

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHE
MAGIE II



Aventurische Magie II



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesign

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel, Markus Plötz, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autoren

Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Lektorat

Jeanette Marsteller

Korrektorat

Jeanette Marsteller Thorsten Most, Josch K. Zahradník

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brand, Tim Brothage, Djamila Knopf, Christina Kraus, Lorena Lammer, Annika Maar, Ben Maier, Nathaniel Park, Luisa Preissler, Diana Rahfoth, Tia Rambaran, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Andreas Widmann, Alexander Mai, Ariane Willumeit, Bernd Teichert, Bob Rooney, Daniel Simon Richter, Eevie Demirtel, Gina Flora, Greg Weisman, Iris Schaffrina, Jens Ullrich, Jessica Müller, Jonathan Werle, Lukas Keese, Matthis Hundrieser, Michael Heinz, Niko Hoch, Nikos Petridis, Philipp Neitzel, Rui Alexandre Costa Fraga, Thomas Craig und Zoe Adamietz.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Unterrichtspläne	46
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	7	Abstrakte Lehrpläne	46
1. Regeln	7	Leitlinie	46
2. Crunch	7	Standardzauberpaket für Gildenmagier	47
3. Fluff	7	Wahlpakete für Gildenmagier	47
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Fluchmagie	50
Grundregeln	7	Gegenstände verfluchen	50
Fokusregeln Stufe I	7	Sofortiger Fluch	51
Fokusregeln Stufe II	7	Gemeinsamer Fluch	51
Permanente Flüche		Kraftlinien	51
Kapitel 1: Traditionen	9	Elfenprägungen	52
Übersicht zu den Traditionen	10	Schwesternschaftsprägungen	53
Zauber, magische Handlungen und magische		Schelmenprägungen	55
Anwendungen	10	Traum-Regeln	56
Traditionsartefakte	10	Zaubervorlieben der Hexen	57
Mindere Traditionenartefakte	11	Fahrende Schwestern (Affenhexen)	57
Die Elfen	11	Schönen der Nacht (Katzenhexen)	58
Die Gildenmagier	11	Schwarze Witwen (Spinnenhexen)	58
Die Hexen	11	Schwestern des Wissens (Schlangenhexen)	58
Die Schelme	11	Seherinnen von Heute und Morgen (Rabenhexen)	58
Die Zauberalchimisten	11	Töchter der Erde (Krötenhexen)	58
Die Tradition der Elfen	12	Verschwiegene Schwestern (Eulenhexen)	58
Elfische Zauberlieder	13	Kapitel 2: Erweiterte Magieregeln	69
Die gildenmagische Magierkugel	15	Allgemeine magische Sonderfertigkeiten	70
Die Kugelzauber im Detail	15	Zauberstilsonderfertigkeiten (Elfen)	73
Die Tradition der Gildenmagier	15	Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)	73
Die Tradition der Hexen	19	Zauberstilsonderfertigkeiten (Hexen)	77
Vertrautentricks	20	Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	80
Flüche	22	Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht	85
Der Hexenkessel	26	Kapitel 3: Magische Sonderfertigkeiten	69
Die Kesselzauber im Detail	26	Zauberstilsonderfertigkeiten (Elfen)	73
Schelmenstreiche	30	Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)	73
Die Tradition der Schelme	30	Zauberstilsonderfertigkeiten (Hexen)	77
Die Narrenkappe	35	Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	80
Die Kappenzauber im Detail	35	Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht	85
Das Schelmenspielzeug	37	Kapitel 4: Zauber	91
Die Spielzeugzauber im Detail	37	Übersicht zu den Zaubern	92
Das Talent der Zauberalchimisten	40	Zaubertricks	92
Die Tradition der Zauberalchimisten	40	Zaubersprüche & Rituale	92
Die Alchimistenschale	41	Zaubererweiterungen	93
Die Schalenzauber im Detail	41	Zaubertricks	93
Kapitel 2: Erweiterte Magieregeln	44	Zauber	97
Übersicht zu den erweiterten Magieregeln	45	Rituale	126
Unterricht	45	Zauber in der Übersicht	140
Fluchmagie	45	Zaubersprüche nach Tradition	162
Herbeirufung	45	Rituale nach Tradition	163
Prägungen	45	Zauber nach Merkmal	164
Kraftlinien	45		
Traum-Regeln	45		
Zaubervorlieben	45		
Unterricht	45		

Kapitel 5: Professionen	167	Anhang	219
Übersicht zu den Professionen	168	Angstgift	220
Werte und Professionspaket	168	Berserkerelixier	220
Gildenlose Magierin nach Kiranya von Kutaki	169	Hylailer Feuer	220
Gildenloser Magier des Kreises der Einfühlung	170	Schwadenbeutel	221
Gildenlose Magierin nach Rafim Bey	171	Stinktöpfchen	221
Gildenloser Magier nach Sevastana Gevendar	172	Zielwasser	221
Graumagier des Kampfseminars		Körperkraft schwacher Wesen	222
zu Andergast	173	Neue Status	222
Graumagierin der Akademie der Geistreisen zu Belhanka	174	Übler Geruch	222
Graumagierin der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana	175	Versteinert	222
Graumagier der Halle des Quecksilbers zu Festum	176	Schwarm-Regeln	223
Graumagierin der Akademie		Allgemeines zu Schwärmen	223
der Erscheinungen zu Grangor	177	Die Grundgröße eines Schwärms	223
Graumagier des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva	178	Schwarm-Arten	223
Schwarzmagier der Halle der Macht zu Lowangen	179	Neue Vertrautentiere	224
Weißenmagierin der Akademie der Herrschaft zu Elenvina	180	Neue Kreaturen	225
Weißenmagierin der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth	181	Wesensregeln	226
Weißenmagier der Schule des magischen Wissens zu Methumis	182	Vom Wesen der Geister	226
Weißenmagier der Halle des Lebens zu Norburg	183	Vom Wesen der Feen	226
Weißenmagierin der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria	184	Neue Kulturen	227
Affenhexe	185	Koboldweltler	227
Eulenhexer	186	Steppenelfen	227
Katzenhexe	187	Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten und passende Zauberstile	229
Krötenhexe	188	Checkliste für Optionalregeln	231
Rabenhexe	189	Stabzauber in der Übersicht	232
Schlangenhexe	190	Alternative Fluggeräte für Hexen	233
Spinnenhexe	191	Ausrüstung	234
Bewahrerin	192	Gegenstände	234
Former	193	Waffen	234
Kämpferin	194	Rüstung	234
Legendensänger	195	Index	235
Wildnisläuferin	196		
Zauberweber	197		
Schelmin	198		
Zauberalkimistin	199		
Kapitel 6: Archetypen	201		
Der Zauberalkimist aus Mengbilla	202		
Die Eulenhexe aus Riva	204		
Der Garether Weißenmagier	206		
Die waldelfische Kämpferin	208		
Der Schelm aus Nirgendwo	210		
Die Lowanger Schwarzmagierin	212		
Der Scholar des Rafim Bey	214		
Die Schlangenhexe aus Elburum	216		
Der Zauberdieb	218		
Neue Vorteile	219		
Neue Nachteile	219		
Neue Alchimika	219		
Alchimistensäure	219		



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler!

In euren Händen haltet ihr den zweiten Erweiterungsband für die aventurische Magie. Den Schwerpunkt dieses Bandes bilden dieses Mal die hexische und elfische Magie sowie die Schelme und Zauberchimisten. Aber wie schon im ersten Teil erwähnt, haben wir auch in **Aventurische Magie II** einen Teil der Gildenmagier untergebracht – mitsamt neuem Traditionartefakt.

Dieser Band setzt einige der Informationen aus **Aventurische Magie** voraus. Warum? Wir wollten euch viele neue Elemente und Ergänzungen präsentieren und nicht durch die Wiederholung von Zaubern vierzig bis sechzig Seiten mit bereits bekanntem Material füllen.

Im ersten Kapitel stellen wir euch die Traditionen der Hexen, Elfen, Schelme und Zauberchimisten mitsamt ihrer magischen Handlungen und Traditionartefakten im Detail vor. Daneben findet ihr die Gildenmagier, denn das zweite Drittel der Gildenmagie haben wir natürlich nicht vergessen. Auch für die Magier bekommt ihr ein neues Traditionartefakt vorgestellt, die gildenmagische Magierkugel.

Im zweiten Kapitel wenden wir uns dann einigen neuen Fokusregeln zu. Ihr bekommt Einblicke in die Kraftlinienmagie und Regeln zu Traumwelten, aber auch ergänzende Beschwörungsregeln für Geister und Feen.

Anschließend stellen wir euch jede Menge neuer Sonderfertigkeiten vor. Die Elfen und Hexen bekommen eigene Zauberstile, ebenso wie die beschriebenen Magierprofessionen dieses Bandes einzigartige Fähigkeiten erhalten. Ergänzt wird das Kapitel um allgemeine magische

Sonderfertigkeiten und neue, passende erweiterte Zauber-sonderfertigkeiten für die vorgestellten Stile.

Darauf folgt das Herzstück des Bandes: neue Zauber. Über einhundert neue Zaubersprüche und Rituale sind enthalten, mitsamt Zaubererweiterungen. Kern dieser Formeln bilden die Zauber der Hexen und Elfen, doch daneben findet ihr auch neue Zauber, um die enthaltenen Magierprofessionen zu vervollständigen.

Das nächste Kapitel umfasst alle Professionen des Bandes mit kurzer Vorstellung und einem Wertepaket. Hier findet ihr hexische Professionsvarianten, den Zauberchimisten und verschiedene elfische Professionen. Mit diesen Wertepaketen ist es einfach möglich, alle in diesem Band erwähnten Professionen auszuarbeiten und zu spielen.

Falls jemand aber schon mit einem vorgefertigten Helden in Abenteuer ziehen will, ist er im letzten regulären Kapitel richtig, wo wir acht neue Archetypen vorstellen. Diese Archetypen sind wieder durch eine kleine, gemeinsame Geschichte miteinander verbunden und wurden nach den Regeln dieses Bandes erstellt.

Zum Schluss könnt ihr im Anhang noch neue Vor- und Nachteile finden und u. a. neue Kulturen wie die der Steppe-elfen und die für Schelme gedachten Koboldweltler. Viel Spaß beim Stöbern in diesem Buch und beim Spielen!

Alex Spohr

An einem unangenehm warmen Tag im Mai 2017,
Frankfurt am Main



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

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

1. Regeln

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

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische

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

3. Fluff

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

Komplexitätsgrade der Regeln

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

Grundregeln

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

Fokusregeln Stufe I

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

bietet aber einen höheren Detailgrad.

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

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailaspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

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



entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsbund erforderlich ist.

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

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



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

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

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AK0156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

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

Fokus-Fähigkeiten erwerben Optionaler Regel

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

KAPITEL 1: TRADITIONEN

»Um ehrlich zu sein, mir graut es vor dem Gedanken, die Akademie jemals wieder zu verlassen. Ich bin eine stolze und – ja, ich gebe es zu – verwöhlte Gildenmagierin, die sich einbildet, eine exzellente Ausbildung an der Halle der Macht zu Lowangen erhalten zu haben. Mein erstes Abenteuer führte mich mit Menschen zusammen, die ich zwar auf gewisse Weise schätzen gelernt habe, aber ihre Art zu Zaubern und ihre Weltsicht stehen meiner diametral entgegen.

Mit der kratzbürstigen Jella kann ich mich vielleicht noch anfreunden. Auch sie hatte es nicht leicht im Leben und wurde gewiss genau so oft wie ich krumm angeschaut. Hexen und Schwarzmagierinnen sind beim einfachen Volk eben nicht gut gelitten. Ihre Fluchmagie ist durchaus beeindruckend. Ich weiß immer noch nicht, wie ich dies kopieren kann. Ich befürchte, dass es keine gewöhnliche Zauberei ist, sondern tief in der hexischen Tradition verwurzelt. Auch Spektabilität Puschinske ist es bislang nicht gelungen, die Flüche zu überführen.

Allerdings ist so eine Hexe als Begleiterin anstrengend. Zu emotional. Zu viele Katzenhaare, die ihren Weg in die Rucksäcke und Lederranzen ihrer Gefährten finden.

Das weitaus größere Problem sehe ich jedoch in Alrik. Ich glaube nicht mal, dass er wirklich Alrik heißt. Der Schelm ist an sich ein guter Kerl, aber er sieht die Welt einfach nicht mit der notwendigen Ernsthaftigkeit. Bemerkenswert ist jedoch seine Fähigkeit, selbst bei willensstarken Menschen seine Beherrschungsmagie anzuwenden. Ich muss gestehen, sogar bei mir hat es funktioniert. Anders jedoch, als ich zuvor gehört hatte, war der Schelm keineswegs ein Störenfried in den eigenen Reihen. Alrik hat sich sehr um das geistliche Wohl von uns allen gekümmert und in den Städten auch manche Information erhalten, die uns anderen verschlossen geblieben wäre.

Ach, so schlecht waren die beiden eigentlich gar nicht. Vielleicht nehme ich ihr Angebot an und werde sie bei ihrer Reise nach Gareth begleiten. Ich wollte schon immer die Kaiserstadt sehen.«

—Daria aus Lowangen, Adepta minor der Halle der Macht, im Gespräch mit einer Freundin, 1039 BF

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

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



Übersicht zu den Traditionen

Auf den nachfolgenden Seiten bekommst du tiefere Einblicke in die in diesem Band aufgeführten Traditionen. Wir stellen dir die Hexen in all ihren Ausprägungen vor, die Elfen, ein Volk, das komplett aus magisch Begabten besteht, die Zauberalkimisten und die Schelme, die durch Alchemie beziehungsweise Streiche Magie wirken, sowie eine Ergänzung zur Tradition der Gildenmagier mitsamt ihrem neuen Traditionartefakt, der gildenmagischen Magierkugel.

Nach der jeweiligen Beschreibung der Tradition und ihrer Ausprägung erfährst du zunächst, wie die Sonderfertigkeit der Tradition funktioniert, die alle wichtigen Informationen, die Leiteigenschaft, die Voraussetzungen und den AP-Wert beinhaltet. Anschließend stellen wir dir die magischen Handlungen und Traditionartefakte vor, sofern die jeweilige Tradition über solche verfügt. Die Zauber findest du im Kapitel **Zauber** ab Seite **93** beschrieben.

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

Zauber, magische Handlungen und magische Anwendungen

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

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

Magische Handlungen hingegen sind exklusiv einer Tradition zugeordnet und funktionieren ansonsten wie Fertigkeiten. Viele Traditionen verfügen über magische Handlungen. Für einige sind sie sogar die einzige Möglichkeit, Magie zu wirken, da ihre Anwender über keine Zauber verfügen. Anders als Zauber können magische Handlungen nicht modifiziert werden (siehe **Regelwerk** Seite **255**). Sie besitzen nicht die üblichen Kategorien AsP-Kosten, Reichweite, Zauberdauer usw., die bei Zaubern zur Anwendung kommen, sondern verfügen über eigene Kategorien. Auch magische Handlungen können durch den Bann des Eisens betroffen sein (siehe **Regelwerk** Seite **256**), und sie können nur von Helden erlernt werden, welche

die zugehörige Tradition erlernt haben. Ein Gildenmagier kann z. B. nur dann Hexenflüche (magische Handlungen der Tradition Hexen) erlernen, wenn er zusätzlich über die Tradition Hexen verfügt.

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

Magische Handlungen in der Übersicht

Magische Handlung	Tradition
Elfenlieder	Elfen
Hexenflüche	Hexen
Schelmenstreiche	Schelme
Zaubermeodien	Zauberbarden
Zaubertänze	Zaubertänzer

Traditionartefakte

Ähnlich exklusiv wie magische Handlungen sind die Traditionartefakte. Dabei handelt es sich um Zaubergegenstände, die nur ein Angehöriger einer Tradition herstellen kann, welche die Erschaffung eines solchen Gegenstands erlaubt. Darunter fallen beispielsweise die Magierstäbe der Gildenmagier, der Hexenkessel der Hexen oder die Narrenkappe der Schelme.

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

Durch das Bindungsritual sind Traditionartefakte unzerbrechlich. Zudem fließt in ihnen dauerhaft Magie, sodass sie als magische Waffen oder Gegenstände zählen.



Üblicherweise verfügen Traditionartefakte über 15 Volumenpunkte. Sekundäre Traditionartefakte, die neben dem Hauptartefakt existieren, weisen nur ein Volumen von 12 Punkten auf. Bei ihnen handelt es sich um Traditionartefakte, die nicht ganz den Stellenwert des Haupttraditionartefaktes einer Tradition besitzen. Ausnahme sind die Magierstäbe mit 18 Punkten, da die Gildenmagier durch Forschungen das Volumen dauerhaft vergrößert haben. Das Bannschwert der Magier, eigentlich auch ein sekundäres Traditionartefakt, weist auch mehr Volumen aus üblich auf (15 Punkte), wohingegen die Magierkugel nur das Volumen eines normalen sekundären Traditionartefaktes 8(2 Punkte) besitzt.

Traditionartefakte in der Übersicht

Artefakt	Tradition
Alchimistenschale	Zauberalkimisten
Bannschwert	Gildenmagier
Gildenmagische Zauberkugel	Gildenmagier
Hexenkessel	Hexen
Magierstab	Gildenmagier
Narrenkappe	Schelme
Scharlatanische Zauberkugel	Scharlatane
Schelmenspielzeug	Schelme
Zauberinstrument	Zauberbarden
Zauberkleidung	Zaubertänzer

Mindere Traditionartefakte

Einige Traditionen verfügen zudem über Gegenstände, die für ihre Tradition wichtig sind, obwohl sie nicht über ein Bindungsritual an den Zauberer gebunden sind. Beispiele sind der Hexenbesen, der Zauberstecken der Scharlatane oder das Seeleninstrument (Isdira: iama) der Elfen. Diese Gegenstände können magische Effekte herbeiführen, wenn sie durch bestimmte magische Sonderfertigkeiten der Tradition verzaubert wurden, wie z. B. der Hexenbesen durch eine Hexensalbe oder der Zauberstecken durch die Steckenverzäuberung. Diese Verzauberungen sind aber keine Bindung und nicht dauerhaft, sondern zeitlich begrenzt, da keine permanenten AsP in den Gegenstand geflossen sind. Solche minderen Traditionartefakte gelten deshalb weder als magische Waffe, noch sind sie unzerbrechlich.

Mindere Traditionartefakte in der Übersicht

Artefakt	Tradition
Fluggerät	Hexen
Seeleninstrument	Elfen
Zauberstecken	Scharlatane

Die Elfen

Die aventurischen Elfen (siehe Seite 12) sind ein Volk, dessen Angehörige allesamt zauberkundig sind.

Sie verfügen über kein Traditionartefakt, dafür aber über ein minderes, das iama (ihr Instrument). Neben Zaubern (siehe Seite 93) benutzen Elfen als magische Handlungen ihre elfischen Zauberlieder (siehe Seite 13).

Die Gildenmagier

Gildenmagier (siehe Seite 15) sind eine derart große Tradition, dass wir an dieser Stelle nur einen Teil ihrer Zauberschulen behandeln. Die übrigen werden mit der Zeit in weiteren Publikationen folgen. Allen ist jedoch gemein, dass sie über eine große Spruchauswahl verfügen.

Zudem stellen wir dir als weiteres Traditionartefakt die gildenmagische Magierkugel vor (siehe Seite 15). Die Gildenmagier verfügen über keine magischen Handlungen, ihre Kräfte beruhen ausschließlich auf dem Einsatz von Zaubern (siehe Seite 93).



Die Hexen

Eine der geheimnisumwittertsten Traditionen ist die der Hexen (siehe Seite 19).

Neben Zaubern benutzen Hexen auch magische Handlungen in Form von Flüchen (siehe Seite 22) und haben ein Vertrautentier, das ebenfalls einige Tricks auf Lager hat (siehe Seite 20). Als Traditionartefakt nutzen die Hexen den Hexenkessel (siehe Seite 26), daneben zusätzlich das mindere Traditionartefakt in Form ihres Fluggeräts.

Die Schelme

Schelme sind Kinder, die in der Koboldwelt aufgewachsen sind. Ihre Tradition setzt vor allem auf Spaß und Streiche (siehe Seite 30). Deshalb verwenden sie Schelmenstreiche als magische Handlung (siehe Seite 30).

Ihre Traditionartefakte sind die Narrenkappe (siehe Seite 35) und das Schelmenspielzeug (siehe Seite 37).

Die Zauberalkimisten

Die Tradition der Zauberalkimisten ist aus den Magiedilettanten hervorgegangen. Sie beherrschen keine Zauber, dafür aber magische Anwendungen in Bezug auf Alchemie (siehe Seite 40). Als Traditionartefakt können sie die Alchimistenschale an sich binden (siehe Seite 41).

Die Tradition der Elfen

Die Elfen sind allesamt magische Wesen, die von Geburt an über die Fähigkeit verfügen, Zauberei zu wirken. Sie betrachten sich selbst als Angehörige der Lichtwelt, einer besonders mysteriösen Globule, deren Zugang irgendwo in den Salamandersteinen liegen soll. Selbst die meisten Elfen wissen jedoch nicht, wie man dorthin gelangen kann.

Elfen leben in der Regel in einer Sippengemeinschaft, in der jeder die Aufgaben erledigt, für die er am besten geeignet ist.

So gibt es unter den Elfen jene, die sich dem Erschaffen von Gegenständen und der Herstellung von allem Nützlichem verschrieben haben. Jene Elfen nennt man *Erschaffer*.

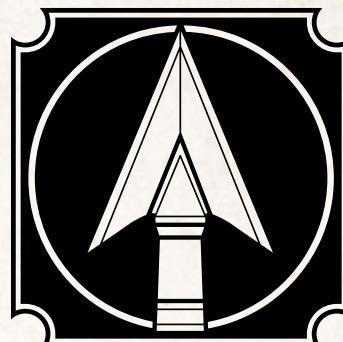
Die Bewahrer hingegen sind die Heiler, Hebammen und Kräutersammler unter den Elfen. Sie kümmern sich um den Fortbestand der Gemeinschaft und haben besonders starke Fähigkeiten in der Heilmagie.

Die Elfen hingegen, die sich dem Schutz der Gemeinschaft verschrieben haben

und als die besten Krieger unter den Elfen gelten, nennt man *Kämpfer*. Sie sind hervorragend in der Kampfzauberei und dem Umgang mit Waffen ausgebildet.

Die *Wildnisläufer* kennen sich in der Natur bestens aus und sind viele Tage lang in den Wäldern, Auen oder Eiswüsten unterwegs. Es gibt kein Tier und keine Pflanze, die sie nicht kennen.

Wer sich unter den Elfen besonders intensiv mit der elfischen Zaubermusik beschäftigt hat, wird *Legendensänger*



genannt. Die Legendensänger sind nicht nur hervorragende Musikanten, sondern auch so etwas wie die Chronisten unter den Elfen.

Schlussendlich gibt es Elfen, die sich auf das Wirken von Zaubern spezialisiert haben und auf die noch der alte Glanz der Hochelfen nachstrahlt: die *Zauberweber*. Kein anderer Elf kennt sich so gut mit dem Wirken von Zaubersprüchen und Ritualen aus.

Man sollte bei den Elfen jedoch nicht davon ausgehen, dass diese Vorlieben gleichzusetzen wären mit menschlichen Berufen. Ein Elf kann grundlegend alles, was diese einzelnen Ausprägungen bedeuten. Doch ein Elf hat eben auch immer eine Vorliebe. So mag eine Bewahrerin im Notfall eine hervorragende Kämpferin sein, oder ein Former gleichzeitig sich bestens in der Natur auskennen – fast so gut wie ein Wildnisläufer.

Ausgebildet werden die Elfen von der gesamten Gemeinschaft und nicht von nur einem Elf. Eine gute Näherin wird den Elfenkindern das Nähen beibringen, ein erfahrener Jäger ihnen das Schießen mit dem Bogen.

Das Wirken von Zaubern erlernen die Elfen ebenfalls von älteren Sippenmitgliedern, aber oft entdeckt ein Jungelf ganz von alleine, wie er bestimmte Zauber wirkt. Gerade einfache Zaubertricks und Zaubersprüche wie der FILM FLAM werden von Elfenkindern meist selbst entdeckt und angewandt.

Ausbildungsphasen der Elfen

Die Ausbildung eines Elfen wird von der gesamten Sippe übernommen. Manchmal gibt es zwar einen bevorzugten Lehrer, aber im Grunde wird ein junger Elf von demjenigen unterrichtet, der sich dazu berufen fühlt.

- Elfen beginnen ihre Ausbildung oft sehr jung, obwohl diese deutlich länger dauert als bei Menschen. Einzelne Ausbildungsphasen können in ihrer Dauer stark variieren.
- Die Ausbildung dauert zwischen 6 und 12 Jahren.
- Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel zwischen 2 und 4 Jahren.
- Elfen benutzen keine Titel.

Die Tradition (Elfen) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der elfischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Die Wirkungsdauer aller Zauber der Verbreitung Elfen ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.
- Elfen können elfische Zauberlieder erlernen und nutzen (da sie automatisch den Zweistimmigen Gesang beherrschen).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 125 AP

Elfische Zauberlieder

Ergänzend zu den Elfischen Zauberliedern im **Regelwerk** auf Seite 285 findest du hier noch eine Reihe weiterer Lieder. Regeltechnisch funktionieren sie nach dem gleichen Schema wie im **Regelwerk**.

Lied der Abwehr dämonischer Mächte

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: In einem Radius von 50 Schritt um den Elfen herum ist das Wirken von Zaubern oder magischen Handlungen mit dem Merkmal Dämonisch um QS erschwert. Die Wirkung dauert auch 10 Minuten nach dem Ende des Liedes noch an.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmale: Antimagie

Steigerungsfaktor: B

Lied der Erholung

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Der Elf kann durch das Lied QS ausgewählten Zuhörern innerhalb einer Reichweite von 20 Schritt 1 Stufe *Betäubung* nehmen.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 3 AsP pro Zuhörer

Merkmale: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Lied der Klarheit

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Der Elf kann durch das Lied QS ausgewählten Zuhörern innerhalb einer Reichweite von 20 Schritt 1 Stufe *Verwirrung* nehmen.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 3 AsP pro Zuhörer

Merkmale: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Lied der Lieder

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Nachdem der Elf 20 Minuten lang musiziert oder gesungen hat, sind alle Zuhörer mit einer Seelenkraft von 2 oder weniger im Bann des Liedes, welche sich in einem Radius von maximal 20 Schritt um den Elfen herum aufhalten. Die Zuhörer glauben, das Lied dauere noch QS Stunden an, auch wenn der Elf gar nicht mehr da ist. Während des Banns erhalten sie den Status *Bewegungsunfähig*. Sollte ein gebannter Zuhörer 1 SP oder mehr Schaden erleiden, fällt der Bann von ihm ab.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmale: Einfluss

Steigerungsfaktor: D

Lied der Reinheit

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Elfen herum entsteht eine Zone von QS x 2 Schritt, die während der Wirkungsdauer Dämonen 1W6 SP pro KR zufügt. Dämonische Essenzen, etwa jene, die durch INVOCATIO MINOR gerufen wurden, werden augenblicklich in die Niederhöllen verbannt. Verseuchter und toter Boden, gleich durch welchem Umstand (Dämonen, Naturkatastrophe), wird nach dem Ende des Lieds in der Zone wieder fruchtbar.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 8 AsP pro 5 KR

Merkmale: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Lied der Tierwahrnehmung

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: In einem Radius von QS Meilen kann der Elf die Sinne von Tieren der Größenkategorie winzig nutzen, um die Gegend wahrzunehmen. Er kann dadurch z. B. sich nähernde Feinde wahrnehmen oder den Ort, an dem sich die Tiere befinden, einsehen. Im Zweifelsfall muss der Elf eine Probe auf *Sinnesschärfe* ablegen.

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 4 AsP pro Minute

Merkmale: Hellsicht

Steigerungsfaktor: C

Lied des Heilschlafs

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: QS Zuhörer in einem Radius von 20 Schritt erhalten bei ihrer nächsten Regenerationsphase +1 LeP und +1 AsP (letzteres nur, wenn sie Zauberer sind).

Talent: Singen

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmale: Heilung

Steigerungsfaktor: B



Lied des Trostes

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Der Elf kann durch das Lied QS ausgewählten Zuhörern innerhalb einer Reichweite von 20 Schritt 1 Stufe Furcht nehmen.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 3 AsP pro Zuhörer

Merkmale: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Lösung dieser Frage dient, erhält der Elf bei Teilproben auf KL eine Erleichterung von QS/2.

Talent: Musizieren oder Singen

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmale: Hellsicht

Steigerungsfaktor: A

Lied des Windgeflüsters

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Der Elf kann sich vom Wind Bilder, Töne und Stimmungen schicken lassen. Sie ergeben kein klares, zusammenhängendes Bild, aber unter den Eindrücken können sich Informationen befinden, die dem Elf bei einer persönlichen Frage weiterhelfen können. Bei der nächsten Probe auf ein Wissenstalent, das der

Lied des Zauberschutzes

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Der Elf verfügt über einen magischen Schutz, der regeltechnisch wie ein GARDIANUM wirkt. Der Schild ist allerdings nur auf seinen Körper beschränkt und hat eine Schildstärke von QS x 2. Der Schild hält, bis die Schildstärke auf 0 oder darunter gesunken ist, oder 30 Minuten vergangen sind (je nachdem, was zuerst eintritt).

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmale: Antimagie

Steigerungsfaktor: B

Elfische Zauberlieder

Lied	Probe	Talent	AsP-Kosten	Merkmale	Steigerungsfaktor
Erinnerungsmelodie*	KL/IN/IN	Musizieren	1 AsP pro 5 Minuten	Einfluss	A
Freundschaftslied*	IN/CH/CH	Musizieren	4 AsP pro Stunde, 1 permanenter AsP bei der letzten Strophe	Einfluss	A
Friedenslied*	MU/IN/CH	Musizieren	2 AsP pro 5 Minuten	Einfluss	A
Lied der Abwehr dämonischer Mächte	IN/CH/CH	Musizieren oder Singen	6 AsP	Antimagie	B
Lied der Erholung	IN/CH/CH	Musizieren oder Singen	3 AsP pro Zuhörer	Heilung	B
Lied der Klarheit	IN/CH/CH	Musizieren oder Singen	3 AsP pro Zuhörer	Heilung	B
Lied der Lieder	MU/IN/CH	Musizieren oder Singen	12 AsP	Einfluss	D
Lied der Reinheit	MU/IN/CH	Musizieren oder Singen	8 AsP pro 5 KR	Heilung	B
Lied der Tierwahrnehmung	IN/CH/CH	Musizieren	4 AsP pro Minute	Hellsicht	C
Lied des Heilschlafs	IN/IN/CH	Singen	8 AsP	Heilung	B
Lied des Trostes	IN/CH/CH	Musizieren oder Singen	3 AsP pro Zuhörer	Heilung	B
Lied des Windgeflüsters	IN/IN/CH	Musizieren oder Singen	4 AsP	Hellsicht	A
Lied des Zauberschutzes	IN/CH/CH	Musizieren	6 AsP	Antimagie	B
Melodie der Kunstfertigkeit*	IN/IN/CH	Singen	4 AsP pro Stunde	Heilung	B
Sorgenlied*	MU/IN/IN	Singen	2 AsP pro 5 Minuten	Hellsicht	A
Zaubermelodie*	MU/IN/CH	Musizieren oder Singen	8 AsP	Heilung	B

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite 283 zu finden.

