit der Kampftechnik *Schwerter* führen. Bei einem Patzer verwandelt sich das Flammenschwert zurück in den Stab. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 1 AsP.

• Er kann es per Telekinese fliegen und kämpfen lassen. Hierbei werden die Kampftechnik *Schwerter* und der entsprechende AT-Wert des Magiers für Attacken verwendet. Es bewegt sich mit GS 8. Der Magier muss sich zur Kontrolle des Schwertes konzentrieren. Das Flammenschwert kontrolliert fliegen zu lassen, ist eine länger dauernde Handlung (siehe **Regelwerk** Seite 228). Wenn sich das Schwert weiter als 32 Schritt vom Magier weg bewegt, bricht der Stabzauber ab und es verwandelt sich wieder zurück. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 2 AsP. Um ein fliegendes Flammenschwert festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit *Raufen* und der Sonderfertigkeit *Haltegriff* nötig. Für diese Zwecke verfügt das Schwert über eine PA in Höhe der Hälfte der AT und einen FW 10 in *Kraftakt* mit Eigenschaften in Höhe von 14 für die Probe.

• Ein Angriff des Flammenschwertes löst nicht automatisch den Status *Brennend* aus. Es ist Meisterentscheid, ob sich Kleidung entzündet.

Voraussetzungen: Ewige Flamme, Kraftfokus

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP, danach 1 bzw. 2 AsP pro KR

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Gestapelter Zauberspeicher I-II

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

Voraussetzungen: Stufe I: Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für die zu speichernden Zauber, 6+ Punkte Volumenerweiterung; Stufe II: Gestapelter Zauberspeicher I, 9+ Punkte Volumenerweiterung

Volumen: 3 Punkte pro Stufe

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

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

Halbes Maß

Wirkung: Der Stab kann auf die Hälfte seiner Länge verkleinert werden, ohne dass er merklich an Dicke gewinnt. Die Wirkung hält so lange an, wie der Magier Körperkontakt mit dem Stab hält. Ein langer Stab wird regeltechnisch zu einem mittleren Stab, der mit der Kampftechnik *Hiebaffen* geführt wird, ein mittlerer Stab wird zu einem kurzen Stab und ein kurzer Stab wird so klein, dass er sich nicht mehr

als Waffe eignet. * Dieser Stabzauber kann gleichzeitig mit anderen Stabzaubern genutzt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 1 Punkt

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Hammer des Adepten

Wirkung: Gegenstände mit bis zu 25 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Stab zerstört. Diese Fähigkeit hat keine Auswirkung auf getragene Kleidung und Rüstungen. Ebenso sind Waffen und getragene Gegenstände vor der Magie sicher.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Treffer

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Hammer des Erzmagus

Wirkung: Gegenstände mit bis zu 100 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Stab zerstört. Diese Fähigkeit hat keine Auswirkung auf getragene Kleidung und Rüstungen. Ebenso sind Waffen und getragene Gegenstände vor der Magie sicher.

Voraussetzungen: Hammer des Magus

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro Treffer

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Hammer des Magus

Wirkung: Gegenstände mit bis zu 50 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Stab zerstört. Diese Fähigkeit hat keine Auswirkung auf getragene Kleidung und Rüstungen.

Ebenso sind Waffen und getragene Gegenstände vor der Magie sicher.

Voraussetzungen: Hammer des Adepten

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP pro Treffer

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hammer-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden: *Druckwelle*, *Hammer des Adepten*, *Hammer des Erzmagus*, *Hammer des Magus*, *Telekineseschlag*. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Heilschlaf

Wirkung: Der Zauberer kann ein Wesen berühren, das bei seiner nächsten Regenerationsphase 1 zusätzlichen LeP, AsP und KaP durch erholsamen Schlaf heilt.

Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 10

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP pro Wesen

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kraftfokus

Wirkung: Solange der Magier den Stab berührt, spart er bei jedem Zauber 1 AsP ein. Dieser Abzug wird nach Berechnung aller anderen Modifikationen eingerechnet. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen. Solange der Stab in ein *Flammenschwert*, eine *Ewige Flamme* oder etwas anderes verwandelt ist, gilt die Ersparnis nicht **. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

* Dieser Stabzauber ist im Grunde ein Nebenprodukt, das bei Experimenten mit dem *Doppelten Maß*-Stabzauber entstanden ist. Allerdings können kurze Stäbe in beengter Umgebung nützlich sein, und natürlich sind sie wesentlich leichter zu verbergen.

** Ein verwandelter Stab gilt nicht als „in der Hand gehalten“.

Machtvolle Stabzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Machtvoller Energiestrah

Wirkung: Aus dem Stab schießt ein Strahl aus gebündelter astraler Kraft, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 1W6+6 Trefferpunkte Schaden. Der Energiestrah zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden; auch ein Ausweichen ist möglich. Die Verteidigung ist allerdings zusätzlich um -2 erschwert. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Energiestrah sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Der Machtvolle Energiestrah hat eine Reichweite von 8 Schritt.

Voraussetzungen: Energiestrah

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Machtvoller Zauberspeicher

Wirkung: Der Zauberer kann in seinen Zauberspeicher auch Rituale binden.

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

Volumen: 6 Punkte

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

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Merkmalsfokus

Wirkung: Bei diesem Stabzauber muss ein Merkmal gewählt werden, das der Fokus unterstützen soll. Proben auf Zauber mit dem so unterstützten Merkmal sind um +1 erleichtert. Der Merkmalsfokus kann mehrfach mit unterschiedlichen Merkmalen auf den Stab gewirkt werden. Solange der Stab in ein *Flammenschwert*, eine *Ewige Flamme* oder etwas anderes verwandelt ist, gilt dieser Vorteil nicht. Der Magier muss

den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will.

Voraussetzungen: Kraftfokus, passende Merkmalskenntnis

Volumen: 8 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: je nach Merkmal

AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Modifikationsfokus

Wirkung: Solange der Zauberer in Körperkontakt mit dem Stab ist, kann er 1 zusätzliche Zaubermodifikation vornehmen (bis zu einem Maximum von 6).

Voraussetzungen: Kraftfokus

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Schlossöffner

Wirkung: Berührt der Magier ein verschlossenes Schloss, kann er sie mit einer Probe auf *Willenskraft* öffnen, die Probe ist ebenso modifiziert wie eine entsprechende Probe auf *Schlösserknacken*. Dies dauert pro Versuch 1 Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Seil des Adepten

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 10 Schritt Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können willentlich gebunden oder gelöst werden. Knoten und Entknoten zählen jeweils als 1 Aktion. Personen lassen sich damit nicht fesseln, außer sie haben den Status *Bewegungsunfähig*. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Seil des Erzmagus

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

Voraussetzungen: Seil des Magus

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP pro Attacke / Einsatz

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Seil des Magus

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 25 Schritt Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Knoten und Entknoten zählen jeweils als 1 Aktion. Mit dem Seil lässt sich auch ein Wesen in Reichweite von bis zu 20 Schritt treffen und behindern. Das Seil hat einen AT-Wert von 14 und kann jede KR eine Attacke ablegen, wofür der Magier 1 Aktion aufwenden muss. Seine Initiative entspricht der des Zauberers. Bei einer gelungenen AT muss dem Ziel eine *Raufen-PA* oder ein Ausweichen gelingen, ansonsten gilt es als *Eingeengt* oder *Fixiert*: *Eingeengt* dann, wenn vor dem Angriff auf den Oberkörper gezielt wurde, *Fixiert* bei den Beinen. Diese Entscheidung muss vor dem Angriff angesagt werden. Das Wesen kann sich mit 1 Aktion und einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) wieder befreien. Das Seil kann nur ein einziges Wesen bis zur Größenskategorie *groß* attackieren. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform.

