



Das Schwarze Auge

GLAUBE, MACHT  
&  
HELDENMUT  
ROHALS ERBEN



## Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

| Allgemeine magische Sonderfertigkeit | Voraussetzungen                                                                                                                                                  | AP-Wert                        |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Entschwörung (Dämonen)               | MU 13, Zauber Pentagramma                                                                                                                                        | 5 AP                           |
| Gedankenschutz                       | Vorteil <i>Zauberer</i> , MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13                                                                                                | 10 AP                          |
| Kleine Kraftkontrolle                | Vorteil <i>Zauberer</i> , Leiteigenschaft der Tradition 13                                                                                                       | 10 AP                          |
| Konzentrationsstärke                 | Vorteil <i>Zauberer</i> , MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13                                                                                                | 8 AP                           |
| Kraftknotennutzung                   | Sonderfertigkeit <i>Kraftliniennutzung</i> , Leiteigenschaft der Tradition 15                                                                                    | 20 AP                          |
| Kraftlinienmagie                     | Sonderfertigkeit <i>Kraftliniennutzung</i>                                                                                                                       | 5 AP                           |
| Kraftliniennutzung                   | Vorteil <i>Zauberer</i> , Tradition muss Rituale einsetzen können,                                                                                               | 15 AP                          |
| Lieblingszauber                      | Vorteil <i>Zauberer</i> , Sonderfertigkeit <i>Lieblingszauber</i> bisher nicht vorhanden                                                                         | A-/B-/C-/D-Zauber: 3/6/9/12 AP |
| Magische Regeneration I-II           | Stufe I: Vorteil <i>Zauberer</i> , Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Sonderfertigkeit <i>Magische Regeneration I</i> | 12 AP pro Stufe                |
| Zauber abbrechen                     | Vorteil <i>Zauberer</i> , Leiteigenschaft der Tradition 15                                                                                                       | 12 AP                          |
| Zauber bündeln I-II                  | Stufe I: Vorteil <i>Zauberer</i> , Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Sonderfertigkeit <i>Zauber bündeln I</i>                                          | Stufe I/II: 15/30 AP           |
| Zauberstil-Kombination               | ein Zauberstil; Voraussetzungen für den zweiten Zauberstil müssen erfüllt sein                                                                                   | 50 AP                          |

## Zauberstilsonderfertigkeiten

| Zauberstilsonderfertigkeit                             | Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten                                                                               | Voraussetzungen                                  | AP-Wert |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------|
| Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin          | Artefaktanalytiker, Kundiger Sphärologe, Matrixzauberei                                                           | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 20 AP   |
| Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth   | Erweiterter Gedankenschutz, Magischer Schutzschild, Selbstkontrolle                                               | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 15 AP   |
| Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis | Artefaktanalytiker, Vortrefflicher Hellseher, eine erweiterte Zaubersonderfertigkeit aus einem Nebenfach          | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 12 AP   |
| Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth        | Destruktor, Eiserne Konzentrationsstärke, Kriegszauberer                                                          | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 15 AP   |
| Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt           | Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Anatomische Magie, Bewandelter Heilzauberer, Übertragung der Lebenskraft | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 12 AP   |
| Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa           | Aufladung, Destruktor, Erweiterter Gedankenschutz                                                                 | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 10 AP   |
| Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik          | Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Begnadeter Objektzauberer, Matrixzauberei, Unübertroffener Verwandler    | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 12 AP   |
| Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul             | Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Übertragung der Astralkräfte    | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 20 AP   |
| Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim       | Brillanter Telekinetiker, Elfenfreund, Harmoniezauberei                                                           | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 15 AP   |
| Scholar der Shanada von Ben-Oni                        | Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten: Destruktor, Selbstkontrolle, Überragender Dämonologe                     | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 15 AP   |
| Scholar des Alrik Dagabor                              | Aufladung, Machtvolle Verbotene Pforten, Selbstkontrolle                                                          | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 10 AP   |
| Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys         | Erweitert Zauberstilsonderfertigkeiten: Matrixzauberei, Unverstellter Blick, Vortrefflicher Hellseher             | Sonderfertigkeit <i>Tradition (Gildenmagier)</i> | 12 AP   |







# IMPRESSUM

## Verlagsleitung

Thomas Michalski

## Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

## Redaktion

Zoe Adamietz, Niko Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr

## Regeldesign

Alex Spohr

## Autor:innen

Alex Spohr, mit Beiträgen von Fabian Talkenberg

## Lektorat & Korrektorat

Eevie Demirtel, Alia Emma, Frauke Forster, Johannes Kaub, Jeanette Marsteller,  
Thorsten Most, Timo Roth, Claudia Waller, Josch K. Zahradnik

## Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

## Coverbild

Carl Hassler

## Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

## Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

## Innenillustrationen

Helge Balzer, Verena Biskup, Tim Brothage, Nele Klumpe, Dagmara Matuszak, Nathaniel Park, Tia Rambaran,  
Janina Robben, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek,  
Rabea Wieneke, Michael Witmann, Carina Wittrin, Malte Zirbel

## Ulisses Spiele

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

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

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.



Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.





# GLAUBE, MACHT UND HELDENMUT



## Inhalt

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Professionen                         | 5  |
| Dämonenjäger (brillant)              | 5  |
| Erzmagus (legendär)                  | 6  |
| Ghulforscher (brillant)              | 6  |
| Hofmagierin (brillant)               | 7  |
| Leibmagier (brillant)                | 7  |
| Magietheoretiker (brillant)          | 8  |
| Magischer Ermittler (brillant)       | 8  |
| Reisender Lehrmeister (brillant)     | 9  |
| Wildnismagier (brillant)             | 9  |
| Vorteile                             | 10 |
| Zauber                               | 11 |
| Zaubertricks                         | 11 |
| Zaubersprüche                        | 13 |
| Rituale                              | 27 |
| Allgemeine magische Sonderfertigkeit | 31 |
| Zauberstilsonderfertigkeiten         | 33 |
| Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten  | 35 |
| Traditionsartefakte                  | 39 |
| Der Magierstab                       | 39 |
| Das Bannschwert                      | 42 |
| Die Bannschwertzauber im Detail      | 42 |
| Die gildenmagische Magierkugel       | 43 |
| Die Kugelzauber im Detail            | 43 |
| Anhang                               | 45 |
| Vom Wesen der Geister                | 46 |
| Vom Wesen der Untoten                | 47 |

Zwischen die Buchdeckel eines DSA5-Quellenbandes passen leider nur begrenzt viele Inhalte. Zusätzliche Regelemente zur Ausgestaltung der Magier-Professionen, die in **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** vorgestellt wurden, findest du deshalb in dieser Spielhilfe.

Wir stellen dir Zauberstile vor, die zu vorgestellten Gildenmagier-Helden passen. Selbstverständlich sind auch die zugehörigen erweiterten Zaubersonderfertigkeiten enthalten! Mehr Informationen zu Zauberstilen findest du jeweils in den Regelerweiterungsbänden **Aventurische Magie 1-3**.

Zusätzlich haben wir in die Professionspakete aus **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** direkt die neuen Stil-Sonderfertigkeiten eingebaut, damit du noch einfacher mit deinen Lieblingshelden aus der Spielhilfe losspielen kannst! Beschreibungen für Zauber, welche in den Professionspaketen verwendet werden, findest du im **Regelwerk** und im **Grimorum Canticiones**.

Anders als in den Professionspaketen in **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** sind in diesen Paketen Sonderfertigkeiten für typische Zauberstile der Profession aufgenommen und verrechnet worden. Die AP-Kosten fallen darum entsprechend höher aus als in der Regionalspielhilfe. Eine genaue Erklärung der jeweiligen Sonderfertigkeiten findest du jeweils im Anschluss an die Wertekästen.

Viel Spaß beim Spiel!





# PROFESSIONEN



Die hier aufgeführten Professionen enthalten im Gegensatz zu den Professionswerten des Quellenbandes **Rohals Erben** als Ergänzung die dazugehörigen

Zauberstile. Entsprechend dieser Ergänzung ist auch jeweils der AP-Wert erhöht worden.

## Dämonenjäger (brillant)

*Professionspaket*

**AP-Wert:** 965 Abenteurpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), MU 13 (für die SF Entschwörung (Dämonen))

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Magiekunde (Magische Wesen), Fertigkeitsspezialisierung Sphärenkunde (Sphärenwesen), Ortskenntnis (Rashdul), Bannschwert des Adepten, Bindung des Bannschwerts, Bindung des Stabes, Entschwörung (Dämonen), Ewige Flamme, Tanz der Mada, Scholar der Shanada von Ben Oni, Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Zauberstil-Kombination

**Kampftechniken:** Dolche 7, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 13, Raufen 9, Schwerter 13

**Talente:**

**Körper:** Fliegen 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Willenskraft 7

**Natur:** Orientierung 4, Wildnisleben 4

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 5, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 10, Kriegskunst 2,

Magiekunde 10, Rechnen 6, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 9, Sphärenkunde 14, Sternkunde 11

**Handwerk:** Alchimie 5, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 7

**Zauber:** ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Glücksgriff, Elementarling, Feuerfinger, Kriegsbemalung, Schnipsen; Dämonenbann 7, Dämonenschild 11, Debilitatio 5, Dschinnenruf 10, Ecliptifactus 8, Elementarer Diener 12, Flammenwand 8, Hexagramma 5, Ignifaxius 10, Incendio 10, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 10, Karnifilo 4, Manifesto 10, Nuntiovolvo 6, Pentagramma 9

**Empfohlene Vorteile:** Affinität zu Dämonen, Affinität zu Elementaren, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Kampf gegen Dämonen), Verpflichtungen II (Akademie), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Zauberanfällig





## Erzmagus (legendär)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 1400 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Vorteil Magister, Vorteil Erzmagus, Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), KL 16 (als Erzmagus), mindestens 5 Zauber mit Merkmalen für Merkmalskenntnis

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 24 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (nach Wohnort), Bindung des Stabes, Kleine Kraftkontrolle, Große Meditation I, Merkmalskenntnis (je nach Gebiet), Tanz der Mada, Zauber abbrechen, zusätzlich 100 AP für Zauberstile, Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten und allgemeine magische Sonderfertigkeiten

**Kampftechniken:** Dolche 12, Raufen 8, Hiebaffen oder Stangenaffen 14

#### Talente:

**Körper:** Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4

**Gesellschaft:** Etikette 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Willenskraft 12

**Natur:** Orientierung 8, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 10, Wildnisleben 3

**Wissen:** Geographie 12, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 13, Kriegskunst 6, Magiekunde 16, Rechnen 12, Rechtskunde 11, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 16, Sternkunde 12

**Handwerk:** Alchimie 12, Malen & Zeichnen 9

**Zauber:** drei Zaubertricks aus folgender Liste: Astralmanifestation, Gut behütet, Regenschirm, Signatur, Stabhalter; Ablativum 9, Analys Arkanstruktur 16, Auge des Limbus 10, Gardianum 12, Ignifaxius 12, Motoricus 10, Oculus Astralis 13, Odem Arcanum 16, Planastrale 12, Transversalis 10, weitere 120 AP auf Zauber der gewählten Merkmalskenntnis

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Astralkraft, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

#### Ungeeignete

**Nachteile:** Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

## Ghulforscher (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 934 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Hesindekirche), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Kuslik: Brigonis), Astraltransfer, Bindung des Stabes, Tierwandlung (Vogelpfad Taube), Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Zauberstil-Kombination

**Kampftechniken:** Dolche 8, Hiebaffen oder Stangenaffen 13

#### Talente:

**Körper:** Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 4, Betören 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Willenskraft 8

**Natur:** Pflanzenkunde 11, Tierkunde 10

**Wissen:** Geographie 7, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 8, Magiekunde 11, Rechnen 5, Rechtskunde 9, Sagen & Legenden 11, Sphärenkunde 7, Sternkunde 9

**Handwerk:** Alchimie 9, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 9, Malen & Zeichnen 4

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Duft, Einfache Telekinese, Feenfüße, Körperpflege, Schlangenhände, Signatur, Tätowierung; Adlerschwinge 10, Ängste lindern 8, Attributo (Klugheit) 6, Balsam Salabunde 12, Heptagramma 6, Klarum Purum 11, Memorans 6, Psychostabilis 9, Ruhe Körper 10, Salander 9, Sensibar 9, Transversalis 9, Verwandlungsbann 10, Visibili (Elfen) 8

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue II (Seuchenbekämpfung), Verpflichtungen II (Akademie)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Angst vor ... (Blut, Tote & Untote), Bluttausch, Niedrige Seelenkraft





## Hofmagierin (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 929 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Gareth: Alt-Gareth), Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Flammenschwert, Gildenrecht, Kraftfokus, Lieblingszauber Gardianum, Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth, Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Zauberstil-Kombination

**Kampftechniken:** Schwerter 14, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 13

#### Talente:

**Körper:** Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 6, Betören 4, Etikette 12, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Willenskraft 9

**Natur:** Orientierung 2, Tierkunde 2

**Wissen:** Geographie 7, Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 4, Magiekunde 11, Rechnen 9, Rechtskunde 11, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 8

**Handwerk:** Alchimie 4, Heilkunde Wunden 5, Malen & Zeichnen 4

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Auffälliger Stil, Feuerfinger, Rohrstock, Schnipsen, Signatur, Trocken; Ablativum 10, Armatrutz 10, Blitz dich find 11, Dämonenschild 8, Disruptivo 6, Einflussbann 10, Fulminictus (Elfen) 9, Gardianum 12, Ignifaxius 13, Ignisphaero 7, Illusionsbann 7, Invercano 10, Psychostabilis 1, Verwandlungsbann 7

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Mittelreich)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

## Leibmagier (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 843 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe (Wahrnehmung), Ortskenntnis (Al'Anfa: Universitätsviertel), Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa

**Kampftechniken:** Dolche 12, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 12

#### Talente:

**Körper:** Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Tanzen 2, Zechen 4

**Gesellschaft:** Betören 7, Etikette 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 8, Willenskraft 7

**Natur:** Orientierung 4, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 7

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 4, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 9, Kriegskunst 6, Magiekunde 10, Mechanik 2, Rechnen 8, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 5, Sternkunde 7

**Handwerk:** Alchimie 10, Boote & Schiffe 6, Heilkunde Gift 12, Malen & Zeichnen 3

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Nagellack, Schminken, Signatur; Abvenenum 12, Armatrutz 8, Balsam Salabunde 10, Blick aufs Wesen (Elfen) 6, Fortifex 10, Horriphobus 7, Ignifaxius 10, Ignisphaero 5, Imperavi 8, Invocatio Minima 12, Invocatio minor 6, Klarum Purum 12, Transversalis 7, Visibili (Elfen) 10