Die Tradition der Gildenmagier

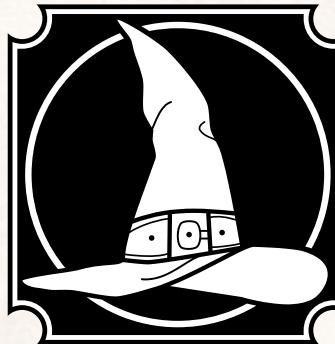
Die Tradition der Gildenmagier haben wir in **Aventurische Magie** bereits vorgestellt, sodass wir an dieser Stelle nur kurz die entsprechende Sonderfertigkeit und das neue Traditionartefakt, die gildenmagische Magierkugel, aufführen.

Die gildenmagische Magierkugel

Die Gildenmagier nutzen neben dem Magierstab und dem Bannschwert auch noch die Magierkugel als Traditionartefakt.

Jeder Gildenmagier kann nur über eine Magierkugel gleichzeitig verfügen. Die Kugel hat meist einen Durchmesser von 10 Halbfingern, kann aber auch größer sein. Verzautert 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 Fertigkeitsprobe. Manche Kugelzauber bauen auf anderen Kugelzaubern auf. Einmal auf eine Magierkugel gewirkte Kugelzauber können nicht mehr aus ihr entfernt werden.



Die Tradition (Gildenmagier) als Sonderfertigkeit

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

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 155 Abenteuerpunkte

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.

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.

Magierstab und Magierkugel

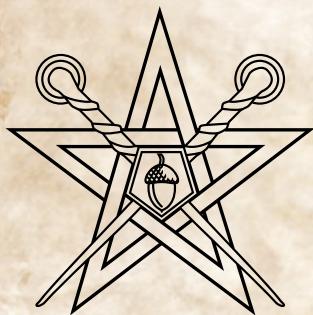
Die Magierkugel kann in den Magierstab integriert werden. Sie ist dann Teil der Spitze des Stabes. Auch dann können Stab und Kugel wie gewohnt mit den üblichen Stab- bzw. Kugelzaubern belegt werden. Die Kugel lässt sich aber normalerweise dann nicht mehr entfernen.

Mit der Sonderfertigkeit *Abnehmbare Magierkugel* kann die Kugel entgegen dieser Regel aber wieder entfernt und später wieder in den Stab eingesetzt werden (siehe Seite 70).

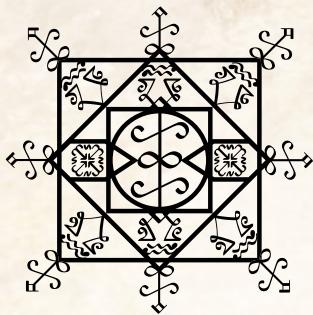
Aufbewahrung

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.

Die Magiersiegel



Andergast



Belshanka



Bethana



Elenvina



Festum



Gareth



Grangor



Lowangen



Methumis



Norburg



Nostria



Riva

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Gegenstand, der transferiert oder entfernt werden soll

Merkmale: 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 fortan ist sie unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, sowie 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 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

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

AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Brennglas

Wirkung: Die Kugel kann als Brennglas dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Brennglas verwendet, kann man mit ihr bei Sonnenlicht mittels einer Probe auf Wildnisleben (Feuermachen) +2 ein Feuer entzünden, vorausgesetzt, es befindet sich leicht brennbares Material wie Stroh in unmittelbarer Nähe (2 Schritt). Die Stärke des Brennglasses reicht nicht aus, um Materialien wie Segel, Tuch oder Haut zu entflammen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Großes Orbitarium

Wirkung: Durch diese Sonderfertigkeit kann der Magier in der Kugel ein Abbild des

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

Voraussetzungen: Kleines Orbitarium

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP für 10 Minuten

Merkmale: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kleines Orbitarium

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP für 10 Minuten

Merkmale: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Konservierungsgefäß

Wirkung: Die Kugel lässt sich durch eine Berührung und den Willen des Magiers öffnen. In das entstandene Loch kann der Zauberer etwas hinlegen, was durch das Verschließen der Kugel nicht nur hermetisch abgeriegelt ist, sondern auch solange konserviert wird, wie es sich im Inneren der Kugel befindet. Die Kugel bietet Platz für einen halben Liter. Das Gewicht des gelagerten Gegenstands darf einen halben Stein nicht übersteigen.

Voraussetzungen: Aufbewahrung

Volumen: 3 Punkte

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

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Machtvolle Kugelzauber I-IV



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

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

Volumen: 1 pro Stufe
AsP-Kosten: keine
Merkmale: Objekt
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Magierkugel-Apport

Wirkung: Die Magierkugel kann vom Magier zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberer und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Kugel, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Zauberer muss für den Einsatz des Magierkugel-Apports seine Magierkugel nicht sehen. Der Apport funktioniert nur, wenn die Kugel nicht in einen Magierstab integriert ist.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmale: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schutz gegen Untote

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

Gildenmagische Magierkugel

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

Voraussetzungen: keine
Volumen: 7 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 KR
Merkmale: Antimagie
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Vergrößerungsglas

Wirkung: Die Kugel kann als Lupe dienen, ohne dass sich ihre Form ändert. Als Vergrößerungsglas dient sie dazu, kleine Schriftzeichen oder Symbole lesbar zu machen oder winzige Objekte zu untersuchen. Zu diesem Zweck ist eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) erforderlich, die um 2 erleichtert ist. Die Kugel kann mit diesem Zauber nicht als Fernglas benutzt werden.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmale: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Magierkugel I-V

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

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP
Merkmale: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Hexen

Die hexische Tradition basiert auf dem Glauben, dass Satuaria, die Tochter der Erdgöttin Sumu, die Schutzpatronin der Hexen ist. Sumu gab all ihre Kraft in ihrem Todeskampf an ihre Tochter weiter, die im Inneren der Erde als Ei Form annahm. Noch heute gibt es Geschichten über eigeborene Hexen, denen man eine besondere Verbundenheit zu Satuaria nachsagt. So heißt es, sie seien unsterblich und sollen über besondere Fähigkeiten verfügen.

Die Hexen haben sich in verschiedenen Schwesternschaften zusammengetan, die ein bestimmtes Vertrautentier erwählt haben. So gibt es die *Schwarzen Witwen*, die allesamt eine Spinne als Vertrautentier haben und denen man nachsagt, besonders gute Giftmischerinnen und Geisterbeschwörerinnen zu sein.

Die *Affenhexen* gelten hingegen als Gauklerinnen, die immer unterwegs und nicht sesshaft sind.

Die *Töchter der Erde* haben sich die Kröte als Vertrautentier erwählt und sind bemerkenswert gute Heilerinnen. Sie entsprechen zudem am ehesten dem Bild, was ein Mittelreicher von einer Hexe hat.

Die *Schönen der Nacht* sind mit den Katzen verbunden und sind ebenso ausgezeichnete Salonlöwinnen wie auch Diebinnen.

Meist in Nordaventurien kann man die Mitglieder der *Verschwiegenen Schwesternschaft* vorfinden, deren Vertrautentier eine Eule ist. Diese Hexen gelten als besonders gut verborgen, jagen selbst Hexenjäger und rächen sich furchtbar für deren Vergehen.

Die *Schwestern des Wissens* sind oft gelehrsame Hexen, die am Austausch mit anderen Zauberkundigen interessiert sind. Sie haben eine Schlange als Vertrautentier.

Die *Seherinnen von Heute und Morgen* haben besonders starke hellseherische Fähigkeiten. Sie haben sich als Vertrautentier den Raben auserkoren.

Ausbildungsphasen der Hexen

Hexen unterrichten eine, manchmal auch zwei Schülerinnen. Meist ist die Lehrerin die Mutter der Hexe, aber es kann auch sein, dass die Hexe von einer anderen Lehrmeisterin ausgebildet wird.

- Eine junge Hexe wird üblicherweise ab dem 12. Lebensjahr in der Magie unterwiesen. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken stark.
- Die Ausbildung dauert meist 6 Jahre.
- Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel 2 Jahre.
- Hexen benutzen keine Titel.



Die Ausbildung der Hexen verläuft je nach Hexe sehr unterschiedlich. Manchmal ist es eine liebvolle Mutter-Tochter-Beziehung, manchmal ist die Hexe ihrer Ziehtochter jedoch auch eine strenge Lehrmeisterin. Eine Hexe kann im Grunde nur von einer Hexe, die das gleiche Vertrautentier aufweist, ausgebildet werden. Hexen mit unterschiedlichen Vertrautentieren tun sich schwer beim gemeinsamen Unterricht, aber es ist nicht völlig unmöglich. Dennoch wird eine Hexe, die erkannt hat, dass ihre Tochter nicht das gleiche Vertrautentier wie sie hat, ihre Tochter lieber zu einer anderen Hexe in die Ausbildung geben.

Die Tradition (Hexen) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der hexischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und meist recht unauffällig umgesetzte Zaubergerüste und Formeln.
- Die Hexe muss Bodenkontakt haben (barfuß ist nicht notwendig; eine Hexe mit Schuhen, aber den Füßen auf dem Boden reicht für diese Bedingung aus). Ansonsten sind Zauber pro Schritt Distanz zum Boden um 1 erschwert, bis zu einem Maximum von 8. Bei größeren Wasserflächen gilt die Wasseroberfläche als Boden. Auch Gebäude, Türme und Brücken gelten als Boden.
- Misslingt ein Zauber, muss die Hexe statt der Hälfte nur ein Drittel der AsP aufwenden.
- Unter dem Einfluss zum Zauber passender Gefühle kann die Hexe eine Erleichterung von bis zu 2 für die Zauberprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder zaubert sie entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2. Die Hexe kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinstiegen, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.
- Hexen können Flüche erlernen, hexische Traditionssartefakte herstellen (z.B. ihr Fluggerät) und nutzen sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 135 AP

Vertrautentricks

Ergänzend zu den Vertrautentricks im **Regelwerk** auf Seite 279 findest du hier noch eine Reihe weiterer Tricks. Regeltechnisch funktionieren sie nach dem gleichen Schema wie im **Regelwerk**.

Diebstahl

Wirkung: Die Hexe kann dem Vertrauten mit einer freien Aktion befehlen, einen kleinen, maximal 0,25 Stein schweren Gegenstand mittels des Talents *Taschendiebstahl* zu stehlen (falls Wachen anwesend sind, über eine Vergleichsprobe gegen deren *Sinnesschärfe*; der FW des Vertrauten in Taschendiebstahl beträgt 10), etwa einen Ring oder eine Dattel. Der Gegenstand darf sich zu Beginn des Vertrautentricks höchstens 7 Meilen von dem Tier entfernt befinden. War der Diebstahl erfolgreich, bringt das Tier der Hexe den Gegenstand. Das Vertrautentier muss den Gegenstand nicht gesehen haben; es reicht, wenn die Hexe den Gegenstand beschreibt. Hat die Hexe den Gegenstand schon einmal gesehen, dann kennt das Vertrautentier den Gegenstand automatisch; hat die Hexe den Gegenstand noch nicht gesehen und gibt dem Tier eine Beschreibung basierend auf Hörensagen, dann kann es nach Meisterentscheid geschehen, dass das Tier einen falschen Gegenstand stiehlt.

Tierarten: Affen, Raben

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: maximal 4 Stunden, danach muss der Diebstahl vollendet sein, sonst bricht das Vertrautentier den Diebstahl ab

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Furchtbote

Wirkung: Die Eule kann einen Kulturschaffenden in 1 Aktion innerhalb der Reichweite ihrer GS anfliegen und ihr Angst einjagen, statt eine AT einzusetzen. Sie fliegt dazu bis auf 4 Schritt an das Opfer heran. Das Opfer muss eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um 2 ablegen. Misssingt die Probe, erhält das Opfer 1 Stufe *Furcht*. Kein Opfer kann so von der Eule mehr als 1 Stufe *Furcht* erhalten.

Tierarten: Eulen

AsP-Kosten: 5 AsP pro Anflug

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gaukeltricks

Wirkung: Der Affe kann bis zu 6 Personen durch kleine Gaukeltricks wie Purzelbäume, Grimassen oder akrobatische Kunststücke ablenken. Die Zuschauer erhalten eine Erschwerung von 1 auf alle Fertigkeitsproben, während sie dem Affen zusehen. Dieser Vertrautentrick darf nicht in einem Kampf angewendet werden.

Er wirkt nur auf Personen, deren SK 2 oder niedriger ist und die sich zu Beginn des Tricks maximal 7 Schritt vom Affen entfernt befinden. Bei mehr als 6 Personen in Wirkungsreichweite kann der Spieler der Hexe auswählen, wer betroffen ist.

Tierarten: Affen

AsP-Kosten: 3 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gefährte in neuer Gestalt

Wirkung: Das Vertrautentier verwandelt sich innerhalb von 16 Aktionen in eine menschliche, nackte Gestalt. In Menschengestalt hat der Vertraute die unten aufgeführten Werte. Pro 50 AP, die der Vertraute gesammelt hat, kann er einen Bonus auf seine Fertigkeiten erhalten: +3 LeP oder +1 Punkt einer beliebigen Eigenschaft. Seine Intelligenz wächst auf das Maß eines Menschen an, wodurch er auch die Muttersprache der Hexe beherrscht. An sein Leben als Tier kann er sich erinnern, aber als Tier hat der Vertraute keine Ahnung von seiner Zeit in Menschengestalt. In Menschengestalt kann der Vertraute keine weiteren Vertrautentricks einsetzen.

Die Rückverwandlung dauert ebenfalls 16 Aktionen. Während der beiden Verwandlungsphasen hat das Tier den Status *Bewegungsunfähig*.

Vertrauter in Menschengestalt

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

FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 6, Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperfbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Überreden 4, Verbergen 4, Willenskraft 8

Flucht: individuell

Anmerkung: Je nach Tierart hat das Vertrautentier einige weitere Vorteile und ein paar äußere Merkmale des Tiers:

Affen: besonders behaart, FW Klettern +6

Spinnen: chitinartiger Überzeug an einigen Hautstellen, FW Verbergen +6

Katzen: Katzenaugen, Dunkelsicht I

Schlangen: geschlitzte Pupille, Kraftakt +6

Eulen: Federn im Haar, Dunkelsicht I

Raben: Federn im Haar, Sinnesschärfe +6

Kröten: glitschige Haut, Willenskraft +6

Tierarten: alle
AsP-Kosten: 8 AsP pro Stunde
Wirkungsdauer: je nach Einsatz
Merkmale: Verwandlung
AP-Wert: 45 Abenteuerpunkte

Ein Tier in Menschengestalt – wozu?

Der mächtige Vertrautentrick Gefährte in neuer Gestalt wird von den Hexen oft dazu genutzt, entweder ihr Vertrautentier zu tarnen, einen zusätzlichen Handlanger für Dienste zu erhalten, wo ein Tier ungeeignet ist, oder nicht zuletzt auch für intime Beziehungen. Als Kampfgefährte lässt sich ein verwandeltes Vertrautentier zwar auch einsetzen, aber Hexen scheuen in der Regel davor zurück, das Leben ihres Vertrauten zu riskieren – selbst in Menschengestalt.

Halluzinationsgift

Wirkung: Das Vertrautentier kann durch 1 SP ein Halluzinationsgift bei seinem Gegner auslösen. Wenn das Tier 1 SP oder mehr mit einem Biss-Angriff verursacht, kann es zusätzlich sein Halluzinationsgift einsetzen. Das Vertrautentier hat 7 KR Zeit, um 1 SP mit dem Biss-Angriff zu verursachen. Hat es das Gift übertragen, kann es keine weitere Person während der Wirkungsdauer mit Halluzinationsgift vergiften.

Tierarten: Schlangen, Spinnen
AsP-Kosten: 8 AsP pro Gifteinsatz
Wirkungsdauer: sofort
Merkmale: Verwandlung
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Halluzinationsgift

Das Gift verursacht leichte Halluzinationen. Die Wirkung ist nicht kumulativ.

Stufe: 4
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 2 Stufen Verwirrung / 1 Stufe Verwirrung
Beginn: sofort
Dauer: 10 KR
Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Hypnotischer Blick

Wirkung: Die Schlange verharrt an Ort und Stelle und starrt dabei einen Kulturschaffenden an, der dadurch hypnotisiert wird. Dies sorgt dafür, dass er während der Wirkungsdauer 2 Stufen Paralyse erhält. Er kann eine Probe auf Willenskraft erschwert um 1 ablegen, bei deren Gelingen er nur 1 Stufe Paralyse erhält. Der Blick hat eine Reichweite von 7 Schritt. Bewegt sich das Ziel weiter als 50 Schritt von der Schlange weg,

endet die Wirkung sofort. Die Hypnose wirkt nur auf Kulturschaffende mit einer SK von 2 oder weniger. Ein Ziel kann nur von der Wirkung eines einzigen Hypnotischen Blicks betroffen sein, also dadurch nicht mehrere Stufen Paralyse erhalten.

Tierarten: Schlangen
AsP-Kosten: 1 AsP pro KR
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz
Merkmale: Einfluss
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

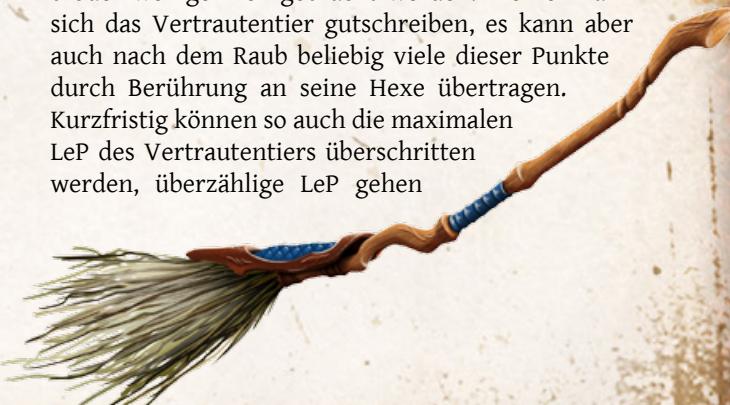
Katzenplage

Wirkung: Die Katze überträgt durch eine Berührung einen Geruch auf einen Kulturschaffenden, der Katzenminze ähnelt. Alle Katzen (nur Hauskatzen, keine Wild- und Großkatzen) in bis zu 100 Schritt Entfernung vom Kulturschaffenden nehmen diesen Geruch wahr und nähern sich ihm mit dem Ziel, sich an ihm zu reiben und ständig zu miauen. Was anfangs wenig bedrohlich wirkt, sorgt in einer Stadt mit vielen Katzen dafür, dass das Opfer des Tricks von einer ganzen Horde Katzen umgeben ist, die wie Kletten an ihm hängen und ihm überall hin auffällig folgen. Durch die Katzen können soziale Nachteile entstehen: Eine Stadtwache mag einen Helden nicht das Stadttor passieren lassen, ein Kneipenwirt verbietet ihm das Betreten seiner Taverne, in einem Dorf voller abergläubischer Menschen fällt das Opfer schnell auf. Der Meister kann einem solchen Opfer Erschwernisse von 1 auf Proben auferlegen, wenn es zur Situation passt.

Tierarten: Katzen
AsP-Kosten: 2 AsP pro Stunde
Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz
Merkmale: Illusion
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Nächtlicher Lebensraub

Wirkung: Das Vertrautentier kann sich nach Sonnenuntergang zu einem schlafenden Kulturschaffenden begeben und ihm bis zu 7 LeP rauben. Dazu muss sich das Vertrautentier bis auf 1 Schritt dem Schlafenden nähern. Pro 10 Minuten, die das Tier bei dem Schlafenden verbringt, kann es 1 LeP rauben. Das Opfer kann aber durch den Entzug der Lebenskraft nicht auf 0 oder weniger LeP gebracht werden. Die LeP kann sich das Vertrautentier gutschreiben, es kann aber auch nach dem Raub beliebig viele dieser Punkte durch Berührung an seine Hexe übertragen. Kurzfristig können so auch die maximalen LeP des Vertrautentiers überschritten werden, überzählige LeP gehen



aber zu Beginn des nächsten Sonnenaufgangs verloren. Durch die geschenkten LeP kann die Hexe aber nicht mehr LeP erhalten, als ihr Höchstwert erlaubt. Das Opfer bekommt von dem Raub nichts mit.

Tierarten: Eulen, Katzen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmale: Verwandlung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schlafender Freund

Wirkung: Wenn die Hexe schläft, ihr Vertrautentier in Körperkontakt bei ihr ruht und eine Regenerationsphase anbricht, kann das Vertrautentier die Hexe heilen. Für jeweils 2 AsP, die das Vertrautentier überträgt, kann die Hexe 1 LeP zusätzlich regenerieren.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: je nach Einsatz

Wirkungsdauer: sofort

Merkmale: Heilung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Spinnensinn

Wirkung: Die Spinne kann einen magischen Gefahrensinn auf die Hexe übertragen. Solange der Sinn wirkt, kann die Hexe nicht den Status Überrascht erhalten und darf in der ersten KR als erstes handeln, so wie unter der Schicksalspunkte-Option *Erster* (siehe **Regelwerk** Seite 29).

Tierarten: Spinnen

AsP-Kosten: 5 AsP pro 15 Minuten

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmale: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Streicheleinheiten

Wirkung: Kulturschaffende in einem Radius von bis zu 2 Schritt um das Vertrautentier verfallen dem Bedürfnis, das Tier zu streicheln (nur die Hexe ist immun gegen den Trick ihres Vertrautentiers). Sie können sich diesem Zwang mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um 2 widersetzen. Mislingt die Probe, sind die Betroffenen gegenüber dem Tier freundlich und werden ihm nichts antun, solange der Trick wirkt. Der Trick wirkt nicht oder hört auf der Stelle auf, sobald der Betroffene angegriffen wird (wozu auch Zauber und Liturgien zählen, die gegen ihn gerichtet sind). Es sind nur Kulturschaffende mit einer SK von 2 oder weniger von dem Trick betroffen.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 2 Minuten

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmale: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Teleportationsflug

Wirkung: Der Rabe kann sich während des Flugs teleportieren, um so schneller eine größere Distanz zurückzulegen. Dieser Vertrautentrick kann nur dazu eingesetzt werden, die Flugzeit zu verkürzen, allerdings nicht für Kampfzwecke. Der Einsatz erfordert pro 5 teleportierten Meilen 1 Aktion.

Tierarten: Raben

AsP-Kosten: 3 AsP pro 5 Meilen Teleportationsweg

Wirkungsdauer: sofort

Merkmale: Sphären

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wachsame Augen

Wirkung: Das Vertrautentier ruft Tiere der gleichen Art wie es selbst herbei, die maximal 7 Meilen entfernt vom Vertrauten sein dürfen. Zusammen mit dem Vertrauten wachen diese dann über den Schlaf der Hexe. Maximal erscheinen so 49 Tiere. Die Tiere werden nicht in einen Kampf eingreifen, aber sie wecken die Hexe rechtzeitig durch Geräusche oder andere Möglichkeiten, wenn sie eine Gefahr wahrnehmen, die sich auf bis zu 100 Schritt nähert. Die Tiere wissen instinktiv, was für die Hexe eine Gefahr darstellt und was nicht, also beispielsweise wecken sie sie, wenn ein der Hexe bekannter Feind sich nähert. Der Trick funktioniert nur, wenn mindestens ein Tier der gleichen Art wie der Vertraute in Reichweite ist.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: bis zum Ende des Schlafs

Merkmale: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Flüche

Ergänzend zu den Flüchen im **Regelwerk** auf Seite 281 findest du hier noch eine Reihe weiterer Flüche. Regeltechnisch funktionieren sie nach dem gleichen Schema wie im **Regelwerk**.

Ängste mehren

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

Wirkung: Die Hexe kann mit diesem Fluch ihrem Opfer den Nachteil *Angst vor ... I* anhexen. Sie kann dabei wählen, wovor das Opfer Angst haben soll. Sollte das Opfer bereits über diese Angst verfügen, erhöht sich die Stufe des Nachteils um 1. Bei einer Stufe, die über III liegt, erhält das Opfer bis zum Ende der Wirkung den Status *Handlungsunfähig*.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer:

QS x 3 Tage

Merkmale: Einfluss

• Orientiere dich bei den möglichen Ängsten an der Auflistung aus dem Regelwerk Seite 170, um absurde Ängste zu vermeiden (Angst vor den eigenen Armen, Angst vor sich selbst usw.).

Vertrautentricks

Trick	Tierarten	AsP-Kosten	Wirkungsdauer	Merkmal	AP-Wert
Diebstahl	Affen, Raben	4 AsP	maximal 4 Stunden, danach muss der Diebstahl vollendet sein, sonst bricht das Vertrautentier den Diebstahl ab	Einfluss	8 AP
Dinge aufspüren*	alle	1 AsP	eine halbe Stunde	Hellsicht	10 AP
Erster unter Gleichen*	alle	3 AsP	eine halbe Stunde	Einfluss	5 AP
Fluchbote*	alle	1 AsP	sofort	je nach Fluch	15 AP
Furchtbote	Eulen	5 AsP pro Anflug	sofort	Einfluss	15 AP
Gaukeltricks	Affen	3 AsP pro Minute	je nach AsP-Einsatz	Einfluss	15 AP
Gefährte in neuer Gestalt	alle	8 AsP pro Stunde	je nach Einsatz	Verwandlung	45 AP
Halluzinationsgift	Schlangen, Spinnen	8 AsP pro Gifteinsatz	sofort	Verwandlung	12 AP
Hexensinn*	alle	1 AsP	eine halbe Stunde	Hellsicht	beherrschen Vertrautentiere von Anfang an
Hypnotischer Blick	Schlange	1 AsP pro KR	je nach AsP-Einsatz	Einfluss	10 AP
Katzenplage	Katzen	2 AsP pro Stunde	je nach AsP-Einsatz	Illusion	10 AP
Kraftraub*	alle	3 AsP	aufrechterhaltend	Heilung	15 AP
Krötengift*	Kröten	3 AsP	5 KR	Verwandlung	10 AP
Krötenschlag*	Kröten	alle AsP, mindestens aber 8 AsP	sofort	Verwandlung	25 AP
Nächtlicher Lebensraub	Eulen, Katzen	1 AsP pro LeP	je nach AsP-Einsatz	Verwandlung	12 AP
Schlafender Freund	alle	je nach Einsatz	sofort	Heilung	8 AP
Spinnensinn	Spinnen	5 AsP pro 15 Minuten	je nach AsP-Einsatz	Hellsicht	12 AP
Stimmungssinn*	alle	1 AsP pro 5 Minuten	aufrechterhaltend	Hellsicht	20 AP
Streicheleinheiten	alle	1 AsP pro 2 Minuten	je nach AsP-Einsatz	Einfluss	10 AP
Tarnung*	Kröte	1 AsP pro 5 Minuten	aufrechterhaltend	Verwandlung	10 AP
Teleportationsflug	Raben	3 AsP pro 5 Meilen Teleportationsweg	sofort	Sphären	10 AP
Tiersinne*	alle	1 AsP pro 5 Minuten	aufrechterhaltend	Hellsicht	10 AP
Ungesehener Beobachter*	alle	1 AsP pro 10 Minuten	aufrechterhaltend	Einfluss	35 AP
Wachsame Augen	alle	4 AsP	bis zum Ende des Schlafs	Einfluss	10 AP
Zwiegespräch*	alle	1 AsP pro 10 Minuten	aufrechterhaltend	Einfluss	beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite 279 zu finden.

Geschmackssinn nehmen

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Fluch raubt dem Opfer seinen Geschmackssinn, sodass es, gleich welche Speise es zu sich nimmt, nichts schmeckt. Proben auf *Sinnesschärfen* (Suchen oder Wahrnehmen) misslingen automatisch, wenn sie den Geschmack betreffen.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Merkmal: Verwandlung

Gestank anheften

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Opfer des Fluchs erleidet den Status Übler Geruch bis zum Ende der Wirkungsdauer.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Merkmal: Dämonisch

Hunger wecken

Probe: MU/CH/KO (modifiziert um SK)

Wirkung: Während der Wirkungsdauer ist das Opfer von einem nahezu unstillbaren Drang besetzt, Nahrung zu essen. Je süßer und fettiger die Speisen sind, desto lieber wird es sie verschlingen. Pro Tag, den der Fluch währt, nimmt das Opfer 1 Stein zu, sofern es nicht irgendwie am Essen gehindert wird oder die Nahrungsmittel ausgehen. Das Opfer ist auch bereit, das Essen von anderen Menschen zu vertilgen. G

erade, wenn das Fluchopfer lange nichts mehr gegessen hat, schaufelt es die Nahrung förmlich in sich hinein, was sehr unappetitlich aussehen kann. Nach einem solchen Gelage erleidet das Fluchopfer 1 Stufe Betäubung.

• Nach dem Ende des Fluchs erlangt das Opfer nach einer Woche wieder sein vollständiges Normalgewicht.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Merkmal: Einfluss

Juckreiz verursachen

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer des Fluchs ist von einem ständigen Juckreiz betroffen. Dadurch erhält es 1 Stufe Verwirrung. Zudem ist seine Regeneration halbiert, sofern diese anfängt, während der Fluch noch wirkt.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Merkmal: Illusion

Kornfäule

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Die Hexe kann mit diesem Fluch ein Feld von 10 x 100 Rechtschritt durch Schädlinge wie Heuschrecken oder durch Pflanzenkrankheiten wie Mehltau zerstören. Die Hexe kann dabei die Art der Zerstörung nicht auswählen. Die Ernte ist binnen 7-QS Stunden vollständig zerstört. Einzelne Pflanzen lassen sich durch Umpflanzen auf ein nicht verfluchtes Gebiet retten. Auf dem Boden lassen sich QS Wochen lange keine Lebensmittel mehr anbauen. Alle Versuche innerhalb dieser Zeit sind zum Scheitern verurteilt.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Dämonisch

Krötenkuss

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

Wirkung: Das Opfer ist von einer Aura umgeben, die es abstoßend für andere Kulturschaffende macht, und auch das Opfer empfindet Ekel vor sich selbst. Alle CH-Teilproben bei Fertigkeiten (beispielsweise auch Zauber und Liturgien) sind um 2 erschwert.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Merkmal: Dämonisch

Miese Laune

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

Wirkung: Durch diesen Fluch ist das Opfer ständig schlecht gelaunt. Es empfindet keine Freude oder Begeisterung mehr und regt sich schon über Kleinigkeiten auf. Proben auf Gesellschaftstalente (außer Einschütern, Menschenkenntnis und Willenskraft) sind um 2 erschwert.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Merkmal: Einfluss

Mit Blindheit schlagen

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

Wirkung: Das Opfer verliert schlagartig die Fähigkeit, seine Umgebung optisch wahrzunehmen, und erhält dadurch den Status *Blind*.