Voraussetzungen: Seil des Adepten

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Attacke / Einsatz

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Seilpeitsche

Wirkung: Der Stab verwandelt sich in eine Peitsche, die als magische Waffe gilt. Der Magier kann die Peitsche in zwei Varianten einsetzen:

- ☛ Er kann sie wie eine normale Peitsche mit der Kampftechnik *Peitschen* führen.
- ☛ Er lässt die Seilpeitsche selbst mit AT 14 angreifen. Die Kontrolle über die Seilpeitsche kostet den Magier dennoch 1 Aktion für jeden Angriff.

Der Einsatz der Peitsche kostet pro AT 1 AsP. Die Peitsche ist aufgrund der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren, wie bei allen Peitschen ist eine Parade gegen sie ist um -2 erschwert und Schilde können darüber hinaus nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Bei einem Patzer verwandelt sich die Seilpeitsche zurück in den Stab. Die

Reichweite der Peitsche ist *lang*, man kann mit ihr keine Paraden ausführen. Die Peitsche verursacht bei einem nicht verteidigten Treffer entweder 1W6+2 TP oder bei Zielen bis maximal zur Größenskategorie *mittel* den Status *Liegend*. Dies muss vor dem Angriff angekündigt werden. Ein Gegner kann den Status vermeiden, indem ihm in einer freien Aktion eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) erschwert um -3 gelingt.

Voraussetzungen: Seil des Magus

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP, danach 1 AsP pro Attacke

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Seilschlange

Wirkung: Der Stab verwandelt sich in eine Seilschlange. Sie beschützt den Zauberer mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln und folgt ihm. „Stirbt“ die Schlange, verwandelt sie sich wieder zurück in den Stab. Die Schlange gilt als magisch.

Voraussetzungen: Seilpeitsche

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP für 5 Minuten

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Seilschlange

MU 12 KL 12 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 14 KO 12 KK 10

LeP 18 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 3 SK 1 ZK 0 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W6(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 7

Größenskategorie: klein

Typus: Tier (magisch), nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Schlange verteidigt den Magier bis zum Tod.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Sonderregeln:

*) *Seilschlängengift:* Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: einmalig 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: 2 KR

Dauer: sofort

Kosten: keine, Gift kann nicht extrahiert werden



Seil-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden: *Seil des Adepten*, *Seil des Erzmagus*, *Seil des Magus*, *Seilpeitsche*, *Seilschlange*. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe



Siegelbrecher

Wirkung: Der Stab zerstört im Radius von 8 Schritt beliebige Bann- oder Schutzkreise. Dies funktioniert aber nur bei Materialien, die eine weiche Komponente haben, also beispielsweise Wachs, Kreide oder Farbe. Steinerne oder metallene Kreise sind davon nicht betroffen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP pro Schutz- oder Bannkreis

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Stab-Apport

Wirkung: Der Stab kann vom Magier zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit GS 15 zum Magier und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Stab, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Magier muss für den Einsatz des Stab-Apports seinen Magierstab nicht sehen. Der Apport funktioniert auch, wenn der Stab mit einem Bannschwert oder einer Magierkugel kombiniert wurde. In diesem Fall muss der Zauber nur auf einem der miteinander verbundenen Traditionsartefakte liegen, um alle zu apportieren.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkt

Stabböhrer

Wirkung: Der Stab bohrt sich durch jedes beliebige Material, das nicht härter als Diamant ist. Der Stab dreht sich dabei und bohrt pro KR 1 Halbfinger tief. Der Stab kann sich vertikal oder horizontal durch das Material bohren, allerdings nur durch leblose Objekte.

Voraussetzungen: Stab-Apport

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Stabexplosion

Wirkung: Der Stab explodiert 4 Aktionen nach Aktivierung des Stabzaubers in winzige Splitter und trifft alle Lebewesen im Radius von 4 Schritt mit 2W6+2 TP. Der Schaden ist magischen Ursprungs. Man kann sich nur mittels einer *Schild*-PA dagegen verteidigen. 4 KR nach der Explosion setzt sich der Stab wieder an dem Ort zusammen, an dem er explodiert ist. Der Stab darf nach Aktivierung nicht wesentlich bewegt oder berührt werden, sonst wird der Stabzauber abgebrochen.



Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Stabfixierung

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Magierstab an einer beliebigen Oberfläche befestigt und nur mit einer um -4^{*} erschwerten Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen, Stemmen & Heben* oder *Ziehen & Zerren*) davon getrennt werden. Ist dies gelungen, endet der Stabzauber vorzeitig. Der gewählte Untergrund ist nicht dagegen gefeit, bewegt zu werden, wodurch eine Befestigung an Sand, lockerer Erde oder kleinen Möbelstücken meist nur wenig Sinn ergibt.

Voraussetzungen: Stab-Apport

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro 5 Minuten

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• QSx2 des Stabzaubers, normalerweise QS 2, mit dem Stabzauber *Machtvolle Stabzauber* aber evtl. auch mehr.

Telekineseschlag

Wirkung: Der Zauberer kann einen Gegner in einer Entfernung von bis zu 8 Schritt mit einem telekinetischen Schlag angreifen. Dem Zauberer muss eine AT mit seinem Traditionsartefakt gelingen. Der Gegner kann nur ausweichen, eine *Schild-PA* einsetzen oder mit seinem Traditionsartefakt parieren. Die Reichweite der Waffen spielt hierbei keine Rolle. Gelingt der Angriff und wird nicht verteidigt, erhält der Gegner 1W6+1 TP und muss in einer freien Aktion eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten.

Voraussetzungen: Hammer des Magus

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP pro AT

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Telekinese-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden: *Stab-Apport*, *Stabbohrer*, *Stabfixierung*, *Torsperre*. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Tierwandlung

• Früher war es Magiern nur möglich, eine Gestalt zu wählen, aber die Forschung der Puniner Magierakademie hat diese Einschränkung aufgehoben.

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Zauberer seinen Stab in ein Tier verwandeln und seinen Geist in dieses einfließen lassen. Der Stabzauber existiert in mehreren Pfaden mit jeweils zwei Tierwandlungen. Die Voraussetzung für die größere Verwandlung ist jeweils die kleinere

..... ○ Verwandlung des Pfades.

Beim Erlernen des Stabzaubers muss der Zauberer sich für einen der folgenden Pfade entscheiden. Das erforderliche Stabvolumen und die AP-Kosten sind je nach Mächtigkeit der Tierverwandlung unterschiedlich.