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister, Grandenhaus, Imperium)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Angst vor ... (Wasser), Bluttausch, Niedrige Seelenkraft





## Magietheoretiker (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 856 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), KL 15 (für die SF Kraftknotennutzung und Zauber abbrechen)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Punin), Analytiker, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Gildenrecht, Kleine Kraftkontrolle, Kraftfokus, Kraftknotennutzung, Kraftlinienmagie, Kraftliniennutzung, Lieblingszauber Analys Arkanstruktur, Stab-Apport, Zauber abbrechen, Zauber bündeln I, Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin

**Kampftechniken:** Hieb Waffen oder Stangen Waffen 9  
**Talente:**

**Körper:** Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5

**Gesellschaft:** Etikette 3, Willenskraft 8

**Natur:** Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7

**Wissen:** Geographie 7, Geschichtswissen 12, Götter & Kulte 10, Magiekunde 15, Mechanik 7, Rechnen 11, Rechtskunde 9, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 11, Sternkunde 11

**Handwerk:** Alchimie 10, Lebensmittelbearbeitung 1, Malen & Zeichnen 5

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Bauchreden, Handwärmer, Schnipsen, Signatur, Stabhalter, Zauberfeder; Analys Arkanstruktur 14, Corpofesso 6, Duplicatus 7, Flim Flam 1, Fulminictus (Elfen) 6, Gardianum 11, Invocatio Minima 10, Manifesto 10, Oculus Astralis 12, Odem Arcanum 14, Penetrizzel 7, Pentagramma 10, Xenographus 12

**Empfohlene Vorteile:** Adel, Begabung (ein oder mehrere Wissenstalente), Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Verwöhnt), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

**Ungeeignete Vorteile:** Flink, Herausragende Kampftechnik, Schlangenmensch, Zäher Hund

**Ungeeignete Nachteile:** Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)



## Magischer Ermittler (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 910 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), MU 13 und KL 13 (für die SF Gedankenschutz)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Fähr tensuchern (humanoide Spuren), Ortskenntnis (Methumis) Analytiker, Aufbewahrung, Bindung der Zauberkugel, Bindung des Stabes, Gedankenschutz, Geschossschutz, Halbes Maß, Seil des Adepten, Vergrößerungsglas, Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Scholar des Informations-Instituts zu Rommilys, Zauberstil-Kombination

**Kampftechniken:** Dolche 12, Hieb Waffen oder Stangen Waffen 13

**Talente:**

**Körper:** Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 11

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 10, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Willenskraft 7

**Natur:** Fähr tensuchen 8, Fesseln 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2

**Wissen:** Geographie 9, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 9, Magiekunde 11, Rechnen 6, Rechtskunde 10, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 7, Sternkunde 6

**Handwerk:** Alchimie 6, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Wunden 8, Malen & Zeichnen 4

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Astrales Leuchten, Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Signatur, Unauffälliger Stab; Adlauge 11, Analys Arkanstruktur 9, Blick aufs Wesen 12, Blick in die Gedanken 12, Einflussbann 11, Hellsichtbann 9, Illusionsbann 11, Objectovoco (Elfen) 10, Odem Arcanum 10, Penetrizzel 10, Sensibar 9, Xenographus 8

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Seelenkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura, Zeitgefühl

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (Gesetzestreue, Zwölfgötterglaube), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Weltfremd), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde, Horasreich, Mittelreich)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Angst vor ... (Dunkelheit), Bluttausch, Lichtempfindlich, Magische Einschränkung (Fluch der Finsternis), Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht), Schlechte Regeneration (Astralenergie), Stigma



## Reisender Lehrmeister (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 878 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), KL 15 (für die SF Zauber abbrechen)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 22 Abenteuerpunkte, Ortskenntnis (Heimatdorf), Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Energiestrahle, Ewige Flamme, Hammer des Adepten, Kleine Kraftkontrolle, Magische Regeneration I, Zauber abbrechen, Scholar des Alrik Dagabor

**Kampftechniken:** Hiebaffen oder Stangenaffen 14

**Talente:**

**Körper:** Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Zechen 3

**Gesellschaft:** Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Willenskraft 8

**Natur:** Orientierung 6

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 11, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 9, Magiekunde 11, Rechnen 9, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 7, Sternkunde 7

**Handwerk:** Alchimie 7, Heilkunde Wunden 4

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Trocken; Ablativum 5, Armatrutz 12, Balsam Salabunde 7, Bannbaladin 8, Blick in die Gedanken 12, Duplicatus 7, Flim Flam 10, Fulminictus (Elfen) 12, Gardianum 7, Oculis Illusionis 7, Odem Arcanum 12, Paralysis 10, Penetrizzel 12, Transversalis 7

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Blutausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

## Wildnismagier (brillant)

### Professionspaket

**AP-Wert:** 860 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Prinzipientreue I (Völkerverständigung, Friedfertigkeit) (-10 AP), KL 15 (für die SF Zauber abbrechen), Spezies: Elf

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen), Fertigkeitsspezialisierung Sinnesschärfe (Wahrnehmung), Ortskenntnis (Gerasim), Astrale Meditation, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Hammer des Adepten, Seil des Adepten, Stab-Apport, Zauber abbrechen, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim

**Kampftechniken:** Raufen 10, Hiebaffen oder Stangenaffen 12

**Talente:**

**Körper:** Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 4

**Gesellschaft:** Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 7

**Natur:** Fährtensuchen 8, Fischen & Angeln 5, Orientierung 7, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 10, Wildnisleben 10

**Wissen:** Geographie 7, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 8, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 13, Sphärenkunde 4, Sternkunde 5

**Handwerk:** Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 5, Stoffbearbeitung 1

**Zauber:** zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Blütenduft, Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Adlauge 9, Armatrutz 10, Attributo (Klugheit) 8, Axxeleratus (Elfen) 11, Balsam Salabunde 10, Band und Fessel 7, Bannbaladin 8, Fulminictus (Elfen) 8, Motoricus 10, Movimento 7, Transversalis 11, Wirbelform 5, Wolfstatze 9

**Empfohlene Vorteile:** Flink, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit

**Empfohlene Nachteile:** Schlechte Eigenschaft (Neugier, Naiv), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister), Wahrer Name

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Blutausch, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile)



## Vorteile

### Affinität zu Dämonen

Manche Zauberer sind dazu geboren, Dämonen zu beherrschen. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen, diese Wesen zu zusätzlichen Diensten zu bewegen.

**Regel:** Der Held kann Dämonen leichter zu einem Dienst überreden, wenn er sie selbst beschworen hat. Der Dämon erfüllt ihm einen zusätzlichen Dienst (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Elementaren

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

### Affinität zu Elementaren

Einige Zauberer haben ein besonders gutes Gespür für den Umgang mit Elementaren. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen, diese Wesen zu zusätzlichen Diensten zu bewegen.

**Regel:** Der Held kann Elementare leichter zu einem Dienst überreden, wenn er sie selbst beschworen hat. Der Elementar erfüllt ihm einen zusätzlichen Dienst (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer, kein Vorteil Affinität zu Dämonen

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte





# ZAUBER



## Zaubertricks

### Astrales Leuchten

**Wirkung:** Ein vom Zauberer durch eine Magische Analyse untersuchter magischer Gegenstand beginnt für alle Personen sichtbar rot zu schimmern.

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Minute

**Zielkategorie:** Objekte (magische Objekte)

**Merkmal:** Hellsicht

**Anmerkung:** Gildenmagier (Methumis), Kristallomanten, Zauberalchimisten

### Auffälliger Stil

**Wirkung:** Die Bewegungen des Zauberers sind anmutig und strotzen vor Selbstbewusstsein. Alle Kulturschaffenden in Reichweite des Tricks werden auf ihn aufmerksam.

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

**Anmerkung:** Gildenmagier (Gareth: Magische Rüstung), Scharlatane

### Blütenduft

**Wirkung:** In einem Radius von 16 Schritt um den Magier verströmt die Umgebung einen angenehmen Geruch nach Blüten und Waldesgrün.

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Minute

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Illusion

**Anmerkung:** Darna, Druiden, Elfen, Gildenmagier (Gerasim)

### Einfache Telekinese

**Wirkung:** Ein Gegenstand von maximal 0,25 Stein Gewicht kann bis zu 4 Schritt weit in jede Richtung bewegt werden. Schaden durch Würfe o.ä. lässt sich dadurch nicht verursachen.

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Objekte

**Merkmal:** Telekinese

**Anmerkung:** Animisten, Gildenmagier (Kuslik: Metamorphosen), Kristallomanten, Scharlatane, Zauberalchimisten

### Elementarling

**Wirkung:** Maximal 1 Schritt vom Magier entfernt erscheint eine elementare

Gestalt, die an ein 20 Halbfinger großes Wesen aus Feuer, Luft oder einem anderen Element erinnert. Dieser Elementarling verbleibt bis zum Ende der Wirkungskdauer beim Magier und macht nichts weiter, als andere Personen freundlich anzustarren und gelegentlich zu kichern. Der Elementarling kann keine Objekte beschädigen, ein Feuelementarling z. B. nichts verbrennen.

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Minute

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

**Anmerkung:** Druiden, Geoden, Gildenmagier (Rashdul)

### Körperpflege

**Wirkung:** Durch eine Berührung können Hautverunreinigungen, Rötungen und kleine Kratzer beseitigt werden. Der Zaubertrick regeneriert keine LeP und kann auch keine entstellenden Narben oder Pusteln, die durch Krankheiten entstanden sind, beseitigen.

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Heilung

**Anmerkung:** Animisten, Gildenmagier (Vinsalt)

### Kriegsbemalung

**Wirkung:** Auf dem Körper des Zauberers erscheinen leuchtende Zauberzeichen, ähnlich einer Tätowierung. Die genaue Form der Bemalung ist dem Zauberer überlassen. Das Leuchten reicht nicht aus, um Licht zu spenden und Sichtmodifikatoren zu beheben.

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Verwandlung

**Anmerkung:** Animisten, Gildenmagier (Shanada von Ben-Oni)



## Nagellack

**Wirkung:** Durch diesen Trick kann der Zauberer beliebig viele seiner Finger- oder Fußnägel in einer beliebigen Farbe lackieren.

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Verwandlung

**Anmerkung:** Gildenmagier (Al'Anfa), Hexen, Zaubertänzer

## Rohrstock

**Wirkung:** Dieser Zaubertrick sorgt dafür, dass jemand einen kleinen Schlag auf die Finger abbekommt, ganz so, als ob ihn jemand mit einem Rohrstock geschlagen hätte. Schaden erleidet das Ziel dadurch nicht.

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Telekinese

**Anmerkung:** Gildenmagier (Gareth: Schwert & Stab)

## Schminken

**Wirkung:** Durch diesen Zaubertrick tragen Schminktensilien die Schminke so wie gewünscht auf, ohne dass der Zauberer seine Hände benutzen muss. Das Ziel muss in einem ruhigen Zustand verharren, bis der Schminkvorgang vollendet ist.

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Telekinese

**Anmerkung:** Gildenmagier, Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer

## Tätowierung

**Wirkung:** Auf dem Körper des Verzauberten entsteht eine maximal 10 Halbfinger auf 10 Halbfinger große Tätowierung nach Wunsch des Zauberers. Bei den

Tätowierungen muss es sich um einfache Runen oder einfache Muster handeln.

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Verwandlung

**Anmerkung:** Gildenmagier, Runenschöpfer

## Unauffälliger Stab

**Wirkung:** Ein Traditionsartefakt des Zauberers wird für einen kurzen Moment unauffällig, sodass niemand darauf achtet. Dieser Zaubertrick funktioniert nur gegen Kulturschaffende mit einer SK von 2 oder niedriger in Wahrnehmungsreichweite.

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 30 Sekunden

**Zielkategorie:** Objekte (Traditionsartefakte)

**Merkmal:** Einfluss

**Anmerkung:** Gildenmagier (Rommily), Hexen

## Zauberfeder

**Wirkung:** Dieser Trick verzaubert einen Federkiel, so dass dieser alles, was der Zauberer sagt, wortgetreu auf einem bereitgelegten Papier oder in ein Buch notiert. Der Federkiel kann die Seiten des Buches umschlagen und taucht sich selbst in ein Tintenfasschen ein, solange es maximal 1 Schritt weit entfernt ist.

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** 10 Minuten

**Zielkategorie:** Objekte (Federkiele)

**Merkmal:** Telekinese

**Anmerkung:** Gildenmagier (Punin), Runenschöpfer, Ysilische Bannzeichner, Zauberalchimisten, Zibiljas





# Zaubersprüche

## Ablativum

Der ABLATIVUM erschafft eine Barriere, die passierende Magie abschwächt oder sogar gänzlich neutralisiert.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Spruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die sich mit ihm bewegt und darin Befindliches vor Zaubern schützt. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Die Kuppel verfügt über einen Radius von 3 Schritt und eine Schildstärke in Höhe von QS x 3. Wird ein freundlicher oder feindlicher Zauber gegen ein unter der Kuppel befindliches Ziel gerichtet, vermindert die Schildstärke dessen QS. Sinkt diese dadurch auf 0, tritt kein Effekt ein. Die Schildstärke wird jedoch im Rahmen dieses Prozesses verbraucht (-1 Schildstärke je aufgehaltener QS), und der ABLATIVUM endet vorzeitig, sobald seine QS unter 1 fällt.

Sollte ein Flächenzauber, beispielsweise der IGNIS-PHAERO, teilweise den Schild des ABLATIVUM berühren, wirkt der Flächenzauber nur außerhalb der Kuppel mit unverminderter QS. Die Schildstärke wird um die QS/2 des Flächenzaubers vermindert. Wirkt ein Zauber über mehrere KR, so wird die Schildstärke jede KR um die QS vermindert.

Sollte ein Zauber mehr QS aufweisen als der ABLATIVUM, dringt der Zauber mit den überzähligen QS durch den Schild. Die gesamten QS des Zaubers werden aber wie üblich von der Schildstärke abgezogen.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

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

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** D

## Abvenenum

Der Zauber erlaubt den Genuss einer Mahlzeit, ohne sich vor einer Vergiftung fürchten zu müssen. Besonders beliebt ist er bei Leibmagiern südlicher Potentaten, die jederzeit mit einem Anschlag auf das Leben ihres Herrn rechnen müssen.