AsP-Kosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Merkmal: Einfluss

Todesfluch

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

Wirkung: Dieser Fluch wirkt gegen Kulturschaffende. Jeden Tag bei Sonnenaufgang verliert das

Flüche

Fluch	Probe	AsP-Kosten	Wirkungsdauer	Merksmal
Ängste mehren	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	14 AsP	QS x 3 Tage	Einfluss
Beiß auf Granit!*	KL/IN/FF (modifiziert durch ZK)	14 AsP	QS x 3 Tagen	Objekt
Beute!*	KL/IN/CH (modifiziert durch SK)	14 AsP	QS x 3 Tagen	Einfluss
Geschmackssinn nehmen	IN/CH/KO (modifiziert um ZK)	7 AsP	QS x 3 Wochen	Verwandlung
Gestank anheften	MU/IN/CH (modifiziert um ZK)	14 AsP	QS x 3 Tage	Dämonisch
Hagelschlag*	MU/IN/CH	21 AsP	QS x 15 Minuten	Elementar
Hexenschuss*	IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)	14 AsP	QS x 3 Stunden	Verwandlung
Hunger wecken	MU/CH/KO (modifiziert um SK)	7 AsP	QS x 3 Tage	Einfluss
Juckreiz verursachen	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	14 AsP	QS x 3 Stunden	Illusion
Kornfäule	KL/IN/KO	14 AsP	sofort	Dämonisch
Krötenkuss	MU/CH/CH (modifiziert um SK)	14 AsP	QS x 3 Stunden	Dämonisch
Miese Laune	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	7 AsP	QS x 3 Stunden	Einfluss
Mit Blindheit schlagen	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	21 AsP	QS x 30 Minuten	Einfluss
Pech an den Hals wünschen*	KL/IN/CH (modifiziert durch SK)	7 AsP	QS x 3 Tagen	Einfluss
Pestilenz*	MU/CH/GE (modifiziert durch ZK)	Stufe der Krankheit in AsP	bis zum Ende der Krankheit, maximal aber QS x 3 Tagen	Dämonisch
Schlaf rauben*	KL/IN/CH (modifiziert durch SK)	14 AsP	QS x 3 Tagen	Einfluss
Todesfluch	MU/IN/CH (modifiziert um die SK)	21 AsP	QS x 3 Tage	Dämonisch
Unfruchtbarkeit*	IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)	14 AsP	QS x 3 Wochen	Verwandlung
Viehverstümmelung	IN/IN/KO (modifiziert um SK)	7 AsP	QS Tage	Dämonisch
Warzen sprießen*	IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)	7 AsP	QS x 3 Tage	Verwandlung
Wollust verursachen	IN/CH/KO (modifiziert um SK)	14 AsP	QS x 3 Stunden	Einfluss
Zunge lähmen*	KL/IN/CH (modifiziert durch ZK)	14 AsP	QS x 3 Stunden	Einfluss
Zwei linke Hände	MU/IN/FF (modifiziert um ZK)	7 AsP	QS x 3 Stunden	Verwandlung

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite 282 zu finden.

Opfer 1W3+2 LeP. Während der Regenerationsphasen kann das Opfer keine LeP regenerieren. Auch Proben auf *Heilkunde Wunden* u. Ä. verschaffen keine zusätzlichen LeP. Heiltränke, Heilkräuter oder andere übernatürliche Wirkungen wie Zauber und Liturgien können aber verlorene Punkte regenerieren.

AsP-Kosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Merksmal: Dämonisch

Viehverstümmelung

Probe: IN/IN/KO (modifiziert um SK)

Wirkung: Dieser Fluch kann nur auf ein Tier angewendet werden. Nicht betroffen davon sind magische Tiere wie Vertraute. Ein ausgewählter Körperteil des Tiers beginnt zu verdorren. Der

Kopf oder der Rumpf können nicht gewählt werden. Das Tier überlebt den Fluch, ist danach aber verstümmelt.

Während der Regenerationsphasen kann das Tier keine LeP regenerieren. Auch Proben auf *Heilkunde Wunden* u. Ä. verschaffen keine zusätzlichen Punkte. Heiltränke, Heilkräuter oder andere übernatürliche Wirkungen wie Zauber und Liturgien können aber verlorene LeP regenerieren.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS Tage

Merksmal: Dämonisch

Wollust verursachen

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um SK)

Wirkung: Während der Wirkungsdauer ist das Opfer brünnig und versucht, mindestens einmal stündlich

einen geeigneten Sexualpartner zu finden. Das Aussehen des Sexualpartners spielt keine Rolle, nur ob der Verfluchte an dessen Geschlecht und Spezies interessiert ist. Während der Wirkungsdauer erhält das Fluchopfer die Schlechte Eigenschaft *Brüntig*, sodass im Zweifelsfalle der Spielleiter eine Probe auf *Willenskraft* (mindestens um 3 erschwert) verlangen sollte, damit das Opfer seine Wollust für die nächste Stunde unterdrücken kann. Das Verhalten des Verfluchten ist so aufdringlich und beherrscht, dass alle Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um 2 erschwert sind.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Merkmale: Einfluss

Zwei linke Hände

Probe: MU/IN/FF (modifiziert um ZK)

Wirkung: Durch diesen Fluch ist das Opfer kaum noch in der Lage, seine handwerklichen Fähigkeiten einzusetzen. Seine rechte Hand verwandelt sich während der Dauer des Fluchs in eine linke (bei Linkshändern:



Die Hand verwandelt sich wirklich in eine linke Hand!

in eine rechte, bei Beidhändigkeit werden beide Hände ausgetauscht). Alle Proben auf Handwerkstalente sind dadurch um 2 erschwert und jede gewürfelte 19 wird

als 20 gewertet.

AsP-Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Merkmale: Verwandlung

Der Hexenkessel

Die Hexen nutzen als Traditionartefakte den Hexenkessel. Dabei handelt es sich nicht um den Großen Kessel, der bei einem Hexenfest verwendet wird, sondern einen kleineren, aus Kupfer bestehenden Kessel, der in der Regel mitgenommen werden kann.



Jede Hexe kann nur über einen Hexenkessel gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird der Hexenkessel meistens während einer Hexennacht, gemeinsam mit anderen Hexen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Kesselzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Kesselzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben. Manche Kesselzauber bauen auf anderen Kesselzaubern auf. Einmal auf einen Hexenkessel gewirkte Kesselzauber können nicht mehr von ihm entfernt werden.

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

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

Fassungsvermögen

Der Hexenkessel kann nur eine bestimmte Menge an Kesselzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. In einen Hexenkessel passen 15 Volumenpunkte.

Die Kesselzauber im Detail

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

Details des Brauens

Die Hexe kann bei den Tränken, Salben und Suppen des Hexenkessels eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Brauen)* ablegen. Sie kann bei Gelungen QS/2 Zutaten in das Gebräu geben. Pro Zutat sinken die AsP-Kosten um 1. Jede Zutat kostet 5 Silbertaler. Bei den Zutaten handelt es sich um typische hexische Ingredienzen wie Spinnenbeine oder Krötenschleim.

Alle Tränke, Salben und Suppen dieses Abschnitts brauchen 1 Stunde, bis sie fertig sind.

Die Wirkung hält bei Suppen 15 Minuten nach dem Brauen an, bei Tränken 1 Stunde und bei Salben 6 Stunden.

Angsteinflößendes Geblubber

Wirkung: Aus dem Hexenkessel steigen nach einer Stunde unheimliche und leuchtende Schwaden in Form von Dämonenfratzen. Begleitet wird das Schauspiel von angsteinflößenden Geräuschen und Stimmen. Alle Lebewesen innerhalb eines Radius von 20 Schritt

um den Kessel herum, mit Ausnahme der Hexe, müssen eine Probe auf Willenskraft (*Einschüchtern widerstehen*) ablegen. Wem die Probe misslingt, der erleidet 1 Stufe *Furcht*. Nach 1 Stunde hört das Geblubber auf. Zutaten dürfen bei diesem Rezept nur in der ersten Stunde in das Gebräu gegeben werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

Gebräu: Speziell

AsP-Kosten: 7 AsP pro Stunde

Merkmal: Illusion

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Benommenheitstrank

Wirkung: Im Hexenkessel entsteht ein Gebräu, das insgesamt 3 Stufen *Betäubung* und 3 Stufen *Verwirrung* verursacht. Die Hexen kann einzelne Schälchen in einer beliebigen Aufteilung abfüllen, die jeweils bis zu 2 Stufen enthalten (beispielsweise ein Schälchen mit 1 Stufe *Verwirrung*, ein Schälchen mit 1 Stufe *Verwirrung* und 1 Stufe *Betäubung*, oder ein Schälchen mit 2 Stufen *Betäubung*). Sobald jemand das Schälchen Suppe getrunken hat, erleidet er die Zustandsstufen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

Gebräu: Trank

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Bindung des Hexenkessels

Wirkung: Die Bindung des Hexenkessels ist der erste Kesselzauber, der auf einen Hexenkessel gewirkt wird. Mit ihm wird der Hexenkessel gebunden, und fortan ist er unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, sowie gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Hexenkessel gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Eine Hexe kann immer nur einen Hexenkessel besitzen. Das Binden eines Hexenkessels kostet die Hexe einmalig 2 permanente AsP. Die Hexe kann sich entscheiden, ihre Verbindung zum Kessel zu lösen, beispielsweise, um einen neuen an sich zu binden. Nach dem Tod der Hexe verliert der Kessel nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Gebräu: Speziell

AsP-Kosten:

2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

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

Brechsuppe

Wirkung: Die Hexe kann eine gutriechende und wohlschmeckende Suppe kochen, die jedoch eine unangenehme Nebenwirkung hat. Die Suppe reicht für 6 Personen. Jede Person, die ein Schälchen dieser Suppe vollständig isst, muss sich 5 Minuten nach dem Verzepfen für 20 KR lang übergeben, was zu einer Erschwerung von 1 auf alle Fertigkeitsproben, AT, VW und FK führt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

Gebräu: Suppe

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftgebräu

Wirkung: Die Hexen kann in ihrem Kessel ein beliebiges, flüssiges Gift erhitzen, dessen Stufe um 2 steigt (bis zu einem Maximum von 6). Kein Gift kann mehrmals dieser Prozedur unterzogen werden. Auch lassen sich keine größeren Mengen des Gifts durch das Kochen gewinnen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

Gebräu: Trank

AsP-Kosten: (alte) Giftstufe des Gifts +5 in AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Heilsüppchen

Wirkung: Die Hexe kann eine beliebige Suppe kochen, die bis zu 6 Personen einen Bonus von +1 LeP in der nächsten Regenerationsphase verleiht, wenn sie mindestens ein Schälchen von der Suppe essen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

Gebräu: Suppe

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Hexenkessel-Apport

Wirkung: Der Hexenkessel kann von der Hexe zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberer und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Kessel, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Die Hexe muss für den Einsatz des Hexenkessels-Apports ihren Hexenkessel nicht sehen. Es sind keine Zutaten erlaubt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

Gebräu: Speziell

AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmale: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Krafttrank

Wirkung: Ein Kulturschaffender kann den Trank komplett trinken (etwa 3 Liter). Danach verfügt er für eine halbe Stunde über unglaubliche Kraft (+ 3 KK, +6 FW Kraftakt). Nach dem Ende der Wirkung erhält der Kulturschaffende 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

Gebräu: Trank

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmale: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Machtvolle Kesselzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

Gebräu: Speziell

AsP-Kosten: keine

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schönheitssalbe

Wirkung: Die Hexe kann eine Salbe brauen, die bei Kulturschaffenden die Stufe ihrer Schönheit um 1 erhöht (Personen mit dem Nachteil *Hässlich I* werden durchschnittlich aussehend, durchschnittliche aussehende Personen erhalten *Gutaussehend I usw.*). Die Hexe kann die Salbe auch auf sich selbst anwenden. Die Wirkung hält 6 Stunden an. Eine Person mit dem Vorteil *Gutaussehend II* kann nicht weiter von der Salbe profitieren.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

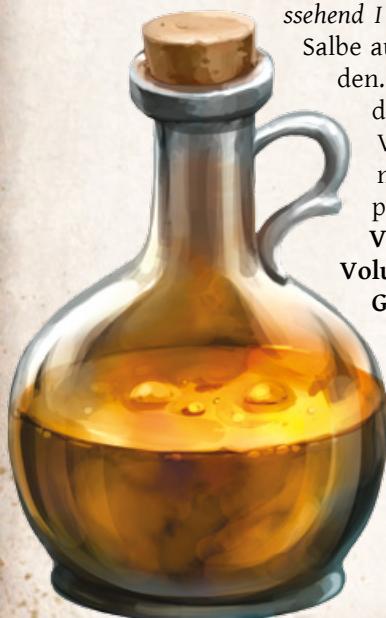
Gebräu: Salbe

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmale: Verwandlung

AP-Wert:

15 Abenteuerpunkte



Schutzsalbe

Wirkung: Die Hexe kann in ihrem Hexenkessel eine Salbe brauen, die sie auf sich selbst auftragen kann. Durch die Salbe bekommt die Hexe bis zum nächsten Sonnenuntergang einen zusätzlichen Schutz gegen körperliche Angriffe, der sich in 7, 14 oder 21 zusätzlichen Lebenspunkten äußert (je nach AsP-Einsatz). Die Salbe schützt nicht vor Schaden, der nicht gegen die Haut der Hexe gerichtet ist, also beispielsweise durch Gifte und Krankheiten, einige Zauber oder Liturgien (z. B. *FULMINICTUS*). Bei körperlichen Angriffen gegen die Haut werden zunächst die LeP der Salbe abgezogen, dann erst die eigentlichen LeP der Hexe.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

Gebräu: Salbe

AsP-Kosten: 7, 14 oder 21 AsP

Merkmale: Verwandlung

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Tarnsalbe

Wirkung: Die Hexe kann eine Salbe brauen, die auf die Haut aufgetragen einen Kulturschaffenden schwerer sichtbar macht, da er optisch mit dem Hintergrund verschmilzt. Gegenüber anderen Wesen hat die gesalbte Person einen Sichtmodifikator von Stufe 1 auf sich liegen. Gibt es weitere Sichtmodifikatoren, addiert sich die Stufe der Salbe dazu (bis zu einem Maximum von Stufe III). Die Wirkung hält bis zum nächsten Sonnenuntergang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

Gebräu: Salbe

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmale: Illusion

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Tiersuppe

Wirkung: Die Hexe wirft ein Tier von der Tierart eines der Vertrautentiere der Hexenschwesternschaften in den Kessel und kocht es (beispielsweise eine Katze oder Schlange). Ein Kulturschaffender, der die Suppe trinkt, kann für 6 Stunden den entsprechenden Tiersinn erhalten, den die Hexe auch mittels des Vertrautentricks Tiersinne (siehe **Regelwerk Seite 280**) erhalten würde. Eine Berührung des Tiers wie beim Trick ist jedoch nicht notwendig. Die Hexe muss nichts zwangsläufig ein Tier ihrer eigenen Schwesternschaft in den Topf werfen. Es kann sich auch um ein Tier einer anderen Schwesternschaft handeln.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

Gebräu: Suppe

AsP-Kosten: 9 AsP
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Merkmal: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Hexenkessels I-V

Wirkung: Das Volumen des Hexenkessels steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Kesselzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten. Es sind keine Zutaten erlaubt.

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

Volumen: 0 Punkte

Gebräu: Speziell

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Waschung des Vertrauten

Wirkung: Das Vertrautentier wird in den Hexenkessel mit lauwarmen Wasser gebadet. Danach regeneriert das Vertrautentier sofort 2W6 LeP. Dieser Kesselzauber kann nur einmal alle 24 Stunden angewendet werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

Gebräu: Speziell

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kesselzauber

Kesselzauber	Voraussetzungen	Volumen	Gebräu	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Angsteinflößendes Geblubber	keine	5 Punkte	Speziell	7 AsP pro Stunde	Illusion	12 AP
Benommenheitstrank	keine	5 Punkte	Trank	8 AsP	Verwandlung	20 AP
Bindung des Hexenkessels	keine	0 Punkte	Speziell	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Brechsuppe	keine	3 Punkte	Suppe	10 AsP	Heilung	12 AP
Giftgebräu	keine	5 Punkte	Trank	(alte) Giftstufe des Gifts +5 in AsP		12 AP
Heilsüppchen	keine	3 Punkte	Suppe	7 AsP	Heilung	12 AP
Hexenkessel-Aport	keine	3 Punkte	Speziell	1 AsP	Telekinese	15 AP
Krafttrank	keine	4 Punkte	Trank	10 AsP	Heilung	12 AP
Machvolle Kesselzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	Speziell	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Schönheitssalbe	keine	5 Punkte	Salbe	8 AsP	Verwandlung	15 AP
Schutzsalbe	keine	7 Punkte	Salbe	7, 14 oder 21 AsP	Verwandlung	20 AP
Tarnsalbe	keine	5 Punkte	Salbe	7 AsP	Illusion	10 AP
Tiersuppe	keine	4 Punkte	Suppe	9 AsP	Verwandlung	15 AP
Volumenerweiterung des Hexenkessels I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	Speziell	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP
Waschung des Vertrauten	keine	6 Punkte	Speziell	6 AsP	Heilung	15 AP

Die Tradition der Schelme

Schelme besitzen eine eigene Tradition, die darauf ausgelegt ist, die koboldische Art der Magie in eine menschliche zu überführen. Zu Schelmen werden Kinder, in der Regel rothaarige (in jedem Fall aber magisch begabte), die als Säuglinge von Kobolden in eine der Koboldwelten entführt wurden. Der Kobold hat stattdessen sein Kind bei den menschlichen Eltern belassen. Warum Kobolde das tun, hat viele Gründe. Einige sind boshaft und wollen sich einen derben Spaß mit den Menschen

Die Tradition (Schelme) als Sonderfertigkeit

- ◆ Schelme können Schelmenstreiche erlernen und anwenden.
- ◆ Schelme können Zaubertricks anwenden.
- ◆ Zauber können sie mithilfe der Sonderfertigkeit Imitationszauberei in Schelmenstreiche umwandeln. Ausgenommen hiervon sind alle Zauber der Steigerungsfaktoren C und D, Zauber mit dem Merkmal Dämonisch und alle Zauber, die TP oder SP verursachen oder auf andere Weise einem Wesen LeP abziehen. Die umgewandelten Sprüche dürfen aus jeder Tradition stammen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Schelm einen bestimmten Spruch umwandeln darf. Ein Schelm kann bis zu 5 Zauber umwandeln. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- ◆ Schelmenstreiche erfordern keine Formel, sehr wohl aber Gesten. Kann der Schelm diese Gesten nicht ausführen, erleidet er eine Erschwerung von 2 auf den Schelmenstreich.
- ◆ Schelme können Traditionssartefakte in Form der Narrenkappe und des Schelmenspielzeugs erschaffen.
- ◆ Schelme können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die schelmische Tradition aneignen.
- ◆ Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Schelmenstreiche beeinflussen.
- ◆ Schelme können eine SK und ZK von 1 bei ihren Zielen ignorieren. Ab einem Wert von 2 müssen sie aber wie gewohnt die Erschwerung durch die SK oder ZK in Kauf nehmen.
- ◆ Schelme können ohne den Einsatz von Magie die Sprache der Kobolde sprechen.
- ◆ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Kultur Koboldweltler

AP-Wert: 125 Abenteuerpunkte

gönnen, andere mögen Menschenkinder einfach lieber als Koboldkinder.

In der Koboldwelt wird das menschliche Kind meist gut behandelt und von klein auf in Koboldmagie unterwiesen. Die koboldische Zauberei ist auf Spaß und Streiche ausgelegt, sodass auch die Schelme ein entsprechendes Repertoire erlernen.

Dem Kobold ist jedoch klar, dass der Schelm irgendwann wieder in die Menschenwelt zurückmuss. Er bereitet diesen grob darauf vor, indem er ihm die menschliche Sprache lehrt und ihn ab und an wieder zurückschickt, damit er Kontakt mit Menschen hat.

Irgendwann, wenn der Kobold glaubt, dass der richtige Zeitpunkt gekommen ist, entlässt er den Schelm wieder ganz. Von nun an ist dieser auf sich alleine gestellt.

Schelmenstreiche

Schelmenstreiche ähneln Zaubern, allerdings handelt es sich bei ihnen um magische Handlungen. Für sie gibt es weder Zaubererweiterungen, noch ist es möglich, sie zu modifizieren.

Schelmenstreiche enden vorzeitig, wenn das Opfer angegriffen wird oder Schaden erleidet.

Aufgeblasen

Probe: IN/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Ziel wird leichter als eine Feder und ist nicht länger der Schwerkraft ausgesetzt. Es bläst sich auf und erhebt sich dadurch mit einer Geschwindigkeit von 1 Schritt pro KR in die Luft, bis es eine Höhe von 10 Schritt erreicht hat. Während es sich dort befindet, sind alle seine Proben um 1 erschwert. Außerdem ist es dem Wind ausgeliefert, kann aber durch Stoßen und Ziehen gelenkt werden. Eine eigenständige Bewegung ist ebenfalls nur auf diesem Wege möglich. Gegen Ende der Wirkungsdauer sinkt das Ziel langsam herab, ein Sturz findet also nicht statt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Ausbildungsphasen der Schelme

Schelme werden von ihren koboldischen Eltern erzogen und in der Zauberei unterrichtet.

- ◆ Schelme werden von Kindesbeinen an unterwiesen. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken zeitlich sehr stark.
- ◆ Die Ausbildung dauert zwischen 6 und 12 Jahren.
- ◆ Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel 2 bis 4 Jahre.
- ◆ Schelme benutzen keine Titel.

Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmale: Verwandlung
Steigerungsfaktor: B

Dichter und Denker

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

Wirkung: Das Ziel kann sich nur noch in Reimen ausdrücken. Fällt ihm kein Reim ein, kann es nichts sagen. Es ist nicht möglich, diese Vorgabe zu umgehen, indem Sätze unvollständig ausgesprochen werden. Es muss also erst der Reim feststehen, bevor mit dem Sprechen begonnen werden kann. Auch das Wirken von Zaubern ist davon betroffen, wenn die verwendete Tradition eine Sprachkomponente erfordert. Dies sorgt für Schwierigkeiten bei Unterhaltungen und nach Meisterentscheid auch für Erschwernisse von 2 bei Gesellschaftstalenten (außer Menschenkenntnis und Willenskraft). Die Spieler müssen nicht reimen, auch wenn ihr Held davon betroffen ist.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

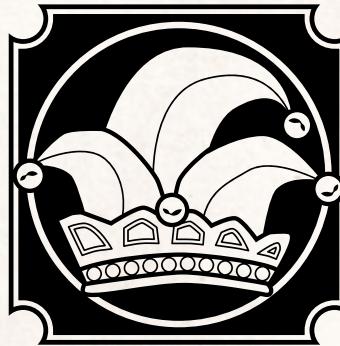
Steigerungsfaktor: B

Reime

Optionale Regel

Wenn der Held eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* besteht, können QS/2 Sachverhalte in Reimform mitgeteilt werden, ohne eine Erschwernis zu erhalten. Dies dauert 2 Aktionen.

Der Einsatz dieser Optionalregel macht das Spiel etwas komplexer.



Juckpulver

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Das Opfer wird zunehmend von Juckreiz geplagt. Am Anfang jeder Minute der Wirkungsdauer muss es eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen. Gelingt die Probe, passiert nichts weiter, misslingt die Probe, muss sich das Opfer so heftig kratzen, dass alle Handlungen um QS/2 erschwert sind. Dies umfasst auch AT, VW und FK. Ist die *Selbstbeherrschung*-Probe einmal gescheitert, ist das Opfer die restliche Wirkungsdauer von dem Juckreiz erfasst und kann sich dagegen nicht mehr wehren.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Koboldgeschenk

Probe: IN/CH/FF (modifiziert um SK)

Wirkung: Ein vom Anwender des Spruchs bestimmtes Objekt erscheint dem Ziel als anderes Objekt nach Wunsch des Zauberers. Das Objekt darf nicht mehr als 1 Stein wiegen, zudem muss seine Ausdehnung etwa jener des vorgegaukelten Objekts entsprechen. Der falsche Eindruck betrifft alle Sinne. Beispielsweise kann so aus einem Kohleklumpen scheinbar ein Stück Gold entstehen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Lach dich gesund

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Das Ziel wird in einen erheiterten Rauschzustand versetzt und muss über jeden noch so schlechten Witz lachen. Der Schelmenstreich wirkt auf bis zu QS Zuhörer in Reichweite, die der Schelm sich aussuchen kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer erhalten alle ausgewählten Ziele 1W3 LeP zurück. Werden sie während des Lachens ernsthaft gestört (z.B. durch einen Angriff), bricht der Streich ab und gilt als misslungen. Selbst wenn der Streich vor dem Ablauf der durch den KO-Wert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen wird, setzt dies den Sterbeprozess nicht aus.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Holterdipolter

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Streich löst ein Chaos aus. Leute stolpern oder verhalten sich ungeschickt. Innerhalb einer Zone 8 Schritt Radius um den Zauberer herum werden alle Handlungen um QS/2 erschwert. Dies umfasst auch AT, VW und FK. Die Magie wirkt nicht auf den Schelm.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Telekinese

Steigerungsfaktor: C

Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Heilung
Steigerungsfaktor: B

Lachkrampf

Probe: IN/CH/FF (modifiziert um SK)
Wirkung: Das Ziel bricht in derart schallendes Gelächter aus, dass es den Status *Handlungsunfähig* erhält. Allerdings gilt das Opfer nicht als *Liegend*. Es kann sich jedoch nur noch mit halber GS fortbewegen. Proben auf Attacken und Fernkampf, um das Opfer der Verzauberung zu treffen, sind aufgrund der unvorhersehbaren Bewegungen während des Lachkrampfs um 4 erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Einfluss
Steigerungsfaktor: C

Langer Lulatsch, Kleiner Dotz

Probe: IN/CH/GE (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Körper des Ziels wird nach Wahl des Schelms um 50 % gestreckt oder um 50 % gestaucht. Zu einer Veränderung seiner Masse kommt es dabei nicht, sodass er gleichzeitig entsprechend dünner oder dicker wird. Die Kleidung des Ziels passt sich weitgehend der neuen Größe an. Im Einzelfall entscheidet dies der Meister. Während der Wirkungsdauer sind alle Körpertalente, AT, VW, FK um QS/2 Punkte erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Verwandlung
Steigerungsfaktor: B

Meister minderer Geister

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Zauberer ruft einen Mindergeist herbei, der nicht seiner Kontrolle unterworfen ist, aber durchaus mit Worten beeinflusst werden kann. Nach maximal QS x 3 Minuten wird dieser wieder verschwinden. Die Mindergeister können jeden in Reichweite stören und jede KR mit einer freien Aktion vom Schelmen darum gebeten werden, jemand anderen zu nerven. Das Stören bringt eine Erschwerung von 1 auf alle Fertigkeitsproben mit sich. Bei mehreren Mindergeistern addieren sich die Wirkung nicht auf.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Elementar (Mindergeister)
Merkmale: Sphären
Steigerungsfaktor: A

Murks und Patz

Probe: IN/CH/FF (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Schelm kann seinem Opfer mit diesem Spruch eine tölpelhafte Ungeschicklichkeit auf den Leib zaubern. Dem Ziel unterläuft mit höherer Wahrscheinlichkeit ein Patzer. Bei einer Probe auf AT, VW und FK steigt die Wahrscheinlichkeit für einen Patzer (also z. B. von 20 auf 19-20 bei einer Probe mit 1W20, bei einer 3W20-Probe wird die 19 wie eine 20 behandelt). Kommt es dadurch zu einem Patzer, stellt dieser jedoch lediglich ein besonders großes Missgeschick dar, ohne mit körperlichem Schaden für das Ziel einher zu gehen. Einen Zustand oder Status kann es hingegen ganz normal erhalten. Das Opfer erleidet üblicherweise keine SP, dafür aber meist den Status *Liegend*.
Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Einfluss
Steigerungsfaktor: A

Nackedei

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Möchte ein Schelm sein Opfer in besonders großem Maße bloßstellen, greift er auf diesen Streich zurück und befreit er eine Person von aller bedeckenden Kleidung. Die Kleidung einer Person rutscht ihrem Träger vom Körper und lässt ihn nackt dastehen. Dies gilt für jede Art von Kleidung, aber Rüstungen sind nur von diesem Streich betroffen, wenn die QS den RS erreicht. Je nach QS wird mehr oder weniger viel ausgezogen. Kopfbedeckungen fallen erst bei einer QS 6 ebenfalls zu Boden, ansonsten rutschen sie nicht vom Kopf. Das Ziel muss zudem nach dem Willen des Schelms nicht immer komplett nackt dastehen. Wichtig ist nur, dass es lustig aussieht.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmale: Telekinese
Steigerungsfaktor: B

Papperlapapp

Probe: IN/CH/FF
Wirkung: Der Spruch verwandelt jedes Wort, das die Lippen der Opfer verlässt, in unverständliches Gebrabbel. Innerhalb eines Radius von 4 Schritt um den Zauberer herum vermag sich niemand mehr für andere

verständlich auszudrücken. Die Wirkung schließt jedoch nur das gesprochene Wort ein, dem selbst Außenstehende keinen Sinn mehr entnehmen können. Schrift, Gesten, Bilder und Telepathie sind hingegen normal nutzbar. Betroffen sind lediglich solche Personen, deren SK nicht größer ist als die die SK, die ein Schelm ignorieren kann. Der Zustand hält auch nach dem Verlassen der Zone bis zum Ende der Wirkungsdauer an. Zauber und Liturgien sind nicht betroffen, wohl aber SF, die Sprache erfordern (etwa Anführer).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Schelmenkleister

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von 4 Schritt aus, in der sich der Boden mit einer klebrigen Schicht überzieht. Dadurch verringert sich die GS aller die Zone durchquerenden Lebewesen um 1W6+3. Sinkt sie dadurch auf 0, erhält das entsprechende Wesen den Status *Fixiert*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Objekt

Steigerungsfaktor: C

Schelmenlaune

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle Kulturschaffenden im Umkreis des Schelms übernehmen dessen aktuelle Laune, solange sie sich nicht weiter als 4 Schritt von ihm entfernt befinden. Ihre SK darf dabei den Wert, den der Schelm ignorieren kann, nicht übersteigen. Ändert sich die Laune des Schelms während der Wirkungsdauer, ändert sie sich auch bei den betroffenen Personen. Der Zustand hält auch nach dem Verlassen der Zone bis zum Ende der Wirkungsdauer an, in diesem Fall bleibt jedoch die beim Verlassen aktuelle Laune erhalten und wird nicht mehr verändert. Ein nachträgliches Betreten führt nicht zu einer Verzauberung, ein erneutes Betreten nicht zu einer Änderung der Laune.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Schelmenmaske

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Das Gesicht des Zauberers erscheint als das eines Anderen. Das genaue Ergebnis kann dabei nicht bestimmt werden, vielmehr ist es zufälliger Natur, auch wenn es zu besonders pointierten Zügen neigt. Stimme, Statur, Mimik oder Kleidung werden nicht vom Zauber betroffen. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Illusion