• **Echsenpfad:** Chamäleon (6 Volumen, 15 AP) und Speikobra (7 Volumen, 20 AP)

• **Nagerpfad:** Eichhörnchen (5 Volumen, 10 AP) und Biber (6 Volumen, 15 AP)

• **Vogelpfad:** Taube (6 Volumen, 15 AP) und Rabe (7 Volumen, 20 AP)

Verwandlung und Rückverwandlung dauern jeweils 4 Aktionen. Der Zauberer behält seine geistigen Eigenschaften in Tiergestalt, die restlichen Werte werden durch die des Tieres ersetzt.

In Tiergestalt verfügt der Zauberer außerdem über die Fähigkeiten des Tieres, also beispielsweise Farbwechsel beim Chamäleon oder Giftspucken bei der Speikobra. Zauber kann er während der Zeit der Verwandlung nicht einsetzen und er regeneriert keine AsP durch Regenerationsphasen. Sein eigener Körper erhält während der Verwandlung 4 Stufen *Paralyse* wie unter dem Zauber *Paralysis* und gilt als versteinert. Der Zauberer kann den Stabzauber nur beenden, wenn er wieder Körperkontakt mit seinem Ursprungskörper hat oder ihm die AsP ausgehen. Wird das Tier getötet, wird der Geist des Zauberers wieder in seinen Körper zurückgeschleudert und er erleidet 4W6 SP. Gleiches gilt, wenn dem Zauberer die AsP ausgehen und so die Verbindung plötzlich getrennt wird.

Voraussetzungen: Tierkunde 10

Volumen: 5/6/7 Punkte für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung

AsP-Kosten: 2 AsP pro Tag

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10/15/20 Abenteuerpunkte für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Tier	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen zu können und entsprechende Proben ablegen zu können. Um einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen ziehen zu können, kannst du die untenstehende Tabelle nutzen. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen durchstehen. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Die nachfolgende Tabelle enthält Vergleichswerte zwischen kleinen und großen Wesen.

Chamäleon (mittlere Tierverwandlung, Echsenpfad)

FF 13 GE 14 KO 5 KK 8 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 10+1W6

VW 7 SK wie Zauberer ZK –2 GS 8

Zunge: AT 16 TP 1W3–2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Proben auf Verbergen (sich Verstecken) sind um +3 erleichtert.

Biber (mittlere Tierverwandlung, Nagerpfad)

FF 11 GE 10 KO 8 KK 11 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK wie Zauberer ZK 0 GS 7

Biss: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann bis zu 20 Minuten tauchen, ohne Luft zu holen

Taube (mittlere Tierverwandlung, Vogelpfad)

FF 12 GE 12 KO 5 KK 8 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK wie Zauberer ZK –2 GS 4/16 (am Boden/in der Luft)

Schnabel: AT 12 TP 1W2–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Unscheinbar (vor allem in Städten)

Rabe (große Tierverwandlung, Vogelpfad)

FF 12 GE 10 KO 6 KK 9 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK wie Zauberer ZK –2 GS 2/16 (am Boden/in der Luft)

Schnabel: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Speikobra (große Tierverwandlung, Echsenpfad)

FF 8 GE 9 KO 12 KK 10 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 5 SK wie Zauberer ZK 0 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W6+1(+Gift)* RW kurz

Speiangriff: FK 17 LZ 2 TP Gift* RW 2/4/6

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Giftspucken

Sonderregeln:

*) Speikobragift

Das Gift der Speikobra kann mehrmalig gegen denselben Gegner wirken. Der Speiangriff wird wie ein Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe behandelt.

Stufe: 4

Art: Kontaktgift, tierisch

Wirkung: im Blutkreislauf durch Biss: 2 SP pro KR / 1 SP pro KR; auf der Haut durch Spucken: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: im Blutkreislauf: 2W6 KR / 1W6 KR

Eichhörnchen (kleine Tierverwandlung, Nagerpfad)

FF 13 GE 13 KO 5 KK 9 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK wie Zauberer ZK –3 GS 13

Biss: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Gehör), Proben auf Klettern (Baumklettern oder Fassadenklettern) sind um +3 erleichtert

Torsperre

Wirkung: Der Magier wirft den Magierstab. Dieser fliegt bis zu 32 Schritt weit und verkeilt sich in einer Tür, einem Tor oder sonstigem Durchgang und hält diesen damit offen (da der Stab unzerbrechlich ist und selbst ein Burgtor damit aufgehalten wird).

Voraussetzungen: Stab-Apport

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Zauberstabes I-V

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

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

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zauberspeicher des Adepten

Wirkung: Der Zauberer kann einen Zauberspruch wirken, der inklusive Kostenmodifikationen maximal 8 AsP kosten darf, und ihn in seinen Stab fließen lassen. Auch Zaubererweiterungen können hier verankert werden. Der Zauberer kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Stab heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs

einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber ausgelöst, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers. Der Zauberspeicher des Adepten kann keine Rituale speichern, und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.

Voraussetzungen: Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber, 3+ Punkte Volumenerweiterung

Volumen: 7 Punkte

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

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zauberspeicher des Erzmagus

Wirkung: Der Zauberspeicher des Erzmagus ersetzt den Zauberspeicher des Magus. Der gespeicherte Zauberspruch darf nun inklusive Kostenmodifikationen maximal 32 AsP kosten. Auch Zaubererweiterungen können hier verankert werden. Der Zauberer kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Stab heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber ausgelöst, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers. Der Zauberspeicher des Erzmagus kann keine Rituale speichern, und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.

Voraussetzungen: Zauberspeicher des Magus, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber, 11+ Punkte Volumenerweiterung

Volumen: 3 Punkte



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

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte



Zauberspeicher des Magus

Wirkung: Der Zauberspeicher des Magus ersetzt den Zauberspeicher des Adepten. Der gespeicherte Zauberspruch darf nun inklusive Kostenmodifikationen maximal 16 AsP kosten. Auch Zaubererweiterungen können hier verankert werden. Der Zauberer kann den Zauberspruch dann mittels 1 Aktion aus dem Stab heraus wirken, vorausgesetzt, dass ein gültiges Ziel vorhanden ist. Er muss dabei weder Formel noch Geste des Zauberspruchs einsetzen und erleidet für deren Weglassen auch keinerlei Erschwernisse. Wird der gespeicherte Zauber ausgelöst, wird auf die Eigenschaften 14/14/14 gewürfelt. Der FW entspricht dabei den FP des gespeicherten Zaubers. Der Zauberspeicher des Magus kann keine Rituale speichern, und er kann immer nur einen einzigen Zauberspruch beinhalten.

Voraussetzungen: Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber, 8+ Punkte Volumenerweiterung

Volumen: 5 Punkte

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

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Zauberspeicher-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabes steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden: *Gestapelter Zauberspeicher I-II*, *Machtvoller Zauberspeicher*, *Zauberspeicher des Adepten*, *Zauberspeicher des Magus*, *Zauberspeicher des Erzmagus*.^{*} Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Das Bannschwert

Neben dem Magierstab verfügen die Gildenmagier über ein weiteres Traditionsartefakt, das aber seltener anzutreffen ist: das Bannschwert. Dabei sollte man nicht erwarten, dass es sich dabei immer um eine Waffe von der Größe eines Langschwerts handelt. Weit häufiger ist es ein Dolch, selten länger als ein Kurzschwert. Größere

Versionen des Bannschwerts sind für einen Magier deutlich kostenintensiver zu binden. Das Bannschwert wird vor allem von Kampf- und Antimagiern gern eingesetzt, denn es ist speziell für den Gebrauch gegen beschwörbare Wesenheiten wie etwa Dämonen und Elementare geschaffen worden. Oft ist ein solches Schwert mit verschiedenen arkanen Symbolen des Zhayad, des Ur-Tulamida oder magischen Zeichen der Bannung ausgestattet. Als Material wird üblicherweise Stahl verwendet, aber es kommen auch Mondsilber, magische Metalle, Meteoreisen oder sogar Glas vor.