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkung:** Bis zu 5 Stein an Getränken und Speisen werden von allen Einnahmegiften und Krankheitskeimen befreit, deren Stufe die QS nicht übersteigt. Ist bereits jemand durch die Speisen oder Getränke vergiftet worden, wirkt der ABVENENUM bei ihm nicht mehr.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Objekte

**Merkmal:** Objekt

**Verbreitung:** Druiden, Elfen, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** A

## Adlerschwinge

Mit Hilfe des Spruchs kann sich der Zauberer in ein Fluglebewesen verwandeln und sich in die Lüfte erheben.

**Probe:** MU/IN/GE

**Wirkung:** Der Zauberer verwandelt sich in ein Fluglebewesen seiner Wahl, das jedoch maximal die Größenkategorie klein aufweisen darf. Während der Wirkungskdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Ein niedriger LeP-Stand wird bei der Verwandlung anteilmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zaubers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten. Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst und gewöhnliche Kleidung, die keinen RS verleiht, nicht aber andere Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich. Ob ein Tier als Land-, Flug- oder Wasserlebewesen zählt, entscheidet die Meisterin. Grenzfälle können beispielsweise Flughörnchen, Käfer und Gase sein.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Verwandlung

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** C

## Aeolito

Der AEOLITO erzeugt einen Windstoß, der einen Gegner umzuwehen vermag und ihn durch herumfliegende Objekte und die pure Kraft des Windes verletzt.

**Probe:** KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Der AEOLITO erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Liegend* verursacht. Es wird zusätzlich QS/2 Schritt zurückgeworfen. Wesen mit der Größenskategorie *groß* erleiden nur bei 1 -2 auf W6 den Status *Liegend*. *Riesige* Wesen sind dem Effekt nicht betroffen. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

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

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort



**Zielkategorie:** Wesen  
**Merkmal:** Elementar  
**Verbreitung:** allgemein  
**Steigerungsfaktor:** B

### Ängste lindern

Hexen verfügen über einen Zauberspruch, der einer Person ihre Ängste nimmt. Damit können sie zwar echte Phobien nicht dauerhaft heilen, aber kurzzeitig kann jemand so wieder seinen Mut zurückerlangen.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von Furcht augenblicklich abgebaut werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten jeweils die Auswirkungen der höchsten QS.

**QS 1:** 1 Stufe *Furcht*

**QS 2:** 1 Stufe *Furcht*, +1 MU für 1 Minute

**QS 3:** 2 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute

**QS 4:** 3 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute

**QS 5:** 4 Stufen *Furcht*, +1 MU für 1 Minute

**QS 6:** 4 Stufen *Furcht*, +2 MU für 1 Minute

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** Geoden, Goblinzauberinnen, Hexen

**Steigerungsfaktor:** B

### Attributo (Klugheit)

Der Zauber verbessert das Vermögen des Ziels, rational und analytisch zu denken.

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkung:** Durch den Zauber wird das Ziel klüger und vernünftiger. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KL +2 und SK +1.

Die Verbesserungen der KL und SK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KL erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die SK.

**QS 1:** +1 KL

**QS 2:** +1 SK

**QS 3:** +1 KL

**QS 4:** +1 SK

**QS 5:** +1 KL

**QS 6:** +1 SK

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Heilung

**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

### Auge des Limbus

Der Zauber erschafft einen tosenden Mahlstrom, der Alles und Jeden in den Limbus reißt.

**Probe:** MU/IN/KK

**Wirkung:** Der Spruch erschafft einen Strudel in den angrenzenden Limbus. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen drohen in den Limbus gezogen zu werden, nach Meisterentscheid sind auch unbefestigte Objekte betroffen.

Allen Wesen im Wirkungsbereich muss jede KR eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten werden sie 2 Schritt näher zum Zentrum gesogen. Die Probe ist um -3/-2/-1/0/+1/+2/+3 für eine Entfernung vom Zentrum von 0/1/2/3/4/5/6+ Schritt modifiziert. Sucht man Halt an einem befestigten Gegenstand, ist die Probe auf *Kraftakt* um +1 erleichtert. Wer bei der Öffnung des Strudels im Wirkungsradius steht (auch direkt im Zentrum), kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um -3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv 1 (weiteren) Schritt vom Zentrum wegbewegt. Wesen, die sich im Zentrum des Auges befinden, werden in den Limbus gerissen, was 3W6 SP verursacht.

**Zauberdauer:** 16 Aktionen

**AsP-Kosten:** 32 AsP

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS KR

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Sphären

**Verbreitung:** Gildenmagier, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** D

### Band und Fessel

Der Zauber macht es einem Wesen unmöglich, einen vom Zauberer bestimmten Bereich zu verlassen. Er eignet sich besonders gut dafür, Gefangene an der Flucht zu hindern.

**Probe:** KL/CH/KK (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Das Ziel ist während der Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, sich weiter als 7 Schritt von dem Ort zu entfernen, an dem es sich am Ende der Zauberdauer aufhält. Wird es mit Gewalt herausgedrängt, erhält es solange 1 Stufe des Zustands *Schmerz* pro KR, bis es wieder in den Wirkungsbereich zurückkehrt.

**Zauberdauer:** 16 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 2 Stunden

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** Druiden, Elfen, Goblinzauberinnen, Hexen, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** B





## Blick aufs Wesen

Der Zauber erlaubt es, die Fähigkeiten eines Gegenübers einzuschätzen. Eingesetzt wird er besonders oft beim Kennenlernen; aber auch vor Auseinandersetzungen, seien sie geistiger oder körperlicher Natur, ist der Spruch äußerst nützlich.

**Probe:** KL/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Dem Zauberer werden die Werte des Ziels offenbart. Er kann pro erreichter QS eine Kategorie auswählen, die für ihn offengelegt wird: körperliche Eigenschaften, LE und ZK, Kampftechniken, körperliche Vor- und Nachteile, körperliche Sonderfertigkeiten, Kampfsonderfertigkeiten, aktuell vorhandene Zustände und Status, Körpertalente.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Wesen

**Merkmal:** Hellsicht

**Verbreitung:** Elfen, Kristallomanten, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** A

## Cryptographo

Der CRYPTOGRAPHO kann ein Schriftstück verschlüsseln, sodass nur noch seltsame Zeichen und Symbole zu sehen sind und es erheblichen Aufwand erfordert, den Text zu entschlüsseln.

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkung:** Mit diesem Zauberspruch kann eine Zauberin eine Pergament-, Papier- oder Papyrusseite

verschlüsseln, eine Kristallomantin wahlweise auch eine Passage in einem Thesiskristall. Sie wählt während des Wirkens des Zauberspruchs ein Lösungswort aus. Wird dieses Lösungswort genannt und das Schriftstück bzw. der Kristall dabei berührt, hört der Zauber sofort auf zu wirken. Buchstaben auf dem Schriftstück werden durch seltsame Zeichen und Symbole ersetzt. Auch Buchstaben, die nach der Wirkung des Zaubers auf das Schriftstück geschrieben werden, werden verschlüsselt.

Je nach Größe der Seite muss die Zauberin neben den Grundkosten des Zaubers weitere AsP zahlen: Foliant (+3 AsP), Halbfoliant oder Thesiskristall (+2 AsP), Quarto (+1 AsP), Octavo (+/-0 AsP), Halboctavo (-1 AsP) oder nach Meisterentscheid. Diese Kosten werden auch in die Grundkosten eingerechnet, wenn es um die Bestimmung der Kosten einer misslungenen Probe geht.

Man kann das Schriftstück entschlüsseln, es gilt als primitive Verschlüsselung. Dazu ist eine Probe auf *Rechnen* nötig und es dauert eine halbe Stunde. Für je 2 volle zusätzlich investierte AsP ist die Probe um -1 erschwert. Maximal kann damit eine Erschwernis von -7 verursacht werden.

**Zauberdauer:** 16 Aktionen

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

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS Monate

**Zielkategorie:** Objekte (Pergament-, Papier- oder Papyrusseite oder Thesiskristall)

**Merkmal:** Objekt

**Verbreitung:** Gildenmagier, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** B



## Dämonenbann

Dämonenbann Der Spruch erlaubt es, gegen Zauber des Merkmals *Dämonisch* vorzugehen.

**Probe:** MU/CH/KO

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Dämonisch* wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des DÄMONENBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt (z. B. einmaliger Schaden). Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche, hilft er nicht. Wird der DÄMONENBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier, Hexen

**Steigerungsfaktor:** B

## Dämonenschild

Der Zauber schützt den Anwender vor dämonischen Attacken und erfreut sich seit der Rückkehr Borbarads großer Beliebtheit.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Spruch erschafft eine unsichtbare, 3 Schritt im Radius messende Kuppel um den Magier herum. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Dämonen können in sie eindringen, aber alle ihre Angriffe (und somit die TP) werden innerhalb des Radius von der Magie der Kuppel absorbiert. Dämonen werden teilweise halbmateriell und schlagen durch ihre Gegner hindurch oder ihre Angriffe werden von der Kuppel aufgesaugt wie Wasser von einem Schwamm. Zu diesem Zweck verfügt die Kuppel über eine Schildstärke in Höhe von  $AsP + (QS \times 3)$ , die TP in gleicher Höhe zu absorbieren vermag. Von Dämonen eingesetzte Zauber und Fähigkeiten, die AsP kosten, werden vom DÄMONENSCHILD nicht aufgehalten. Fällt die Schildstärke unter 1, fällt die Kuppel zusammen und der Zauber endet.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

**AsP-Kosten:** mindestens 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

## Debilitatio

Der DEBILITATIO schwächt Dämonen und Elementarwesen in der Umgebung des Zauberers.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Spruch erschafft eine unbewegliche kugelförmige Zone. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von  $QS \times 2$  Schritt ausbreitet. Die erzielten QS führen zu einer Erschwernis auf alle Proben von darin befindlichen Dämonen und Elementaren. Die Punkte Erschwernis entsprechen der erreichten QS und verteilen sich dabei gleichmäßig auf alle betroffenen Wesen. Ist eine Gleichverteilung nicht möglich, entscheidet der Zauberer, welche Wesen besonders stark bzw. gar nicht betroffen sind. Sind beispielsweise zwei Wesen bei QS 3 betroffen, erhält nach Wahl des Zauberers eines von ihnen eine Erschwernis von -1 und das andere eine von -2, bei drei Wesen und QS 2 erhält eines nach Wahl des Zauberers keine Erschwernis.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:**  $QS \times 3$  KR

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Sphären

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

## Ecliptifactus

Diese Formel belebt auf dämonische Weise den Schatten des Zaubernenden. Er nimmt feste Form an und kämpft an der Seite des Zauberers.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Zauberspruch belebt und kämpft für ihn. Er kann sich dabei maximal 13 Schritt von seinem Meister entfernen. Mit dem Ecliptifactus kann man stets nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach Ende der Wirkungsdauer kann der Zauber erneut gewirkt werden. Der Schatten besitzt die auf Seite 17 aufgeführten Werte und erhält dort ebenfalls aufgelistete zusätzliche Boni je nach erreichter QS. Diese sind nicht kumulativ. Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal *Antimagie* nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis sich der Schatten regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Zauberspruch entsprechend auch nicht anwenden. Ein fehlender Schatten wird in vielen Kulturen, besonders in zwölfgöttergläubigen Ländern, als ein Stigma betrachtet. Nicht selten wird es sogar als Anzeichen gewertet, dass man es mit einem Dämonenbündler



oder einem Geweihten des Namenlosen zu tun hat. Der Held erhält für die Zeit ohne Schatten den Nachteil Stigma (siehe **Regelwerk** Seite 178).

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Dämonisch

**Verbreitung:** Borbaradianer, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** C

## Einflussbann

**Einflussbann** Der Spruch erlaubt es, gegen Einflusszauber vorzugehen.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Einfluss* wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des EINFLUSSBANNS. Es ist nicht möglich, den Bann auf die Auswirkungen eines Zaubers anzuwenden, dessen Wirkungsdauer bereits abgelaufen ist oder sofortiger Natur war. Ebenso können keine Zauber mit der Wirkungsdauer permanent gebannt werden. Handelt es

### Schatten

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

**Angriff\*:** AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 2/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinneschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** übernatürliches Wesen, humanoid

**Kampfverhalten:** Der Schatten folgt dem Zauberer und verteidigt ihn, so gut er kann. Wenn sein Meister nicht angegriffen wird, greift er auch von sich aus potentielle Feinde an. Er führt jedoch keine Befehle des Zaubers aus. Der Schatten wird sich immer in einem Radius von 13 Schritten um den Zauberer herum aufhalten. Wird er aus diesem Bereich hinausgedrängt, versucht er, den Radius wieder zu erreichen.

**Flucht:** Der Schatten flieht nie.

\*) Unabhängig von der geführten Waffe des Schattens gelten die hier angegebenen Werte.

sich um einen Zauber der Zielkategorie Zone, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B

## Flammenwand

**Flammenwand** Der Zauber erschafft eine Wand aus lodernen Flammen.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Spruch erschafft eine Wand aus Feuer. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand einerseits damit fortbewegt, andererseits aber auch das Objekt dem Feuer ausgesetzt wird. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hängen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Um den Mut zu fassen, die Wand zu durchqueren, ist eine gelungene Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*), die um –QS erschwert ist, erforderlich.

Wer die Flammen durchquert, wird von ihnen versengt, sodass jeder Versuch 1W6 + QS SP verursacht und entflammbare Ziele zudem bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche erhalten. Große Wesen sind in der Regel normal von diesen Effekten betroffen (Meisterentscheid). Riesige sind in der Regel nicht betroffen (Meisterentscheid).

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 30 KR

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B



## Fortifex

Der Zauberspruch erzeugt eine unbewegliche, leicht flimmernde Wand, die den Zauberer und seine Gefährten schützt.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Durch den FORTIFEX entsteht eine durchscheinende, allerdings leicht flimmernde (und damit sichtbare) Wand, die für physische Objekte undurchdringlich ist. Sie besitzt 100 Strukturpunkte. Sollten die Strukturpunkte auf 0 oder darunter sinken, löst sie sich auf.