Steigerungsfaktor: B

Schelmenrausch

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

Wirkung: Das Ziel wird in einen rauschhaften Glückzustand versetzt, in dem ihm nicht der Sinn danach steht, aggressives Verhalten zu zeigen. Gleichzeitig verliert es sämtliche Ängste. Wird es mit einer für ihn grob gesundheitsgefährdenden oder sogar lebensbedrohlichen Situation konfrontiert, endet der Zauber vorzeitig.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Tauschrausch

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Zwei Objekte innerhalb der Reichweite tauschen ihren Platz. Der Schelm muss nicht beide Objekte sehen können, aber er muss wissen, wo sich das eine Objekt, dass er nicht sehen kann, befindet. Da der Tauschvorgang mittels einer Teleportation durch den Limbus geschieht, ist er nur für solche Wesen zu bemerken, die das Objekt im Blickfeld haben. Das Maximalgewicht beider Objekte zusammen beträgt jeweils QS Stein. Zudem dürfen sie nicht festgehalten werden oder an etwas anderem befestigt sein, sodass man sie nicht ohne größeren Kraftaufwand mit der Hand entfernen könnte.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Sphären

Steigerungsfaktor: A

Verswindibus

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Ein vom Zauberer ausgewähltes Objekt wird in den Limbus versetzt und kehrt erst nach Ablauf der Wirkungsdauer zurück. Das Maximalgewicht des Objekts beträgt QS Stein. Zudem darf es nicht derartig festgehalten werden oder an etwas anderem befestigt sein, dass man es nicht auch ohne größeren Kraftaufwand mit der Hand entfernen könnte. Das Objekt taucht genau dort wieder auf, wo es verschwunden ist.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Objekte

Merksymbol: Sphären

Steigerungsfaktor: B

Zagibu Ubigaz

Probe: KL/CH/KK

Wirkung: Dieser Zauber ist dazu da, um Gegenstände, darunter insbesondere Schätze, zu zerstören. Das

Schelmenstreiche

Streich	Probe	Zauber-dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungs-dauer	Ziel-kategorie	Merksymbol	Steigerungs-faktor
Aufgeblasen	IN/CH/KO (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS Minuten	Lebewesen	Verwandlung	B
Dichter und Denker	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	QS Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	B
Holterdipolter	IN/CH/FF	4 Aktionen	16 AsP	selbst	QS x 2 KR	Zone	Telekinese	C
Juckpulver	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP	4 Schritt	5 KR	Kulturschaffende	Einfluss	B
Koboldgeschenk	IN/CH/FF (modifiziert um SK)	8 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	QS x 2 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	B
Lach dich gesund	IN/CH/FF	2 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	5 Minuten	Kulturschaffende	Heilung	B
Lachkrampf	IN/CH/FF (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	C
Langer Lulatsch, Kleiner Dotz	IN/CH/GE (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung	B
Meister minderer Geister	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 AsP	16 Schritt	QS x 3 Minuten	Elementar (Mindergeister)	Sphären	A
Murks und Patz	IN/CH/FF (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Einfluss	A
Nackedei	KL/IN/FF	4 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	sofort	Objekte	Telekinese	B
Papperlapapp	IN/CH/FF	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 2 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	B
Schelmenkleister	KL/IN/GE	2 Aktionen	8 AsP	16 Schritt	QS x 2 KR	Zone	Objekt	C
Schelmenlaune	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	B
Schelmenmaske	IN/CH/GE	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Illusion	B
Schelmenrausch	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	B
Tauschrausch	IN/CH/FF	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	sofort	Objekte	Sphären	A
Verswindibus	IN/CH/FF	1 Aktion	8 AsP	Berührung	QS x 3 Minuten	Objekte	Sphären	B
Zagibu Ubigaz	KL/CH/KK	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	sofort	Objekte (profane Objekte)	Objekt	A

verzauberte Objekt verliert QS x 5 Strukturpunkte. Goldmünzen haben beispielsweise 5 Strukturpunkte, Edelsteine im Durchschnitt 25 Strukturpunkte

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmale: Objekt

Steigerungsfaktor: A

Die Narrenkappe

Die verschiedenen Stilrichtungen der Schelme nutzen als Traditionartefakte die Narrenkappe. Die Narrenkappe kann dabei wie eine klassische Narrenkappe aussehen, aber auch eine andere Art von Kopfbedeckung sein, etwa eine Matrosenmütze bei einem Klabauterlehrling. Jeder Schelm kann nur über eine Narrenkappe gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Narrenkappe meistens während eines Besuchs in der Koboldwelt oder bereits vor der Rückkehr des Lehrlings in die Menschenwelt, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Kappenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Kappenzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben. Manche Kappenzauber bauen auf anderen Kappenzaubern auf. Einmal auf eine Narrenkappe gewirkte Kappenzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden. Wenn mehrere Kappenzauber auf eine Narrenkappe gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Narrenkappe* jeweils nur ein Kappenzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra erwähnt.

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

Fassungsvermögen

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

Die Kappenzauber im Detail

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

Bindung der Narrenkappe

Wirkung: Die Bindung der Narrenkappe ist der erste Kappenzauber, der auf die Narrenkappe gewirkt wird. Mit ihm wird die Kappe an den Schelm gebunden. Fortan gilt sie als unzerstörbar, wobei die Flexibilität des



Stoffes erhalten bleibt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFACIUS, sowie gezielte Antimagie können sie zerstören. Die Narrenkappe gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Schelm kann immer nur eine Narrenkappe besitzen. Das Binden kostet den Schelm einmalig 2 permanente AsP. Der Schelm kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Narrenkappe zu lösen, beispielsweise, um eine neue Narrenkappe an sich zu binden. Nach dem Tod des Schelms verliert die Narrenkappe nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Fernkampfmurks

Wirkung: Wird der Schelm Ziel eines Angriffs durch eine Fernkampftechnik, kann er bestimmen, dass zu dem FK-Wurf 4 Punkte addiert werden müssen. Bei 20 und mehr kommt es zu einem Patzer. Dies kostet 1 freie Aktion.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmale: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Geräumige Kappe

Wirkung: Der Schelm kann Gegenstände in seiner Kappe lagern. Bis zu 5 Stein haben darin Platz. Die Gegenstände verschwinden in der Koboldwelt, wenn sie in der Kappe sind, wo Kobolde sie sehen und manchmal mit ihnen spielen. So kommt es, dass beim Herausholen ab und zu noch einen Augenblick lang eine Koboldhand den Gegenstand festhält.

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Gegenstand, der hinein oder herausgeholt werden soll

Merkmale: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Jemanden für sich sprechen lassen

Wirkung: Der Schelm kann jemanden in einem Radius von 8 Schritt um sich herum bis zu fünf Worte mit der Stimme des Schelms sprechen lassen, auch wenn das Opfer dies gar nicht möchte. Der Kappenzauber funktioniert nur bei Personen mit SK 1 und niedriger. Hat der Schelm Vorteile oder Sonderfertigkeiten, die diese Schwelle ändern können, kann er sie für diesen Kappenzauber benutzen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvolle Kappenzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Massenverwirrung

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um den Schelm erleiden bis zu 6 Personen 1 Stufe *Verwirrung*. Diese Fähigkeit kann nicht während eines Kampfes eingesetzt werden. Sie wirkt nur gegen Personen, deren SK der Schelm ignorieren kann.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmale: Einfluss

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Mir nach!

Wirkung: Der Schelm wählt gedanklich bis zu 100 Gegenstände aus, die etwa so groß wie eine Tasse sind und jeweils nicht mehr als 0,25 Stein wiegen dürfen. Die Gegenstände fangen an, dem Schelm wie durch Geisterhand in einer Kolonne zu folgen. Nach 5 Minuten hören sie damit auf. Zerbrechliche Gegenstände gehen nicht kaputt. Wird ein Gegenstand aus der Kolonne genommen, endet bei ihm die Wirkung.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmale: Telekinese

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Na los, mir nach!

Wirkung: Der Schelm wählt gedanklich bis zu 200 Gegenstände aus, die etwa so groß wie eine Tasse sind und jeweils nicht mehr als 0,5 Stein wiegen dürfen. Die Gegenstände fangen an, dem Schelm wie durch Geisterhand in einer Kolonne zu folgen. Nach 5 Minuten hören sie damit auf. Wird ein Gegenstand aus der Kolonne genommen, endet bei ihm die Wirkung.

Voraussetzungen: Mir nach!

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmale: Telekinese

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Narrenkappen-Apport

Wirkung: Die Narrenkappe kann von dem Schelm zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Schelm und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Schelm muss für den Einsatz des Narrenkappen-Apports die Narrenkappe nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmale: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Publikumsliebling

Wirkung: Der Schelm kann bis zu 12 Zuschauer in einem Radius von 8 Schritt um sich herum mit einer Rede oder einem Kunststück beeindrucken und zum Lachen bringen. Die ausgewählten Zuschauer erhalten wegen der Ablenkung für den Zeitraum der Vorstellung eine Erschwerung von 1 auf alle Fertigkeitsproben. Die Vorstellung dauert 5 Minuten. Die Wirkung betrifft nur Ziele, deren SK der Schelm ignorieren kann.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmale: Einfluss

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Ungesehen

Wirkung: Der Schelm wird für alle Kulturschaffenden unsichtbar, einschließlich seiner Kleidung, Traditionssartefakte und Ausrüstung, sofern sie nicht schwerer als insgesamt 5 Stein sind. Er erhält den Status *Unsichtbar*. Sobald der Schelm einen Kulturschaffenden berührt, endet die Unsichtbarkeit. Sollte der Schelm vorhaben, jemanden zu verletzen, also eine direkte Kampfansage starten, endet die Wirkung sofort und der Schelm erleidet den Status *Überrascht*. Die Wirkung endet ebenfalls nach 30 Minuten. Es gelten die Illusionsregeln auf Seite 259 des Regelwerks.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmal: Illusion

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Narrenkappe I-V

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

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

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Das Schelmenspielzeug

Die verschiedenen Strömungen der Schelme nutzen als sekundäres Traditionartefakt das Schelmenspielzeug. Dieses Schelmenspielzeug kann eine Handpuppe, ein Steckenpferd, ein Valpobär oder etwas Vergleichbares sein. Ein Schelm kann nur über ein Schelmenspielzeug gleichzeitig verfügen.

Meistens verzaubert der Schelm das Spielzeug, das ihm am liebsten ist, weswegen der Vorgang für ihn kein sonderlich mühseliges Ereignis darstellt. Deshalb ist dafür keine Probe erforderlich.

Narrenkappe

Kappenzauber	Voraussetzungen	Volumen	Kosten	Merkmal	AP-Wert
Bindung der Narrenkappe	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Fernkampfmurks	keine	6 Punkte	4 AsP	Telekinese	10 AP
Geräumige Kappe	keine	6 Punkte	1 AsP pro Gegenstand, der hinein oder herausgeholt werden soll	Telekinese	15 AP
Jemanden für sich sprechen lassen	keine	5 Punkte	5 AsP	Objekt	10 AP
Machvolle Kappenzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Massenverwirrung	keine	6 Punkte	10 AsP	Einfluss	12 AP
Mir nach!	Keine	4 Punkte	4 AsP	Telekinese	8 AP
Na los, mir nach!	Mir nach!	4 Punkte	8 AsP	Telekinese	8 AP
Narrenkappen-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Publikumsliebling	keine	4 Punkte	7 AsP	Einfluss	1 AP
Ungesehen	keine	7 Punkte	7 AsP	Illusion	15 AP
Volumenerweiterung der Narrenkappe I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP

Regelseitig gelten Spielzeugzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Spielzeugzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben. Manche Spielzeugzauber bauen auf anderen Spielzeugzaubern auf. Einmal auf ein Spielzeug gewirkte Spielzeugzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden. Wenn mehrere Spielzeugzauber auf ein Schelmenspielzeug gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Schelmenspielzeugs* jeweils nur ein Spielzeugzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra erwähnt.

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

Fassungsvermögen

Ein Schelmenspielzeug kann nur eine bestimmte Menge an Spielzeugzaubern aufnehmen, bis sein Fassungsvermögen erschöpft ist. In Schelmenspielzeugen passen 12 Volumenpunkte.

Die Spielzeugzauber im Detail

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

Beleidigungen

Wirkung: Das Spielzeug kann einen kurzen Satz sprechen und beleidigt jemanden, der sich in einem Radius von 7 Schritt um das Spielzeug befindet.

Voraussetzungen: Spielbewegung

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Beweg dich!

Wirkung: Das Spielzeug kann sich unabhängig vom Schelm bewegen und folgt entweder dessen Wunsch, wohin es sich bewegen soll, oder bewegt sich, wenn der Schelm keinen Wunsch äußert, selbstständig und neugierig durch die Welt. Es versucht aber, in einer Reichweite von 50 Schritt um den Schelm herum zu bleiben, um nicht verloren zu gehen.

Der Schelm kann alle 5 Minuten entscheiden, ob die Wirkung aufrechterhalten werden soll.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Bindung des Schelmen Spielzeugs

Wirkung: Die Bindung des Schelmen Spielzeugs ist der erste Spielzeugzauber, der auf ein Schelmen Spielzeug gewirkt wird. Mit ihm wird das Schelmen Spielzeug an den Schelm gebunden. Fortan gilt es als unzerstörbar, wobei die Flexibilität erhalten bleibt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, sowie gezielte Antimagie können es zerstören. Das Spielzeug gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANO-VI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Schelm kann immer nur ein Schelmen Spielzeug besitzen.

Das Binden kostet den Schelm einmalig 2 permanente AsP. Der Schelm kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Spielzeug zu lösen, beispielsweise, um ein neues Spielzeug an sich zu binden. Nach dem Tod des Schelms verliert das Spielzeug nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Guter Witz

Wirkung: Das Spielzeug erzählt einen guten Witz, der Kulturschaffende in einem Radius von 7 Schritt zum Lachen bringt. Der Spielzeugzauber funktioniert nur bei Personen mit SK, die der Schelm ignorieren kann. Hat der Schelm Vorteile oder Sonderfertigkeiten, die diese Schwelle ändern können, kann er sie für diesen Spielzeugzauber benutzen. Der Witz muss von den Opfern verstanden werden, das Spielzeug erzählt ihn in einer beliebigen Sprache, die der Schelm beherrscht und vor dem Wirken des Spielzeugzauber auswählt.

Voraussetzungen: Spielbewegung

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kämpfendes Spielzeug

Wirkung: Das Spielzeug kommt dem Schelm im Kampf zur Hilfe und klammert sich am Gegner fest oder springt ihm zwischen die Beine. Der Gegner erleidet eine Erschwerung von 1 auf AT und FK.

Der Schelm kann jede KR entscheiden, ob die Wirkung aufrechterhalten werden soll.

Voraussetzungen: Spielbewegung

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro KR

Merkmale: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvoller Spielzeugzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schelmen Spielzeug-Apport

Wirkung: Das Schelmen Spielzeug kann vom Schelm zu sich gerufen werden. Es fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Schelm und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster, Wände aus Holz oder Stein halten es jedoch auf. Der Schelm muss für den Einsatz des Schelmen Spielzeug-Apports sein Schelmen Spielzeug nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmale: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Spielbewegung

Wirkung: Das Spielzeug vollführt telekinetisch eine typische Bewegung für ein Spielzeug seiner Art aus (eine Handpuppe winkt oder verneigt sich, ein Steckenpferd macht galoppierende Bewegungen usw.). Das Spielzeug darf bis zu 7 Schritt vom Schelm entfernt sein.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 1 Punkt
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 KR
Merkmale: Telekinese
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Spionierendes Spielzeug

Wirkung: Das Spielzeug spioniert für den Schelm seine Umgebung aus. Es verharrt dort, wo es abgelegt wurde und merkt sich alles, was in einer Umgebung von 7 Schritt Radius vor sich geht. Das Spielzeug kann sich dabei exakt merken, was zu sehen ist, was gesprochen wird usw. Dabei verfügt es über alle typisch menschlichen Sinne.

Diese Eindrücke gibt es dann nach der Wirkungsdauer bei der nächsten Berührung mit dem Schelm telepathisch an ihn weiter.

Der Schelm kann alle 5 Minuten entscheiden, ob die Wirkung anhält.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Merkmale: Hellsicht
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Trösten

Wirkung: Das Spielzeug nähert sich einem ausgewählten Kulturschaffenden. Durch eine Berührung fängt das Spielzeug an, ihn zu trösten, beispielsweise durch Streicheln oder Gesang. Pro Minute des Tröstens kann der Kulturschaffende 1 Stufe Furcht abbauen.

Der Schelm kann jede Minute entscheiden, ob die Wirkung aufrechterhalten werden soll.

Voraussetzungen: Beweg dich!
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 3 AsP pro Minute
Merkmale: Heilung
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung des Schelmenspielzeugs I-V

Wirkung: Das Volumen des Schelmenspielzeugs steigt permanent um 1 Punkt. Diese Spielzeugmagie kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF
Volumen: 0 Punkte
AsP-Kosten: 1 permanenter AsP
Merkmale: Objekt
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schelmenspielzeug

Spielzeugzauber	Voraussetzungen	Volumen	Kosten	Merkmale	AP-Wert
Beleidigungen	Spielbewegung	2 Punkte	2 AsP	Objekt	3 AP
Beweg dich!	Keine	6 Punkte	1 AsP pro 5 Minuten	Objekt	8 AP
Bindung des Schelmenspielzeugs	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Guter Witz	Spielbewegung	2 Punkte	3 AsP	Objekt	3 AP
Kämpfendes Spielzeug	Spielbewegung	5 Punkte	1 AsP pro KR		10 AP
Machvolle Spielzeugzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Schelmenspielzeug-Aport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Spielbewegung	keine	1 Punkt	1 AsP pro 5 KR	Telekinese	2 AP
Spionierendes Spielzeug	keine	6 Punkte	1 AsP pro 5 Minuten	Hellsicht	15 AP
Trösten	Beweg dich!	2 Punkte	3 AsP pro Minute	Heilung	5 AP
Volumenerweiterung des Schelmenspielzeugs I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP

Die Tradition der Zauberalchimisten

Bei den Zauberalchimisten handelt es sich um eine besondere Form der Magiedilettanten, die sich auf alchimistische Elixiere spezialisiert haben. Sie sind im Grunde Meistertalentierte, aber ihre Tradition ist alt und ritualisiert, sodass sie mittlerweile ein eigenes Traditionsartefakt, die Alchimistenschale, herstellen können.

Ihre Ausbildung verläuft entweder in einem der Alchimistenorden wie dem Bund des roten Salamanders oder bei einem Privatgelehrten.

Viele Jahre lang müssen sie alchimistische Rezepte auswendig lernen und sich am Brauvorgang versuchen, bis aus ihnen gute Alchimisten geworden sind. Durch ihre magischen Fähigkeiten sind sie gegenüber einem gewöhnlichen Alchimisten im Vorteil.



Das Talent der Zauberalchimisten

Die Zauberalchimisten sind spezialisierte Magiedilettanten, die einer langen Tradition folgen und entsprechend ein Traditionsartefakt, die Alchimistenschale, entwickelt haben. Dennoch folgen sie sehr ähnlichen Regeln wie die Meistertalentierten (mit ein paar Ausnahmen ihrer Optionen). Das Meistertalent ist bei Zauberalchimisten immer *Alchimie*. Der Einsatz des Meistertalents ist eine magische Anwendung. Für das Talent *Alchimie* gelten die in diesem Abschnitt vorgestellten Optionen. Pro Probe kann die Spielerin nur eine Option wählen.

Optionen des Zauberalchimisten

- Bei einer gelungenen Probe auf *Alchimie* können Zauberalchimisten AsP einsetzen, um das Ergebnis zu verbessern. Pro 5 AsP kann 1 FP hinzugewonnen werden (bis zu einem Maximum von insgesamt 18 FP).

Ausbildungsphasen der Zauberalchimisten

Zauberalchimisten folgen einer klassischen Ausbildung, die schon seit Jahrhunderten fast so exakt befolgt wird wie die der Magier.

- Zauberalchimisten werden fast immer nach einem Lehrplan ihres Ordens oder Lehrmeisters unterrichtet. Die einzelnen Ausbildungsphasen schwanken zeitlich und inhaltlich nicht sehr stark.
- Die Ausbildung dauert meist 6 Jahre.
- Einzelne Phasen der Ausbildung dauern in der Regel 2 Jahre.
- Zauberalchimisten verwenden je nach Orden unterschiedliche Titel.

- Der Zauberalchimist kann eine Doppel-20 bei der Probe auf *Alchimie* für 10 AsP in einen einfachen Misserfolg umwandeln.

- Bei der Analyse von Elixieren durch *Alchimie* kann der Zauberalchimist wie beim Brauen alchimistischer Elixiere (siehe **Regelwerk** Seite 271) für je 4 AsP eine Erleichterung von 1 einrechnen. Maximal lässt sich so eine Erleichterung von 2 erzielen.

- Ein Zauberalchimist kann bei einer Erfolgsprobe auf *Alchimie* bis zu drei W20 neu würfeln, so wie unter dem Schicksalspunkte-Einsatz Neuer Wurf (siehe **Regelwerk** Seite 30) angegeben. Dies kostet 4 AsP.

- Der Zauberalchimist kann das Ergebnis eines 1W20-Wurfs bei einer Teilprobe auf *Alchimie* um 1 senken, um somit ein besseres Ergebnis zu erzielen. Dazu muss er 2 AsP ausgeben. Er darf jedoch keine Änderung vornehmen, um einen Kritischen Erfolg (also eine Doppel- oder Dreifach-1) zu erzielen oder einen Patzer zu verhindern.

- Statt einer Alraune können Alchimisten auch immer 4 AsP in ein Gebräu fließen lassen.

Die Tradition (Zauberalchimisten) als Sonderfertigkeit

- Zauberalchimisten können ihre magischen Fähigkeiten nur in die magischen Anwendungen ihres Meistertalents *Alchimie* investieren.
- Zauberalchimisten können keine Zauber erlernen (auch keine Zaubertricks).
- Zauberalchimisten können als Traditionsartefakt die Alchimistenschale herstellen und nutzen.
- Zauberalchimisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition Zauberalchimisten aneignen.
- Zauberalchimisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen.
- Zauberalchimisten dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur solche, die auch ihre magische Anwendungen beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 45 Abenteuerpunkte

Die Alchimistenschale

Die Zauberalkimisten nutzen als Traditionartefakte die Alchimistenschale. Dabei handelt es sich um eine mit arkanen und alchimistischen Symbolen versehene Schale. Jeder Zauberalkimist kann nur über eine Alchimistenschale gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Alchimistenschale meistens während einer Mondnacht. Dies stellt kein schwieriges Unterfangen dar, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Schalenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Schalenzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben. Manche Schalenzauber bauen auf anderen Schalenzaubern auf. Einmal auf eine Alchimistenschale gewirkte Schalenzauber können nicht mehr aus ihr entfernt werden.

Wenn mehrere Schalenzauber auf eine Alchimistenschale gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Alchimistenschale* jeweils nur ein Schalenzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra erwähnt. Die Aktivierung von Schalenzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Schalenzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Schalenzauber können immer willentlich durch den Zauberalkimisten beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

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

Die Schalenzauber im Detail

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

Alchimistenschalen-Apport

Wirkung: Die Alchimistenschale kann von dem Zauberalkimisten zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Zauberalkimisten und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Zauberalkimist muss für den Einsatz des Alchimistenschalen-Apports die Alchimistenschale nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Allegorische Analyse

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bindung der Alchimistenschale

Wirkung: Die Bindung der Alchimistenschale ist der erste Schalenzauber, der auf die Alchimistenschale gewirkt wird. Mit ihm wird die Schale an den Zauberalkimisten gebunden. Fortan gilt sie als unzerstörbar. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, sowie gezielte Antimagie können sie zerstören.

Die Alchimistenschale gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Zauberalkimist kann immer nur eine Alchimistenschale besitzen.

Das Binden kostet den Zauberalkimisten einmalig 2 permanente AsP. Der Zauberalkimist kann sich entscheiden, ihre Verbindung zur Alchimistenschale zu lösen, beispielsweise, um eine neue Alchimistenschale an sich zu binden. Nach dem Tod des Zauberalkimisten verliert die Alchimistenschale 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



Chymische Hochzeit

Wirkung: Bei der Bestimmung der QS von alchimistischen Erzeugnissen können bei der Probe auf *Alchimie* +2 FP addiert werden (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dunkle Schale

Wirkung: Das Innere der Schale ist absolut dunkel, kein Licht dringt dort hinein. Es stellt einen Sichtmodifikator der Stufe 4 dar.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Feuer und Eis

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

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro Minute

Merkmale: Elementar

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Giftiges Metall

Wirkung: Die Stufe eines in der Schale hergestellten Giftes steigt um 1 bis maximal Stufe 6.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hilfreiche Schale

Wirkung: Die Schale röhrt oder mischt für den Alchimisten. Der Alchimist darf sich währenddessen maximal 8 Schritt von der Schale entfernen. Das Rühren kann ihm Arbeit abnehmen, spart aber keine Zeit.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP pro 24 Stunden

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Leuchtende Schale

Wirkung: Das Innere der Schale strahlt weißes Licht von der Helligkeit eines Lagerfeuers aus.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Merkmale: Illusion

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Luftdichte Schale

Wirkung: Im Inneren der Schale befindet sich während der Wirkungsdauer keine Luft.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Machtvoller Schalenzauber I-IV

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

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

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Machtvolle Tränke

Wirkung: In der Schale gebraute Tränke, die LeP oder AsP widerherstellen, geben zusätzlich +1 LeP oder AsP zurück.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 7 AsP

Merkmale: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schnelles Brauen

Wirkung: Mit Hilfe der Schale kann der Alchimist pro Tag zwei Tränke brauen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 12 AsP (fallen beim ersten Trank an)

Merkmale: Objekt

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schwebende Schale

Wirkung: Die Schale schwebt auf Arbeitshöhe vor dem Alchimisten und erlaubt es so, ohne Tisch oder anderen festen Untergrund zu arbeiten.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro 30 Minuten

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Telekinetische Schale

Wirkung: Der Inhalt der Schale wird in ihr festgehalten und kann nur mit einer Probe auf Kraftakt aus ihr entfernt werden. Flüssigkeiten in der Schale werden nicht verschüttet.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP pro 30 Minuten

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

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

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zersetzende Schale

Wirkung: Die Schale zerstört 5 Strukturpunkte pro KR bei profanen Objekten, die sich in ihr befinden. Das Objekt muss in die Schale passen, es können also keine ganzen Bäume zersetzt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP pro KR

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Alchimistenschale I-V

Wirkung: Das Volumen der Alchimistenschale steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Schalenzauber kann

Alchimistenschale

Schalenzauber	Voraussetzungen	Volumen	Kosten	Merkmal	AP-Wert
Alchimistenschalen-Apport	keine	3 Punkte	1 AsP	Telekinese	15 AP
Allegorische Analyse	keine	3 Punkte	1 AsP	Hellsicht	5 AP
Bindung der Alchimistenschale	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP
Chymische Hochzeit	keine	5 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Dunkle Schale	keine	3 Punkte	1 AsP pro 5 Minuten	Objekt	5 AP
Feuer und Eis	keine	2 Punkte	1 AsP pro Minute	Elementar	3 AP
Giftiges Metall	keine	6 Punkte	7 Asp	Objekt	10 AP
Hilfreiche Schale	keine	2 Punkte	3 AsP pro 24 Stunden	Objekt	3 AP
Leuchtende Schale	keine	3 Punkte	1 AsP pro 5 Minuten	Illusion	5 AP
Luftdichte Schale	keine	3 Punkte	1 AsP pro 5 Minuten	Objekt	5 AP
Machtvolle Schalenzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Machtvolle Tränke	keine	6 Punkte	7 AsP	Heilung	10 AP
Schnelles Brauen	keine	7 Punkte	12 AsP (fallen beim ersten Trank an)	Objekt	20 AP
Schwebende Schale	keine	4 Punkte	1 AsP pro 30 Minuten	Telekinese	10 AP
Telekinetische Schale	keine	5 Punkte	3 AsP pro 30 Minuten	Telekinese	10 AP
Volumenerweiterung der Alchimistenschale I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP	Objekt	5 AP
Zersetzende Schale	keine	4 Punkte	1 AsP pro KR	Objekt	10 AP

KAPITEL 2: ERWEITERTE MAGIEREGELN



»Die Magie ist eine vielfältige Wissenschaft. Gildenmagier erforschen seit Jahrhunderten die Grundlagen der eigenen Zauberkräfte, aber auch die anderer Kulturen und Völker. Wir müssen mit großer Sicherheit eingestehen, dass wir nicht die ersten waren, die sich mit den Kraftlinien beschäftigt haben. Laut allen Aufzeichnungen, die uns zur Verfügung stehen, sind die Druiden die Zauberkundigen, die sich dem Thema zuerst zugewandt haben. Das bedeutet aber nicht, dass wir sie nicht mittlerweile längst darin überflügelt hätten.

Aber die Kraftlinien sind auch nur ein Beispiel unter vielen. Wenn wir uns den Hexenflüchen zuwenden, dann müssen wir doch festhalten, dass es niemals einem Gildenmagier wirklich gelungen ist, zu entschlüsseln, wie sie funktionieren. Oder nehmen wir die elfischen Zauberlieder. Die Elfenmagie birgt noch manches Geheimnis, welches uns bislang nicht zu entschlüsseln gelungen ist.

Gleiches gilt für weitere Spielarten der Zauberei. Kaum einer unserer Zunft hat sich jemals die Mühe gemacht, sich die schelmische Imitationslehre genauer anzusehen. Nicht, weil sie nicht extrem vielseitige Zauberei zulässt, sondern weil wir Schelme als Ärgernis unseres Alltags verabscheuen – vermutlich aus gutem Grund. Dennoch sollten wir die Kräfte der anderen Zauberer nicht ignorieren. Hätten wir dies bei den Druiden getan, wüssten wir vielleicht immer noch keine Details über die Kraftlinien.«

—Ariksophokles von Pailos, ehemaliger Scholar der Kiranya von Kutaki, Niederschrift einer Abhandlung über Kraftliniengenie, 1035 BF

Die in diesem Kapitel vorgestellten Regeln ergänzen jene aus dem **Regelwerk**. Hier erfährst du mehr zu Traum-Regeln, den Regeln zur Herbeirufung von Geistern und Feen und zu den Vorlieben der Hexenschwesternschaften bezüglich ihrer Zauberkräfte.

Darüber hinaus stellen wir die Fokusregel zu Prägungen vor, die es erlaubt, Hexen, Elfen und Schelmen kleine individuelle Vor- und Nachteile zu verleihen



Übersicht zu den erweiterten Magieregeln

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

Unterricht

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

Fluchmagie

In diesem Abschnitt erhalten Hexen einige zusätzliche Optionen, wie sie ihre Flüche einsetzen können. Unter anderem können sie nun auch Flüche auf Gegenstände wirken oder Verfluchungen permanent aussprechen, allerdings steigen dadurch auch die Kosten.