Das Bannschwert wird üblicherweise während des Neumonds im Monat Hesinde gebunden. Allerdings ist dieses Bindungsritual für einen Magier keine große Schwierigkeit, weshalb dafür keine Probe abgelegt werden muss. Regelseitig gelten Bannschwertzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Bannschwertzaubern erfordert daher keine Fertigungsproben. Manche Bannschwertzauber bauen auf anderen auf. So kann das *Bannschwert des Magus* nur auf ein Schwert gewirkt werden, in dem zuvor das *Bannschwert des Adepten* gebunden wurde. Einmal auf ein Schwert gewirkte Bannschwertzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Bannschwertzauber auf ein Bannschwert gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Bannschwerts* jeweils nur ein Bannschwertzauber gleichzeitig genutzt werden, sofern nichts anderes bei der Beschreibung des jeweiligen Bannschwertzaubers angegeben ist. Die Aktivierung eines Bannschwertzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Bannschwertzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Bannschwertzauber können nach ihrer Aktivierung immer willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.

Größe und Fassungsvermögen

Das Volumen eines Bannschwerts wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einem Bannschwert gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann ein Bannschwertzauber nicht in das Schwert gebunden werden. Bannschwerter besitzen standardmäßig ein Volumen von 15 Punkten.

• Ja, selbst bei Stufe VII können nicht alle anderen Zauberspeicher-Stabzauber gewählt werden, da das Volumen immer noch eine Begrenzung für einige Kombinationen darstellt. Ein Magier muss sich entsprechend entscheiden, welche Stabzauber er wählen möchte.

Die Bannschwertzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten an permanenten AsP für die Bindung des Bannschwerts aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Bannschwertzaubers.

Bannschwert des Adepten

Wirkung: Das Bannschwert richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bannschwert des Erzmagus

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

Voraussetzungen: Bannschwert des Magus, 1+ Punkte Volumenerweiterung

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Bannschwert des Magus

Wirkung: Das Bannschwert richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem aus *Bannschwert des Adepten*; somit richtet ein mit beiden Bannschwertzaubern verzaubertes Bannschwert sogar +2 TP an.

Voraussetzungen: Bannschwert des Adepten

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bannschwert des Schutzsegens

Wirkung: Das Bannschwert muss in die Erde gesteckt werden und funktioniert wie ein KLEINER SCHUTZSEGEN (siehe **Regelwerk** Seite 323). Der Radius des Segens beträgt 4 Schritt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bannschwert-Apport

Wirkung: Das Bannschwert kann vom Zauberer zu sich gerufen werden. Es fliegt auf dem kürzesten Weg mit GS 15 zum Zauberer und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt das Schwert, Wände aus Holz oder Stein halten es jedoch auf. Der Zauberer muss für den Einsatz des *Bannschwert-Apports* sein Bannschwert nicht sehen. Der Apport funktioniert auch, wenn das Schwert mit einer Magierkugel oder einem Magierstab kombiniert wurde. In diesem Fall muss der Zauber nur auf einem der miteinander verbundenen Traditionsartefakte liegen, um alle zu apportieren.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Bindung des Bannschwerts

Wirkung: Die Bindung des Bannschwerts ist der erste Bannschwertzauber, der auf ein Bannschwert gewirkt wird. Mit ihm wird die Klinge gebunden und gilt fortan als unzerbrechlich, auch wenn sie ihre normale Biegsamkeit bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein Ignifaxius, oder gezielte Antimagie können es zerstören. Das Bannschwert gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den Arcanovi mit weiteren Zaubern belegt werden. Das Binden eines Bannschwerts kostet den Zauberer je nach Kampftechnik der Waffe einmalig 2/4/8 permanente AsP. Ein Zauberer kann immer nur ein an sich gebundenes Bannschwert besitzen, er kann sich jedoch entscheiden, seine Verbindung zu der Klinge zu lösen, beispielsweise um eine neue an sich zu binden. Nach dem Tod eines Zauberers verliert das Bannschwert nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2/4/8 permanente AsP für Bannschwerter der Kampftechniken *Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter*

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10/20/35 Abenteuerpunkte für Bannschwerter der Kampftechniken *Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter*

○ Zweihandschwerter

Fokus der Austreibung

Wirkung: Wird das Bannschwert bei Proben für Zauber benutzt, um Wesenheiten des Typus *Dämonen* auszutreiben, erhält der Held auf diese eine Erleichterung von +1.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Klinge wider (Wesenheit)

Wirkung: Einer der nachfolgenden Typen kann für die *Klinge wider (Wesenheit)* gewählt werden: Chimären, Dämonen, Daimonide, Elementare, Feen, Geister, Golems, Untote. Gegen diese Wesen richtet das Bannschwert +2 TP an.

Soll der Zauberer bei der Heldenerschaffung die *Bindung des Bannschwerts* bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14/28/51 AP für Bannschwerter der Kampftechniken *Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter*.

Werden als Typus Geister oder Dämonen gewählt, ist der Bonus kumulativ mit dem aus *Bannschwert des Adepten* (insgesamt +3 TP), dem aus *Bannschwert des Magus* (insgesamt +4 TP) oder dem aus *Bannschwert des Erzmagus* (insgesamt +5 TP).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2/3/4 Punkte für Chimären, Daimonide, Golems, Untote / Feen, Geister / Dämonen, Elementare

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Machtvolle Bannschwertzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Paralysierendes Schwert

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Übernatürlicher Wegweiser

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Verswinde!

Wirkung: Beschwörbare Wesenheiten der Wesensstufe I (niedere Dämonen, Elementargeister, niedere Feen und niedere Geister) in einem Radius von 16 Schritt erhalten 1 Stufe *Furcht*. Dies gilt auch dann, wenn sie eigentlich keine Zustandsstufen *Furcht* erhalten können. Diese Fähigkeit kann nicht gegen ein Wesen eingesetzt werden, das durch diesen Bannschwertauber bereits *Furcht* erlitten hat.