Die Wand kann beispielsweise Pfeile, Bolzen, einen Ignifaxius oder Lebewesen aufhalten. Sie schützt nicht vor Hitze, Kälte, Licht, körperlosen Wesen oder Zaubern und Liturgien, die keine physische Komponente aufweisen. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen. Von dort aus wirkt gradlinig eine Barriere, die QS x 2 Schritt lang ist. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt. Eine Tiefe besitzt die Wand nicht. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Die Barriere verläuft stets gerade und kann nicht auf Wunsch des Zaubers abbiegen oder um Ecken wirken. Sie bewegt sich mit, wenn der Untergrund, auf dem die Barriere errichtet wurde, sich fortbewegt (beispielsweise, wenn die Barriere auf die Reling eines fahrenden Schiffes gezaubert wurde).

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 30 KR

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Telekinese

**Verbreitung:** Gildenmagier, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B

## Hellsichtbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Hellsichtzauber vorzugehen.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Hellsicht* wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des HELLSICHTBANNs. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der HELLSICHTBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für

Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B

## Heptagramma

Der Heptagramma kommt zum Einsatz, wenn man Geister austreiben will.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Ein niederer Geist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenes als auch um ein freies Geisterwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Geister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird der Geist in das Heptagramm gezogen und wechselt in eines der Totenreiche über. Anschließend kann er nicht mehr eigenständig in der 3. Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Beseelte, Geister

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** B

## Herr über das Tierreich

Druiden gelten als Meister der Beherrschungsmagie, und sie vermögen nicht nur Menschen mit ihren Zaubern zu kontrollieren, sondern auch Tiere. Schon so mancher Druiden hat mit seinen Kräften einen Bären oder Wolf beherrscht und ihn als Wache, Beschützer







oder für andere Aufgaben eingesetzt. Geoden nutzen den Spruch aus ähnlichen Motiven, Goblinzauberinnen eher zum Zähmen ihrer Schweine und zur Jagd, Kristallomanten zum Abrichten von Flug- und Hornechsen.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Der Druiden kann mit diesem Zauberspruch ein Tier der Größenkategorie groß und kleiner beherrschen. Es hört auf jeden Befehl des Druiden und ist auch bereit, für ihn bis zum Tod zu kämpfen. Allerdings muss das Tier auch in der Lage sein, den Befehl auszuführen. Es muss ein Wesen der Kategorie domestiziertes Tier oder Wildtier sein (kein Ungeheuer). Auch Salz- oder Süßwassertiere kommen infrage. Mit dem Zauberspruch kann stets nur ein einzelnes Wesen beherrscht werden. Solange die Wirkungsdauer anhält, kann der Druiden also kein weiteres Tier durch den Zauberspruch beherrschen.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** KL (t) des Tieres in AsP (Kosten nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS Tage

**Zielkategorie:** Tiere (domestizierte Tiere oder Wildtiere der Größenkategorie groß oder kleiner)

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** Druiden, Geoden, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** C

## Hexagramma

Mit dem Hexagramma kann ein Zauberer Elementare austreiben.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Ein Elementargeist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um

einen beschworenen als auch um einen freien Elementargeist handeln. Ebenso ist es möglich, Elementargeister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.

Bei der Bannung wird er in das Hexagramm gezogen und wechselt in die Sphäre der Elemente über. Er kann jedoch nach Ablauf von 24 Stunden in die 3. Sphäre zurückkehren.

Die Heimatsphäre der Elementargeister ist durch die Elemente eng mit der 3. Sphäre verbunden. Anders als Dämonen und Totengeister können Elementarwesen daher nicht dauerhaft aus ihr verbannt werden.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Elementare

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** C

## Ignisphaero

In der Hand des Zaubersnden entsteht ein Feuerball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

**Probe:** MU/KL/KO

**Wirkung:** Aus den Händen des Zaubersnden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer. Der Feuerball explodiert, wenn er auf sein Ziel oder ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubersnden können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt



1 Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6 + (QS x 3) TP und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP. Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu.

Entflammbare Ziele erhalten bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (unabhängig von ihrer Größenkategorie).

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

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

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Druiden, Geoden, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** D

### **Ignisphaero und Brennend**

Durch die ungeheure Hitze und das elementare Feuer eines IGNISPHAERO können Lebewesen den Status *Brennend* erleiden, auch wenn Menschen und andere Lebewesen üblicherweise nicht in Flammen aufgehen.

## **Illusionsbann**

Der Spruch erlaubt es, gegen Illusionszauber vorzugehen.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Illusion* wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des ILLUSIONSBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der ILLUSIONSBANN gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B

## **Imperavi**

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

**Probe:** MU/KL/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen.

Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen!“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste!“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

**Zauberdauer:** 16 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** C

## **Impersona**

Mithilfe des IMPERSONA vermag sich der Zauberer das Antlitz einer anderen Person zu verschaffen.

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkung:** Der Zauberer kann sein Gesicht als ein beliebiges anderes erscheinen lassen. Soll es sich dabei um das Gesicht einer speziellen Person handeln, muss der Zauberer diese gut kennen oder während der Zauberdauer sehen können. Körper, Stimme und Kleidung sind nicht vom Zauber betroffen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite 259.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Illusion

**Verbreitung:** Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B



## Incendio

Der INCENDIO entzündet ein Lebewesen.

**Probe:** KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Der Incendio erzeugt beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, und der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

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

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Wesen

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Borbaradianer, Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B

## Invercano

Der INVERCANO erlaubt es dem Anwender, einen feindlichen Zauber auf seinen Gegner zurückzuwerfen.

**Probe:** MU/IN/FF

**Wirkung:** Wird der Zauberer Ziel eines Angriffszaubers, der weniger QS als sein INVERCANO hat, kann er diesen auf seinen Gegner zurückwerfen. Der Zauber erreicht sein neues Ziel zu Beginn der nächsten KR.

Als Angriffszauber gelten alle Zauber, die TP oder SP verursachen und bei denen mindestens 1 Würfel geworfen wird. Zauber mit Zonenwirkung können nicht zurückgeworfen werden. Weisen das ursprüngliche und das neue Ziel eine unterschiedliche SK bzw. ZK auf, wird dies ignoriert. Auch die Reichweite spielt für das Zurückwerfen des Zaubers keine Rolle. Jedes Mal, wenn ein Zauber durch einen INVERCANO zurückgeworfen wird, sinken die QS des INVERCANO und des zurückgeworfenen Zaubers um 1. Sinkt die QS dadurch auf 0, löst sich der entsprechende Zauber auf.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

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

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS KR

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** C

## Karnifilo

Der Spruch verwandelt ein Wesen in eine wütende Kampfmaschine, die selbst ihre eigenen Gefährten angreift.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Das Ziel erhält den Status *Blutrausch*.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status *Blutrausch*)

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** Gildenmagier, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** B

## Klarum Purum

Mit diesem Zauberspruch können Gifte neutralisiert werden.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Der Zauberspruch hebt die Wirkung eines Giftes auf. Die Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt der Zauber nicht und gilt als misslungen.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Heilung

**Verbreitung:** allgemein

## Levthans Feuer

Der Zauberspruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zauberers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) gegenüber der Hexe.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS Stunden

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** Hexen

**Steigerungsfaktor:** B

## Memorans

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer ein Ereignis so gut in Erinnerung behalten, dass er es während der Wirkungsdauer ohne Fehler jederzeit wiedergeben kann.

**Probe:** KL/KL/IN

**Wirkung:** Durch den Zauberspruch kann sich der Zauberer alles einprägen, was er in den nächsten QS x 5 Minuten wahrnimmt, ganz so, als ob er ein fotografisches





Gedächtnis besitzen würde. Diese außergewöhnliche Merkfähigkeit umfasst aber nicht nur optische Eindrücke, sondern alle Sinne des Zauberers. So kann er sich z. B. auch an ein Gespräch, gelesene Seiten oder Gerüche erinnern.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Jahr

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Verwandlung

**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** A

## Nuntiovolò

Diese einfache dämonische Beschwörung erschafft eine Botenkreatur, die Nachrichten über große Entfernungen transportieren kann.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Zauberer beschwört eine Rauchgestalt in Form eines Vogels oder einer Fledermaus herauf, die ein maximal 0,25 Stein wiegendes Objekt an einen vom Zauberer bestimmten Ort bringen kann.

Die Entfernung zum Zielort darf höchstens 20 Meilen + 10 Meilen pro 1 AsP betragen. Sobald die Maximalentfernung überschritten wird, löst sich die Gestalt auf und lässt den Gegenstand fallen. Die Kreatur bewegt sich mit einer GS von 10, ohne dabei vom Wetter beeinflusst zu werden. Sie besitzt eine LE in Höhe der QS und verfügt über keinen Verteidigungswert, allerdings ist sie von profanen Waffen nicht zu verletzen.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** 4 Schritt +1 AsP pro 10 Meilen

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Dämonen

**Merkmal:** Sphären

**Verbreitung:** Gildenmagier, Hexen

**Steigerungsfaktor:** B

## Objectobscuro

Der Zauber erlaubt es, einen Gegenstand unsichtbar zu machen. Dadurch kann er deutlich leichter versteckt oder geschmuggelt werden.

**Probe:** KL/FF/KO

**Wirkung:** Das Zielobjekt wird innerhalb von 20 – (QS x 3) KR unsichtbar. Während dieser Zeit wird es immer durchscheinender, bis es schließlich nicht mehr zu sehen ist. Objekte und Personen in oder hinter dem Objekt bleiben weiterhin sichtbar. Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Stein wiegen.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Objekte

**Merkmal:** Objekt

**Verbreitung:** Kristallomanten, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** B

## Objectovoco

Mit Hilfe des Spruchs kann der Zauberer herausfinden, wofür ein Gegenstand benutzt wurde. Allerdings funktioniert der Zauber nur mit Ja-Nein-Fragen.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Der Gegenstand muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Gegenstand schweigen. Die Wahrnehmung von Gegenständen ist begrenzt, ebenso deren Intelligenz. Sie nehmen nur wahr, was in einer Reichweite von ca. 3 Schritt um sie herum geschieht. Ein einfaches Objekt wie ein Stein ist zudem nicht so klug wie ein komplexer Gegenstand, etwa eine Uhr.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Objekte

**Merkmal:** Objekt

**Verbreitung:** Elfen

**Steigerungsfaktor:** B

## Oculus Astralis

Dieser Spruch ermöglicht dem Zauberer die Sicht auf das astrale Gefüge seiner Umgebung.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Die normale Sicht des Zauberers wird um eine astrale Wahrnehmung ergänzt.

Sie ist nicht detailreich genug, um Magische Analysen vorzunehmen, der Zauberer kann jedoch mittels magischer Unsichtbarkeit verborgene Dinge oder Personen erkennen. Auch die Orientierung an magisch



durchdrungenen Orten, beispielsweise dem Limbus, ist dank dieser Astralsicht erleichtert oder überhaupt erst möglich.

Während er diese Sicht einsetzt, erleidet der Zauberer einen Modifikator von -2 auf alle Talentproben.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Wesen

**Merkmal:** Hellsicht

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** B

## Pentagramma

Der Zauber wird dafür verwendet, Dämonen auszutreiben und zurück in die Niederhöhlen zu schicken.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Ein niederer Dämon wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0).

Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenen als auch um einen freien Dämon handeln. Ebenso ist es möglich, Dämonen zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind. Bei der Bannung wird der Dämon in das Pentagramm gezogen und zurück in die 7. Sphäre gezwungen.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Dämonen

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier, Hexen

**Steigerungsfaktor:** C

## Schleier der Unwissenheit

Für Hexen spielt Heimlichkeit eine große Rolle. In der Vergangenheit wurden sie wegen der Ausübung ihrer Magie verfolgt, sodass sie Zauber entwickelt haben, um sich gegen Hellsichtmagie besser zu schützen.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Durch diesen Zauberspruch kann die Hexe sich selbst vor Hellsichtzauberei schützen, insbesondere jene Aktivitäten, die sie als Hexe entlarven würden. Die QS von Zaubern mit dem Merkmal *Hellsicht* wird um QS/2 des Zaubers gesenkt. Bei einer Netto-QS von 0 wirkt der Zauber zwar, aber der Zauberer, der die Hexe untersucht hat, erhält von der Meisterin passende falsche Informationen. Gegen Zauber, die die Hexe direkt als Zauberin enttarnen können (ODEM ARCANUM, ANALYS ARKANSTRUKTUR), wirkt der Schleier der Unwissenheit sogar mit der vollen QS.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

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

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 10 Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Hexen

**Steigerungsfaktor:** B

## Sensibar

Durch diesen Zauberspruch kann der Held die Gefühle seines Gegenübers spüren und so Rückschlüsse auf dessen Gemütslage ziehen.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Der Zaubende kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Dabei kann er jedoch nur die Gefühle selbst erkennen, nicht jedoch deren Grund oder Ursprung. Proben auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen) sind für den





Zauberer gegenüber dem Opfer des SENSIBAR um die QS erleichtert.

Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Er kann aber nicht zweifelsfrei sagen, wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu 3 Punkte erschwert werden.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Hellsicht

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** B



## Skelettarius

Diese einfachste Form der Nekromantie erfüllt eine Leiche kurzzeitig mit untotem Leben, um sie für den Kampf einzusetzen.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenskategorie mittel. Die Erschaffung funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Beschwörung. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann wie Dämonen und Elementare verbessert werden (siehe **Regelwerk** Seite 264). Es ist zu den gleichen Diensten wie Dämonen und Untote in der Lage. Die Werte des Skeletts finden sich auf Seite 25.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 2 KR

**Zielkategorie:** Kulturschaffende (Verstorbene)

**Merkmal:** Dämonisch

**Verbreitung:** Borbaradianer, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

## Sphärenbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Sphärenzauber vorzugehen.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Sphären* wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des SPHÄRENBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Sphärenbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B



## Verwandlungsbann

Der Spruch erlaubt es dem Zaubernden, gegen Verwandlungsauber vorzugehen.