Herbeirufung

Anders als Elementare und Dämonen werden Geister und Feen nicht beschworen, sondern gerufen. In diesem Abschnitt werden die dazu passenden Regeln vorgestellt.

Prägungen

Durch die Prägung wird der Einfluss einer Schwesternschaft, eines elfischen Pfades oder einer schelmschen Ausprägung auf Heldenzauberer verdeutlicht. Bei Anwendung dieser Fokusregel erhält der Abenteurer mit der Wahl der Prägung einen kleinen Vorteil und einen kleinen Nachteil, die sich beide die Waage halten. Die Prägung funktioniert in etwa so wie die in den Regionalspielhilfen vorgestellten Wesenszüge,

die kleine Eigenheiten eines Charakters widerspiegeln. Sie sind geringfügige Ergänzungen, aber bereichern das Spiel.

Kraftlinien

Aventurien, ja ganz Dere ist mit Kraftlinien umspannt, die demjenigen einzigartige Fähigkeiten verleihen, der weiß, wie man sie richtig benutzt. Auf einer Kraftlinie kann man beispielsweise leichter zaubern und regenerieren, aber das Wissen um die Kraftlinien ist in Aventurien nicht jedem Zauberer bekannt.

Traum-Regeln

Diese Fokusregel beschäftigt sich mit dem Aufenthalt in Traumwelten und den Regeln, die dort gelten. In den meisten Fällen gelangen Helden über Magie in den Traum eines anderen, können aber nicht auf ihre Ausrüstung, ihr Geschick und ihre Kraft zurückgreifen, da sie nicht körperlich dort auftreten. In den Traum-Regeln wird außerdem geklärt, wie man Träume mit schiener Willenskraft manipulieren kann.

Zaubervorlieben

Diese Fokusregeln sollen die Zauber, die besonders mit den Aspekten des Vertrautentiers der Hexe assoziiert werden, nochmal hervorheben. Die Zaubervorlieben der Hexen stärken einige Zaubersprüche, dafür sind solche Hexen aber deutlich spürbarer auf Zauber ihrer Tradition festgelegt und können Fremdzauber schwerer wirken.

Ausbildungsstätte

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

Unterricht

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



Nicht jeder Held gleicht zwingend dem anderen, auch wenn beide von derselben Akademie stammen oder einen gemeinsamen Lehrmeister hatten. Es kann gut sein, dass sich eine Magierin während ihres Noviziums für ein anderes Seminar entschieden hat, als einer ihrer Mitschüler. Auch wenn sie viele Gemeinsamkeiten in der Ausbildung durchlebt haben, weichen durch diese Wahl doch ihre erlernten Fähigkeiten etwas voneinander ab.

Um dies regeltechnisch darzustellen, kannst du deinen Helden mit den ihm zur Verfügung stehenden

Abenteuerpunkten beliebig verändern, selbst wenn du ein Professionspaket wählst. In der Regel wirst du bei der Heldenerschaffung noch AP übrig behalten, und in den meisten Fällen wurden nur 7 Zauber durch das Paket festgelegt, sodass du noch weitere aktivieren und steigern kannst.

Die meisten Ausbildungsstätten verfügen über einen größeren Formelschatz, der an die Schüler weitergegeben werden kann, und dieser Abschnitt soll es dir leichter machen zu variieren. So kannst du bei der Heldenerschaffung passend zum Hintergrund auf die verschiedenen Lehrpläne der Akademien oder des Lehrmeisters eingehen.



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

Unterrichtspläne

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

Abstrakte Lehrpläne

- Alle Magier können aus dem *Standardzauberpaket* (siehe Seite 47) einen Zauber wählen und einen beliebigen Zauber aus dem Professionspaket dagegen eintauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Magier können auch Zauber aus dem *Wahlzauberpaket* (siehe ab Seite 47) der jeweiligen Akademie mit Zaubern aus ihrem Professionspaket tauschen. Die AP-Kosten müssen dafür mit den Kosten der Profession verrechnet werden.
- Alle Talente, die im Professionspaket angegeben sind, kannst du leicht modifizieren. Jedes Talent kann einen Bonus von bis zu +2 erhalten, dafür solltest du aber einen entsprechenden Malus in gleicher Höhe auf andere Talente und Zauber verteilen. Kampftechniken gelten in diesem System als Talente. Du musst dabei immer auf den

Höchstwert nach Erfahrungsgrad achten, denn auch durch die Regeln des Unterrichts darfst du dennoch nicht den maximalen Wert bei der Heldenerschaffung übertreffen. Eine Fertigkeit kann nur einmal einen Bonus oder Malus erhalten. Die AP-Kosten dieser Verschiebung müssen am Ende mit den Kosten der Profession verrechnet werden. Hierbei ist zu beachten, dass nicht alle Verschiebungen von Zaubern und Talenten gleich viele AP kosten, sondern die Änderungen jeweils neu berechnet werden müssen.

Leitlinie

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

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

Leitlinien und Zauberänderungen

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

Zauberprofil

Optionale Regel

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

Diese Optionalregel macht das Spiel etwas komplexer.

Standardzauberpaket für Gildenmagier

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

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

Wahlpakete für Gildenmagier

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

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

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

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

Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Leitlinie: tolerant

Wahlzauberpaket: Analys, Attributo (Körperkraft), Balsam Salabunde, Bannbaladin, Firnlauf, Flim Flam, Gedankenbilder, Körperlose Reise, Manifesto, Movimento, Odem, Sensibar

Eingeschränkte Zauber: keine barbarianischen Zaubers, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Pfad der Bewegung (290 AP)

Zauberänderungen: Bannbaladin 4 statt Motoricus 4, Firnlauf statt Animatio 4, Movimento 5 statt Blitz dich find 5, Odem 6 statt Foramen 6

Fertigkeiten (+): Klettern 4 statt 2

Fertigkeiten (-): Magiekunde 4 statt 5

Pfad der Reise (294 AP)

Zauberänderungen: Gedankenbilder 5 statt Telekinesebann 5, Körperlose Reise 4 statt Animatio 4, Movimento 5 statt Blitz dich find 5, Odem 6 statt Foramen 6

Fertigkeiten (+): Boote & Schiffe 2 statt 0, Fahrzeuge 2 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Analys, Attributo (Körperkraft), Balsam Salabunde, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Cryptographo, Einflussbann, Flim Flam, Gardianum, Imperavi, Odem, Psychostabilis, Sensibar

Eingeschränkte Zauber: keine barbarianischen Zaubers, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen

Pfad der Herrschaft (311 AP)

Zauberänderungen: Imperavi 4 statt Somnigravis 4, Kar-nifilo 4 statt Gardianum 4

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Pfad der Widerstandskraft (306 AP)

Zauberänderungen: Psychostabilis 4 statt Einflussbann 4, Sensibar 4 statt Somnigravis 4

Fertigkeiten (+): Willenskraft 6 statt 5

Fertigkeiten (-): Etikette 2 statt 4

Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Analys, Attributo (Körperkraft), Balsam Salabunde, Blitz dich find, Duplicatus, Einflussbann, Flim Flam, Hellsichtbann, Ignifaxius, Ignorantia, Odem, Paralysis, Psychostabilis, Sapefacta, Silentium

Eingeschränkte Zauber: keine barbarianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, Bannbaladin, Horriphobus, Imperavi, Karnifilo, Plumbumbarum, Respondami, Somnigravis.

Pfad des Leibwächters (297 AP)

Zauberänderungen: Hellsichtbann 4 statt Illusionsbann 4

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 4 statt 3

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Beraters (294 AP)

Zauberänderungen: Einflussbann 4 statt Illusionsbann 4

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 5 statt 3

Fertigkeiten (-): Stangenwaffen 8 statt 10

Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Adamantium, Attributo (Körperkraft), Balsam Salabunde, Blitz dich find, Claudibus, Corpofesso, Eisenrost, Exposami, Flim Flam, Fortifex, Fulminictus, Ignifaxius, Nihilogravo, Objectofixo, Odem, Silentium

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

Pfad der Dunkelheit (336 AP)

Zauberänderungen: Eisenrost 5 statt Armatrutz 5

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Pfad des Lichts (336 AP)

Zauberänderungen: Ignifaxius 5 statt Armatrutz 5

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Halle der Macht zu Lowangen

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Analys, Armatrutz, Attributo (Körperkraft), Axxeleratus, Balsam Salabunde, Ignifaxius, Imperavi, Karnifilo, Odem, Schleier, Sensibar

Eingeschränkte Zauber: -

Pfad der Beherrschung (324 AP)

Zauberänderungen: Imperavi 4 statt Somnigravis 4, Karnifilo 4 statt Gardianum 4

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Pfad der Willenskraft (319 AP)

Zauberänderungen: Psychostabilis 4 statt Einflussbann 4, Sensibar 4 statt Somnigravis 4

Fertigkeiten (+): Willenskraft 6 statt 5

Fertigkeiten (-): Etikette 2 statt 4

Halle des Lebens zu Norburg

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Analys, Attributo (Körperkraft), Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Duplicatus, Einflussbann, Flim Flam, Memorans, Odem, Psychostabilis, Sapefacta, Sensibar

Eingeschränkte Zauber: keine barbarianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine Zauber, die TP oder SP bei Kulturschaffenden verursachen

Pfad der Alchimie (347 AP)

Zauberänderungen: Abvenenum 5 statt Ängste lindern 5, Blick in die Gedanken 4 statt Paralysis 4

Fertigkeiten (+): Alchimie 8 statt 6, Heilkunde Gift 6 statt 4

Fertigkeiten (-): Heilkunde Wunden 5 statt 6

Pfad der Kräuterkunde (344 AP)

Zauberänderungen: Attributo (Körperkraft) 5 statt Ängste lindern 5, Blick in die Gedanken 4 statt Paralysis 4

Fertigkeiten (+): Pflanzenkunde 7 statt 6

Fertigkeiten (-): -

Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Attributo (Körperkraft), Blitz dich find, Corpofrigo, Eisenrost, Gardianum, Motoricus, Horriphobus, Odem, Paralysis, Pentagramma, Plumbumbarum, Psychostabilis

Eingeschränkte Zauber: keine barbarianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, Ängste lindern, Dschinnenruf, Einflussbann, Elementarer Diener, Imperavi, Invocatio Maior, Invocatio Minima, Invocatio Minor, Karnifilo

Pfad des Körpers (367 AP)

Zauberänderungen: Attributo (Körperkraft) 5 statt Balsam Salabunde 5, Blitz dich find 4 statt Desintegratus 4

Fertigkeiten (+): Körperbeherrschung 2 statt 0, Kriegskunst 5 statt 3

Fertigkeiten (-): Magiekunde 3 statt 5

Pfad des Willens (354 AP)

Zauberänderungen: Paralysis 4 statt Desintegratus 4, Psychostabilis 5 statt Fulminictus 5

*Fertigkeiten (+): Bekehren & Überzeugen 2 statt 0
Fertigkeiten (-): Kriegskunst 1 statt 3*

Kampfseminar zu Andergast

Leitlinie: Traditionell

Wahlzauberpaket: Attributo (Körperkraft), Bannbaladin, Eisenrost, Falkenauge, Flim Flam, Gardianum, Horriphobus, Ignifaxius, Klarum Purum, Motoricus, Odem, Paralysis, Plumbumbarum, Sensibar, Visibili

Eingeschränkte Zauber: Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, Imperavi, Respondami

Pfad des Krieges (390 AP)

Zauberänderungen: Ignifaxius 5 statt Duplicatus 5

Fertigkeiten (+): Kriegskunst 7 statt 6

Fertigkeiten (-): -

Pfad der Zerstörung (393 AP)

Zauberänderungen: Ignisphaero 4 statt Balsam Salabunde 4

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Kiranya von Kutaki

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Auge des Limbus, Einflussbann, Flim Flam, Fortifex, Hellsichtbann, Ignifaxius, Körperlose Reise, Motoricus, Psychostabilis,

Eingeschränkte Zauber: -

Pfad der Hellsicht (371 AP)

Zauberänderungen: Hellsichtbann 4 statt Gardianum 4

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 5 statt 3, Überreden 4 statt 2

Fertigkeiten (-): -

Pfad der Sphären (393 AP)

Zauberänderungen: Auge des Limbus 4 statt Blick in die Gedanken 4

Fertigkeiten (+): Sphärenkunde 8 statt 7

Fertigkeiten (-): Menschenkenntnis 1 statt 3

Kreis der Einfühlung

Leitlinie: freigeistig

Wahlzauberpaket: Adlerauge, Adlerschwinge, Armatrutz, Attributo (Körperkraft), Axxeleratus, Blick aufs Wesen, Blitz dich find, Corpofesso, Exposami, Flim Flam, Hellsichtbann, Memorans, Movimento, Objectovoco, Ruhe Körper, Traumgestalt

Eingeschränkte Zauber: keine borbaradianischen Zauber, keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine Zauber, die TP oder SP bei Kulturschaffenden verursachen

Einfühlungs-Zweig (304 AP)

Zauberänderungen: Attributo (Körperkraft) 4 statt Sensibar 4, Blick aufs Wesen 3 statt Balsam 3, Exposami 4

statt Bannbaladin 4, Hellsichtbann 4 statt Tiergedanken 4, Memorans 4 statt Odem 4

Fertigkeiten (+): Menschenkenntnis 4 statt 2

Fertigkeiten (-): Wildnisleben 3 statt 4

Wildnis-Zweig (296 AP)

Zauberänderungen: Adlerauge 3 statt Balsam 3, Adlerschwinge 4 statt Bannbaladin 4, Exposami 6 statt Blick in die Gedanken 6, Movimento 4 statt Gedankenbilder 4, Ruhe Körper 4 statt Sensibar 4

Fertigkeiten (+): Wildnisleben 5 statt 4

Fertigkeiten (-): Magiekunde 4 statt 5

Rafim Bey

Leitlinie: traditionell

Wahlzauberpaket: Analys, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Elementarbann, Fulminictus, Hartes Schmelze, Heptagramma, Hexagramma, Klarum Purum, Odem, Salander

Eingeschränkte Zauber: -

Dämonen-Zweig (300 AP)

Zauberänderungen: Heptagramma 3 statt Abvenenum 3

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Elementar-Zweig (300 AP)

Zauberänderungen: Hexagramma 3 statt Abvenenum 3

Fertigkeiten (+): -

Fertigkeiten (-): -

Schule des magischen Wissens zu Methumis

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Attributo (Körperkraft), Balsam Salabunde, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Exposami, Flim Flam, Foramen, Fulminictus, Gardianum, Impersona, Odem,

Verwandlungsbann

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

Feldforscher-Zweig (267 AP)

Zauberänderungen: Balsam 5 statt Blick aufs Wesen 5, Blitz dich find 4 statt Sensibar 4

Fertigkeiten (+): Wildnisleben 2 statt 0

Fertigkeiten (-): -

Theoretiker-Zweig (263 AP)

Zauberänderungen: Blick in die Gedanken 4 statt Illusionsbann 4, Odem 4 statt Sensibar 4

Fertigkeiten (+): Geschichtswissen 7 statt 5, Magiekunde 7 statt 6

Fertigkeiten (-): Etikette 2 statt 4, Überreden 2 statt 4

Sevastana Gevendar

Leitlinie: bodenständig

Wahlzauberpaket: Abvenenum, Adamantium, Ängste lindern, Armatrutz, Balsam Salabunde, Bannbaladin, Blitz dich find, Claudibus, Flim Flam, Hartes Schmelze, Klarum Purum, Memorans, Motoricus, Objectofixo, Weiches erstarre

Eingeschränkte Zauber: –

Bordmagus-Zweig (383 AP)

Zauberänderungen: Klarum Purum 3 statt Odem 3, Weiches erstarre 3 statt Attributo (Körperkraft) 3

Fertigkeiten (+): Boote & Schiffe 7 statt 6, Schwimmen 4 statt 3

Fertigkeiten (-): –

Kriegszug-Zweig (372 AP)

Zauberänderungen: Hartes Schmelze 3 statt Odem 3, Blitz dich find 3 statt Attributo (Körperkraft 3)

Fertigkeiten (+): Kriegskunst 8 statt 6

Fertigkeiten (-): Menschenkenntnis 3 statt 5

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



Die nachfolgenden Erweiterungen für Flüche ergänzen die Regel aus dem **Regelwerk** und bieten einige neue Möglichkeiten für Hexen, ihre Fluchmagie zu wirken.

Die genannten Erweiterungen sind alle miteinander kombinierbar. Zusätzliche Kostenfaktoren für Flüche werden dabei addiert. Wer also einen permanenten Gegenstandsfluch aussprechen will, muss dafür die vierfachen AsP-Kosten zahlen (und 1, 2, oder 3 permanente AsP wegen der Permanenz).

Flüche wirken grundsätzlich nur auf Kulturschaffende, mit Ausnahme solcher Flüche, die explizit ein anderes Ziel oder eine Zone benennen.

Gegenstände verfluchen

Eine Hexe kann, wenn sie über die Sonderfertigkeit *Gegenstände verfluchen* verfügt (siehe Seite 70), einen Fluch an einen Gegenstand heften.

- In diesem Fall muss sie die doppelte Menge an AsP ausgeben, die der Fluch üblicherweise kostet.
- Die Bedingung, um den Fluch zu brechen, wird dem Opfer telepathisch mitgeteilt. Die Bedingung muss für jeden potenziellen Kulturschaffenden gelten und darf nicht gegen eine spezielle Person gerichtet sein.
- Der Gegenstand darf maximal tassengroß sein. Ein truhengroßer oder gar türgroßer Gegenstand kostet zusätzlich 4 bzw. 8 AsP.

Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva

Leitlinie: aufgeschlossen

Wahlzauberpaket: Accuratum, Adlerauge, Analys, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Duplicatus, Flim Flam, Foramen, Fortifex, Fulminictus, Hellsichtbann, Ignifaxius, Ignisphaero, Impersona, Manifesto, Memorans, Odem, Penetrizzel, Psychostabilis, Sapefacta, Sensibar

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

Berater-Zweig (319 AP)

Zauberänderungen: Accuratum 6 statt Horriphobus 6, Hellsichtbann 4 statt Armatrutz 4, Impersona 6 statt Gardinaum 6

Fertigkeiten (+): Handel 6 statt 5, Überreden 5 statt 4

Fertigkeiten (-): Wildnisleben 2 statt 3

Leibmagier-Zweig (343 AP)

Zauberänderungen: Duplicatus 4 statt Blitz dich find 4, Ignifaxius 6 statt Custodosigil 6, Ignisphaero 6 statt Horriphobus 6

Fertigkeiten (+): Kriegskunst 2 statt 0

Fertigkeiten (-): Handel 3 statt 5

Fluchmagie

Die Hexe muss bei der Verfluchung den Gegenstand berühren und benötigt 1 Stunde Zeit.

Die Hexe muss beim Wirken festlegen, bis zu welcher SK oder ZK der Fluch wirken soll und die entsprechende Erschwernis auf ihre Probe hinnehmen.

Wenn die Probe gelingt, ist der Gegenstand so verflucht, als ob ein Fluch mit QS 1 auf ihm liegen würde.

Verflucht wird der erste Kulturschaffende, der den Gegenstand berührt und dessen SK/ZK maximal so hoch ist wie die Erschwernis, die die Hexe beim Wirken des Fluchs gewählt hat. Berührt ein Kulturschaffender mit einer höheren SK/ZK den verflachten Gegenstand, so wird der Fluch nicht ausgelöst.

Genaue QS

Optionaler Regel

Du kannst statt der üblichen 1 QS bei Gegenstandsflüchen auch die ausgewürfelte QS des Fluchs nehmen. Das macht die Gegenstandsflüche in der Regel stärker, aber du musst auch die QS bei dem Objekt nachhalten.

Das Spiel wird durch den Einsatz dieser Optionalregel komplexer.

Sofortiger Fluch

Verfügt eine Hexe über die Sonderfertigkeit *Sofortiger Fluch* (siehe Seite 72), kann sie die Wirkung eines Fluches deutlich beschleunigen.

- In diesem Fall muss sie die doppelte Menge an AsP ausgeben, die der Fluch üblicherweise kostet.
- Der Fluch wirkt nicht erst nach 24 Stunden, sondern entfaltet seine Wirkung sofort.

Gemeinsamer Fluch

Zwei oder mehr Hexen können über die Sonderfertigkeit *Gemeinsamer Fluch* (siehe Seite 70) zusammen einen Fluch aussprechen.

- Dazu muss jede von ihnen den Fluch beherrschen.
- Nur eine Hexe muss die Probe für den Fluch ablegen. Diese wird vor Beginn des Aussprechens von allen beteiligten Hexen bestimmt.
- Die AsP-Kosten des Fluches können die Hexen unter sich aufteilen. Die Entscheidung, wer wie viel übernimmt, hat dabei die Hexe, die die Probe ablegt. Bei einem misslungenen Fluch kann sie ebenfalls entscheiden, wer welche Kosten tragen muss.

- Jede Hexe des gemeinsamen Fluchs muss mindestens 1 AsP bezahlen, auch bei Misserfolg des Fluchs.

Permanente Flüche

Verfügt eine Hexe über die Sonderfertigkeit *Permanenter Fluch* (siehe Seite 72), kann sie einen Fluch permanent wirken. Dieser endet aber, wie jeder andere Fluch auch, wenn das Opfer die Bedingung erfüllt, welche die Hexe für das Auflösen des Fluchs verlangt.

- In diesem Fall muss sie die doppelte Menge an AsP ausgeben, die der Fluch üblicherweise kostet. Außerdem kostet ein Fluch zusätzlich in seiner permanenten Variante 1/2/3 permanente AsP bei Flüchen mit den Kosten 7/14/21.
- Die bei dem Fluch erzielten QS spielen nur bei einer magischen oder karmalen Aufhebung des Fluchs eine Rolle. Seine Dauer steigt auf permanent und ist nicht mehr abhängig von der QS.
- Es lassen sich nur Flüche gegen Kulturschaffende permanent wirken. Diese Art von Fluch kann auch auf Gegenstände gelegt werden, aber es ist möglich, z. B. einen Hagelschlag permanent zu wirken, da er nicht gegen einen Kulturschaffenden einsetzbar ist.

Kraftlinien

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



Ganz Dere wird von einem Netz aus Kraftlinien umspannt, Kraftquellen der Magie, die nicht zu sehen sind. Dort, wo Kraftlinien aufeinandertreffen, bilden sie einen noch mächtigeren Kraftknoten. Ein Großteil dieser Linien und Knoten gelten als „wilde“ Kraftlinien, deren Kraft bislang von niemanden gebändigt wurde. Sie für die eigene Magie zu nutzen, kann unberechenbare Nebenwirkungen aufweisen. Einige Knotenpunkte bzw. Teile von Kraftlinien wurden aber im Laufe der Jahrtausende von mächtigen Zauberern den eigenen Traditionenströmungen unterworfen. Diese „besänftigten“ Kraftlinien und -knoten sind vor allem häufig an Ausbildungsstätten, also beispielsweise Magierakademien, aber auch druidischen Steinkreisen oder Hexentanzplätzen zu finden. Ihre Nutzung ist deutlich weniger gefährlich und verschafft Zauberern großen Nutzen. Nur wenige Zauberer kennen sich allerdings mit der vollen Nutzung von Kraftlinienmagie aus, sodass die meisten Zauberer nur von kleinen Vorteilen profitieren.

Ohne irgendwelche Kenntnisse von Sonderfertigkeiten bringen wilde und besänftigte Kraftlinien folgende Boni:

- Eine Kraftlinie gibt einem Zauberer +1 AsP bei der Regeneration, wenn er dort übernachtet.
- Ein Kraftknoten verdoppelt diesen Bonus.

kann die Macht einer Kraftlinie oder eines Kraftknotens nutzen und erhält zusätzlich zum Regenerationsbonus Folgendes:

- Eine Kraftlinie gibt einem Zauberer eine Erleichterung von 1 auf Zauber.
- Ein Kraftknoten verdoppelt diesen Bonus.
- Zauber und magische Handlungen kosten bei Linien 1 AsP weniger, bei Knoten 2 AsP (jeweils bis zu einem Minimum von 1 AsP).
- Entsprechende Sonderfertigkeiten können diese Boni nochmals erhöhen.



Wer über die entsprechenden Sonderfertigkeiten (Kraftliniennutzung bzw. Kraftknotennutzung) verfügt,

Wer Zauber auf einer wilden Kraftlinie wirkt, muss jedoch damit rechnen, dass die Magie unvorhergesehene Nebenwirkungen hat. Benutzte dazu folgende Tabelle:

2W20 Ereignis

- 2-5 Der Zauber misslingt, der Zauberer muss die Kosten tragen.
- 6-10 Die QS erhöht sich um 1 (bis zu einem Maximum von 6).
- 11-15 Der Zauberer erleidet 1W3 Stufen Betäubung.
- 16-18 Der Zauber kostet 1W6+2 AsP zusätzlich.
- 19-25 nichts geschieht
- 26-28 Der Zauberer verliert 1W6 LeP.
- 29-32 Der Zauberer erhält einen Doppelgänger wie unter DUPLICATUS für 1W20 Stunden.
- 33-36 Die QS sinkt um 1 (bis zu einem Minimum von 1).
- 37-38 Ein vom Meister bestimmter Dämon / ein Feenwesen / ein Elementar erscheint.
- 39-40 Der Zauberer wird in den Limbus gerissen.

Auf einer besänftigten Kraftlinie/-knoten kommt es so gut wie nie zu einer Nebenwirkung. Die Manipulation der Linie / des Knotens lässt die Magie in den meisten Fällen harmonisch ablaufen. Hier musst du nur bei einem Zauberpatzer auf die Tabelle würfeln.

Berufsgeheimnis

Kraftlinien und- knoten (spezielles Geheimwissen)

Durch dieses streng gehütete Wissen weiß der Abenteurer, dass es Kraftlinien und -Knoten in Aventurien gibt. Er weiß aber noch nichts damit anzufangen, bis er entsprechende SFs erlernt hat.

Voraussetzung: Sphärenkunde 16, Magiekunde 12

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Elfenprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I

• für den Themenkomplex Sonderfertigkeit (Elfen). 

- Sollte dir die Regel für Elfenprägungen zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Um die Eigenheiten der aventurischen Elfen regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Elfenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige des jeweiligen Pfades charakterisieren.

• Elfenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.

• Jeder Spieler kann für seinen Helden eine passende Elfenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.

• Wechselt ein Held den Pfad, bekommt er automatisch die neue Elfenprägung, verliert aber die alte. Ein Menschenfreund kann niemals mehr einen anderen Pfad beschreiten und wechseln.



Menschenfreund

- Verbindung:** Fremzauber sind nur um 1 erschwert.
- Badoc:** Menschenfreunde können nicht am Salasandra teilnehmen (siehe Seite 71). Elfenlieder sind um 1 erschwert, ebenso Gesellschaftstalente gegenüber Elfen, die keine Menschenfreunde sind.
- Voraussetzungen:** Der Held muss der Spezies Elf angehören und über die Sonderfertigkeit Traditionen (Elfen) verfügen. Zudem darf er nicht die Prägung Sehnde oder Wanderer besitzen.

Sehnende

- Elfenharmonie:** Zauber, die ein Sehnender auf andere Elfen wirkt (auch auf den Sehnenden selbst), sind um 1 erleichtert und kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

- Heimatgebunden:** Abseits ihrer elfischen Heimat regenerieren Sehnende schlechter Astralenergie. Sie verlieren dann bei jeder Regeneration 1 AsP (bis zu einem Minimum von 0 AsP). Als Ihre Heimat gilt eine festgelegte die Gegend, die einer Region der Anwendungsgebiete des Talents Geographie entspricht.

Voraussetzungen: Der Held muss der Spezies Elf angehören und über die Sonderfertigkeit Traditionen (Elfen) verfügen. Zudem darf er nicht die Prägung Wanderer oder Menschenfreund besitzen.

Wanderer

Affektzauberei: In einem Kampf gewirkte Zauber können nach Wunsch des Spielers eine Erleichterung von 1 erhalten, aber dafür müssen 4 zusätzliche AsP investiert werden (nach der Verrechnung der Modifikation Kosten senken). Diese Fähigkeit zählt nicht als Modifikation Kosten senken und kann bei Zaubern, die diese Modifikation normalerweise nicht erlauben, angewendet werden.

Heimwehkrank: Abseits ihrer elfischen Heimat regenerieren Wanderer schlechter Astralenergie. Sie verlieren dann bei jeder Regeneration 1 AsP (bis zu einem Minimum von 0 AsP). Als Ihre Heimat gilt eine festgelegte die Gegend, die einer der Region der Anwendungsgebiete des Talents Geographie entspricht.

Voraussetzungen: Der Held muss der Spezies Elf angehören und über die Sonderfertigkeit Traditionen (Elfen) verfügen. Zudem darf er nicht die Prägung Sehnde oder Menschenfreund besitzen.

Schwesternschaftsprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I
für den Themenkomplex Sonderfertigkeit (Hexen). 

• Sollte dir die Regel für Schwesternschaftsprägungen zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Um die Eigenheiten der aventurenschen Hexenschwesternschaften regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Schwesternschaftsprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Schwesternschaft charakterisieren.

- Schwesternschaftsprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine passende Schwesternschaftsprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Hexen können die Schwesternschaft niemals wechseln.

Fahrende Schwester

Affenhexen müssen ihre Zauber auf Abenteuerfahrt oftmals schnell wirken, um auf gefährliche Situationen reagieren zu können.

Mit Flüchen tun sich Affenhexen hingegen etwas schwerer als andere Hexen. Zwar können sie durchaus Flüche wirken, aber sie benötigen dafür mehr astrale Kräfte als andere Hexen.

Spontan: Affenhexen können die Modifikation Zauberdauer senken durchführen, ohne eine Erschwernis von 1 zu erhalten, allerdings sinkt bei diesem Einsatz der FW in dem Zauberspruch um 2. Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

Fluchhemmung: Flüche kosten die Affenhexe 4 AsP zusätzlich.

Voraussetzungen: Die Heldin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Schöne der Nacht

Den Katzenhexen sagt man eine besondere Gefühlsbetontheit nach. Wen sie lieben, den lieben sie vollkommen, wen sie hassen, den hassen sie abgrundtief. Ihre Zauber können sie durch diese Gefühle deutlich verstärken.

Allerdings sind die Schönen der Nacht nicht sonderlich erfahren im Brauen mit dem Hexenkessel. Zwar besitzen auch viele Katzenhexen einen Hexenkessel, jedoch scheinen sie darin weniger talentiert zu sein als andere Hexen. Fast scheint es so, als ob sie die gebrauten Flüssigkeiten meiden wie ihr Vertrautentier das Wasser.

Gefühlsbetont: Die Katzenhexe kann unter dem Einfluss passender Gefühle eine Erleichterung von maximal 3 erhalten (statt 2).

Kesselscheu: Stellt eine Katzenhexe etwas mit dem Hexenkessel her, so muss sie zusätzlich 4 AsP bezahlen.