Voraussetzungen: Bannschwert des Magus

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte



Volumenerweiterung des Bannschwerts I-V

Wirkung: Das Volumen des Bannschwerts steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Dieser Bannschwertauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

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

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe



Die gildenmagische Magierkugel

Die Gildenmagier nutzen neben dem Magierstab und dem Bannschwert auch noch die Magierkugel als Traditionsartefakt. Jeder Gildenmagier kann nur über eine Magierkugel gleichzeitig verfügen. Die Kugel hat meist einen Durchmesser von 10 Halbfingern, kann

aber auch größer sein. Verzaubert wird die Magierkugel meistens während des Hesindemons. Dies stellt kein schwieriges Unterfangen dar, weshalb dafür keine Probe abgelegt werden muss. Regelseitig gelten Kugelzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren eines Kugelzaubers erfordert daher keine Fertigungsprobe. Manche Kugelzauber bauen auf anderen Kugelzaubern auf. Einmal auf eine Magierkugel gewirkte Kugelzauber können nicht mehr aus ihr entfernt werden. Wenn mehrere Kugelzauber auf eine Magierkugel gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Magierkugel* und *Miniatürkugel* jeweils nur ein Kugelzauber gleichzeitig genutzt werden, sofern nichts anderes bei der Beschreibung des jeweiligen Kugelzaubers angegeben ist.

Die Aktivierung von Kugelzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Kugelzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Kugelzauber können nach ihrer Aktivierung immer willentlich durch den Gildenmagier beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.

Größe und Fassungsvermögen

Die Magierkugel kann nur eine bestimmte Menge an Kugelzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Sie besitzt standardmäßig ein Volumen in Höhe von 15 Punkten.

Die Kugelzauber im Detail

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

Aufbewahrung

Wirkung: Der Magier kann Gegenstände bis zur Größe einer Tasse mit der Kugel berühren und sie nach 16 Aktionen in die Kugel transferieren. Die Kugel bietet beliebig vielen Gegenständen mit einem Gesamtgewicht von bis zu 5 Stein Platz. Es können nur profane Gegenstände aufgenommen werden. Mittels 2 Aktionen kann ein beliebiger, vom Magier bestimmter Gegenstand wieder aus der Kugel entfernt werden. Nahrungsmittel werden in der Kugel nicht konserviert, können also verderben.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Gegenstand, der in die Kugel hinein transferiert oder aus ihr entfernt werden soll

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Bindung der Magierkugel

Wirkung: Die Bindung der Magierkugel ist der erste Kugelzauber, der auf eine gildenmagische Magierkugel gewirkt wird. Mit ihm wird die Magierkugel gebunden und gilt fortan als unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder gezielte Antimagie können sie zerstören. Die Magierkugel gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Zauberer kann immer nur eine an sich gebundene Magierkugel besitzen. Das Binden einer Magierkugel kostet den Zauberer einmalig 2 permanente AsP. Der Zauberer kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Kugel zu lösen, beispielsweise, um eine neue an sich zu binden. Nach dem Tod eines Zauberers verliert die Kugel nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

• **AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

Brennglas

Wirkung: Die Kugel kann als Brennglas dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Brennglas verwendet, kann man mit ihr bei Sonnenlicht mittels einer Probe auf *Wildnisleben* (Feuermachen) +2 ein Feuer entzünden, vorausgesetzt, es befindet sich leicht brennbares Material wie Stroh in

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

unmittelbarer Nähe (2 Schritt). Die Stärke des Brennglases reicht nicht aus, um Materialien wie Segel, Tuch oder Haut zu entflammen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Geschossschutz

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro KR

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Großes Orbitarium

Wirkung: Durch diese Sonderfertigkeit kann der Magier in der Kugel ein Abbild des Sternenhimmels erzeugen. Das Abbild leuchtet sanft und zeigt nur den Sternenhimmel, den auch der Magier mit bloßem Auge über sich sehen kann. Bei Bewölkung kann die Meisterin entscheiden, dass die Sonderfertigkeit nicht funktioniert. Der Magier kann einzelne Teile des Sternenhimmels auf der Kugel vergrößern. Dadurch erhält er eine Erleichterung von +2 bei Proben auf *Sternkunde*.

Voraussetzungen: Kleines Orbitarium

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP für 10 Minuten

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kleines Orbitarium

Wirkung: Durch diese Sonderfertigkeit kann der Magier in der Kugel ein Abbild des Sternenhimmels erzeugen. Das Abbild leuchtet sanft und zeigt nur den Sternenhimmel, den auch der Magier mit bloßem Auge über sich sehen kann. Bei Bewölkung kann die Meisterin entscheiden, dass die Sonderfertigkeit nicht funktioniert. Der Magier kann einzelne Teile des Sternenhimmels auf der Kugel vergrößern. Dadurch erhält er eine Erleichterung von +1 bei Proben auf *Sternkunde*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP für 10 Minuten

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Konservierungsgefäß

Wirkung: Die Kugel lässt sich durch eine Berührung und den Willen des Magiers öffnen. In das entstandene Loch kann der Zauberer etwas hinlegen, was durch das Verschließen der Kugel nicht nur hermetisch abgeriegelt, sondern auch so lange konserviert wird, wie es sich im Inneren der Kugel befindet. Die Kugel bietet Platz für einen halben Liter. Das Gewicht des gelagerten Gegenstands darf einen halben Stein nicht übersteigen. Der Kugelzauber *Miniatürkugel* hat keinen Einfluss auf das Volumen oder das Gewicht des gelagerten Gegenstandes.

Voraussetzungen: Aufbewahrung

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP für das Schließen oder Öffnen der Kugel

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kopierter Kugelzauber

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Kugelbarriere

Wirkung: Der Kugelzauber erzeugt eine durchscheinende, allerdings leicht flimmernde (und damit sichtbare) Wand, die für physische Objekte undurchdringbar ist. Die Wand kann beispielsweise Pfeile, Bolzen, einen IGNIFAXIUS oder Lebewesen aufhalten.



Sie schützt nicht vor Hitze, Kälte, Licht, Gasen, körperlosen Wesen oder Zaubern und Liturgien, die keine physische Komponente aufweisen. Die Wand hat eine Länge von 8 Schritt und eine Höhe von 3 Schritt. Sie entsteht mit der Kugel als Mittelpunkt. Eine Tiefe besitzt die Wand nicht. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Die Wand besitzt 100 Strukturpunkte. Sollten die Strukturpunkte auf 0 oder darunter sinken, löst sie sich auf, die Magierkugel nimmt dadurch keinen Schaden. Für die Aktivierung dieses Kugelzauber muss die Kugel abgelegt werden. Wird sie bewegt, endet die Wirkung.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Lichtstrahl

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 13 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Machtvolle Kugelzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Magierkugel-Apport

Wirkung: Die Magierkugel kann vom Magier zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit GS 15 zum Zauberer und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Kugel, Wände aus Holz

oder Stein halten sie jedoch auf. Der Zauberer muss für den Einsatz des *Magierkugel*-Apports seine Magierkugel nicht sehen. Der Apport funktioniert auch, wenn die Kugel mit einem Magierstab oder einem Bannschwert kombiniert wurde. In diesem Fall muss der Zauber nur auf einem der miteinander verbundenen Traditionsartefakte liegen, um alle zu apportieren.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Miniatürkugel

Wirkung: Durch diesen Kugelzauber verringert sich der Durchmesser der Magierkugel dauerhaft auf etwa die Hälfte. Das Gewicht der miniaturisierten Magierkugel beträgt nur noch 0,3 Stein. Dadurch wird sie klein und leicht genug, um sie bequem in der Manteltasche zu transportieren oder sie gar fest in den Knauf eines Bannschwerts zu integrieren. Bei Befestigung der Kugel am Bannschwert gelten die gleichen Regeln und Einschränkungen wie für eine Befestigung am Magierstab. Die Kampfwerte des Bannschwerts ändern sich dadurch nicht. Die Kugel kann nicht wieder entfernt werden, es sei denn, der Magier verfügt über die Sonderfertigkeit *Abnehmbare Magierkugel*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schutz gegen Untote