**Probe:** KL/CH/FF

**Wirkung:** Ein Zauber des Merkmals *Verwandlung* wird aufgehoben, solange dessen QS nicht höher ist als die QS des VERWANDLUNGSBANNS. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der VERWANDLUNGSBANN gegen

einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

**Zauberdauer:** 4 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** alle

**Merkmal:** Antimagie

**Verbreitung:** Gildenmagier, Hexen

**Steigerungsfaktor:** B

### Skelett

**Größe:** 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

**Gewicht:** etwa 10 Stein bzw. nach Ursprungskörper

**MU** 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 11 **FF** 8 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13

**LeP** 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

**AW** 6 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 8

**Waffenlos:** **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz

**Langschwert:** **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

**Kurzbogen:** **FK** 10 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80

**Leichte Armbrust:** **FK** 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6

**RW** 10/50/80

**RS/BE:** 0/0 oder je nach Rüstung

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

**Anzahl:** 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Untoter (Hirnloser), humanoid

**Erschaffungsschwierigkeit:** 0

**Beute:** Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

**Kampfverhalten:** Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.

**Flucht:** Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

**Schmerz +1 bei:** kein Effekt

**Magiekunde (Magische Wesen):**

☞ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☞ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☞ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

### Sonderregeln:

*Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen:* Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

*Empfindlich gegen Hieb- und Zweihandhieb- und Fernkampfwaffen:* Hieb- und Zweihandhieb- und Fernkampfwaffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

*Extrem Lichtempfindlich:* Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

*Meute:* Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

*Skelettart:* Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

*Untoten-Regeln:* Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).







## Wolfstatze

Der Zauberer kann sich mit Hilfe des Spruchs in ein Landlebewesen verwandeln.

**Probe:** MU/IN/GE

**Wirkung:** Der Zauberer verwandelt sich in ein Landtier seiner Wahl, das jedoch weder fliegen können noch im Wasser leben darf (also keine Vögel, Fische usw.) und maximal die Größenkategorie klein aufweist. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten. Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst und gewöhnliche Kleidung, die keinen RS verleiht, nicht aber seine Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich. Ob ein Tier als Land-, Flug- oder Wasserlebewesen zählt, entscheidet die Meisterin. Grenzfälle können beispielsweise Fischotter, Flughunde oder Alligatoren darstellen.

**Zauberdauer:** 8 Aktionen

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Verwandlung

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** C



# Rituale

## Animatio

Das Ritual lässt einen Gegenstand vom Zauberer gewünschte Bewegungen vollführen.

**Probe:** KL/IN/GE

**Wirkung:** Das verzauberte Objekt wiederholt auf einen bestimmten Auslöser hin eine festgelegte Bewegung für maximal 5 Minuten. Möglich ist dadurch beispielsweise eine Schatulle, die sich auf ein Fingerschnippen hin öffnet, oder ein Rad, das mit einem Klatschen der Hände zum Drehen gebracht werden kann. Die gewünschte Bewegung muss dabei während der Verzauberung festgelegt werden, eine nachträgliche Modifizierung ist nicht möglich. Soll etwa eine Karaffe auf einen Befehl hin die vorhandenen Krüge mit Wein füllen, müssen diese stets am gleichen Ort stehen, da der Inhalt ansonsten vergossen wird. Außerdem sind nur solche Bewegungen möglich, die der Zauberer mit seinem eigenen Geschick und seiner eigenen Kraft vollziehen kann. Bei dem Auslöser muss es sich um ein akustisches Signal oder eine einfache Bewegung handeln. Das Objekt darf maximal 5 Stein wiegen. Wird das Objekt von einer Person festgehalten oder von einem anderen Objekt blockiert, wirkt der ANIMATIO nur, wenn sein Gewicht sowie die Kraft, die gegen ihn wirkt, 5 Stein nicht überschreiten. Der Animatio endet auch, wenn die Strukturpunkte eines Objekts unter die Hälfte sinken. Der ANIMATIO kann nicht dazu eingesetzt werden, Sammelproben abzulegen.

**Ritualdauer:** 30 Minuten

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Tage

**Zielkategorie:** Objekte

**Merkmal:** Telekinese

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

## Applicatus

Das Ritual erlaubt es, Zaubersprüche kurzzeitig an einen Gegenstand zu binden.

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkung:** Mithilfe dieses Rituals kann man einen Zauberspruch (kein Ritual) an ein Objekt binden, sodass er einmalig ausgelöst werden kann. Der Zauberer muss das Objekt berühren und ein vorher festgelegtes Wort aussprechen, um den Zauber zu aktivieren. Ansonsten gelten die Regeln zum Auslösen von Zauberspeichern: Bei der Aktivierung des Zaubers wird auf 14/14/14 gewürfelt und es kann ein FW in Höhe der FP des Rituals zum Ausgleich genutzt werden.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 8 AsP + Kosten des fixierten Zaubers

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** maximal QS x 5 Stunden

**Zielkategorie:** Objekte (profane Objekte)

**Merkmal:** Objekt

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** B

## Felsenform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Erz und Stein nach Belieben zu formen.

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkung:** Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, alle Materie des Elements Erz zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Erzdschinns). Auf diesem Wege können beispielsweise Steine zu einer Wand zusammengefügt oder die Pfeiler einer Brücke zum Einsturz gebracht werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll der Fels in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 32 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 10 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Elfen, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** D

## Hartes schmelze

Das Ritual erlaubt es, Objekte aufzuweichen und ihnen anschließend eine beliebige Form zu geben.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Das Ritual raubt einem Objekt mit maximal der Größe einer Truhe seine Festigkeit und macht einen harten Gegenstand weich und formbar. Dies erlaubt sowohl künstlerische Gestaltungen, ermöglicht aber auch das Erschaffen von Löchern oder das Abtrennen einzelner Teile. Der Zauberer kann z. B. Türen wie Knetmasse zusammenrollen oder ein Schloss aus der Tür entfernen. Dabei ist zu beachten, dass die Meisterin entscheidet, welche Gegenstände miteinander verbunden sind. Ein Schloss gehört zu einer Tür, eine Tür aber nicht zu einer Wand. Das Ritual ist kein Ersatz für Handwerkstalente, man kann damit beispielsweise nicht Metall verformen, um eine scharfe Schwertklinge zu erhalten. Am Ende der Wirkungsdauer wird der Gegenstand augenblicklich wieder hart.

**Ritualdauer:** 30 Minuten

**AsP-Kosten:** 2/4 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe (Kosten nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 2 Minuten



**Zielkategorie:** Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Borbaradianer, Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

### Infinitum Immerdar

Der INFINITUM IMMERDAR stellt die einzige Möglichkeit dar, einen Zauber mit einer unendlichen Wirkungs-  
dauer auszustatten. Wenig verwunderlich ist er der Traum eines jeden Magiers, doch beschränkt sich seine Verbreitung auf eine Handvoll Verhüllter Meister.

**Probe:** KL/CH/KO

**Wirkung:** Mithilfe des INFINITUM IMMERDAR kann ein Zauberer sich darauf vorbereiten, ein dauerhaft wirkendes Artefakt herzustellen. Er muss dabei vorher den INFINITUM IMMERDAR auf sich wirken und das Artefakt nach den üblichen Regeln für Zauberspeicher herstellen (siehe **Regelwerk** Seite 267). Die Probe des ARCANOVI ist zusätzlich um 10 – QS des Infinitums erschwert. Es kann so nur ein Zauber permanent in dem Artefakt verankert werden.

**Ritualdauer:** 16 Stunden

**AsP-Kosten:** 64 AsP, davon 8 AsP permanent + Kosten des Zaubers, der in dem Objekt wirken soll

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** bis zur Erschaffung des nächsten Artefakts, maximal 24 Stunden

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Temporal

**Verbreitung:** Druiden, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Hexen, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** D

### Memorabia Falsifir

Mit diesem Ritual kann der Zauberer Geschehenes einfach aus dem Gedächtnis einer Person löschen.

**Probe:** KL/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Der Zauberer entfernt Erinnerungen aus dem Gedächtnis des Ziels. Dabei kann er jedoch keine bestimmte Erinnerung festlegen, sondern lediglich einen Zeitraum von maximal QS x 3 Tagen ab einem von ihm gewünschten Anfangszeitpunkt.

**Ritualdauer:** 2 Stunden

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** Berührung





**Wirkungsdauer:** 1 Jahr  
**Zielkategorie:** Kulturschaffende  
**Merkmal:** Einfluss  
**Verbreitung:** Druiden, Gildenmagier  
**Steigerungsfaktor:** C

### Movimento

Das Ritual erlaubt es dem Elfen, sich fast mühelos stundenlang im Dauerlauf fortzubewegen.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Während der Wirkungsdauer kann sich der Elf beliebig lange im Dauerlauf fortbewegen, ohne dass ihn dies erschöpft. Die Reisedstrecke erhöht sich um QS x 10 % für eine Tagesleistung Fußmarsch (siehe Strategische Bewegung im **Regelwerk** auf Seite 348).

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Merkmal:** Heilung

**Verbreitung:** Elfen

**Steigerungsfaktor:** A

### Nihilogravo

Der NIHILOGRAVO ist ein Ritual, das die Anziehungskraft der Erde in einer kleinen Zone aufhebt und Personen und Objekte nach oben schweben lassen kann.

**Probe:** KL/IN/KO

**Wirkung:** Das Ritual sorgt für eine zylinderförmige Zone, in der die Schwerkraft aufgehoben ist. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Rituals benennen. Von dort aus wirkt die Zone mit einem Radius von QS in Schritt. Die Höhe der schwerelosen Zone beträgt QS x 5 Schritt.

Durch die ungewohnte Umgebung sind alle Proben für Personen innerhalb dieser Zone um -1 erschwert. Um sich gezielt in der Schwerelosigkeit bewegen zu können, ist eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* notwendig. Pro QS schafft man 1 Schritt. Unfälle, Patzer oder Einwirkungen nach Meisterentscheid können dazu führen, dass eine Person aus der Zone gelangt und stürzt. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Wesen in der Zone der Schwerelosigkeit befinden, stürzen diese herunter und erleiden Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340). Über die Sturzhöhe entscheidet die Meisterin.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 5 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Telekinese

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** B

### Planastrale

Der PLANASTRALE erlaubt es, in den Limbus hinüberzutreten oder aus diesem zu entkommen.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Das Ritual öffnet ein bis zu 3 Schritt durchmessendes Tor in den angrenzenden Limbus, das von beiden Seiten aus durchquert werden kann. Befindet sich der Zauberer im Limbus, wird stattdessen ein Tor in die angrenzende 3. Sphäre geöffnet.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 3 KR

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Sphären

**Verbreitung:** Gildenmagier

**Steigerungsfaktor:** D

### Ruhe Körper

Das Ritual ermöglicht einen ruhigen und besonders erholsamen Schlaf.

**Probe:** KL/CH/KO

**Wirkung:** Die während der nächsten Regenerationsphase zurückgewonnenen LeP erhöhen sich um die doppelte QS. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Das Ritual kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

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

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Heilung

**Verbreitung:** Elfen, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** B

### Totes handle

Im Gegensatz zu kurzfristigen Formen der Nekromantie erlaubt dieses Ritual eine lang anhaltende Erhebung verstorbener Wesen.

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Lebewesens langfristig zum Untoten. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Untoten erschwert. Details zum Thema Untote finden sich in **Aventurische Magie III** ab Seite 58 und in aller Ausführlichkeit mit Fokusregeln in **Aventurisches Nekromanthäum** ab Seite 134.

**Ritualdauer:** 8 Stunden

**AsP-Kosten:** 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, davon 0/1/2/4/8 AsP permanent (Kosten nicht modifizierbar)





**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS Wochen

**Zielkategorie:** Lebewesen (Verstorbene)

**Merkmal:** Dämonisch

**Verbreitung:** Borbaradianer, Gildenmagier, Kristallomanten

**Steigerungsfaktor:** C

### Wirbelform

Das Ritual ermöglicht es dem Elfen, Luft nach Belieben zu formen.

**Probe:** KL/FF/KK

**Wirkung:** Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Elf, alle Materie des Elements Luft zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Luftschinns). Auf diesem Weg können z. B. Wolkenformationen erschaffen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll die Luft in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 16 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 10 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Elfen

**Steigerungsfaktor:** B

### Xenographus

Das Ritual ermöglicht das Entziffern von Texten, auch wenn diese in einer dem Zauberer unbekannten Sprache verfasst wurden.

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkung:** Liest der Zauberer einen Text, erhält er ein Gefühl für die Bedeutung des Niedergeschriebenen, selbst wenn er die Schrift oder Sprache nicht beherrscht. Damit ist es ihm möglich, jeden Text zu verstehen, jedoch lediglich auf dem Niveau einer Person, die die entsprechende Sprache auf Stufe II beherrscht.

Die Wirkung umfasst lediglich das geschriebene Wort, nicht jedoch das gesprochene. Ebenso bietet das Ritual keine Hilfestellung bei Schwierigkeiten, die nicht sprachlicher Natur sind, etwa wenn der Text verschlüsselt, in Rätseln verfasst, unleserlich oder unzusammenhängend geschrieben wurde. Das Erlernen einer Sprache oder einer Schrift ist auf diesem Wege nicht möglich, da lediglich die Gesamtbedeutung eines Textes erfasst werden kann, nicht jedoch die Bedeutung einzelner Elemente.

**Ritualdauer:** 5 Minuten

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 5 Minuten

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Hellsicht

**Verbreitung:** Gildenmagier, Scharlatane

**Steigerungsfaktor:** A



# ALLGEMEINE MAGISCHE SONDERFERTIGKEIT



## Entschwörung (Dämonen)

Im Laufe der Zeit kann ein Exorzist lernen, wie man machtvollere Dämonen mittels Magie bannt.

**Regel:** Durch diese SF kann der Held mittels Pentagramma auch gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern verbannen.

**Voraussetzungen:** MU 13, Zauber Pentagramma

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

## Gedankenschutz

Zauberer können ihre Gedanken mit den richtigen Übungen besser gegen Beherrschungs- und Hellsichtmagie abschirmen. Dafür müssen sie allerdings große Konzentration aufbringen und es erschöpft sie mit der Zeit.

**Regel:** Solange der Held sich entsprechend darauf konzentriert, ist seine SK gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Hellsicht* um 1 verbessert. Zum Aktivieren ist 1 freie Aktion notwendig. Durch die nötige Konzentration sind für den Helden währenddessen jedoch alle weiteren Proben um -1 erschwert. Der Gedankenschutz kann so lange aufrechterhalten werden, wie es dem Helden gelingt, sich zu konzentrieren. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ablegen. Auch wenn er schläft, den Status *Bewusstlos* erhält oder er die Konzentrationsphase freiwillig abbricht, endet der Gedankenschutz. Nach Ende der Wirkungsdauer erhält der Held aufgrund der Anstrengung 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzungen:** Vorteil *Zauberer*, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Kleine Kraftkontrolle

Um den Verlust von Astralkraft bei gescheiterten Zaubern zu minimieren, kann ein Zauberkundiger verschiedene Techniken erlernen. Durch die Kleine Kraftkontrolle kann man zwar nicht die Verausgabung durch gelungene Zauberer verhindern, aber zumindest den Abfluss der Energie bei misslungenen Sprüchen verringern.