Voraussetzungen: Die Heldin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Schwarze Witwe

Die als Giftmischerinnen und Geisterbeschwörerinnen bekannten Schwarzen Witwen sind furchtlos, und so gibt es kaum etwas, was ihnen einen Schrecken einjagt. Ihre unnahbare Art sorgt aber auch dafür, dass sie sich weitaus schwieriger in eine Gefühlslage bringen können als andere Hexen. Sie mögen zwar genauso Hass oder Rachegelüste fühlen, doch sie setzen diese schlechter in eine Verbesserung ihrer magischen Kräfte um.

Todesmutig: Durch die Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) erworben. Sobald eine Heldenin eine Stufe *Furcht* erleidet, darf ihre Spielerin eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) ablegen. Gelingt sie, so kann ihre Heldenin pro QS eine Stufe *Furcht* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Die Heldenin muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Furcht* verfügen, damit sie diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erhält die Heldenin zu den noch vorhandenen Stufen *Furcht* zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

Gefühlskalt: Die Spinnenhexe kann unter dem Einfluss passender Gefühle nur eine Erleichterung von maximal 1 erhalten (statt 2).

Voraussetzungen: Die Heldenin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Schwester des Wissens

Durch den Umgang mit der Zauberei anderer Traditionen ist deren Magie für die Schlangenhexen leichter einzusetzen.

Zwar besitzen so gut wie alle Schlangenhexen ein Fluggerät, aber sie benötigen mehr von ihren Kräften, um es in die Lüfte zu bekommen. Vermutlich sind sie, wie ihre Vertrautentiere, an das Leben auf der Erde so gewöhnt, dass die Luft einfach nicht ihr bevorzugtes Element ist.

Fremdwissen: Fremdzauber (allerdings nur Zaubersprüche) sind für die Schlangenhexen nur um 1 statt um 2 erschwert.

Flugschwäche: Um ihr Fluggerät zu aktivieren, müssen Schlangenhexen 3 AsP statt 1 AsP aufwenden.

Voraussetzungen: Die Heldenin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Seherin von Heute und Morgen

Unter den Hexen gelten die Seherinnen von Heute und Morgen als die besten Hellseherinnen. Keine andere Schwesternschaft kann sich rühmen, derart stark mit dieser Gabe gesegnet zu sein.

Die Rabenhexen sind oftmals hilfsbereit und ihre Magie ist vor allem dazu da, um sie auf andere zu wirken. Wollen sie hingegen einen Zauber auf sich selbst wirken, kostet sie das etwas mehr Kraft als üblich.



Hellseherinnen: Zauber mit dem Merkmal Hellsicht kosten Rabenhexen immer 1 AsP weniger (mindestens jedoch 1 AsP). Bei misslungenen Zaubern mit diesem Merkmal zahlt die Hexe ein Drittel der Kosten und zieht davon noch 1 AsP ab (auch hier kostet sie der Zauber weiterhin mindestens 1 AsP). Zudem erhält sie keine Erschwernis, wenn sie Hellsichtzauber mit der Modifikation Reichweite erhöhen modifiziert.

Uneigennützig: Zauber, die die Hexe auf sich selbst wirken will, kosten 2 AsP mehr als üblich.

Voraussetzungen: Die Heldenin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Tochter der Erde

Die Töchter der Erde gelten als hervorragende Heilerinnen und Trankbrauerinnen. So verwundert es nicht, dass sie darin selbst ihre anderen Hexenschwestern überflügeln. Ihre Schwäche ist dafür eine besonders ausgeprägte Erdverbundenheit.

Heilerinnen: Krötenhexen erhalten +1 FP für alle Zaubern mit dem Merkmal Heilung und können bei allen durch Alchemie hergestellten Tränken und Elixieren, die eine Person heilen oder stärken (sprich LeP oder

AsP wieder auffüllen oder spieltechnische Werte positiv beeinflussen), 4 zusätzliche AsP in das Erzeugnis fließen lassen, um eine weitere Erleichterung von 1 zu erhalten (siehe **Regelwerk Seite 271**).

Erdgebunden: Erschwernisse durch fehlenden Bodenkontakt sind für die Krötenhexe verdoppelt (siehe Seite 19).

Voraussetzungen: Die Heldenin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Verschwiegene Schwester

Keine andere Hexenschwesternschaft hat sich derart gut auf das heimliche Wirken ihrer Kräfte spezialisiert. Der Preis, den die Eulenhexen dafür zahlen, liegt in ihrer großen Emotionalität.

Verborgen: Verschwiege Schwestern erleiden, wenn sie Gesten oder Formeln weglassen, jeweils nur eine Erschwernis von 1.

Emotional: Die Eulenhexe müssen, wenn sie sich in eine Emotion hineinsteigern (siehe Seite 19), 2 AsP zusätzlich zahlen.

Voraussetzungen: Die Heldenin wurde von einer Hexe dieser Schwesternschaft ausgebildet.

Schelmenprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Sonderfertigkeit (Schelme).

• Sollte dir die Regel für Schelmenprägungen zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

prägung charakterisieren.

- Schelmenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine einzige passende Schelmenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.

Hofnarr

Der Hofnarr hat seine Leidenschaft zum Beruf gemacht und unterhält die Gäste seines Herrn. Dabei kann er Streiche ausführen, ohne dass ihm jemand böse ist. Ganz im Gegenteil: Er wird dafür sogar von den Leuten geliebt – und manchmal sogar bezahlt.

Meist kleidet er sich so, wie man es von einem Hofnarren erwartet: bunt und schillernd. Seine Kappe ist oft von hoher

Um die Eigenheiten der aventurischen Schelme regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Schelmenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Aus-

Qualität, weshalb er sich große Mühe gegeben hat, seine Zauberkünste in das Traditionartefakt fließen zu lassen. Den Hofnarren nimmt allerdings kaum jemand ernst. Ir- gendwie fällt es ihm schwer, andere in einer ernsthaften Unterredung zu überzeugen, auch wenn er sich ganz normal kleidet und nicht als Hofnarr zu erkennen ist.

Narr: Die Narrenkappe eines Hofnarren verfügt über 3 zusätzliche Volumenpunkte.

Witzfigur: Proben auf *Bekehren & Überzeugen, Betören, Handel* und Überreden sind gegenüber Menschen um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Kobold in der Tradition der Schelme unterwiesen.

Klabauterlehrling

Anders als andere Schelme wurde der Klabauterlehrling nicht von einem Kobold, sondern von dessen nahem Verwandten, dem Klabauter, entführt und aufgezogen. Die Klabauter sind Schiffskobolde, weshalb es nicht verwundert, dass die Schelmentricks ihrer Lehrlinge besonders gut an Bord eines Schiffes funktionieren. Gerüchten zufolge verabscheuen Klabauter Magier, was erklären könnte, wieso ihre Lehrlinge gildenmagische Formeln nicht in Streiche umwandeln können, da sie dies nie gelernt haben.

Meeresverbunden: Befindet sich der Klabauterlehrling auf einem Schiff, erhält er bei seinen Schelmenstrei- chen +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Magierabscheu: Der Klabauterlehrling kann keine

Zauber mit der Verbreitung Gildenmagier zu Schelmenstreichern umwandeln.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Klabauer in der Tradition der Schelme unterwiesen.

Possenreißer

Während der Hofnarr sich meist an einem Grafenhof herumtreibt oder in den Diensten eines Patriziers steht, ist der Possenreißer entweder alleine unterwegs oder hat sich einer Gauklertruppe angeschlossen.

Er liebt es, Leute zu unterhalten, den Adel und die Mächtigen zu verspotten und lebt für den Witz. Kein anderer Schelm versteht sich auf eine so große Vielzahl von Streichen.

Allerdings sorgt sein chaotisches Wesen auch dafür, dass ihm die Gepflogenheiten der menschlichen Umgangsformen schwerer von der Hand gehen. Er kann nun einmal nicht ernst bleiben.

Trickreich: Der Possenreißer darf einen Zauber mehr zu einem Schelmentrick umwandeln, als eigentlich erlaubt wäre (also 6 statt 5 Zauber).

Unfug: Gegenüber Kulturschaffenden, die nicht seiner Kultur angehören, erleidet der Possenreißer eine Erschwerung von 1 auf IN-Teilproben bei Gesellschaftstalenten.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Kobold in der Tradition der Schelme unterwiesen.

Schöpfer

Von allen Schelmen haben die Schöpfer die Lehren der Tsakirche am stärksten verinnerlicht. Sie wollen immer Neues erleben, bringen Angefangenes nicht zu Ende und sind den Menschen vergleichsweise wohlgesonnen.

Sie lieben Spiele und haben ihr Schelmenspielzeug meist selbst angefertigt (eine der wenigen Arbeiten, die sie zu Ende gebracht haben).

Ihr unsteter Charakter macht sie allerdings auch schlechter in der schelmischen Imitationslehre der Zauberei.

Lieblingsspielzeug: Das Schelmenspielzeug eines Schöpfers verfügt über 3 zusätzliche Volumenpunkte.

Unstet: Schöpfer können einen Zauber weniger zu einem Schelmentrick umwandeln, als ihre Tradition angibt (also nur 4 statt 5 Zauber).

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Kobold in der Tradition der Schelme unterwiesen.

Vagabund

Die Vagabunden sind die am stärksten mit der Welt der Menschen verbundenen Schelme. Zwar treten auch sie hin und wieder mit ihren koboldischen Eltern in Kontakt, aber sie kehren nur noch selten in die Koboldwelt zurück.

Sie können den Willen der Menschen mit ihren Schelmentricks leichter umgehen als andere Schelme, da sie deren Denkweise besser verstehen als andere Spaßmacher. Ihre Verbundenheit mit der Menschenwelt bereitet ihnen aber Schwierigkeiten dabei, die astralen Strömungen so gut in sich aufzunehmen, wie dies noch in der Welt der Kobolde der Fall war.

Umgehung: Vagabunden können eine um 1 höhere SK/ZK bei ihren Opfern umgehen, als dies ihre Tradition in Zusammenhang mit Vorteilen und Sonderfertigkeiten üblicherweise ermöglicht.

Schwache Verbindung: Vagabunden würfeln bei der Regenerationsphase nur mit 1W3 statt mit 1W6 für die AsP-Regeneration.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Kobold in der Tradition der Schelme unterwiesen.

Visionär

Die Visionäre unter den Schelmen haben eine Mission: der Menschheit zu zeigen, was es heißt, Spaß zu haben. Dies ist ihr oberstes Ziel und dafür würden sie alles tun. Für ihre Magie müssen sie nicht einmal irgendwelche Gesten ausführen, denn ihr Wille allein reicht schon aus, um ihre Zauberei gelingen zu lassen.

Ihre unstete Art sorgt aber auch dafür, dass ihnen selbst immer wieder Missgeschicke widerfahren. Was für die meisten Zauberer eine grauenvolle Erfahrung wäre, ist für den Visionär meist ein Grund zum Lachen – auch über sein eigenes Pech. Beim nächsten Schelmenstreich kann er dann wieder über andere lachen.

Ungehemmt: Visionäre müssen keine Gesten zur Ausführung ihrer Schelmentricks ausführen.

Missgeschicke: 19er werden bei Proben auf Schelmentricks in Hinsicht auf die Bestimmung eines Patzers wie eine 20 behandelt.

Voraussetzungen: Der Held wurde von einem Kobold in der Tradition der Schelme unterwiesen.

Traum-Regeln

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



In Traumwelten gelten einige spezielle Regeln. In den meisten Fällen werden die Helden durch den Zauber TRAUMGESTALT in eine Traumwelt geraten, aber auch durch anderes übernatürliches Wirken

kann es passieren, dass sie sich in einer Traumwelt wiederfinden. In allen Fällen gelten folgende Regeln, auch wenn spezielle Traumwelten noch Ergänzungen aufweisen:

Eigenschaften: Die körperlichen Eigenschaften einer Person spielen in Träumen keine Rolle, ihre Werte werden durch die der geistigen Eigenschaften wie folgt ersetzt: FF entspricht der KL, GE der IN,

KO dem CH und KK entspricht dem MU. Die ZK und der RS entsprechen jeweils der SK, wobei es jedoch keinen negativen RS gibt, sein Minimum ist 0. Die TP betragen $1W6 + (MU + CH) / 4$. Alle übrigen Werte bleiben gleich.

- ◆ Zaubern ist in Träumen um 2 erschwert. Ausnahmen hiervon sind Zauber mit dem Merkmal Illusion, die sogar um 2 erleichtert sind. Alle Zauber kosten nur die Hälfte der Astralenergie.
- ◆ Liturgien sind in der Regel nicht modifizierbar und kosten volle Karmaenergie. Liturgien des Boron, Tairach und anderer Götter, die mit Träumen assoziiert sind, erhalten eine Erleichterung von 1. Liturgien mit dem Aspekt Traum sind ebenfalls um 1 erleichtert. Diese Erleichterungen sind kumulativ.
- ◆ Es ist möglich, durch pure Willenskraft Einfluss auf Träume zu nehmen. Um eine solche Handlung vorzunehmen, ist mindestens 1 Aktion notwendig. Dazu gehört die Veränderung der eigenen Gestalt (Probe -2), die aber keine Werte verändert. Auch Gegenstände können erträumt werden (Probe -3), allerdings muss es sich dabei um normale Gegenstände handeln, die der Held bei sich tragen oder in der Hand halten kann (magische Artefakte, göttliche Talismane u. Ä. sind nicht „erträumbar“). Außerdem kann der Held die Gestaltung der Umwelt des Traumes beeinflussen (Probe -4). So können z. B. Türen entstehen, wo vorher keine waren, oder das Wetter kann sich verschlechtern. Diese Macht hat aber auch deutliche Grenzen, so kann der Held beispielsweise nicht plötzlich 10 Ritter auftauchen lassen, die für ihn kämpfen.
- ◆ Ein Kampf kann aus besonders beeindruckenden und auch unrealistischen Manövern und Effekten bestehen. Regeltechnisch liegen diesen Aktionen aber immer die Kampfwerte der Handelnden zugrunde, und der Kampf verläuft gemäß den

normalen Regeln. Waffen haben keinen Einfluss auf den Kampf bzw. verursachen nicht unterschiedlich viel Schaden. Der Schaden wird immer durch $1W6 + (MU+CH) / 4$ bestimmt. Waffenwerte können dementsprechend ignoriert werden, außer die AT und PA der gewählten Kampftechnik.

- ◆ Talente funktionieren wie üblich, allerdings besitzen Eigenschaften möglicherweise andere Werte (siehe unter Eigenschaften).
- ◆ Ausrüstung kann prinzipiell nicht genutzt werden, es sei denn, sie wurde erträumt.
- ◆ Schaden, der in der Traumwelt erlitten wird, ist nur zu einem geringen Teil echter Schaden. Stattdessen verliert der Held Traum-LeP. Der Verlust von echten LeP wird nach dem Aufwachen anhand der Tabelle ausgewürfelt (siehe unten). Der Tod im Traum bedeutet, dass der Betroffene erschrocken und mit einer Stufe *Betäubung* erwacht (und dem entsprechenden Schaden der unten aufgeführten Tabelle).
- ◆ Du kannst als Meister Erschwernisse für alle Proben vergeben, wenn die Person, in deren Traum man sich befindet, nicht sehr traumverhaftet ist, etwa in Träumen von Zwergen oder seelisch sehr stabilen Charakteren. Umgekehrt gilt dies auch für Erleichterungen, zum Beispiel in Träumen von Elfen oder Borongeweihten.

Traumschaden

2W6	Verletzung (LeP-Verlust in %)
2-4	Abschürfung, Nasenbluten, Verstauchung (10 %)
5-7	Beule, Kratzer, Veilchen (20 %)
8-9	Zwei Veilchen, Platzwunde (25 %)
10-11	Platzwunden, ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12	Ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)

Zaubervorlieben der Hexen

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



Jede Hexenschwesternschaft bevorzugt bestimmte Zauber. Zwar kann jede Hexe beispielsweise den KRAB-BELNDEN SCHRECKEN erlernen, doch ist der Zauber vor allem in den Händen der Schwarzen Witwen zu finden, die eine Vorliebe für ihn haben.

- ◆ Hexen, die Zauber einsetzen, für den ihre Schwesternschaft eine Vorliebe aufweist, sparen bei Gelingen eines solchen Zaubers 1 AsP ein (müssen aber mindestens 1 AsP für den Zauber zahlen) und können eine Modifikation mehr an dem Zauber vornehmen, als ihr FW darin erlaubt.

◆ Im Gegenzug sind Fremdzauber für sie noch schwieriger zu wirken als üblich. Statt einer Erschwernis von 2 erleiden Hexen mit einer Zaubervorliebe für Zauber ihrer Schwesternschaft sogar eine Erschwernis von 4 auf alle Fremdzauber und können sie wie üblich nicht modifizieren.

Nachfolgend findest du die Zauber, für die die Schwesternschaften Vorlieben pflegen.

Fahrende Schwestern (Affenhexen)

- Affenhände
- Affenruf
- Harmlose Gestalt
- Kraft des Tiers



Schönen der Nacht (Katzenhexen)

Große Gier
Hexenkrallen
Katzenaugen
Katzenruf

Schwarze Witwen (Spinnenhexen)

Hexengalle
Krabbelnder Schrecken
Spinnenlauf
Spinnenruf

Schwestern des Wissens (Schlangenhexen)

Gifthaut
Schlangenruf
Serpentialis
Vipernblick

Seherinnen von Heute und Morgen (Rabenhexen)

Hexenkrallen
Gefunden
Krähensprung
Madas Spiegel

Töchter der Erde (Krötenhexen)

Gifthaut
Hexenspeichel
Krötenprung
Tiere besprechen

Verschwiegene Schwestern (Eulenhexen)

Eulenruf
Katzenaugen
Kraft des Tiers
Hexenkrallen

Die Kunst der Herbeirufung

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

Ähnlich wie das Beschwören von Elementaren und Dämonen funktioniert das Herbeirufen von Geistern und Feenwesen. Die größten Unterschiede liegen darin, dass Geister und Feenwesen nicht aus einer anderen Sphäre erscheinen, sondern schon in der dritten Sphäre verweilen, und darin, dass sie sich nicht einfach beherrschen lassen, sondern das, was sie zu leisten bereit sind, auf die Redegewandtheit des Zauberers ankommen lassen.

Die Formeln der Herbeirufung von Geistern

Für das Herbeirufen von Geistern, die sich in der dritten Sphäre aufhalten, gibt es verschiedene Formeln, die

aufeinander aufbauen: GEISTERESSENZ, GEISTERRUF und GEISTERBESCHWÖRUNG.

GEISTERESSENZ ist die simpelste Formel und ruft nur eine Handvoll geisterhafte Essenz herbei, aber keinen echten Geist. Meist handelt es sich bei der Essenz um durchscheinende Spinnweben, Gräberde oder schattenhafte Dunkelheit. Diese Formel dient vor allem zu Übungszwecken, ohne dass der Zauberer sich gleich einem echten Geist stellen muss.

Schon deutlich mächtiger ist das Ritual GEISTERRUF, mit dem ein Zauberer einen niederen Geist herbeirufen kann. Niedere Geister sind zwar nicht sonderlich mächtig, aber sie verfügen

• Geister, die sich nicht in der dritten Sphäre aufhalten, lassen sich mit diesen Zaubern nicht herbeirufen.

über übernatürliche Kräfte, was sie zu wertvollen Verbündeten machen kann.

Das Ritual GEISTERBESCHWÖRUNG ruft einen mittleren Geist herbei, dessen Kräfte schon deutlich stärker als die eines niederen Geistes sind.

In Regeln ausgedrückt ist es nötig, einen Fertigkeitswert von 10 in Geisteressenz erlangt zu haben, um das Ritual Geisterruf erlernen zu können. Um Geisterbeschwörung erlernen zu können, erfordert es wiederum einen FW von 12 in Geisterruf.

In Regeln ausgedrückt ist es nötig, einen Fertigkeitswert von 10 in FEENSTAUB erlangt zu haben, um das Ritual ZAUBERWESEN DER NATUR erlernen zu können. Um RUF DER FEENWESEN erlernen zu können, erfordert es wiederum einen FW von 12 in ZAUBERWESEN DER NATUR.

Die Formeln der Herbeirufung von Feen

Für das Herbeirufen von Feen, die sich in der dritten Sphäre aufhalten, gibt es verschiedene Formeln, die aufeinander aufbauen: FEENSTAUB, ZAUBERWESEN

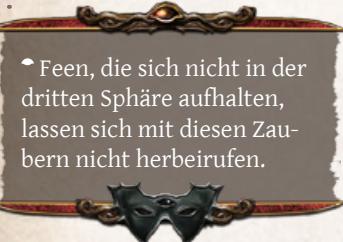
• DER NATUR und RUF DER FEENWESEN.

FEENSTAUB ist die einfachste Zauberformel und ruft nur eine Handvoll feeischer Essenz herbei. Meist handelt es sich bei der Essenz um Feenstaub oder buntes Wasser. Die Essenz kann bei einigen alchimistischen Rezepten als Ingredienz dienen.

Mit dem Ritual ZAUBERWESEN DER NATUR kann der Zauberer eine niederes Feenwesen herbeirufen, mit RUF DER FEENWESEN sogar ein mittleres Feenwesen. Auch schon ein niederes Feenwesen ist ein nützlicher

Verbündeter, aber erst ein mittleres Feenwesen verfügt über mannigfaltige Zauberkräfte, die es, vorausgesetzt der Zauberer ist der Fee sympathisch, für seinen Herbeirufer einsetzen kann.

- Feen, die sich nicht in der dritten Sphäre aufhalten, lassen sich mit diesen Zaubern nicht herbeirufen.



Die Herbeirufung

1. Die Vorbereitung

Die Vorbereitung zur Herbeirufung beginnen mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Bei Geistern legt der Zauberer meistens einen Kreis aus Kreide, Farbe oder gar Blut an, stellt Kerzen auf usw.

Bei Feen kommen häufig kleine Glocken als Lockmittel, Blumenkränze oder Hexenringe aus Pilzen zum Einsatz.

2. Das Wirken der Formel

Die eigentliche Herbeirufung wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Anrufungsschwierigkeit des Wesens erschwert. Die Anrufungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer ein Wesen zu beschwören ist. Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Ritualen zu finden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

3a. Das Gelingen der Probe

Der Zauberer kann entscheiden, QS der erfolgreichen Probe dazu zu nutzen, die Fähigkeiten des gerufenen Wesens zu verbessern. Diese Verbesserungen werden von den QS für Bitten, die das Wesen ausführen wird, abgezogen.

Statt für Bitten kann man QS auch für eine Verbesserung des beschworenen Wesens aus folgender Tabelle ausgeben. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.



Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Offensive Verbesserung	+2 AT, +4 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS, +10 LeP
Schnelligkeits-verbesserung	+2 GS, +2 AW
Magische Verbesserung	FW aller beherrschten Zauber um 4 erhöht
Resistenz-verbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen machen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der RS verrechnet.
Große Schilder	-6 auf AT; -4 auf PA

3b. Das Misslingen der Probe

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

4. Die Bitten

Erscheint das Wesen bei einer gelungenen Probe, ist es prinzipiell bereit, Bitten zu erfüllen

Die Zahl dieser Bitten ist jedoch begrenzt. Jedes Wesen muss mindestens eine Bitte erfüllen. Für jede QS bei der Herbeirufung kann das Wesen eine zusätzliche Bitte erfüllen. Zudem kostet das Verbleiben ebenfalls Bitten: Bei jedem Sonnenaufgang geht daher eine verbliebene Bitte verloren. Sind alle Bitten verbraucht, verschwindet das Wesen dahin, wo es herkam. Es gibt Wesen, die nicht alle Arten von Bitten ausführen, dies ist dann aber bei dem jeweiligen Wesen vermerkt. Der Zauberer kann jederzeit mit 1 freien Aktion eine Bitte abbrechen lassen. Das Wesen selbst folgt dem Zauberer auch ohne Bitte automatisch und bleibt in Rufreichweite, solange es sich vom Ort der Herbeirufung weg bewegen kann.

5. Der Bittsteller

Der Zauberer muss anders als bei Dämonen und Elementaren das Wesen bitten. Dazu ist eine Probe auf Überreden notwendig. Die Probe ist bei niederen Geistern und Feen um 2 erschwert, bei mittleren sogar um 4. Nach Maßgabe des Meisters können weitere Modifikatoren hinzukommen. Pro Bitte, die der Zauberer investiert, kann er eine Erleichterung von 1 erhalten. Misslingt die Probe, so sinkt die Anzahl der Bitten um 1. Der Zauberer kann dem Wesen die gleiche Bitte nicht zweimal stellen.

Dienste beschworener Wesen

Arbeit

Das Wesen führt im Rahmen seiner geistigen und körperlichen Möglichkeiten bis zum nächsten Sonnenaufgang eine einfache Arbeit aus, wie Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Zauberers beinhalten.

Beratung

Das Wesen berät den Zauberer im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten. Dies kann ein militärischer Ratsschlag, eine Partie Boltan oder die Hilfe bei einem Rätsel sein. Weder Geister noch Feen sind allwissend.

Fähigkeit benutzen

Das Wesen verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen von ihm beherrschten Zauber.

Kampf

Das Wesen greift ein einzelnes Ziel an. Es kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn es von anderen Gegnern angegriffen wird, wird das Wesen sich verteidigen. Soll es mehrere Gegner angreifen, verbraucht das alle Bitten (mindestens 2). Spätestens nach 1 Stunde hört das Wesen auf zu kämpfen. Das Wesen bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des erstens Kampfes weg. Eine Verfolgung eines Gegners außerhalb dieser Distanz kostet 1 weiteren Dienst pro angefangenen 200 Schritt.

Spionage

Das Wesen verfolgt und beobachtet ein vom Beschwörer gewähltes Ziel. Nach einer vom Zauberer festgelegten Zeit kehrt es zu ihm zurück und erstattet ihm Bericht. Die Spionage wird nicht länger als 1 Tag pro Bitte ausgeführt.

Suche

Das Wesen macht ein Objekt oder eine Person ausfindig, die dem Beschwörer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein fliegendes Wesen kann einen Bereich von 2 Rechtmeilen in etwa 1 Stunde absuchen. Danach ist eine neue Bitte fällig.

Wache

Das Wesen bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt das Wesen sein Ziel mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln. Die Wache dauert maximal 1 Tag. Durch Wache werden alle Dienste verbraucht. Der Wachdienst des Wesens endet nach dem ersten Kampf.

Zauberstile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex allgemeine magische Sonderfertigkeiten.

Durch die Zauberstile kann ein Zauberer erweiterte Zaubersonderfertigkeiten erlernen, die geheimes Wissen der einzelnen Institutionen, wie Akademien und private Lehrmeister, umfassen.

- Falls du zusätzlich mit der Fokusregel der Gildenprägung spielen möchtest: Gildenmagier können sowohl über einen Gildenstil als auch über einen Zauberstil verfügen.

Bei der Heldenerschaffung kann ein Spieler den Stil der Akademie oder des privaten Lehrmeisters für seinen Helden wählen. Kein Zauberer muss einen Zauberstil erlernen. Es gibt dazu keine Verpflichtung, allerdings hat man dadurch viele Vorteile.

Zauberstilsonderfertigkeiten

Alle Zauberstile sind durch eine Zauberstilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine allgemeine magische Sonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen und kostet Abenteuerpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Zauberstilsonderfertigkeit verschafft dem Helden einen anderen Vorteil. Allerdings gibt es auch einige Unterschiede zu den allgemeinen magischen Sonderfertigkeiten:

- Jeder Held kann nur über eine einzige Zauberstilsonderfertigkeit verfügen. Es ist nicht erlaubt, dass ein Held zwei oder mehr Zauberstilsonderfertigkeiten erwirbt, es sei denn, er verfügt über die SF Zauberstil-Kombination, die es ihm erlaubt, zwei Zauberstilsonderfertigkeiten zu kombinieren (siehe **Aventurische Magie Seite 96**).
- Wer eine Zauberstilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Zauberstil zugehörige erweiterte Zaubersonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Zaubersonderfertigkeiten können nur dann erlernt werden, wenn man bereits die passende Zauberstilsonderfertigkeit besitzt.
- Zauberstilsonderfertigkeiten können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise an einer passenden Magierakademie oder bei einem privaten Lehrmeister.

• Es dauert mehrere Jahre, bis ein Zauberer den Stil so verinnerlicht hat, dass er die entsprechende Zauberstilsonderfertigkeit erlernen kann.



Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten ohne Zauberstile

Optionale Regel

Wenn du nicht mit der Fokusregel der Zauberstile spielen möchtest, dann behandle sie und die erweiterten Zaubersonderfertigkeiten einfach wie ganz normale Crunch-Elemente bzw. allgemeine magische Sonderfertigkeiten, die jeder Zauberer aktivieren kann. Dein Held muss dann nicht viele Jahre an einer Ausbildungsstätte studieren, um sie zu erwerben.

Die starke Spezialisierung und Lernbeschränkungen entfallen, und so kannst du deinen Helden nach Belieben ausstatten. Diese Optionalregel macht das Spiel weniger komplex.

Zauberstilarten

Die nachfolgende Beschreibung von Zauberstilen umfasst die in diesem Band vorgestellten Magierakademien und privaten Lehrmeister, sowie der Elfen und Hexen. Die Beschreibung der passenden Zauberstilsonderfertigkeit und ihre regeltechnischen Auswirkungen findest du ab Seite 72.

Gildenlose Magierstile

Scholar der Kiranya von Kutaki

Auf den Zyklopeninseln gibt es keine Magierakademie – und doch gibt es hin und wieder Eltern, die ihr Kind dorthin bringen, um es zu einem Magier oder einer Magierin ausbilden zu lassen. In der zerklüfteten Bergwelt lebt Kiranya von Kutaki, eine Metamagierin und Sphärologin. Sie gilt als Koryphäe der Limbusforschung und versierte Hellsichtmagierin. Sie bildet nur wenige Schüler aus, aber wer ihre Lehren verinnerlicht hat, der ist in der Lage, die Strömungen der Magie besser zu begreifen als vermutlich jeder andere Magier auf Aventurien und kann bei seinen Zaubersprüchen Kräfte sparen, obgleich der gewünschte Effekt der gleiche bleibt.

Scholar der Sevastana Gevendar

Die in Port Corrad lebende Lehrmeisterin Sevastana Gevendar bildet ihre Schüler vornehmlich in der Kunst der Seekriegsführung aus. Ihre Schüler sollen einst, wenn ihre Ausbildung abgeschlossen ist, Handels- oder Kriegsschiffe begleiten, und als Bordmagus für deren Schutz sorgen. Deshalb sind ihre Schüler auch in der Kunst bewandert, auf große Reichweite, so wie es bei einem Segefecht nützlich ist, mit ihren Zaubern zu zuschlagen. Darüber hinaus sind ihre Schüler meist zähe Zauberer, die sich eiserne Disziplin bewahrt haben und auch unter dem Einsatz ihrer eigenen Lebenskraft zaubern können und sich selbst vor neben ihm einschlagenden Rotzengeschossen nicht ablenken lassen.

Die Beschreibungen der einzelnen Zauberstilsonderfertigkeiten findest du unter den magischen Sonderfertigkeiten ab Seite 73.