Wirkung: Um die Magierkugel entsteht ein kugelförmiges Schutzfeld, das von Wesen des Typus *Untote* nicht betreten werden kann. Die Reichweite ist so groß wie die Angriffsdistanz des Magiers. Die Aktivierung dauert 2 Aktionen. Bewegt sich der Magier mit der Kugel, weichen die Untoten aus. Haben sie keine Ausweichmöglichkeit, können sie den Radius der Kugel betreten, haben aber Erschwernisse von -1 auf alle Proben und versuchen, so bald wie möglich die Zone zu verlassen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 KR

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Vergrößerungsglas

Wirkung: Die Kugel kann als Lupe dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Vergrößerungsglas dient

sie dazu, kleine Schriftzeichen oder Symbole lesbar zu machen oder winzige Objekte zu untersuchen. Zu diesem Zweck ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) erforderlich, die um +2 erleichtert ist. Die Kugel kann mit diesem Zauber nicht als Fernglas benutzt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Magierkugel I-V

Wirkung: Das Volumen der Magierkugel steigt permanent um 1 Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit. Dieser Kugelzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

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

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe



Die Zauberschale

Bei der Zauberschale handelt es sich um ein minderes Traditionsartefakt der Gildenmagier, das eine vereinfachte Version der Alchimistenschale der Zauberalchimisten darstellt. Die Zauberschale kann aus verschiedenen Materialien bestehen, wobei Glas, Kristall und Metalle wie Bronze oder Meteoreisen am häufigsten sind. Sie wird mit unterschiedlichen alchimistischen Zeichen versehen und ähnelt vom Aussehen her der Alchimistenschale, ist jedoch etwas kleiner.

Auf den meisten Zauberschalen liegt überhaupt keine Magie, aber ein Gildenmagier kann ein Ritual auf sie wirken, sodass doch ein Zauber in ihr gespeichert ist, ähnlich wie dies bei hexischen Fluggeräten der Fall ist. Der Gildenmagier muss die Sonderfertigkeit *Schalenverzauberung* erlernen und auf die Schale wirken. Anschließend kann er einen Schalenzauber in die Schale einfließen lassen.

Die Magie auf der Schale wirkt mit 2 QS. Die Schale gilt selbst nicht als Labor, sie ist nicht magisch und kann nicht als magische Waffe eingesetzt werden (wohl

aber als improvisierte Hiebwaaffe). Bei magischen oder karmalen Analysen, um Magie zu entdecken, ist jedoch der Zauber in der Schale als magisch zu erkennen. Zudem ist die Schale nicht unzerstörbar, sondern kann wie ein gewöhnlicher Gegenstand Schaden nehmen. Der Magier kann theoretisch mehrere Zauberschalen besitzen, aber immer nur eine einzige Zauberschale gleichzeitig verzaubern.

Schalenverzauberung

Um eine Zauberschale zu verzaubern, muss der Gildenmagier ein kurzes Ritual vollziehen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann der Magier eine Zauberschale verzaubern und einen einzigen Schalenzauber auf sie legen. Das Ritual selbst dauert 5 Minuten und muss immer angewandt werden, wenn ein Schalenzauber auf die Schale gelegt wird.

Der Schalenzauber funktioniert regeltechnisch wie das zauberalchimistische Gegenstück, und der Gildenmagier muss den entsprechenden Schalenzauber durch den Einsatz von AsP aktivieren. Es kann nur ein einziger Schalenzauber gleichzeitig auf der Schale liegen. Die Wirkung verflüchtigt sich spätestens nach 24 Stunden. Danach muss das Ritual wiederholt werden, um einen neuen (oder den gleichen) Schalenzauber auf die Schale zu sprechen.

Voraussetzungen: Tradition Gildenmagier

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Die Schalenzauber im Detail

Allegorische Analyse

Wirkung: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Gildenmagier die Stufe von Elixieren und Giften

bestimmen. Bei Elixieren erhält er Informationen über die QS, bei Giften über deren Giftstufe. Durch den Einsatz dieser SF kann es aber geschehen, dass der Gegenstand der Untersuchung eine Stufe verliert. Der Gildenmagier würfelt mit 1W6. Ist das Ergebnis eine 1, wird ein Stufenpunkt des Elixiers oder Giftes verbraucht.

Voraussetzungen: Schalenverzauberung

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Feuer & Eis

Wirkung: Mit dieser Sonderfertigkeit kann die Temperatur im Inneren der Schale beliebig verändert werden (von -25 bis +200 Grad Celsius). Am Ende der Wirkung nimmt die Schale sofort wieder die Umgebungstemperatur an.

Voraussetzungen: Schalenverzauberung

AsP-Kosten: 1 AsP pro Minute

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kleine Chymische Hochzeit

Wirkung: Bei der Bestimmung der QS von alchimistischen Erzeugnissen können bei der Probe auf *Alchimie* +1 FP addiert werden (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: Schalenverzauberung

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Anhang

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken

Optionale Regel

Die Handhabung von Waffen mittels neuer Kampftechniken ist so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten damit haben. Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu -3 auf Attacke, Parade und Fernkampf. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat die Meisterin. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um -2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Peitschen genutzt werden:

Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen

Stabzauber in der Übersicht

Stabzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Astralentzug	Astraltransfer	4 Punkte	2 AsP + 3 AsP pro entzogenem Punkt	Heilung	15 AP
Astralraub	Astralentzug	6 Punkte	3 AsP	Heilung	20 AP
Astraltransfer	keine	3 Punkte	1 AsP + 3 AsP pro übertragenem Punkt	Heilung	10 AP
Astralverschiebung-Volumen-erweiterung I-VII	Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	3 AP pro Stufe
Bannstab des Adepten	keine	3 Punkte	keine	Objekt	12 AP
Bannstab des Erzmagus	Bannstab des Magus	7 Punkte	keine	Objekt	25 AP
Bannstab des Magus	Bannstab des Adepten	5 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Bann-Volumenerweiterung I-VII	Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	3 AP pro Stufe
Bindung des Stabes	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Doppeltes Maß	keine	2 Punkte	1 AsP	Objekt	5 AP
Druckwelle	Telekineseschlag	5 Punkte	8 AsP	Telekinese	15 AP
Energiestrahl	keine	5 Punkte	8 AsP	Verwandlung	15 AP
Ewige Flamme	keine	2 Punkte	1 AsP	Elementar	10 AP
Flammenschwert	Ewige Flamme, Kraftfokus	7 Punkte	3 AsP, danach 1 bzw. 2 AsP pro KR	Elementar	35 AP
Gestapelter Zauberspeicher I-II	Stufe I: Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für die zu speichernden Zaubere, Stufe II: Gestapelter Zauberspeicher I	3 Punkte pro Stufe	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	25 AP pro Stufe
Halbes Maß	keine	1 Punkt	1 AsP	Objekt	3 AP
Hammer des Adepten	keine	2 Punkte	1 AsP pro Treffer	Telekinese	5 AP
Hammer des Erzmagus	Hammer des Magus	6 Punkte	4 AsP pro Treffer	Telekinese	15 AP
Hammer des Magus	Hammer des Adepten	4 Punkte	2 AsP pro Treffer	Telekinese	10 AP
Hammer-Volumen-erweiterung I-VII	Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	3 AP pro Stufe

Stabzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Heilschlaf	Heilkunde Wunden 10	4 Punkte	3 AsP pro Wesen	Heilung	8 AP
Krafftokus	keine	6 Punkte	keine	Objekt	30 AP
Machtvolle Stabzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Machtvoller Energiestrahler	Energiestrahler	5 Punkte	10 AsP	Verwandlung	20 AP
Machtvoller Zauberspeicher	Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	6 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Rituals)	Objekt	20 AP
Merkmalsfokus	Krafftokus, passende Merkmalskenntnis	8 Punkte	keine	je nach Merkmal	35 AP
Modifikationsfokus	Krafftokus	3 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Schlossöffner	keine	4 Punkte	10 AsP	Objekt	20 AP
Seil des Adepten	keine	2 Punkte	1 AsP	Objekt	10 AP
Seil des Erzmagus	Seil des Magus	6 Punkte	2 AsP pro Attacke / Einsatz	Objekt	20 AP
Seil des Magus	Seil des Adepten	4 Punkte	1 AsP pro Attacke / Einsatz	Objekt	15 AP
Seilpeitsche	Seil des Magus	5 Punkte	1 AsP, danach 1 AsP pro Attacke	Telekinese	15 AP
Seilschlange	Seilpeitsche	5 Punkte	5 AsP für 5 Minuten	Telekinese	10 AP
Seil-Volumenerweiterung I-VII	Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	3 AP pro Stufe
Siegelbrecher	keine	6 Punkte	5 AsP pro Schutz- oder Bannkreis	Antimagie	10 AP
Stab-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Stabbohrer	Stab-Apport	2 Punkte	keine	Telekinese	8 AP
Stabexplosion	keine	6 Punkte	16 AsP	Telekinese	20 AP
Stabfixierung	Stab-Apport	2 Punkte	4 AsP pro 5 Minuten	Telekinese	10 AP
Telekineseschlag	Hammer des Magus	4 Punkte	2 AsP pro AT	Telekinese	15 AP
Telekinese-Volumenerweiterung I-VII	Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	3 AP pro Stufe
Tierwandlung	Tierkunde 10	5/6/7 Punkte für eine kleine/mittlere/große Tiervandlung	2 AsP pro Tag	Verwandlung	10/15/20 AP für eine kleine/mittlere/große Tiervandlung

Stabzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Torsperre	Stab-Apport	4 Punkte	8 AsP	Telekinese	15 AP
Volumenerweiterung des Zauberstabes I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	5 AP pro Stufe
Zauberspeicher des Adepten	Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	7 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	20 AP
Zauberspeicher des Erzmagus	Zauberspeicher des Magus, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	3 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	30 AP
Zauberspeicher des Magus	Zauberspeicher des Adepten, Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	5 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	25 AP
Zauberspeicher-Volumenerweiterung I-VII	Volumenerweiterung des Zauberstabes V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	3 AP pro Stufe

Bannschwertzauber in der Übersicht

Bannschwertzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bannschwert des Adepten	keine	4 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Bannschwert des Erzmagus	Bannschwert des Magus	7 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Bannschwert des Magus	Bannschwert des Adepten	5 Punkte	keine	Objekt	15 AP
Bannschwert des Schutzsegens	keine	5 Punkte	4 AsP	Objekt	10 AP
Bannschwert-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Bindung des Bannschwerts	keine	0 Punkte	2/4/8 permanente AsP für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter	Objekt	10/20/35 AP für Bannschwerter der Kampftechniken Dolche/Schwerter/Zweihandschwerter
Fokus der Austreibung	keine	5 Punkte	4 AsP	Antimagie	15 AP
Klinge wider [Wesenheit]	keine	2/3/4 Punkte für Chimären, Daimonide, Golems, Untote / Feen, Geister / Dämonen, Elementare	keine	Objekt	20 AP
Machtvolle Bannschwertzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Paralysierendes Schwert	keine	7 Punkte	7 AsP	Objekt	15 AP

Bannschwertzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Übernatürlicher Wegweiser	keine	7 Punkte	4 AsP	Hellsicht	12 AP
Verschwinde!	Bannschwert des Magus	5 Punkte	4 AsP	Antimagie	20 AP
Volumenerweiterung des Bannschwerts I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP

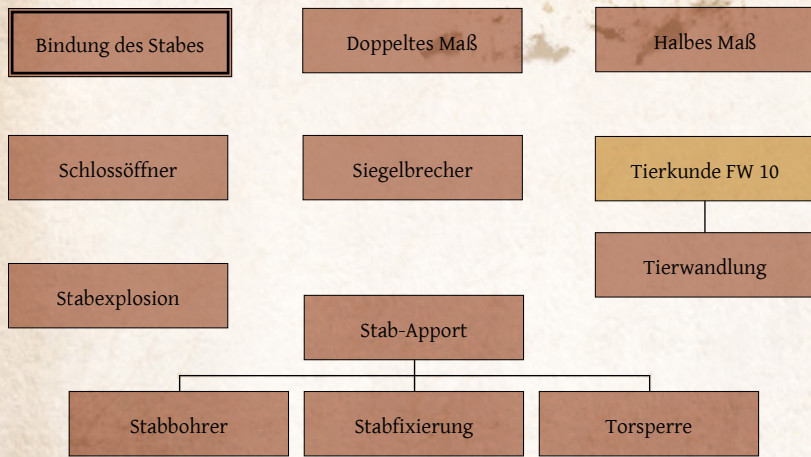
Kugelzauber in der Übersicht

Kugelzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Aufbewahrung	keine	5 Punkte	1 AsP pro Gegenstand, der transportiert oder entfernt werden soll	Objekt	12 AP
Bindung der Magierkugel	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Brennglas	keine	2 Punkte	keine	Objekt	8 AP
Geschossschutz	keine	3 Punkte	1 AsP pro KR	Telekinese	15 AP
Großes Orbitarium	Kleines Orbitarium	3 Punkte	1 AsP für 10 Minuten	Hellsicht	5 AP
Kleines Orbitarium	keine	3 Punkte	1 AsP für 10 Minuten	Hellsicht	5 AP
Konservierungsgefäß	Aufbewahrung	3 Punkte	2 AsP für das Schließen oder Öffnen der Kugel	Objekt	12 AP
Kopierter Kugelzauber	keine	5 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Kugelbarriere	keine	6 Punkte	16 AsP	Objekt	20 AP
Lichtstrahl	keine	7 Punkte	13 AsP	Verwandlung	20 AP
Machtvolle Kugelzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Magierkugel-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Miniatürkugel	keine	4 Punkte	keine	Objekt	5 AP
Schutz gegen Untote	keine	7 Punkte	1 AsP pro 10 KR	Antimagie	15 AP
Vergrößerungsglas	keine	2 Punkte	keine	Objekt	5 AP
Volumenerweiterung der Magierkugel I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP

Schalenzauber in der Übersicht

Schalenzauber	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Allegorische Analyse	Schalenverzauberung	—	1 AsP	Hellsicht	5 AP
Feuer & Eis	Schalenverzauberung	—	1 AsP pro Minute	Elementar	3 AP
Kleine Chymische Hochzeit	Schalenverzauberung	—	1 AsP	Objekt	5 AP

Darstellung der Voraussetzungen der Stabzauber-Sonderfertigkeiten



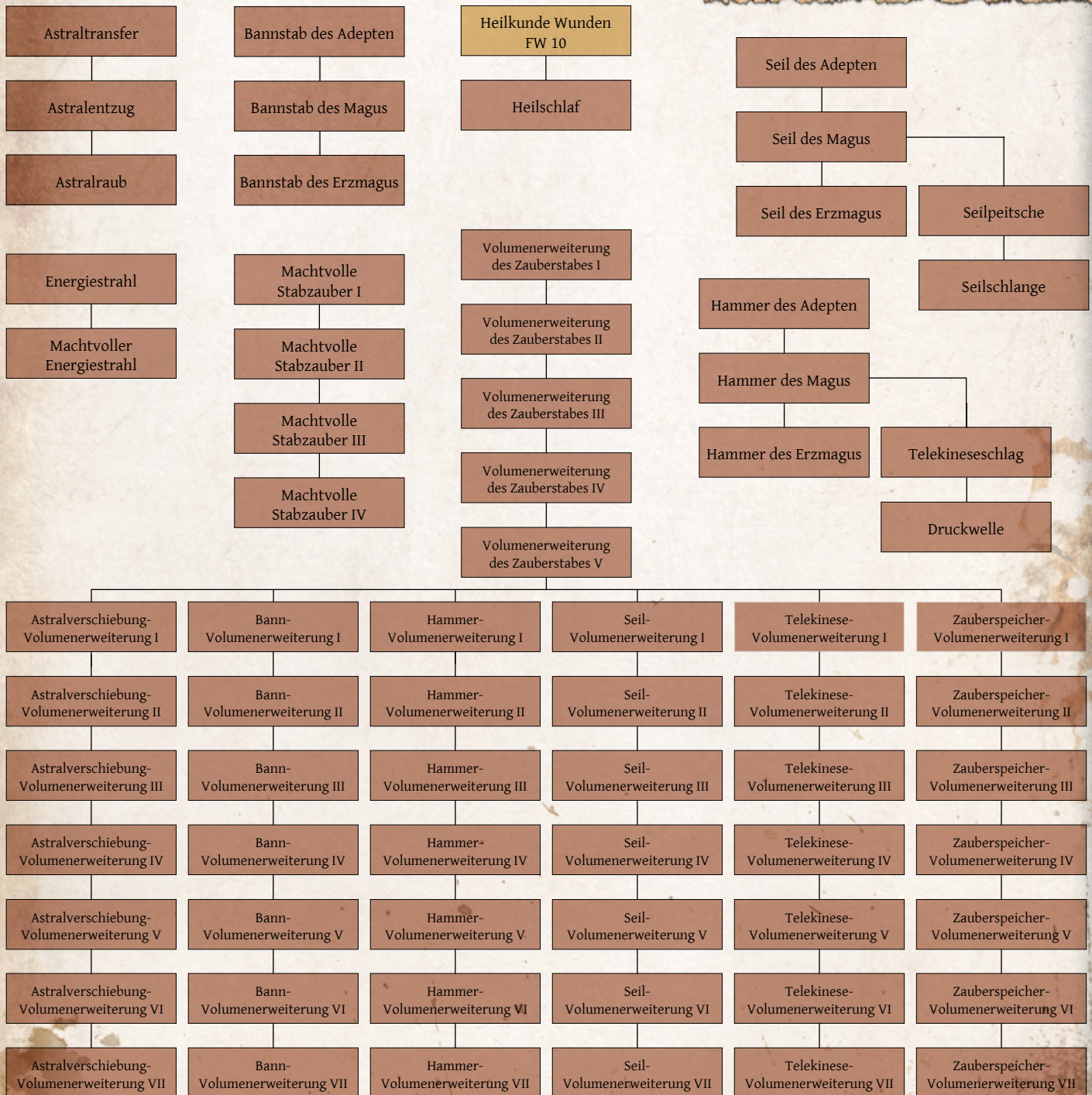
Legende

Voraussetzung für alle anderen Stabzauber

Stabzauber-Sonderfertigkeiten

Allgemeine Magische Sonderfertigkeit oder Talente mit Fertigkeitswert-Voraussetzung oder notwendige Volumenerweiterung

Besondere Voraussetzungen, um eine Traditionsartefakt-Sonderfertigkeit zu erwerben, stehen in der Zeile darüber und sind mit ihr durch Linien verbunden. Falls zwei Sonderfertigkeiten in der gleichen Zeile stehen und mit Linien verbunden sind, stellen sie keine gegenseitigen Voraussetzungen dar, sind aber beide notwendig, um die darunter befindliche Sonderfertigkeit erwerben zu können.



Tierwandlung Vogelpfad

Rabe (große Tierverwandlung, Vogelpfad)

FF 12 GE 10 KO 6 KK 9 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK wie Zauberer ZK –2 GS 2/16 (am Boden/in der Luft)

Schnabel: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Sicht)



Taube (mittlere Tierverwandlung, Vogelpfad)

FF 12 GE 12 KO 5 KK 8 (k)

LeP wie Zauberer AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK wie Zauberer ZK –2 GS 4/16 (am Boden/in der Luft)

Schnabel: AT 12 TP 1W2–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Zauberer

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Unscheinbar (vor allem in Städten)



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)	Zweihand-schwerter	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)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S
Zauberschale	Hieb Waffen	1W2	GE/KK 16	-2/-2	kurz	0,25 Stn	20 HF	15 S
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	

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

AVENTURIEN

BANNSCHWERT, STAB & MAGIERKUGEL

Was wäre ein Magier ohne seinen Stab? Doch neben dem bekanntesten Traditionsartefakt der Gildenmagier existieren auch noch weitere magische Hilfswerkzeuge, die abenteuerlustige Zauberer auf ihren Reisen begleiten und von großem Nutzen sein können.

Mit dem Bannschwert können Wesenheiten wie Geister und Dämonen leichter ausgetrieben und bekämpft werden, sodass es vor allem im Arsenal von Beschwören und Antimagierinnen zu finden ist. Die gildenmagische Magierkugel wiederum kann in Funktion eines Orbitaliums als Ansicht des aventurischen Sternenhimmels dienen, aber auch als Brenn- und Vergrößerungsglas sowie als unschätzbare Hilfe für Hellsichtmagie.

Neben diesen drei bekannteren Traditionsartefakten verfügen Gildenmagier auch noch über ein minderes Traditionsartefakt: die Zauberschale, die das Herstellen alchemistischer Erzeugnisse erleichtert.

Die vorliegende Spielhilfe stellt diese Artefakte mitsamt ihren Sonderfertigkeiten im Detail vor.



www.ulisses-spiele.de

US25864PDF