**Regel:** Bei einem misslungenen Zauber verliert der Held (nach der Halbierung der AsP-Kosten) 1 AsP weniger als üblich. Die Kosten können dadurch nicht unter 1 AsP sinken.

**Voraussetzungen:** Vorteil *Zauberer*, Leiteigenschaft der Tradition 13

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Konzentrationsstärke

Ablenkungen sind beim Wirken von Magie mehr als nur hinderlich und können schnell dafür sorgen, dass ein Zauber misslingt. Wer aber verschiedene Techniken beherrscht, um seine Konzentration zu bewahren, der wird durch Störungen weniger beeinflusst.

**Regel:** Wird der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Zaubern gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) durch diese Sonderfertigkeit um +1 erleichtert.

**Voraussetzungen:** Vorteil *Zauberer*, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte

## Kraftknotennutzung

Die Nutzung der Vorteile eines Kraftknotens erfordert einiges an Kenntnis. Nur mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer die Geheimnisse der Kraftknoten entschlüsseln und nutzen.

**Regel:** Der Zauberer kann alle regeltechnischen Vorteile eines Kraftknotens nutzen (siehe *Aventurische Magie II* Seite 51).

**Voraussetzungen:** Sonderfertigkeit *Kraftliniennutzung*, Leiteigenschaft der Tradition 15

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

## Kraftlinienmagie

Durch die Einstimmung auf die Kraftlinien kann ein Zauberer seine Rituale leichter wirken.

**Regel:** Verfügt der Zauberer über diese Sonderfertigkeit, erhält er eine Erleichterung von +1 auf Zauber, sofern sich sein Körper auf einer Kraftlinie befindet. Die Modifikation *Reichweite erhöhen* erschwert die Probe entlang der Linie nicht.

**Voraussetzungen:** Sonderfertigkeit *Kraftliniennutzung*

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte





## Kraftliniennutzung

Die Kraftlinien können einem Zauberer bei richtiger Nutzung das Wirken von Ritualen erleichtern. Durch diese Sonderfertigkeit kann er entsprechende Vorteile nutzen.

**Regel:** Der Zauberer kann alle regeltechnischen Vorteile einer Kraftlinie nutzen (siehe Seite **Aventurische Magie II** Seite 51).

**Voraussetzungen:** Vorteil *Zauberer*, Tradition muss Rituale einsetzen können,

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

## Lieblingszauber

Manch ein Zauberkundiger studiert einen Zauber aus Neigung so ausgiebig, dass er darin ein besonderes Talent entwickelt.

**Regel:** Der Held kann einen einzigen Zauber zu seinem Lieblingszauber erklären. Dieser Zauber hat bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Diese SF kann ein Zauberer nur einmal für einen einzigen Zauber erwerben.

**Voraussetzungen:** Vorteil *Zauberer*, Sonderfertigkeit *Lieblingszauber* bisher nicht vorhanden

**AP-Wert:** A-/B-/C-/D-Zauber: 3/6/9/12 Abenteuerpunkte

## Magische Regeneration I-II

Durch spezielle Techniken, Konzentrationsübungen oder Einstimmung auf die Kraftströme der Umgebung sind einige Zauberer dazu in der Lage, ihre astralen Kräfte schneller wieder aufzufrischen.

**Regel:** Durch diese SF regeneriert der Held bei jeder Regenerationsphase 1 AsP pro Stufe der SF zusätzlich. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Vorteil *Verbesserte Regeneration (Astralenergie)*.

**Voraussetzungen:** Stufe I: Vorteil *Zauberer*, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Sonderfertigkeit *Magische Regeneration I*

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

## Zauber abbrechen

Nicht immer ist es gut, wenn ein Zauber zu lange wirkt. Einige Zauberkundige haben deshalb die Fähigkeit entwickelt, die Wirkungsdauer ihrer Sprüche früher aufzuheben.

**Regel:** Der Zauberer kann jeden seiner gewirkten Zauber zu einem beliebigen Zeitpunkt der Wirkungsdauer beenden. Er muss also nicht bis zum Ende der Wirkungsdauer warten, ehe die Auswirkungen enden.

Um einen seiner Zauber abubrechen, muss der Held 1 freie Aktion aufwenden.

**Voraussetzungen:** Vorteil *Zauberer*, Leiteigenschaft der Tradition 15

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

## Zauber bündeln I-II

Die legendären Pfeile des Lichts sind gefürchtet bei vielen Schurken Aventuriens, denn die Ordensmagier können ihre Zauberkraft bündeln. Doch nicht nur sie sind in der Lage, die Kraft verschiedener Zauberkundiger zu vereinen, um so einen stärkeren Effekt zu erzielen.

**Regel:** Bis zu Stufe der SF +1 Zauberer der gleichen Tradition können ihre Kräfte für einen Zauber vereinigen, wenn sie sich berühren. Alle Beteiligten müssen den Spruch beherrschen, einer von ihnen dazu die SF Zauber bündeln.

Der Zauberer mit dem höchsten FW des Zaubers ist der Ausrichter des Vereinigungszaubers.

Seine QS fließen voll in den Zauber ein. Alle anderen können QS/2 aus ihrer Probe beisteuern. Maximal können so 6 QS erzielt werden. Die AsP-Kosten kann der Ausrichter beliebig auf die Mitglieder der Gruppe aufteilen.

Danach muss jeder Zauberer, der teilgenommen hat, eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um -2 ablegen, bei Misslingen erleidet er 1 Stufe

*Betäubung*. Für jeden Zauberer neben dem Ausrichter, der bei dem Vereinigungszauber ebenfalls die SF *Zauber bündeln* besitzt, ist die Probe auf *Selbstbeherrschung* um +1 erleichtert.

**Voraussetzungen:** Stufe I: Vorteil *Zauberer*, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Sonderfertigkeit *Zauber bündeln I*

**AP-Wert:** I/II: 15/30 Abenteuerpunkte

## Zauberstil-Kombination



Nur selten kommt es vor, dass Zauberer über zwei Stile verfügen. Dies kann dennoch eintreten, beispielsweise, weil ein Magier ein Zweitstudium abgeschlossen hat oder sich bei einem privaten Lehrmeister weiterbildet.

**Regel:** Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Abenteuerer über insgesamt zwei Zauberstile verfügen (siehe **Aventurische Magie** Seite 96).

**Voraussetzungen:** ein Zauberstil; Voraussetzungen für den zweiten Zauberstil müssen erfüllt sein

**AP-Wert:** 50 Abenteuerpunkte



# Zauberstilsonderfertigkeiten

## Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin



An der wohl angesehensten Magierakademie des Kontinents genießen die Schüler eine hervorragende Ausbildung in magischer Theorie, wobei ihnen nicht nur ein einzelnes Spezialgebiet vermittelt wird, sondern das gesamte Spektrum der Zauberei. Dieser Fokus auf magische Belange führt jedoch dazu, dass Puniner Abgänger in weltlichen Angelegenheiten deutlich weniger versiert sind.

**Regel:** Vertreter des Puniner Zauberstils sind in jeder Spielart der Magie versiert. Sie erhalten bei einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Außerdem bekommen sie eine neue Einsatzmöglichkeit des Talents *Magiekunde*. Sie können vor jedem Zauber eine Probe auf *Magiekunde* ablegen. Bei Gelingen sparen sie 1 AsP, jeder Zauber muss aber mindestens 1 AsP kosten. Bei aufrechterhaltenen Zaubern spart der Anwender 1 AsP bei den Aktivierungskosten des Zaubers. Die Zauberdauer steigt dafür um 4-(QS/2) zusätzliche Aktionen.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Artefaktanalytiker, Kundiger Sphärologe, Matrixzauberei

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

## Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth



Bereits seit der Gründung durch Kaiser Raul unterstützt die Akademie das Mittelreich im Kampf gegen dämonische Mächte wie auch gegen weltliche Gegner. Um diesem Zweck gerecht zu werden, ist die Ausbildung äußerst rigide und zeichnet sich durch Abhärtung, Disziplin und Gehorsam aus. Körperliche Ertüchtigung und Übungskämpfe sind ebenso fester Bestandteil des Lehrplans wie nächtliche Alarmübungen.

**Regel:** Abgänger der Akademie fürchten sich dank ihres militärischen Drills vor kaum etwas. Durch die Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) erworben. Sobald ein Held 1 Stufe *Furcht* erleidet, darf sein Spieler eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) ablegen. Gelingt sie, so kann sein Held pro QS eine Stufe *Furcht* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Furcht* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet 1 freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erhält der Held

zu den noch vorhandenen Stufen *Furcht* zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Destruktor, Eiserner Konzentrationsstärke, Kriegszauberer

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

## Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa



An der Universität kann man zahlreiche Wissensgebiete studieren. In Anbetracht des exorbitant teuren Studiums folgen die meisten Schüler jedoch einem recht strikten Lehrplan, um anschließend als Leibmagier für ihren reichen Mäzen oder als Seekriegsmagier in der Schwarzen Armada dienen zu können. Welchen Karriereweg sie auch einschlagen, in beiden Fällen hat der Schutz ihres Dienstherrn höchste Priorität, worauf sie in der Ausbildung bestens vorbereitet werden.

**Regel:** Magier aus Al'Anfa können Zauber mit dem Merkmal *Antimagie*, die gleichzeitig auch die Reichweite selbst aufweisen (beispielsweise den Ablativum oder den Gardianum), automatisch mit der Reichweite *Berührung* wirken. Dies kostet sie 4 AsP mehr als üblich.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Aufladung, Destruktor, Erweiterter Gedankenschutz

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim



Der Unterricht in Gerasim findet nicht in Form von Vorträgen nach festen Lehrplänen statt, sondern er besteht aus offenen Diskussionsrunden, in denen viel Wert auf Verantwortung und eigenständiges Denken gelegt wird. Wenig überraschend zeichnen sich die Abgänger daher besonders durch ihre Weltoffenheit aus, und sie sind neuen Ideen gegenüber stets aufgeschlossen.

**Regel:** Anwender des Gerasimer Stils sind es gewohnt, auf formelle Hilfsmittel zu verzichten. Die Erschwernis für das Auslassen von Formel und/oder Geste (siehe **Regelwerk** Seite 257) sinkt daher nach Einrechnen aller Abzüge um 1 Punkt. Lassen sie eines von beiden weg, beträgt die Erschwernis somit nur noch -1. Das Auslassen von beiden reduziert die Erschwernis auf -3.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Brillanter Telekinetiker, Elfenfreund, Harmoniezauberei

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte



## Scholar des Alrik Dagabor

Als ehemaliger Abenteurer ist Meister Alrik stets bemüht, seine Schüler bestens auf die Herausforderungen des Lebens vorzubereiten, ohne sich dabei auf ein einzelnes Spezialgebiet zu beschränken. Wenn Eile geboten ist, können sie beherzt und schnell eingreifen.

**Regel:** Alrik Dagabor lehrt seinen Schüler das besonders rasche Wirken von Magie, da das Abenteuerleben manchmal schnelles Handeln erfordert. Dies erlaubt es, die Modifikation *Zauberdauer senken* ohne eine Erschwerung von -1 durchzuführen, allerdings sinkt bei diesem Einsatz der FW in dem Zauberspruch um 2. Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Aufladung, Machtvolle Verbotene Pforten, Selbstkontrolle

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 10 Abenteurpunkte

## Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth



Die Magier der Akademie der Magischen Rüstung haben sich auf den Schutz durch magische Schilde konzentriert.

**Regel:** Garether Schüler werden vornehmlich darauf vorbereitet, magische Schilde einzusetzen. Setzen sie einen Zauber der Klasse *Magischer Schild* (siehe Kasten) ein, erhalten sie bei einer gelungenen Probe +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Erweiterter Gedankenschutz, Magischer Schutzschild, Selbstkontrolle

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 15 Abenteurpunkte

### Magische Schilde

Mit Zaubern der Klasse *Magische Schilde* sind alle Zauber gemeint, die einen Schutzschild um den Zauberer gegen (magische) Angriffe aufbauen, also beispielsweise *ARMATRUTZ*, *ABLATIVUM*, *DÄMONENSCHILD*, *GARDIANUM* usw.

## Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis



Für einen Methumiser Magier ist seine Fähigkeit, in Ruhe eine Analyse durchzuführen, von besonderem Wert.

**Regel:** Der Methumiser Magier bekommt beim Einsatz von Zaubern des Merkmals *Hellsicht* +1 FP, wenn er die Modifikation *Zauberdauer erhöhen* einsetzt (bis zu einem Maximum von 18 FP). Außerdem erhält er bei Magischen Analysen +1 FP auf *Magiekunde*.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Artefaktanalytiker, Vortrefflicher Hellseher, eine erweiterte Zaubersonderfertigkeit aus einem Nebenfach (siehe Kasten)

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 12 Abenteurpunkte

### Nebenfächer (stehen als dritte erweiterte Zaubersonderfertigkeit zur Auswahl):

Alle erweiterten Zaubersonderfertigkeiten, die +1 auf ein Merkmal einbringen (außer für Elementar und Dämonisch), Matrixzauberei

## Scholar der Anatomischen Akademie zu Vinsalt



Die Magier der Anatomischen Akademie zu Vinsalt sind Ärzte, die im Notfall auch sehr schnell mit ihrer Magie reagieren können.

**Regel:** Zauber mit dem Merkmal *Heilung*, die verlorene LeP und/oder AsP zurückbringen, benötigen in der Kategorie *Zauberdauer* eine Stufe weniger Zeit (dies gilt nicht als Modifikation) und kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem dauert auch die Stabilisierung bei einem *BALSAM SAL-ABUNDE* und ähnlichen Zaubern nicht 15 Minuten, sondern nur 10 Minuten.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Anatomische Magie, Bewandelter Heilzauberer, Übertragung der Lebenskraft

**Voraussetzungen:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 12 Abenteurpunkte

## Scholar der Halle der Metamorphosen zu Kuslik



Die Kusliker Magier von der Halle der Metamorphosen gelten als geschickte Objekt- und Verwandlungszauberer, die ihre Kräfte bei ihren Spezialgebieten einsparen können.