Scholar des Kreises der Einfühlung

Der Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen ist eine Gruppe von Magiern und Elfen, die dort gemeinsam Scholaren unterrichtet – vornehmlich in einer elfisch geprägten Gildenmagie. Die elfischsten aller Gildenmagier kennen sich in der Natur meist besser aus als in einer Bibliothek, aber man sollte weder ihr Wissen noch ihren Forscherdrang unterschätzen. Die Pazifisten setzen sich für die Völkerverständigung ein und kennen sich besser als fast jeder andere Magier im Formelschatz der Elfen aus. So verwundert es nicht, dass sie viele elfische Zauber beherrschen, wohingegen magietheoretisches Wissen etwas zu kurz kommt.

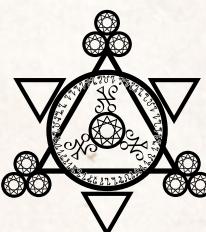
Scholar des Rafim Bey

Der private Lehrmeister Rafim Bey aus Mhanadistan unterrichtet nicht aus Vergnügen. Seine Schüler sollen seine Macht stärken und am Ende loyale Verbündete sein, die vielleicht selbst zu Ruhm und ansehen gelangt sind. Als Meister der beiden tulamidischen Beschwörungstraditionen der Dämonologie und des Elementarismus bringt er seinen Schülern sowohl das Rufen von Dämonen wie auch Elementaren bei. Und seine Schüler sind weitaus kompetenter darin als ein durchschnittlicher Beschwörer. Disziplin ist ebenfalls eine wichtige Tugend, die sowohl gegenüber übernatürlichen Wesen wie auch Menschen einen Vorteil darstellt, aber die Schüler Rafims gelten auch oft als eitel und herrschsüchtig, ganz so wie man es von einem skrupellosen Schwarzmagier erwarten würde.

Graumagierstile

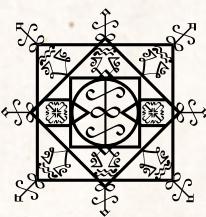
Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Die Graumagier der Grangorer Akademie werden in der gildenmagischen Fachwelt die meiste Zeit belächelt, da man sie für Scharlatane und wenig gebildete Magier hält. Doch dieser Ruf ist ungerechtfertigt. Die Grangorer sind exzellente Illusionisten und Koryphäen auf dem Gebiet. Auch in der Beschwörung von Geistern zeichnen sie sich aus. Diese beiden Spezialgebiete nutzen die Grangorer häufig, um sich als Illusionisten und Spiritualisten durchzuschlagen, die in der feinen horasischen Gesellschaft mit Séancen ihr Geld verdienen.



Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

In der lebensfrohen Stadt Belhanka findet sich die Akademie der Geistreisen. Hier werden in einer weltoffenen Umgebung Scholaren in der Kunst der Bewegungsmagie ausgebildet. Die Belhankaner Magier lernen, ihre Zauberkräfte besonders schnell einzusetzen und sind wahre Meister der



Bewegungzauberei. An der Akademie wird das Amt der Akademieleitung regelmäßig gewechselt, was den wandelbaren Charakter der Akademie noch unterstreicht. Zudem ist die Zauberschule offen gegenüber anderen Traditionen und schon seit vielen Jahren unterrichtet dort sogar eine Firnelfe die Schüler in elfischer Magie.

Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum

Die Graumagier in Festum widmen sich hingebungsvoll der Magie des Stofflichen und der Alchimie. Sie nutzen gerne elementare Zauber zum Zweck der Forschung, aber gerade bei alchemistischen Forschungen können sie es mit den Zauberalfchimisten Aventuriens aufnehmen.



Ihre Magie ist so ausgelegt, dass sie ihre Forschungen unterstützt, aber der eine oder andere Zauber kann sich auch im Abenteuerleben als nützlich erweisen. Ihre Stärke ist jedoch die Herstellung von magisch unterstützten Alchimika. Den Festumer Magiern ist es gelungen, ihre astralen Kräfte, die sie in Tränke, Salben und andere Tinkturen bei der Herstellung fließen lassen, zu optimieren und kraftschonend einzusetzen.

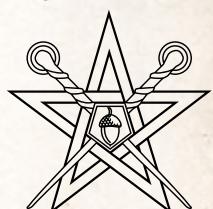
Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana

Früher gehörte Bethana zur Weißen Gilde und war enger an die horasische Politik gebunden, doch seit dem Krieg der Drachen folgt die Zauberschule einem neutralen Kurs und ist in die Graue Gilde übergetreten. Die Bethaner Magier sind dazu ausgebildet, Gegner mit Kampfzauberei aufzuhalten oder zu töten und die hiesigen Kampfmagier sind regelrecht berühmt dafür, dass sie Meister darin sind, einen Feuerball auf ganze Feindesgruppen zu werfen. Allerdings setzen sie ihre Kräfte mit großem Bedacht ein. Die Bethaner Magier sind nicht nur Krieger, sondern in erster Linie Philosophen, die Meditation und ein gutes Geschichtsbuch dem Blutvergießen bevorzugen.



Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Die Andergaster Magier sind die kämpferische Elite des kleinen Waldkönigreichs. Sie werden in der Akademie fast ausschließlich in körperlicher Ertüchtigung und Kampfzauberei ausgebildet. Für Forschung haben sie nur wenig Zeit und philosophische Dispute sind bei ihnen eher die Ausnahme als die Regel, aber kaum ein anderer Magier kann so vernichtende Kampfzauberei einsetzen wie die Andergaster. Ihre Feuerlanzen und -bälle treffen nicht nur fast immer das Ziel, sondern lassen auch nicht mehr viel stehen. Außerdem sind sie auch im Nahkampf geübt



und sicherlich gehören die Abgänger der Andergaster Magierakademie zu den zähdesten Zauberern überhaupt.

Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

In der nördlichen Handelsstadt Riva befindet sich das vom reichsten Mann Aventuriens und mit seinem Namen versehende Stoerrebrandt-Kolleg. Diese Zauberschule wurde als Unterstützung für die Handelszüge des Handelshaus Stoerrebrandt entwickelt und in den Hallen der Akademie werden die Zöglinge vor allem auf ein gefährliches Abenteuerleben vorbereitet. Ihre erste Pflicht ist der Schutz von Ware und Leben der Handelszüge. Um dies zu gewährleisten, sind die Rivaner Magier besonders geschickt darin, ihre Zauber auf ihre Schutzbefohlenen zu wirken, ohne sich zu verausgaben. Aber auch der Schutz vor feindlicher Magie gehört dazu, gleich ob sie die Gedanken beeinflussen oder Schaden verursachen soll.



Schwarzmagierstile

Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

In Lowangen, der großen Handelsstadt des Svellttals, gibt es zwei Magierakademien. Während die graue Verwandlungs- und Heilschule von der gesamten Gildenmagierschaft respektiert wird, sind die Scholaren der Halle der Macht eher gefürchtet. Ihre Beherrschungsmagie steht der ihrer Kollegen aus Fasar in nichts nach. Eine Besonderheit ist die Kunst der materiellen Verbindung zu ihren Opfern, die zwar nicht alle Lowanger Magier beherrschen, aber die dafür gesorgt hat, dass abergläubische Menschen weder Haare noch Blut in die Hände eines Schwarzmagiers gelangen lassen wollen.



Weißmagierstile

Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Die mittelreichische Herrschaftsakademie hat in den letzten Jahren viele harte Prüfungen über sich ergehen lassen müssen. Sie fiel wegen einer ihrer prominentesten Abgänger, dem später Hofmagus und Heptarchen Galotta in Ungnade und muss sich seit längerem mit finanziellen Problemen herumschlagen. Die Abgänger der Akademie werden in der Regel zu Unrecht verdächtig, skrupellose Beherrschungsmagier zu sein. Fest steht, dass sie eine harte Ausbildung hinter sich haben und ihre Einflusszauber deutlich länger wirken, als dies bei einem anderen gildenmagischen Kollegen der Fall ist.



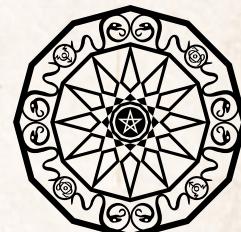
Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth

Die Magier der Akademie der Magischen Rüstung sind in den meisten Fällen adlige Zöglinge oder zumindest aus gutem Haus. Sie haben sich dem Mittelreich verschrieben und dienen anderen Adligen und Patriziern als Leibmagier. Kaum ein anderer Magier hat eine derart große Erfahrung mit magischen Schilden, die das Leib und Leben von anderen schützen. Darüber hinaus sind die Garether Magier gern gesehene Gäste bei Festen und anderen Veranstaltungen und stehen, obwohl oder gerade weil sie der gleichen Gilde angehören und in der selben Stadt siedeln, mit den Magiern der Schwert & Stab-Akademie in ständiger Konkurrenz.



Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis

Methumis ist ein Hort des Wissens. In der horasischen Großstadt befindet sich eine von nur zwei aventurischen Universitäten und darauf sind die Magier der Akademie des Magischen Wissens besonders stolz. Zwar ist die Akademie von der Universität getrennt, aber der Wissensaustausch ist fließend. So verwundert es weder, dass der Unterricht den Methumiser Magiern gewisse Wahlmöglichkeiten ihrer Ausbildung überlässt, noch dass sie begnadete Hellsichtmagier sind, die sich, wenn sie sich Zeit lassen, fast alles über magische Artefakte oder Zauberformeln herausfinden können. Ähnlich wie ihre Kollegen aus Punin sind sie mehr Theoretiker denn Praktiker, aber je nach Wahlfach begeben sie sich auch manchmal auf gefährliche Exkursionen in die Wildnis und sind durch den Austausch mit den Studenten der Universität auch in der horasischen Politik bewandert.



Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

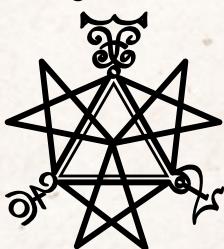
Die nostrischen Magier konzentrieren sich auf die Verwandlung und Beeinflussung von Objekten. Kaum ein anderer Zauberer kennt sich mit dieser Spielart der Magie so gut aus wie die Nostrier. Obwohl sie sich im Konflikt mit den Andergastern auf Neutralität eingestellt haben, werden sie manchmal in die Kriegspolitik beider Reiche verwickelt. Die nostrischen Magier versuchen sich stets an die Gildenregularien des Weißen Pentagramms zu halten und sind auch dem Handwerk und praktischen Erfahrung nicht abgeneigt. Das führt dazu, dass sie ihr theoretisches Magiewissen etwas vernachlässigen und



von den übrigen Magiern meist als etwas hinterwäldlerisch betrachtet werden.

Scholar der Halle des Lebens zu Norburg

Im Norden des Bornlandes, in der Stadt Norburg, gibt es außerhalb der Stadtmauern die Halle des Lebens, eine weißmagische Heilerschule von gutem Ruf. Zwar sagt man den Magiern in Norburg nach, dass sie eher hinterwäldlerisch sind und ihre Magie nur so heilwirksam ist, weil sie auch Heilkräuter zu Rate ziehen, aber ihre Patienten haben sich darüber noch nie beschwert. Der Fundus an Heilzaubern in der Akademie umfasst auch fremde Traditionen. So kann man in den Bibliotheken auch elfische und druidische Zauberschriften entdecken und ein Norburger Magier wird auch die Hilfe einer Hexe zulassen und sie neugierig fragen, mit was für einer Art von Zauber sie denn die Verletzung eines Verwundeten geheilt hat.



Elfenstile

Bewahrer

Unter den Elfen gibt es jene, die sich besonders gut auf die Heilkunst verstehen und Bewahrer des Lebens oder kurz einfach Bewahrer genannt werden. Sie sind oft Hebammen, aber auch klassische Pflanzenkundler oder Wundärzte, die die Leiden anderer Elfen heilen wollen. Alle Bewahrer haben gemeinsam, dass ihnen die Heilzauberei leicht von der Hand geht und sie einerseits selten Fehler begehen, andererseits ihre Kraft auch besonders intensiv wirkt, weitaus besser als dies bei anderen Elfen der Fall ist. Einige von ihnen haben auch ein Gespür für die Erdkraft und können durch diese ihre eigenen Kräfte wiederherstellen, oder sind

sogar in der Lage, ihre eigenen Lebenskräfte auf andere zu übertragen.

Former

Ein Former unter den Elfen ist ein Meisterhandwerker, der seine astralen Kräfte für die Herstellung von Kunstwerken oder handwerklichen Erzeugnissen einsetzt. Er ist in der Lage, elfische Artefakte wie die iama-Instrumente oder Elfenbögen zu erschaffen, aber er kann auch Baumhäuser oder Kristallpaläste mit seiner Magie formen. Während die unerfahrensten Former Fähigkeiten aufweisen, die mit den menschlichen Meisterhandwerkern vergleichbar sind, so sind erfahrenere Former in der Lage, astrale Kräfte in Gegenstände und Waffen bloß durch eine einfache Berührung fließen zu lassen.

Kämpfer

Die Rückzugsgebiete der Elfen umfassen mittlerweile nur noch einen kleinen Teil ihres einstmal gigantischen Reiches. Umso wichtiger für ihr Überleben ist die Verteidigung dieser Gebiete. In erster Linie obliegt dies den elfischen Kämpfern, die zwar selten sind, aber deren Kampfkünste in Kombination mit ihrer Magie eine tödliche Mischung für ihre Feinde darstellen. Sie haben sich darauf konzentriert, dass Zauber, die sie im Kampf für die Verbesserung ihrer körperlichen Fähigkeiten benutzen, beispielsweise Zauber, die sie stärken oder schneller machen, noch effektiver funktionieren.

Legendensänger

Unter den Elfen gibt es viele gute und geübte Musikanten, denn Gesang, Tanz und Lieder gehören zur elfischen Kultur und Lebensweise. Die Legendensänger unter den Elfen sind die begnadetsten Musiker des Elfenvolkes und weben in ihre Zaubersprüche auch noch – neben dem obligatorischen Zweistimmigen Gesang – weitere Gesänge ein. Kein anderer Elf ist so bewandert in den



Zauberliedern und niemand gehen sie so spielerisch von den Lippen oder den Saiten der Harfe. Die Legendenänger sind zudem die Chronisten der elfischen Geschichte und meist die einzige Quelle die von dem längst vergangenen Zeitalter der Hochelfen kündet.

Wildnisläufer

Das Bild, dass die Menschen von Elfen am meisten geprägt hat, ist das der elfischen Wildnisläufer. Zwar kennt jeder Elf sich in dem natürlichen Lebensraum seiner Heimat bestens aus, doch der Wildnisläufer setzt seine Magie besonders geschickt ein, wenn es darum geht, sie auf Pflanzen oder Tiere zu wirken. Auch kann der Wildnisläufer meist die Erdkraft nutzen, um besser zu regenerieren und kaum jemand ist besser in Lage, in der Wildnis dank seiner magischen Fähigkeiten zu überleben. Als echter Naturbursche ist der Wildnisläufer aber eher verschwiegen und weniger gesellig als die anderen Elfen seiner Sippe. Ihm liegt es eben mehr, mit den Tieren und Pflanzen zu sprechen.

Zauberweber

Zwar sind die Zeiten der Hochelfen längst vorbei, aber ein Teil ihres Wissens ist immer noch erhalten geblieben. Jene Elfen, die sich besonders intensiv mit der Magie beschäftigen und auch teilweise Formeln verwenden, über die nur noch wenige Elfen verfügen und die ausgesprochen selten sind, werden Zauberweber genannt. Sie sind in der Lage, die astralen Kräfte so zu manipulieren, dass sie nur weniger kraftzerrend sind als für andere Elfen. Und die erfahrensten unter ihnen verfügen zudem über die Möglichkeit, ihre astralen Kräfte auf andere zu übertragen und schädlichen Auswirkungen gegen sie gerichtete Zauber besser zu widerstehen.

Schwarze Witwen-Stile (Spinnenhexen)

Geisterseherinnen

Unter den Spinnenhexen sind die Geisterseherinnen jene, die sich besonders intensiv mit dem Herbeirufen und der Nutzung von Geisterwesen verschrieben haben. Sie nutzen ihre Macht über Geister meist dazu, um Kunden noch einmal mit einem verstorbenen Familienmitglied sprechen zu lassen oder eine Séance zu leiten, die von einem echten Geist heimgesucht wird. Wie die übrigen Spinnenhexen sind auch die bewandert im Giftmischen, aber nur die erfahrensten Geisterseherinnen – und es ist nicht ihr Spezialgebiet. Nicht selten verfügen die Geisterseherinnen sogar über die Möglichkeit, einen Geist in sich einzufahren zu lassen. Viel lieber, als vollständig die Kontrolle über den eigenen Körper aufzugeben ist ihnen aber die Unterredung mit einem Geist, denn sie haben Fingerspitzengefühl darin, dem Geist das hören zu lassen, was er hören will, um ihn um etwas zu bitten.

Rächerinnen Lycosas

Die Rächerinnen Lycosas finden sich vornehmlich auf Maraskan. Diese Spinnenhexen sind exzellent darin,

Gifte anzumischen und sie als Meuchlerinnen auch einzusetzen. Sie können Gifte durch den Einsatz von Magie verstärken und damit tödlicher machen. Um nicht aufzufallen, tarnen sie sich meist durch eine Verkleidung, aber auch ihre Magie kann durch einen astralen Schleier verborgen werden. Im Kampf nutzen sie gerne einen maraskanischen Hartholzharnisch als Rüstung, der gleichzeitig auch ihr Fluggerät ist. Obwohl man es ihnen nicht zutrauen würde, so sind einige der Rächerinnen passable Kämpferinnen, die dank ihrer Magie die Umgebung ausnutzen und ihre Beweglichkeit verstärken.

rote Jungfern

Die Roten Jungfern sind die Schwarzen Witwen, die am häufigsten verbreitet sind. Sie sind sowohl erfahren in der Herbeirufung von Geistern, als auch in der Herstellung von Giften, aber ihr Spezialgebiet ist ein anderes. Kaum eine andere Strömung der Spinnenhexen setzt so auf das Wirken von Flüchen wie sie. Ihre Kunden wollen einem Konkurrenten oder einer verschmähten Liebschaft schaden und so suchen sie die Fluchmeisterinnen der Roten Jungfern auf, um Rache zu üben. Den Flüchen der Roten Jungfern kann man sich kaum widersetzen und selbst willensstarke Personen werden von der Fluchmagie meist getroffen. Aber auch, um sich selbst gegen einen Feind wehren zu wollen, ist ihre Fähigkeit, den Widerstand gegen Flüche zu senken von großem Nutzen.

Fahrende Schwesternschaft-Stile (Affenhexen)

Artisten

Unter den reisenden Gauklern findet sich hin und wieder eine Affenhexe, die als Artistin oder Schauspielerin auftritt. Diese Strömung unter den Affenhexen verfügt über die Fähigkeit, ihre Magie deutlich länger zu wirken, als dies üblicherweise der Fall wäre. In der Regel begleitet sie einen Gauklertrupp, manchmal offenbart sie sich auch den Mitgliedern dieser Gemeinschaft, aber nur selten Außenstehenden. Im Gegenteil, die meisten Affenhexen versuchen es zu vermeiden, aufzufallen und haben sogar Techniken, sich vor magischer Untersuchung zu verbergen. Geübt ist sie hingegen oft in un auffälliger Magie, die sich gut als profaner Zaubertrick oder Kunststück verkaufen lässt, und sie ist zudem eine Meisterin der Telekinese- und Bewegungsmagie.

Reisende

Im Gegensatz zu den Artisten, die gerne in einem Gauklerverband unterwegs sind, sind die Reisenden Einzelgänger, die durch Aventurien ziehen. Es ist aber keineswegs so, dass sie die Einsamkeit bevorzugen. Sie durchstreifen den Kontinent auf der Suche nach neuen Abenteuern und Bekanntschaften – fast so wie ein Aves geweihter – und schließen sich gelegentlich auch einer

Heldengruppe an. Durch ihr abenteuerliches Leben sind die Reisenden daran gewöhnt, ihre Zauberei häufig flexibel zu gestalten und können ihre Zaubersprüche deutlich einfacher verändern, als dies bei anderen Hexen der Fall ist. Erfahrene Reisende können sich magisch gut vor zu neugierigen Magiern verbergen und sind wie alle Affenhexen recht passabel in der Telekinesemagie bewandert. Zudem sind sie auch den Umgang mit dem Hexenkessel gewohnt und können deutlich schneller verschiedene Tränke und Salben brauen oder größere Mengen aus der Ursprungssubstanz gewinnen.

Wahrsagerinnen

Meist mit Gauklern unterwegs, vereinzelt auch als private Wahrsagerin zu finden, sind diese Affenhexen Meisterinnen darin, sich als Boten von Glück und Reichtum auszugeben. Sie sagen den Leuten, was sie hören wollen, denn sie kennen die menschlichen Bedürfnisse sehr gut. Ob beim Kartenlegen oder beim Blick in eine Kristallkugel, die Wahrsagerinnen können dank ihrer magischen Fähigkeiten tatsächlich einen Blick in eine mögliche Zukunft einer Person werfen. Der Blick mag ungenau sein, aber er schafft Vertrauen und hilft der Kundin meist in ihrer misslichen Lebenslage. Erfahrene Wahrsagerinnen lassen sich zudem selbst kaum durch Illusionsmagie täuschen und durchschauen die Trick anderer Betrüger, etwa der Scharlatane, mit Leichtigkeit.

Schöne der Nacht-Stile (Katzenhexen)

Graue Katzen

Die Grauen Katzen sind unter den Schönen der Nacht die phexgefährlichsten. Die nächtlichen Diebinnen nutzen ihre Magie für Streifzüge durch die Villen der Wohlhabenden oder um sich bei einer Diebesgilde einen Ruf aufzubauen. Ihre Magie begünstigt Zauber, die dazu dienen, sich verborgen zu halten oder möglichst unauffällig zu wirken. Sie wären aber keine Schönen der Nacht, wenn bei ihnen nicht auch die Beeinflussung von Menschen eine Rolle spielen würde. Einige Graue Katzen kombinieren ihre Diebesfähigkeiten gerne mit ihrer Liebeszauberei, um sich Gardisten und Wächter gefügig zu machen. Es ist aber auch die Meisterschaft der Bewegungsmagie, die den Grauen Katzen einen gewaltigen Vorteil gegenüber einem völlig weltlichen Dieb bei ihren illegalen Unternehmungen verschafft.

Salonlöwinnen

Die Schönen der Nacht, die man die Salonlöwinnen nennt, haben die Manipulation von Menschen zur Meisterschaft gebracht. Zauber, die dazu dienen, die Gefühle von anderen zu beeinflussen, gehen ihnen leicht von der Hand und sind besonders wirkungsvoll. Wen eine Schöne der Nacht verführen will, der muss über eine unglaubliche Willensstärke verfügen, um ihr nicht erliegen – falls er das überhaupt will. Gerade erfahrene Salonlöwinnen sind so bewandert in der Liebeszauberei, dass ihre Beherrschungsfähigkeiten einem Fasarer Magier

mindestens ebenbürtig sind. Darüber hinaus kann eine Salonlöwin aber auch anders. Einige von ihnen sind auch ausgezeichnete Fluchmeisterinnen, deren Flüche meist darauf abzielen, den Ruf des Opfers zu schädigen, oder sich zumindest einen kleinen Spaß zu gönnen.

Wildkatzen

Nicht nur in Städten findet man Schöne der Nacht, auch in der Wildnis gibt es einige verwilderte Katzenhexen. Diese Katzenhexen haben sich nicht nur als Vertrautentier eher für Wildkatze entschieden, sie nennen sich auch so, da sie sich bewusst für einen anderen Weg als die städtischen Salonlöwinnen oder die Grauen Katzen entschieden haben. Ihnen geht es nicht darum, andere Menschen zu manipulieren. Sie kennen sich bestens mit Tieren aus und einige von ihnen sind wahre Meisterinnen der Bewegungsmagie. Es sind aber, wenig überraschen, vor allem hexische Kampfzauber, die das Spezialgebiet der Wildkatzen darstellen. Wenn sie in Rage sind, so kämpfen sie so wild wie ein Tiger und schon viele Gegner mussten feststellen, dass sich diese Wildheit auch auf ihre Hexenkralle und andere Zauber überträgt.

Schwestern des Wissens-Stile (Schlangenhexen)

Kinder der Kobra

Die Kinder der Kobra sind vor allem in den Ländern der Tulamiden verbreitete Schlangenhexen. Auch sie sind Gelehrte wie die meisten Schwestern des Wissens, aber zugleich auch bewandert in der Herstellung von Giften. Gerade bei Zaubern, die über eine Giftkomponente verfügen, wird deutlich, dass die Kinder der Kobra durchaus gefährliche Hexen darstellen können, denn das Gift der Zauberkraft wirkt deutlich potenter als üblich. Dennoch gilt ihre Meisterschaft in den Giften nur ihrem eigenen Schutz und ist selten ihre Lebensgrundlage, wie man das von



anderen Giftmischern kennt. Die Kinder der Kobra sehen sich als Forscher und wollen meist gar nicht als Hexen auffallen, sodass erfahrene Vertreterinnen dieser Strömung ihre Fähigkeiten durch Magie verschleieren können.

Madaschwestern

Zwar gibt es den horasischen Orden der Madaschwestern und auch viele Hexen dieser Strömung sind Mitglieder, aber längst nicht alle. Alle Madaschwestern haben aber gemein, dass Wissen und Erkenntnis sie anziehen und sie den hesindegefälligen Tugenden näherstehen als andere Hexen. Sie sind sehr an dem Wissensaustausch zwischen Gildenmagiern und ihrer eigenen Tradition interessiert und haben bereits einen Fundus von gildenmagischen Formeln in die hexische Tradition übertragen. Meist sind sie zudem auch vortreffliche Hellseher und einige wenige haben auch eine seltene Technik erlernt, die es ihnen ermöglicht, astrale Kräfte per Handauflegen auf andere zu übertragen.

Nattern der Nacht

Im nördlichen Aventurien tritt vor allem die Strömung der Schlangenhexen auf, die sich die Nattern der Nacht nennen. Neben interessiertem Wissensaustausch mit anderen Traditionen sind die Nattern der Nacht eine besonders erdverbundene Gruppe von Hexen. Sie ziehen aus der Berührung mit Sumus Leib einen Teil ihrer Kräfte und betrachten sich in einigen aventurischen Regionen als Beschützerinnen des sterbenden Leib Sumus. Ihre Verbundenheit mit der Erde geht sogar so weit, dass sie bei direktem Kontakt mit dem Erdboden sich deutlich besser auf ihre Zauberkräfte konzentrieren können und es ihnen so leichter fällt, Zauber zu wirken. Als erdverbundene Hexen fliegen sie nicht besonders gerne, obwohl es für sie mit keinerlei Schwierigkeiten verbunden ist.

Seherinnen von Heute und Morgen-Stile (Rabenhexen)

Geflügelte Töchter

Unter den Rabenhexen sind die Geflügelten Töchter jene, ihren Vertrautentieren gleich, gerne in die Lüfte erheben und fliegen. Wie die meisten Seherinnen von Heute und Morgen sind sie mit der Weissagung vertraut, doch nicht jede unerfahrene Geflügelte Tochter weiß schon etwas mit den empfangenen Zeichen anzufangen. Erst die Erfahrung lehrt sie, besser damit umzugehen. Wo ihr jedoch keine andere Hexe etwas vormachen kann ist das Fliegen auf ihrem Fluggerät. Schneller als jede hexische Konkurrenz kann sie so von einem Ort zum anderen gelangen. Auch versteht sie sich mit Tieren besser als mit Menschen, was die naturverbundenen Hexen dazu befähigt, Zauber auf Tiere leichter anwenden zu können.



Rabenschwestern

Die Rabenschwestern machen einen Großteil der Rabenhexen aus. Sie haben ein Gespür für menschliche Bedürfnisse und menschliches Verhalten. Durch den Einsatz von Magie können sie selbst die Gefühle der verschlossensten Personen deuten. Aber auch ihre eigenen Reaktionen haben sie fast perfekt unter Kontrolle und können sowohl andere leicht überzeugen, wie auch Überredungskünsten widerstehen. Ihre Fähigkeiten als Wahrsagerinnen, die einen Blick in die Zukunft werfen können, sind beinahe unübertroffen. Mit etwas Übung sind die Rabenschwestern auch hervorragende Verständigungszauberinnen und in der Lage, Hellsichtmagie zu analysieren, wie dies ansonsten vor allem Hellsichtmägier beherrschen.

Spiritualistinnen

Die Spiritualistinnen unter den Seherinnen von Heute und Morgen haben sich auf das Herbeirufen und Exorzieren von Geistern spezialisiert. Sie werden von Menschen aufgesucht, die entweder mit einem Geist reden wollen, oder einen Geist vertreiben möchten, der sie plagt. In beiden Fällen können die Spiritualistinnen weiterhelfen. Wenn sie mehr Übung haben, dann sind diese Rabenhexen sogar in der Lage, Psychometrie einzuwenden und Gegenstände zu befragen bzw. deren Geschichten durch Sinneseindrücke wahrzunehmen. Dies macht eine begabte Spiritualistin zu einer hervorragenden Verbrechensaufklärerin, auch wenn nur wenige Gardisten ihre Dienste anfordern.

Töchter der Erde-Stile (Krötenhexen)

Erdverbundene

Die Erdverbundenen sind eine Strömung der Töchter der Erde, die ein besonderes Gespür für Sumus Leib aufweisen. Wenn sie mit nackten Füßen auf Erde stehen, sorgt die Entspannung oder vielleicht auch die kaum wahrnehmbaren Schwingungen der Erdriesin dafür, dass die Erdverbundenen im größeren Maß ihre Kräfte kanalisieren können und so Zauber leichter gelingen.

Die meisten Erdverbundenen sind zudem kompetente Heilzauberinnen, die ihre Kräfte zum Wohl von Mensch und Tier einsetzen. Man könnte sie zudem als ein wenig traditionell bezeichnen, denn sie halten sich in der Regel besonders stark an die überlieferten Hexenzauber und vermeiden es, diese beim Wirken zu verändern.

Sumpfhexen

Jedes aventurische Kind denkt bei Sumpfhexen an eine böse, menschenfressende Hexe. Zwar mag es einige Sumpfhexen geben, bei denen diese Märchen zutreffen, aber eine Sumpfhexe ist nicht unbedingt eine böse Hexe. Sie ist aber, weil sie ein Leben allein im Sumpf dem Leben in einer großen, von Menschen überschwemmten Stadt vorzieht, geübt darin, mittels Magie anderen Angst einzujagen. Dies dürfte der Grund für die vielen schrecklichen Legenden über die Sumpfhexen sein. Wahr ist jedoch, dass viele Sumpfhexen sich bestens mit der Giftmischerei und der Fluchmagie auskennen. Wer also jemand anderem schaden will, der kann bei einer Sumpfhexe finden, wonach er sucht. Schnell wird darüber vergessen, dass sie auch begnadete Heilerinnen sein können.