**Regel:** Zauber mit den Merkmalen *Objekt* und *Verwandlung* kosten den Kusliker Magier 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** Begnadeter Objektzauberer, Matrixzauberei, Unübertroffener Verwandler

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 12 Abenteurpunkte

## Scholar der Pentagramm-Akademie zu Rashdul



Die Pentagramm-Akademie bildet Zauberer in den Geheimnissen der Elemente aus. In ihrem ausgewählten Element sind die Rashduler ausgezeichnete Spezialisten.

**Regel:** Der Kenner dieser Sonderfertigkeit muss sich für eines der sechs Elemente entscheiden. Zauber mit dem Merkmal *Elementar*, die auf diesem Element beruhen, sind um +1 erleichtert zu wirken und kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Zudem erfüllt ein vom Zauberer beschworenes Elementarwesen dieses Elements 1 Dienst mehr als üblich.



**Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten:** Elementarmeisterin, Kundiger Sphärologe, Übertragung der Astralkräfte

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

### Scholar der Shanada von Ben-Oni

Die Schüler der Shanada werden in der Kunst des Kampfes gegen bössartige, übernatürliche Wesen ausgebildet, sodass ihre Bannformeln und Kampfzauber besonders wirkungsvoll sind.

**Regel:** Zauber mit dem Merkmal *Antimagie* sind um +1 erleichtert. Zudem richten Zauber, die TP oder SP verursachen und gegen Chimären, Dämonide, Dämonen, Geister, Golems oder Untote gerichtet sind, 1 zusätzlichen TP bzw. SP an.

**Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten:** Destruktor, Selbstkontrolle, Überragender Dämonologe

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Scholar des Informations-Instituts zu Rommilyls



Die Rommilyser Magier sind geschickt darin, zu verbergen, dass sie Zauber anwenden, da sie manchmal als Agenten des Mittelreichs vorsichtig auftreten müssen. Zudem können sie den Fluss der Astralkräfte bei Helllichtmagie besser kontrollieren als andere Magier.

**Regel:** Ein Zauberer aus dem Informations-Institut zu Rommilyls kann bei einem Zauber Geste oder Formel weglassen, ohne dafür eine Erschwernis zu erleiden, allerdings erleidet er dafür für 1 Stunde 1 Stufe *Betäubung*. Die *Betäubung* entsteht am Ende der Zauberdauer des gewirkten Zaubers. Der Magier kann bei jedem Spruch entscheiden, ob er diese Fähigkeit einsetzt oder nicht. Zudem kosten ihn alle Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

**Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten:** Matrixzauberei, Unverstellter Blick, Vortrefflicher Hellseher

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier)

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

## Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

### Anatomische Magie

Wer nicht auf Heilkräuter setzt, sondern auf die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse der Anatomen, der kann sein Wissen mit der magischen Heilung verbinden.

**Regel:** Wenn der Körper des Patienten anatomisch begutachtet wird (Probe auf *Heilkunde Wunden* und 1 Minute Zeit notwendig), dann ist die Zauberprobe des Zaubers um +1 erleichtert. Die Wirkung kommt nur bei Zaubern mit dem Merkmal *Heilung* zustande, die auch LeP wiedergeben.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

### Artefaktanalytiker

Manch ein Hellsichtzauberer hat sich auf die Entschlüsselung von Artefakten konzentriert und eine Technik erlernt, mit der er die magische Aura eines Zauberobjekts besser sehen kann.

**Regel:** Wird ein Objekt mittels Analys Arkanstruktur untersucht, sind Proben auf den Zauberspruch und auf das Talent *Magiekunde* (*Artefakte*) zum Zweck der *Magischen Analyse* um +1 erleichtert.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Aufladung

Zauber der Reichweite *Berührung* sind in hektischen Situationen nur schwer zu wirken, jedoch lässt sich das Problem mithilfe dieser Sonderfertigkeit umgehen.

**Regel:** Ein Zauber der Reichweite *Berührung* kann bis zu 5 Kampfrunden lang im Körper des Anwenders gespeichert werden. Das Ziel muss während der Zauberdauer nicht berührt werden. Die Auslösung erfolgt stattdessen, sobald ein zulässiges Ziel mit den Händen berührt wird. Soll dies im Kampf geschehen, muss dem Zauberer eine unverteidigte Raufen-AT +2 gelingen. Alternativ kann er hierzu auch die Kampftechnik seines Traditionsartefakts einsetzen (ebenfalls +2 auf AT).

Der Zauber wird auch dann ausgelöst, wenn die *Berührung* der Hände von einem zulässigen Ziel ausgeht, kann also auch gegen den Willen des Zaubers geschehen.

Erfolgt keine *Berührung* innerhalb von 5 Kampfrunden, verpufft der Zauber wirkungslos. Es ist einem Zauberer nicht möglich, mehr als einen Zauber gleichzeitig in sich aufzunehmen.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

### Begnadeter Objektzauberer

Manche Zauberer verstehen sich besonders gut darauf, Objektzauber zu wirken.

**Regel:** Zauber des Merkmals *Objekt* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte





### Bewanderter Heilzauberer

Besitzer dieser Sonderfertigkeit sind darin geschult, Heilzauber äußerst effektiv anzuwenden.

**Regel:** Zauber des Merkmals *Heilung* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

### Destruktor

Kampf- und Zerstörungsmagie ist bei auf Forschung und Theorie spezialisierten Zauberern oft wenig angesehen, doch ihr Nutzen ist unbestreitbar. Ein erfahrener Zauberer vermag es sogar, noch größeren Schaden anzurichten.

**Regel:** Jeder Zauber, der einen Verlust von LeP oder Strukturpunkten herbeiführt, zieht einmalig 2 LeP oder 10 Strukturpunkte mehr ab. Der Effekt tritt sowohl bei angerichteten TP als auch bei SP ein. Dies gilt jedoch nur, wenn der Zauber auch ohne die Sonderfertigkeit mindestens 5 Trefferpunkte anrichtet bzw. 5 LeP oder Strukturpunkte abzieht.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Eiserne Konzentrationsstärke

Kaum etwas mag dem Zauberer noch seinen Fokus zu rauben, und selbst im tiefsten Kampfgetümmel ist er noch dazu in der Lage, problemlos Zauber zu wirken.

**Regel:** Wie bei der Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke* sind Proben auf *Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren) erleichtert, wenn der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Zaubern gestört wird. Besitzt er diese verstärkte Variante, steigt die Erleichterung jedoch um 2 weitere Punkte auf insgesamt +3.

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke*, passender Zauberstil

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte

### Elementarmeisterin

Wahre Meister des Elementarismus sind in der Lage, selbst die seltensten Elementarwesen zu beschwören.

**Regel:** Die Anrufungsschwierigkeit beim Beschwören und Verbannen von Elementaren verbessert sich für den Zauberer um 1 und das Beschwören kostet 2 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

**Voraussetzungen:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Elfenfreund

Einige nichtelfische Zauberer sind der Tradition der Elfen so nahe gekommen, dass deren Formelschatz ohne größere Schwierigkeiten in den eigenen aufgenommen werden kann.

**Regel:** Zauber aus der Tradition *Elfen* erleiden nicht wie üblich eine Erschwernis von -2 als Fremdzauber. Zudem kann eine einzelne Modifikation durchgeführt werden. Die Zauber gelten aber nicht als in die Tradition *Gildenmagier* überführt (siehe *Aventurische Magie* Seite 85) oder adaptiert (siehe *Aventurische Magie* Seite 91).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Erweiterter Gedankenschutz

Mithilfe schierer Konzentration vermag es der Zauberer, seinen Geist gegen feindliche Magie zu stählen.

**Regel:** Wie bei der Sonderfertigkeit *Gedankenschutz* ist die SK gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Hellsicht* verbessert. Verfügt der Held über diese erweiterte Sonderfertigkeit, erhöht sich der Wert jedoch um



1 weiteren Punkt, also um insgesamt +2. Auch hierbei sind während der dafür nötigen Konzentrationsphase alle weiteren Proben um -1 erschwert. Ebenso hält der Gedankenschutz nur solange an, wie der Held sich konzentrieren kann. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ablegen. Auch wenn er schläft, den Status *Bewusstlos* erhält oder er die Konzentrationsphase freiwillig abbricht, endet der Gedankenschutz. Nach Ende der Wirkungsdauer erhält der Held aufgrund der Anstrengung 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Magischer Gedankenschutz*, passender Zauberstil

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Harmoniezauberei

Manche Zauberer verfügen über ein harmonisches Verständnis der Magie, das es ihnen erlaubt, die astralen Fäden deutlich kreativer zu verweben.

**Regel:** Dem Helden ist es möglich, bei der Modifikation *Zauberdauer erhöhen* nicht nur eine Erleichterung von +1, sondern eine von +2 zu bekommen. Allerdings erhöht sich die Zauberdauer dadurch auch um 2 Stufen. Am Ende aller sonstigen Berechnungen erhöhen sich die Kosten des Zauberspruchs um 50 %. Diese Sonderfertigkeit kann nur bei Zaubersprüchen, nicht aber bei Ritualen eingesetzt werden.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

### Kriegszauberer

Kampfzauberer benötigen oftmals eine größere Reichweite, um auch auf dem Schlachtfeld effektiv zu sein.

**Regel:** Zauber mit dem Merkmal *Elementar* oder *Verwandlung*, die Schaden in Form von TP oder SP verursachen, haben automatisch eine um 1 Stufe höhere Reichweite (sofern Modifikationen erlaubt sind). Dafür ist auch die Zauberdauer um 1 Stufe erhöht.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

### Kundiger Sphärologe

Der Zauberer verfügt über eine einzigartige Begabung auf dem Gebiet der Sphärenzauberei.

**Regel:** Zauber des Merkmals *Sphären* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

### Machtvolle Verbotene Pforten

Einige wenige Zauberer sind so sicher darin, die Verbotenen Pforten zu öffnen, um mit ihrer Lebenskraft zu zaubern, dass ihnen fast keine Missgeschicke mehr widerfahren.

**Regel:** Wer die *Verbotenen Pforten* nutzt, dessen Probe auf *Selbstbeherrschung* ist um +1 erleichtert. Es müssen außerdem kein AsP angewendet werden, um die Verbotenen Pforten zu aktivieren.

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit *Verbotene Pforten*, passender Zauberstil

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte

### Magischer Schutzschild

Einige Zauberer, die auf ihren Schutz bedacht sind, können einen kurzlebigen Schutzschild erzeugen. Der Vorteil dieser kleinen Unterstützung ist die Schnelligkeit, mit der er erschaffen werden kann.

**Regel:** Der Zauberer ist in der Lage, mittels einer freien Handlung einen magischen Schild zu errichten, der ihn (und nur ihn) vor TP- oder SP-verursachenden Zaubern schützt. Der Spieler legt dazu eine Probe auf *Magiekunde* (*Zaubersprüche*) ab. Pro QS können 2 AsP in den Schild investiert werden, und je 2 AsP fangen 1 TP/1 SP ab. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten KR an, oder bis die Schildstärke verbraucht ist. Der magische Schild funktioniert ansonsten wie ein GARDIANUM. Überzähliger Schaden trifft den Zauberer. Falls zusätzlich ein GARDIANUM oder ein anderer Schutzzauber auf ihm liegt, wird erst die Stärke des Magischen Schilds abgezogen, der restliche Schaden überträgt sich dann auf den Schutzzauber.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Matrixzauberei

Für weniger spontane Zauberer kann es Vorteile bringen, sich nur auf die starre Grundmatrix eines Zaubers zu konzentrieren.

**Regel:** Wenn ein Zauber nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Zauberer beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

### Selbstkontrolle

Wer sich mit dem menschlichen Geist auskennt, kann sich selbst auch besser wappnen, wenn Zauber den eigenen Geist beeinflussen sollen.

**Regel:** Ist der Zauberer von einem Zauber des Merkmals *Einfluss* betroffen, der Zustandsstufen von *Betäubung*, *Furcht*, *Schmerz* oder *Verwirrung* verursacht, so kann er mit einer Verteidigung eine Probe auf *Willenskraft* ablegen.

Gelingt die Probe, kann er die Wirkung des Zaubers für QS/2 KR unterdrücken. Die Wirkung des Zaubers setzt wieder ein, sobald der Zauberer in der letzten KR Unterdrückung laut Initiativeergebnis an der Reihe ist. Die KR, in der er die Probe auf *Willenskraft* ablegt, zählt dabei als 1. KR der Unterdrückung. Da die Probe auf *Willenskraft* als Verteidigung eingesetzt wird, ist diese



möglicherweise erschwert, und ihr Einsatz erschwert auch weitere Verteidigungen wie üblich (siehe **Regelwerk** Seite 232).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

### Überragender Dämonologe

Diese besonders in den Schattenlanden verbreitete Sonderfertigkeit erlaubt es einem Zauberer, dämonisches Wirken mit spielerischer Leichtigkeit in die Welt zu rufen.

**Regel:** Zauber des Merkmals *Dämonisch* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

### Übertragung der Astralkräfte

Durch diese Sonderfertigkeit ist es einem Zauberer möglich, seine astralen Kräfte auf einen anderen Magiebegabten zu übertragen.

**Regel:** Durch Berührung kann der Zauberer eigene Astralenergie im Verhältnis 3 zu 1 auf ein anderes Lebewesen übertragen, das selbst magisch begabt sein muss. Jeder Astralpunkt erfordert 1 Aktion. Um den Vorgang einzuleiten, ist eine gelungene Probe auf *Willenskraft* notwendig. Maximal kann durch die Übertragung der Höchstwert der Astralenergie des Ziels erreicht werden.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Übertragung der Lebenskraft

Durch diese Sonderfertigkeit ist es einem Zauberer möglich, seine Lebenskräfte auf jemand anderen zu übertragen.

**Regel:** Durch Berührung kann der Zauberer eigene Lebensenergie im Verhältnis 3 zu 1 auf ein anderes Lebewesen übertragen. Jeder Lebenspunkt erfordert 1 Aktion. Um den Vorgang einzuleiten, ist eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung* notwendig. Maximal kann durch die Übertragung der Höchstwert der

Lebensenergie des Ziels erreicht werden. Durch diese SF kann kein im Sterben befindlicher Held gerettet werden (LeP 0 oder weniger).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Unübertroffener Verwandler

Dank dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer Lebewesen mit Leichtigkeit verwandeln.

**Regel:** Zauber des Merkmals *Verwandlung* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

### Unverstellter Blick

Gerade für Zauberer kann es hin und wieder wichtig sein, sich nicht durch Illusionen täuschen zu lassen oder frühzeitig Unsichtbare zu bemerken. Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer darin geschult.

**Regel:** Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann nicht so leicht durch Illusions- oder Unsichtbarkeitsmagie getäuscht werden. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*), um einen Zauber mit dem Merkmal *Illusion* zu durchschauen, sind um +1 erleichtert. Auch gegenüber unsichtbaren Wesen oder Personen mit dem Status *Unsichtbar* ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* um +1 erleichtert.

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

### Vortrefflicher Hellseher

Vortreffliche Hellseher können mit ihrer Zauberkraft in beinahe jeden beliebigen Geist eindringen, und kaum ein Phänomen bleibt ihnen verschlossen.

**Regel:** Zauber des Merkmals *Hellsicht* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzung:** passender Zauberstil

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte



# TRADITIONSARTEFAKTE



## Der Magierstab

### Astraltransfer

**Wirkung:** Der Zauberer kann einen anderen Zauber-kundigen mit dem Stab berühren und ihm pro 5 KR 1 AsP übertragen. Die Übertragung erfolgt aus dem eigenen Vorrat des Zauberers 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

### Energiestrahler

**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 Energiestrahler 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 Energiestrahler sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Der Energiestrahler hat eine Reichweite von 8 Schritt.

**Voraussetzungen:** keine

**Volumen:** 5 Punkte

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Merkmal:** Verwandlung

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### 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

•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.





### 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

### 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

### Tierwandlung

**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 Verwandlungsgraden und Pfaden, meist, aber nicht ausschließlich, beginnend mit einer kleinen Tierverwandlung. Die Voraussetzung für die nächstgrößere Verwandlung ist jeweils die vorhergehende 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

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

### 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. Die FW in *Kraftakt* stellen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Die nachfolgende Tabelle enthält Vergleichswerte zwischen kleinen und großen Wesen.

### Körperkraft kleiner Wesen/ Menschliche Körperkraft

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

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



**Chamäleon (mittlere Tierverwandlung, Echsenpfad)**

FF 13 GE 14 KO 5 KK 8 (k) (siehe Seite unten)

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 Tierverwandlung, Echsenpfad)**

FF 8 GE 9 KO 12 KK 10 (k) (siehe Seite unten)

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

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Giftsucken

Sonderregeln:

\*) *Speikobragift*: Das Gift der Speikobra ist nicht besonders schmerzhaft, aber es kann Fleisch zersetzen. Es wirkt auch mehrmalig, sodass sich die Dauer jedes Mal um 2W6 bzw. 1W6 verlängert.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR

**Eichhörnchen (kleine Tierverwandlung, Nagerpfad)**

FF 13 GE 13 KO 5 KK 9 (k) (siehe Seite unten)

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**Biber (mittlere Tierverwandlung, Nagerpfad)**

FF 11 GE 10 KO 8 KK 11 (k) (siehe Seite unten)

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

**Taube (mittlere Tierverwandlung, Vogelpfad)**

FF 1 GE 12 KO 5 KK 8 (k) (siehe Seite unten)

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)**Rabe (große Tierverwandlung, Vogelpfad)**

FF 12 GE 10 KO 6 KK 9 (k) (siehe Seite unten)

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)*



## Das Bannschwert

Neben dem Magierstab verfügen die Gildenmagier über ein weiteres Traditionsartefakt, das 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 überlanger Dolch, der nur selten länger als ein Kurzschwert ist. Größere Versionen des Bannschwerts sind für einen Magier deutlich kostenintensiver zu binden. Das Bannschwert wird vor allem von Kampf- und Antimagiern gerne benutzt, denn es ist speziell für den Gebrauch gegen beschwörbare Wesenheiten wie beispielsweise 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 manchmal auch Mondsilber, magische Metalle, Meteoriten 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, weswegen hierzu keine Probe nötig ist. Regelseitig gelten Bannschwertzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Bannschwertzaubern erfordert daher keine Fertigkeitstests. Manche Bannschwertzauber bauen auf anderen auf. So kann das *Bannschwert des Magus* nur auf ein Schwert gewirkt werden, in dem das *Bannschwert des Adepten* schon verankert 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. Ausnahmen sind jeweils bei den einzelnen Bannschwertzaubern aufgeführt. 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 immer willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine 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, können die Bannschwertzauber nicht in das Schwert gebunden werden. Bannschwerter besitzen standardmäßig ein Volumen von 12 Punkten.



### Die Bannschwertzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der 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 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:** 6 Punkte

**AsP-Kosten:** keine

**Merkmal:** Objekt

**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

• 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.

## 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, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

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* jeweils nur ein Kugelzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra als Ausnahme erwähnt.

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 immer willentlich durch den Gildenmagier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

### Größe und Fassungsvermögen

Die Magierkugel kann nur eine bestimmte Menge an Kugelzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. In eine Magierkugel passen 15 Volumenpunkte.

### Die Kugelzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der 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 • ○ .....

### Geschossschutz

**Wirkung:** Ein Energiefeld mit einem Radius von 4 Schritten 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

### 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

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





# ANHANG

Auf den nachfolgenden Seiten findest du einige weitere Wesen aus dem Bereich Geister und Untote, die sich mit

den vorgestellten Zaubern erschaffen oder verbannen lassen.

## Gefesselte Seele

**Größe:** je nach Verstorbenem

**Gewicht:** kein Gewicht

**MU** je nach Verstorbenem **KL** je nach Verstorbenem

**IN** je nach Verstorbenem **CH** je nach Verstorbenem

**FF** je nach Verstorbenem **GE** je nach Verstorbenem

**KO** je nach Verstorbenem **KK** je nach Verstorbenem

**LeP** 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** je nach Verstorbenem

**AW** 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10

**Waffenlos:** **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 **SP** **RW** lang

**RS/BE:** 0/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** je nach Verstorbenem

**Talente:** je nach Verstorbenem

**Zauber:** Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)

**Anzahl:** 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Geist, humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** 0

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.

**Flucht:** individuell

**Schmerz +1 bei:** kein Effekt

**Magiekunde (Magische Wesen):**

☛ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

☛ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

☛ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

**Sonderregeln:**

**Geister-Regeln:** Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 46).





### Nachtalp

**Größe:** 1,81 Schritt

**Gewicht:** kein Gewicht

**MU 14 KL 12 IN 13 CH 12**

**FF 11 GE 15 KO 14 KK 15**

**LeP variabel\* AsP 32 KaP INI 15+1W6**

**AW 10 SK 4 ZK GS 10**

**Waffenlos:** AT 15 TP 1W6 SP\* RW kurz bis lang

**RS/BE:** 2/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Kampfrelexe I, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I

**Talente:** Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Kriegskunst 9, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Überreden 7, Verbergen 5, Willenskraft 7

**Zauber:** Horrrophobus 14

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Geist, humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** -3

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Nachtalpe jagen ihrem Opfer gerne mittels Horrrophobus *Furcht* ein und greifen es dann an, um Lebenskraft zu stehlen.

**Flucht:** individuell

**Schmerz +1 bei:** kein Effekt

### Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Nachtalpe sind Geister, häufig die von verstorbenen Verbrechern.

☛ **QS 2:** Ein Nachtalp stiehlt die Lebenskraft seiner Opfer, indem er ihnen Alpträume bringt.

☛ **QS 3+:** Ein Nachtalp kann, wenn er genug Lebenskraft gestohlen hat, wieder eine physische Gestalt annehmen.

### Sonderregeln:

\*) **Lebensraub:** Ein Nachtalp kann die Hälfte der Lebenspunkte, die er einem Kulturschaffenden an SP zufügt, zu seinem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen. Auf diese Weise können seine LeP auch seine maximalen LeP übersteigen. Sollte er 500 LeP besitzen, nimmt der Nachtalp wieder fleischliche Gestalt an und gilt fortan nicht mehr als Geist, sondern wieder als Kulturschaffender. Seine Werte entsprechen dann seinem gesunden Körper vor dem Tod.

**Alptraum:** Ein Nachtalp kann in die Träume eines Opfers eindringen und ihm durch diese Lebensraub-Variante 1W6 SP zufügen. Der Träumer muss sich dazu in der Reichweite des Wirkungsbereiches des Nachtalps befinden (üblicherweise 1 Meile vom Todesort des Nachtalps entfernt). Der Nachtalp kann damit in die Träume von bis zu 13 Personen gleichzeitig eindringen und ihnen Lebenskraft rauben.

**Geister-Regeln:** Für Nachtalpen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe unten).

## Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht.

Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- ☛ Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.

- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- ☛ Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- ☛ Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.



### Mumie

**Größe:** 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

**Gewicht:** 20 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

**MU 22 KL 11 IN 12 CH 12**

**FF 8 GE 10 KO 15 KK 20**

**LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6**

**AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6**

**Waffenlos:** AT 10 PA 5 TP 1W6+6(+Krankheit)\* RW kurz

**Langschwert:** AT 12 PA 6 TP 1W6+10 RW mittel

**RS/BE:** 2/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Angst vor ... (Feuer, Geiern), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

**Talente:** Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

**Anzahl:** 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Untoter (Hirnloser), humanoid

**Erschaffungsschwierigkeit:** –4

**Beute:** eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten), Waffen

**Kampfverhalten:** Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen in Grabmälern eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an.

Sobald sie ein Opfer bemerken, versuchen sie teilweise, ihr Opfer zu umgehen und von hinten anzugreifen, oder lauern in der Dunkelheit.

**Flucht:** Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

**Schmerz +1 bei:** kein Effekt

**Magiekunde (Magische Wesen):**

☞ **QS 1:** Mumien sind besonders starke Untote.

☞ **QS 2:** Mumien sind empfindlich gegenüber Feuer. Und sie übertragen Krankheiten wie Wundfieber. Sie mögen zudem kein Licht.

☞ **QS 3+:** Mumien halten Abstand von Geiern.

**Sonderregeln:**

\*) **Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

**Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden:** Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

**Extrem Lichtempfindlich:** Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

**Mumienart:** Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmumie. Andere Mumienarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

**Untoten-Regeln:** Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite unten).



## Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemanden dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☞ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☞ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- ☞ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☞ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- ☞ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☞ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.



## **Zombie**

**Größe:** 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

**Gewicht:** 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

**MU** 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

**FF** 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

**LeP** 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

**VW** 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

**Waffenlos:** **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)\* **RW** kurz

**Biss:** **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)\* **RW** kurz

**RS/BE:** 0/0 oder je nach Rüstung

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

**Anzahl:** 1 oder 2W6+6 (kleine Zombiehorde) oder 3W6+10 (große Zombiehorde)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Untoter (Hirnloser), humanoid

**Erschaffungsschwierigkeit:** +1 **Beute:** eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat der Zombie Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

**Kampfverhalten:** Zombies gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, wollen Zombies ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige folgen. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

**Flucht:** Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

**Schmerz +1 bei:** kein Effekt

**Magiekunde (Magische Wesen):**

☛ **QS 1:** Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Zombies folgen ebenso wörtlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen.

Den Kopf vom Rumpf zu trennen hat keinen nennenswerten Effekt.

☛ **QS 3+:** Zombies können nicht klettern und nicht schwimmen (aber unter Wasser laufen). Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von einigen Sekunden.

**Sonderregeln:**

\*) **Krankheitsüberträger:** Zombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129).

**Extrem Lichtempfindlich:** Ist der Zombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

**Meute:** Zombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

**Zombieart:** Die oben genannten Werte gelten für einen durchschnittlichen Menschenzombie. Andere Zombiearten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

**Untoten-Regeln:** Für Zombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 47).





## Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten

| Erweiterte Zauberstilsonderfertigkeiten | Voraussetzungen                                                    | AP-Wert |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------|
| Anatomische Magie                       | passender Zauberstil                                               | 10 AP   |
| Artefaktanalytiker                      | passender Zauberstil                                               | 15 AP   |
| Aufladung                               | passender Zauberstil                                               | 10 AP   |
| Begnadeter Objektzauberer               | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |
| Bewandelter Heilzauberer                | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |
| Destruktor                              | passender Zauberstil                                               | 15 AP   |
| Eiserne Konzentrationsstärke            | passender Zauberstil, Sonderfertigkeit <i>Konzentrationsstärke</i> | 8 AP    |
| Elementarmeisterin                      | passender Zauberstil                                               | 12 AP   |
| Elfenfreund                             | passender Zauberstil                                               | 15 AP   |
| Erweiterter Gedankenschutz              | passender Zauberstil, Sonderfertigkeit <i>Gedankenschutz</i>       | 12 AP   |
| Harmoniezauberei                        | passender Zauberstil                                               | 20 AP   |
| Kriegszauberer                          | passender Zauberstil                                               | 20 AP   |
| Kundiger Sphärologe                     | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |
| Machtvolle Verbotene Pforten            | passender Zauberstil, Sonderfertigkeit <i>Verbotene Pforten</i>    | 8 AP    |
| Magischer Schutzschild                  | passender Zauberstil                                               | 12 AP   |
| Matrixzauberei                          | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |
| Selbstkontrolle                         | passender Zauberstil                                               | 20 AP   |
| Überragender Dämonologe                 | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |
| Übertragung der Astralkräfte            | passender Zauberstil                                               | 15 AP   |
| Übertragung der Lebenskraft             | passender Zauberstil                                               | 15 AP   |
| Unübertroffener Verwandler              | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |
| Unverstellter Blick                     | passender Zauberstil                                               | 10 AP   |
| Vortrefflicher Hellseher                | passender Zauberstil                                               | 25 AP   |







## Glaube, Macht und Heldenmut Rohals Erben

Ob tulamidischer Dämonenjäger oder garetische Hofzauberin, ob weltfremder Magietheoretiker aus Punin oder halbelbische Wildnismagierin aus Gerasim – die Welt der Gildenmagie hat schon immer einen ganz besonderen Schlag von Helden hervorgebracht.

Mit Glaube, Macht und Heldenmut ausgestattet können deine Helden ganz Dere beweisen, was in einem neugierigeren Gildenmagier steckt!

In dieser Fokusregelergänzung werden dir Zauber-, sowie passende Erweiterte Sonderfertigkeiten für die Professionspakete aus der DSA5-Spielhilfe **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** vorgestellt.

Zur Nutzung dieser Ergänzungsregeln benötigst du das **DSA5-Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie**.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

**US25135PDF**