Töchter des Kessels

Eine irre kichernde Hexe mit einem großen Kochlöffel vor einem Hexenkessel – dies ist das Bild, was ein Aventurier gemeinhin von einer Hexe hat. Die Töchter des Kessels sind wohl gelegentlich sehr nahe an diesem Urbild einer Hexe dran. Dennoch muss nicht jede Tochter des Kessels eine irre lachende Hexe sein, aber sie ist eine Meisterin der Brau- und Kochkunst mit dem Hexenkessel und kann innerhalb kürzester Zeit Tränke, Salben und Suppen zubereiten, die eine magische Wirkung aufweisen. Es versteht sich von selbst, dass sich unter ihnen auch die eine oder andere Kräuterfrau mit überragenden Kenntnissen der Heilkunst befindet und viele Hexen, die sich allzu neugierigen Blicken durch ihre Zauberkräfte verbergen können. Immerhin behaupten viele, dass es nur ein kleiner Schritt von der Heilerin zur Giftmischerin sei.

Verschwiegene Schwesternschaft-Stile (Eulenhexen)

Jägerinnen

Unter den Verschwiegenen Schwestern sind die Jägerinnen dafür bekannt, dass sie gnadenlos Hexenjäger wie fehlgeleitete Inquisitoren oder aufgebrachte Bauern jagen und bekämpfen. Ihre Zauberkräfte sind darauf ausgerichtet, möglichst viel Schaden zu verursachen und wer die Kralle einer Jägerin, oder einen Treffer ihres Radaubesens abbekommen hat, wird bestätigen, dass dies stimmt. Mit ihrer Erfahrung steigt auch die Möglichkeit sich zu wehren. So sind erfahrene Jägerinnen in kampforientierter Bewegungsmagie talentiert, aber auch über starke negative Emotionen wie Hass können

sie ihre Zauber zusätzlich verstärken. Die Jägerinnen sehen sich als Beschützerinnen der Hexengemeinde und sind durchaus auch bereit, andere Hexenschwestern vor Entdeckung und Schaden zu bewahren.

Kinder der Lüfte

Hexen benötigen im Regelfall Bodenkontakt, ansonsten sind sie kaum in der Lage zu zaubern. Die Strömung der Verschwiegenen Schwesternschaft, die auch als die Kinder der Lüfte bekannt sind, haben sich von dieser Einschränkung größtenteils befreit. Die Kinder der Lüfte können auf ihrem Fluggerät Zauber wirken, ohne dass es für sie merklich schwieriger wird. Für sie ist das Fluggerät ein Teil ihrer Selbst und von Sumu, sodass der Ritt durch die Luft für sie so ist, als würden sie Bodenkontakt bewahren. Sie sind tödliche, fliegende Zauberinnen, die ihren Gegnern auf ungewohnte Art und Weise angreifen können. Haben sie lange genug überlebt und sich weitergebildet, zählen sie mit zu den besten Telekinetikerinnen und Bewegungzauberinnen der Hexen.

Waldhexen

Einige der Verschwiegenen Schwestern leben zurückgezogen in Wäldern. Meist werden sie aufgrund ihrer Zuflucht einfach waldhexen genannt. Ähnlich wie die Sumpfhexen sagt man ihnen viele üble Dinge nach und man kann nicht leugnen, dass sich unter den waldhexen einige Vertreterinnen der Töchter Satuiarias befinden, die sich ausgezeichnet mit den dunkleren Spielarten der Hexenmagie, namentlich der Fluchzauberei und der Giftmischerei auskennen. Dennoch sind sie nicht per se böse, sondern bevorzugen einfach ein Leben im Wald. Aus diesem schöpfen sie auch ihre Stärke, denn solange sie sich in einem Wald aufhalten, ist ihre Magie deutlich stärker als außerhalb.

Weitere Zauberstile

Grundsätzlich ist die Vorstellung der verschiedenen Zauberstile nicht abschließend. Jede Zaubertradition, die über ein Repertoire an eigenen Zaubern verfügt, kann über Zauberstile verfügen. Selbst eine Tradition, die nur magische Handlungen ausführt, wäre mit verschiedenen Stilen vorstellbar (siehe dazu auch die Zauberbarden und Zaubertänzer in **Aventurische Magie**).

Wir haben an dieser Stelle nur die wichtigsten Zauberstile vorgestellt und durch die verschiedenen Ausbildungsstätten mag es noch deutlich mehr Stile pro Tradition geben. Gerade bei den Elfen und Hexen haben wir uns bislang auf eine übergeordnete Strömung konzentriert, aber wie bei den Magiern kann es durchaus sein, dass eine besondere Lehrmeisterin ihren Schülern auch in diesen Traditionen einen besonderen Stil vermittelt. Weitere Stile für Zauberer stellen wir dir in weiteren Ergänzungen vor.

KAPITEL 3: MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

»Kaum jemand weiß, wie sehr sich die Hexen einer Schwesterchaft unterscheiden. Die Gildenmagier mögen ihre Gilden haben und die Druiden ihre Denkschulen, doch kaum ein gelehrter Hesindegeweihter weiß, dass auch wir Hexen so etwas wie Strömungen kennen. Für uns sind diese nicht so wichtig, aber wir wissen intuitiv, dass wir dazu gehören. Eine Hexe der Verschwiegenen Schwesterhaften kann eine Jägerin oder eine Waldhexe sein, eine Schwarze Witwe zu den Rächerinnen Lykosas gehören oder zu den Geisterseherinnen. Es gibt viele Hexen, die sich nicht so bezeichnen würden, aber dennoch unterscheidet sich jede Schwester Satuarias von der anderen.

Und auch wenn es nur wenige glauben mögen: Einige von uns, etwa die Madaschwestern, sind wissbegierige Gelehrte. Ich halte zwar nichts von den Akademien der Magier, aber ich schätze auch das gemeinsame Lernen und Lehren. Unsere Tradition kennt einige längst vergessene magische Fähigkeiten, und über die Nutzung einer Hexenlinie könnte ich euch stundenlang erzielen. Ihr nennt sie Kraftlinien, was nicht so falsch ist, aber auch nicht richtig. Satuaria schenkte sie uns und will, dass wir das Rätsel um sie entschlüsseln.

Vielleicht sollten wir uns eines Tages mit euch Magiern zusammentun, um die Geheimnisse der Göttin zu entschlüsseln. Gut wär's, ihr Stubenhocker kennt viele Dinge, über die wir nichts wissen und umgekehrt. Aber meine Schwestern trauen euch nicht so recht über den Weg. Ich wette, wenn wir euch etwas zeigen würden, was ihr nicht kennt, würde es sich einen Tag später in einem Buch in der Puniner Akademie niedergeschrieben wiederfinden. Geheimnisse sind einfach nichts für euch.«

—Kadra, eine Hexe des Ordens der Madaschwestern, 1038 BF

An dieser Stelle möchten wir dir magische Sonderfertigkeiten vorstellen. Die Sonderfertigkeiten unterteilen sich in drei Klassen. Zunächst findest du allgemeine magische Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jeder Zauberer erlernen kann.

Die zweite Art stellen Zauberstilsonderfertigkeiten dar. Sie können nur über bestimmte Lehrmeister oder Akademien erlernt werden, und ein Held braucht üblicherweise mehrere Jahre, bis er sie beherrscht.

Der letzte Typ von Sonderfertigkeit nennt sich erweiterte Zaubersonderfertigkeit. Diese Fertigkeiten können nur dann erworben werden, wenn ein Held bereits die passende Zauberstilsonderfertigkeit besitzt.

Auf den nächsten Seiten sind zahlreiche neue Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ab Seite 284 ergänzen.



Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Abnehmbare Magierkugel

Manchmal kann es nützlich sein, Stab und Magierkugel getrennt zu verwenden. Magier, die ihre Kugel in ihren Stab integriert haben, können die Kugel durch diese Sonderfertigkeit wieder herausnehmen.

Regel: Eine in einen Magierstab eingebaute Magierkugel kann in 1 Aktion wieder aus dem Stab getrennt werden. Soll die Magierkugel wieder mit dem Stab zusammengefügt werden, ist dazu ebenfalls 1 Aktion notwendig.

Voraussetzung: Tradition (Gildenmagier), Sonderfertigkeit Bindung der Magierkugel, Sonderfertigkeit Bindung des Stabes

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Große Meditation I-III

Die Große Meditation, welche bei den verschiedenen Traditionen unter unterschiedlichem Namen bekannt ist, erlaubt es, astrale Kräfte noch weiter zu vergrößern.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit bekommt der Held pro Stufe der Großen Meditation 6 zusätzliche AsP, die seinen Grundwert der Astralenergie erhöhen und ihm somit erlauben, ein höheres Maximum zu erreichen.

Voraussetzungen: Stufe I: Zauberer; Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Große Meditation I, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Große Meditation II, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Blutmagie (Selbstopfer)

Das Opfern von Eigenblut ist vor allem bei Schwarzmagiern und Beschwörern verbreitet, um so größere Mengen an Lebenskraft in astrale Energien umzuwandeln.

Regel: Der Held kann sein eigenes Blut opfern, um AsP dazu zugewinnen. Um Blutmagie einzusetzen, muss dem Zauberer zunächst eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingen, andernfalls kann er 1 Tag lang keine Blutmagie einsetzen.

Gelingt ihm die Probe, kann er LeP im Verhältnis 1 zu 1 in AsP umwandeln, verliert aber am Ende der Prozedur 1W3+1 LeP zusätzlich. Bei Rituale und Zaubern des Merkmals Dämonisch ist die Probe des Zaubers um die zusätzlich geopferten LeP/2 erleichtert.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Verbotene Pforten

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Große Trankverdünnung

Durch den Einsatz magischer Kräfte kann man Elixiere verdünnen, sodass man eine größere Menge davon herstellen kann. Allerdings geht dies auch zu Lasten der Qualität.

Regel: Der Zauberer kann für 4 AsP ein alchimistisches Elixier verdünnen, sodass daraus zwei Elixiere werden. Diese weisen allerdings jeweils eine um 2 niedrigere QS auf. Sollte dadurch die QS auf 0 oder weniger fallen, scheitert die Verdünnung und das Elixier wird unbrauchbar. Kann der Alchimist 2 Tränke pro Tag brauen, kann er sich pro Tag entscheiden, entweder zwei Tränke zu brauen oder einen beliebigen Trank zu verdünnen.

Voraussetzungen: Tradition (Zauberalkimisten), Alchimie 12

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Gegenstände verfluchen

Einige Hexen können einen Fluch nicht nur selbst aussprechen, sondern auch auf einen Gegenstand übertragen.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kann Gegenstände verfluchen (siehe Seite 50).

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gemeinsamer Fluch



Hexen, die gemeinsam einen Fluch aussprechen, können die dafür anfallende Kraft unter sich aufteilen.

Regel: Hexen, die über diese Sonderfertigkeit verfügen, können mit anderen Hexen, die ebenfalls diese Sonderfertigkeit haben, gemeinsam einen Fluch aussprechen (siehe Seite 51).

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hexentanz

Über den Tanz der Töchter Satuarias während ihrer Hexennächte wird viel berichtet. Hexen, die sich dem Tanz voll und ganz verschrieben haben, sind nach dem Fest besonders stark mit der Macht ihrer Göttin verbunden.

Regel: Diese Sonderfertigkeit kann nur auf dem Tanzplatz der Hexennacht eingesetzt werden. Die Spielerin der Hexe legt eine Probe auf *Tanzen (exotischer Tanz)* ab. Jede erzielte QS lässt sich in eine der folgenden Boni umwandeln:

◆ FW Betören +1

◆ FW Fliegen +1

◆ FW Willenskraft +1

◆ FW eines beliebigen Zaubers der Tradition (Hexen) +1

Die Boni halten 24 Stunden lang an. Die Boni sind kumulativ. Keine Fertigkeit kann einen höheren Bonus als +3 erhalten.

Voraussetzungen: Tradition (Hexen), Tanzen 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Imitationszauberei I-V

Schelme können Sprüche und Rituale durch das Beobachten von Zauberei zu Schelmentricks umwandeln.

Regel: Pro Stufe der Sonderfertigkeit kann der Schelm einen Zauber in einen Schelmenstreich umwandeln.

Voraussetzungen: Tradition (Schelme)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Koboldruf

Mittels des Koboldrufs kann ein Schelm einen ihm bekannten Kobold, meist seinen Ziehvater oder seine Ziehmutter, zu sich rufen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit erlaubt es dem Anwender, einen Kobold zur rufen, den er persönlich kennt. Der Kobold reist durch ein Limbustor zum Anwender und erscheint 16 Aktionen später bei ihm. Was der Kobold für den Anwender zu tun bereit ist, hängt ganz von dessen Wünschen und Redegewandtheit ab.

Nach 5 Minuten erleidet der Anwender 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Tradition (Schelme)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Koboldvision

Diese Sonderfertigkeit verschafft dem Schelm einen Blick in die Koboldwelt.

Regel: Der Anwender kann einen Blick in eine ihm bekannte die Koboldwelt werfen. Das Fenster öffnet sich nur für ihn sichtbar in eine ihm bekannte, beliebige Ecke der Koboldwelt. Der Blick entspricht dabei einem Blick durch ein Bullauge, das nur für ihn sichtbar ist, sich aber mit dem Anwender bewegt. Dadurch ist er auf Dere abgelenkt und erleidet eine Erschwernis von 1 auf alle Proben. Das Fenster bleibt 5 Minuten offen, kann sich aber auf Wunsch des Schelms bereits früher schließen.

Nach 5 Minuten erleidet der Anwender 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Tradition (Schelme)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kleine Trankverdünnung

Durch den Einsatz magischer Kräfte kann man Elixiere verdünnen, sodass man eine größere Menge davon herstellen kann. Allerdings geht dies auch zu Lasten der Qualität.

Regel: Der Zauberer kann für 4 AsP ein alchimistisches Elixier verdünnen, sodass daraus zwei Elixiere werden. Diese weisen allerdings jeweils eine um 3 niedrigere QS auf. Sollte dadurch die QS auf 0 oder weniger fallen, scheitert die Verdünnung und das Elixier wird unbrauchbar. Kann der Alchimist 2 Tränke pro Tag brauen, kann er sich pro Tag dazu entscheiden, entweder zwei Tränke zu brauen oder einen beliebigen Trank zu verdünnen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Alchimie 12

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kleines Salasandra

Das Salasandra ist ein wichtiger Teil des elfischen Da-seins, eine geistige und musikalische Verbindung von mehreren Elfen, meist sogar der ganzen Sippe, in der sie ihren Geist offenlegen.

Regel: Elfen, die über diese Sonderfertigkeit verfügen, können sich in einem mindestens einstündigen Ritual miteinander verbinden. Sie müssen sich dazu alle in einem Radius von 16 Schritt um einen ausgewählten Mittelpunkt aufhalten.

Die Elfen können ihre LeP und AsP beliebig mit den anderen Elfen im Salasandra austauschen bzw. verschieben, sodass ein geschwächter Elf beispielsweise von seinen Gefährten einen Teil ihrer AsP- und LeP-Vorräte erhält. Allerdings kann man nicht über das Maximum der Werte hinausgehen und keine Energie eines einzelnen Teilnehmers unter 6 absinken lassen. Für jeweils 10 volle Punkte, die so verschoben werden, dauert das Salasandra 1 Stunde.

Alle Teilnehmer sind nach dem kleinen Salasandra so glücklich, euphorisch oder ausgeglichen, dass Proben auf Zauber um 1 erleichtert sind. Dies hält so viele Stunden an, wie das Salasandra wirkte. Wird das Salasandra gestört, z. B. durch einen Angriff, bricht es sofort ab und auch die Wirkung kann sich nicht entfalten.

Voraussetzung: Spezies Elf, Tradition (Elfen)

AP-Wert: 20 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 Seite 51).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kraftliniennutzung, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 20 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 51).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Tradition muss Rituale einsetzen können,

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kraftknotenmagie

Wer sich bereits mit der Nutzung von Kraftknoten auskennt, kann sie mit dieser Sonderfertigkeit stärker manipulieren.

Regel: Verfügt der Zauberer über diese Sonderfertigkeit, erhält er eine Erleichterung von 1 auf Zauber, sofern sich sein Körper auf einem Kraftknoten befindet. Die Modifikation Reichweite erhöhen erschwert die Probe entlang der Linien des Knotens nicht.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kraftknotennutzung

AP-Wert: 15 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

Lockeres Zaubern

Ein geübter Schelm kann versuchen, bei seiner Zauberrei den Widerstand seines Gegenübers durch Beherrschungs- und Formverwandlungs magie zu umgehen.

Regel: Der Schelm kann bei seinen Schelmenstreichern eine SK und ZK von bis zu 2 bei seinen Zielen ignorieren. Diese Sonderfertigkeit ist mit dem Vorteil Unbe schwertes Zaubern (siehe Seite 219) kombinierbar,

sodass SK und ZK von bis zu 3 ignoriert werden können.

Voraussetzungen: Tradition (Schelme)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Materielle Verbindung

Eine materielle Verbindung erlaubt es, den Willen und die Widerstandskraft gegen Magie bei einem Ziel zu schwächen.

Regel: Verfügt der Zauberer über eine körperliche Komponente seines Ziels (ein Büschel Haare, eine kleine Phiole Blut usw.; ein Haar oder ein Tropfen Blut reicht nicht aus), dann sinken SK und ZK des Ziels um 1 gegen Zauber und magische Handlungen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Permanenter Fluch



Die meisten Flüche enden nach einer bestimmten Zeit, aber mächtige Hexen sind auch in der Lage, einen Fluch dauerhaft wirken zu lassen.

Regel: Um einen Fluch permanent wirksam zu machen, braucht man diese Sonderfertigkeit (siehe Seite 51).

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Sofortiger Fluch



Nicht immer will die Hexe warten, bis 24 Stunden vorbei sind, damit ein Fluch wirkt. Durch diese Sonderfertigkeit kann sie Flüche sofort wirksam werden lassen.

Regel: Mit Einsatz dieser Sonderfertigkeit können Flüche sofort ausgelöst werden, wodurch die Hexe nicht 24 Stunden warten muss (siehe Seite 51).

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Traumzauberei I-III

Wer Traumwelten bereisen und sich sicher in ihnen bewegen will, der nutzt diese Sonderfertigkeit, um seine Kräfte zu verstärken.

Regel: Für jede Stufe dieser Sonderfertigkeit kann der Zauberer in einer Traumwelt alle seine Eigenschaften (inklusive RS und TP) um 1 erhöhen. Er muss keine einzelne Eigenschaft auswählen – alle verbessern sich automatisch um 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13, Traumgestalt 8; Stufe II: Traumzauberei I, Traumgestalt 12, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Traumzauberei II, Traumgestalt 16, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zauberstilsonderfertigkeiten (Elfen)

Bewahrer

Die Bewahrer gelten unter den Elfen als diejenigen, deren besonderes Interesse die Heilkunst ist. Sie sind die begabtesten Heiler ihres Volkes, weshalb ihnen nur selten ein Heilzauber misslingt.

Regel: Ein Bewahrer sticht durch seine Heilzauberei heraus. Auf Zauber, die LeP regenerieren, erhält er eine Begabung. Sollte er schon eine Begabung in einem dieser Zauber haben, so kann er statt 1W20 sogar 2W20 noch einmal würfeln.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Erdkraft, Übertragung der Lebenskraft

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Former

Wer sich in einer Elfensippe durch sein handwerkliches Geschick auszeichnet, gehört zu den Formern. Former können mit Hilfe der Magie besonders kunstvolle und qualitativ hochwertige Objekte erschaffen.

Regel: Gegenstände, die ein Former herstellt, erhalten für 8 AsP 10 % mehr Strukturpunkte, ausgehend von einem gewöhnlichen Gegenstand dieser Art.

Der Erschaffer kann eine Doppel-20 bei der Probe auf ein Talent, welches zum Herstellen von Gegenständen aus Stoff, Leder oder Holz eingesetzt wurde, für 10 AsP in einen einfachen Misserfolg umwandeln.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erschaffer, Harmoniezauberei, Zauberobjekte

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kämpfer

Um die Siedlungsgebiete ihres Volkes zu verteidigen, haben sich einige Elfen dem Schutz ihrer Sippe verschrieben. Ein elfischer Kämpfer kann mit seiner Magie seine Angriffszauber besonders effektiv einsetzen.

Regel: Zauber, welche die Kampfwerte des Elfen verbessern, sind um 1 erleichtert. Zudem spart der Elf 1 AsP ein (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Destruktor, Unaufhaltsamkeit, Zauberkämpfer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Legendsänger

Die musikalischsten unter den Elfen werden Legendsänger genannt. Ihre Musik ist nicht nur überderisch schön, auch die Wirkung ihrer elfischen Zauberlieder hält deutlich länger an als bei anderen Elfen.

Regel: Die Wirkungsdauer von Elfenliedern ist bei Legendsängern verdoppelt.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Einlullende Zaubermusik, Musikzauberei, Verständigungszauberer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Wildnisläufer

Die elfischen Wildnisläufer sind Spezialisten für das Überleben in der Natur. So verwundert es nicht, dass sich ihre Magie stärker auf Tiere und Pflanzen konzentriert als auf Kulturschaffende.

Regel: Zauber, die auf Tiere oder Pflanzen wirken, erhalten eine Erleichterung von 1. Zudem spart der Wildnisläufer 1 AsP ein (bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Erdkraft, Tierflüsterer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zauberweber

Die Zauberweber sind diejenigen unter den Elfen, die sich voll und ganz der Zauberei verschrieben haben. Sie kennen sich gut mit den alten Ritualen der Elfen aus und sind vor allem selbst nicht leicht durch geistige Beeinflussung auszuschalten.

Regel: Der Zauberweber spart bei allen Zaubern der Verbreitungen allgemein und Elfen 1 AsP (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Außerdem spart er einen weiteren AsP zusätzlich ein, wenn er die Modifikation Kosten sparen anwendet (auch hier bis zu einem Minimum von 1 AsP).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Harmoniezauberei, Selbstkontrolle, Übertragung der Astralkräfte

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)

Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Die Illusionisten aus Grangor können Illusionen deutlich länger aufrechterhalten als viele ihrer Kollegen.

Dies führt aber dazu, dass sie auch mehr Kraft in die Trugbilder fließen lassen müssen.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann vor dem Wirken eines Zaubers mit dem Merkmal Illusion entscheiden, ob der Zauber eine 50 % längere

• Zusammen mit der SF Langanhaltende Illusion kommen Grangorer auf eine 100 % längere Wirkungsdauer, aber auch auf 100 % mehr AsP-Kosten.



um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer verdoppelt sich.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geistermedium, Langanhaltende Illusion, Unverstellter Blick

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Durch ihre Reisen und Abenteuer sind die Belhankaner Magier darauf bedacht, ihre Zauber besonders schnell zu wirken.

Regel: Diese Sonderfertigkeit erlaubt es, die Modifikation *Zauberdauer senken* ohne eine Erschwerung von 1 durchzuführen, allerdings erhöhen sich dadurch die Kosten auch um 4 AsP. Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Brillanter Telekinetiker, Umfassende Telekinese

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Ein Elenviner Beherrscher kann seine magischen Künste besonders lange aufrechterhalten.

• Zusammen mit der SF Geistzauberer kommen Elenviner auf eine 100 % längere Wirkungsdauer, aber auch auf 100 % mehr AsP-Kosten.



rechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zauberers um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer dauert dafür doppelt so lange.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geistzauberer, Matrixzauberei, Vollkommener Beherrscher

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wirkungsdauer haben soll. Dieser Zauber kostet dann allerdings auch 50 % mehr AsP. Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zauberers

um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer verdoppelt sich.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geistermedium, Langanhaltende Illusion, Unverstellter Blick

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth

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

Regel: Garether Schüler werden vornehmlich darauf vorbereitet, magische Schilder einzusetzen. Setzen sie einen Zauber der Klasse Magisches Schild 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 Abenteuerpunkte

Magische Schilder

Mit Zaubern der Klasse Magische Schilder sind alle Zauber gemeint, die ein 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 Abenteuerpunkte

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 Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Die Nostrianer haben sich auf Zauber konzentriert, welche auf leblose Gegenstände gewirkt werden.

Regel: Zauber, die auf die Zielkategorie Objekte wirken, haben für Nostrianer eine Erleichterung von 1.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Begnadeter Objektzauberer, Eiserne Konzentrationsstärke, Matrixzauberei

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

An der Halle der Macht wird im Detail unterrichtet, wie man Beherrschungzauber erzwingen kann, allerdings ist der Preis dafür eine weniger starke Wirkung.

Regel: Schüler der Halle der Macht können sich beim Zaubern und beim Einsatz der Modifikation *Erzwingen* dazu entscheiden, eine Erleichterung von 2 statt 1 zu erhalten. Allerdings sinkt ihr FW dadurch um 2. Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geistzauberer, Machtvolle materielle Verbindung, Vollommener Beherrschter

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Halle des Lebens zu Norburg

Die Norburger sind wahre Spezialisten der Heilmagie und haben sich in diesem Bereich auch nie den Zauberkünsten anderer Traditionen verschlossen.

Regel: Ein Magier aus Norburg kann drei Fremdzauber des Merkmals Heilung auswählen und sie wie Zauber der Verbreitung Gildenmagier behandeln.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Magische Kräuterheilkunde, Matrixzauberei

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum

Auch wenn es unter den Magiern einige bekannte Alchimisten gibt, stechen die Festumer Magier aus diesem Kreis heraus. Besonders ihre Fähigkeiten im Umgang mit magischen Objekten suchen aventurienweit ihresgleichen.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Objekt kosten 1 AsP weniger (bis zu einem Minimum von 1 AsP). Außerdem muss ein Festumer nur 3 statt 4 AsP einsetzen, um bei Alchemie eine Erleichterung von 1 bei der Probe zu erhalten.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Alchimieanalytiker, Matrixzauberei, Vollendet Elementarist



Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana

Als Meister der magischen Kampfkunst sind die Angriffe der Bethaner besonders eindrucksvoll.

Regel: Alle TP oder SP verursachenden Zauber richten bei einem Bethaner grundsätzlich 2 TP bzw. SP mehr an.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Destruktor, Eiserne Konzentrationsstärke, Selbstkontrolle

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar der Kiranya von Kutaki

Schülern der Kiranya von Kutaki ist es möglich, ihre Kräfte bei Hellsicht- und Sphärenzauberei besonders effektiv einzusetzen.

Regel: Zauber der Merkmale Hellsicht und Sphären kosten Schüler Kiranyas 1 AsP weniger (die Kosten betragen jedoch mindestens 1 AsP). Diese Fähigkeit ist kompatibel zu weiteren Fähigkeiten, um AsP einzusparen, beispielsweise dem Stabzauber Kraftfokus (siehe **Regelwerk** Seite 277).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Kundiger Sphärologe, Machtvolle Verbotene Pforten, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Scholar der Sevastana Gevendar

Als Seekriegsmagier sind die Schüler von Sevastana Gevendar auf dem Meer zu Hause. Für Angriffe auf weiter entfernte Ziele, beispielsweise feindliche Schiffe, haben sie eine besondere Fähigkeit entwickelt.

Regel: Ein Schüler Gevendars kann sich aussuchen, ob er bei der Modifikation Reichweite erhöhen eine Er schwernis von 1 erhält, oder ihn der Zauber 4 zusätzliche AsP kostet.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Kriegszauberer, Machtvolle Verbotene Pforten

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Die Kampfmagier des Andergaster Seminars gehören zu den Zauberern, deren Magie die stärkste Zerstörungskraft aufweist.

Regel: Bei Zaubern, die TP oder SP verursachen und bei denen zur Schadensbestimmung mindestens 1W6 gewürfelt werden muss, können Andergaster Magier einen W6 nochmal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Destruktor, Kriegszauberer, Machtvolle Verbotene Pforten

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Scholar des Kreises der Einfühlung

Für die Zauberer des Kreises der Einfühlung ist die Magie der Elfen kein Mysterium, sondern ein natürlicher Teil ihrer Zauberei. Viele dieser Zauber wirken sie genauso intuitiv wie ihre spitzohrigen Lehrmeister.

Regel: Ein Magier des Kreises der Einfühlung kann drei Zauber der Verbreitung Elfen auswählen und sie wie Zauber der Verbreitung Gildenmagier behandeln.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Elfenfreund, Verständigungszauberer, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar des Rafim Bey

Als tulamidischer Magier hat sich Rafim sowohl intensiv mit dem Elementarismus als auch der Dämonologie beschäftigt. Auch seine Schüler weisen ein gutes Händchen bei der Beherrschung der Beschwörung auf.

Regel: Dämonen und Elementare erfüllen Schülern des Rafim einen zusätzlichen Dienst nach ihrer Beschwörung (bis zu einem Maximum von 6 Diensten).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Eiserne Konzentrationsstärke, Überragender Dämonologe, Vollendeter Elementarist

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Die Rivaner Magier setzen ihre astralen Kräfte besonders kraftsparend ein, um für viele gewinnbringende Situation und abenteuerrelevante Ereignisse noch genügend Reserven zu haben.

Regel: Rivaner Magier sparen bei Zaubersprüchen mit der Zielkategorie Kulturschaffende 1 AsP ein (die Kosten betragen jedoch mindestens 1 AsP). Diese Fähigkeit ist kompatibel zu weiteren Fähigkeiten, um AsP einzusparen, beispielsweise dem Stabzauber Kraftfokus (siehe **Regelwerk** Seite 277). Der Einsatz ist nur für Zaubersprüche möglich, nicht für Rituale.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erweiterter Gedankenschutz, Magischer Schutzschild, Selbstkontrolle

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zauberstilsonderfertigkeiten (Hexen)

Geisterseherinnen (Schwarze Witwen)

Die Geisterseherinnen unter den Schwarzen Witwen haben sich ganz den Geistern verschrieben. Keine andere Schwarze Witwe ist derart gut darin, Geisterwesen zu rufen oder zu beherrschen.

Regel: Proben auf Gesellschaftstalente gegenüber Geisterwesen sind um 1 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geisterfreundin, Geistermedium, Giftmeisterin

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Rächerinnen Lycosas (Schwarze Witwe)

Die Rächerinnen Lycosas sind talentierte Giftmischerinnen und ebenso bewanderte Meuchlerinnen.

Regel: Eine Rächerin Lycosas kann jedes Gift unter dem Einsatz von 4 AsP aufladen und so dessen Giftstufe einmalig um 1 erhöhen (bis zu einem Maximum von Stufe 6).

Die Reichweite dieser Fähigkeit beträgt 1 Schritt und die Hexe muss dafür 1 Aktion einsetzen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Giftmeisterin, Meisterliches Auraverbergen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Regel: Zauber, die die Hexe auf sich selbst wirkt, haben eine doppelte Wirkungsdauer.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Brillanter Telekinetiker, Meisterliches Aura verbergen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Reisende (Fahrende Schwester)

Die Reisenden unter den Affenhexen sind meistens nicht mit Gauklern unterwegs, sondern reisen mit ihrem Vertrauten allein oder mit einer Gruppe von Abenteuerern durch Aventurien, immer auf der Suche nach dem nächsten Abenteuer. Aus diesem Grund sind sie sehr flexibel in ihrer Zauberei und haben gelernt, ihre Zaubersprüche deutlich häufiger zu verändern, als dies andere Hexen tun.



Regel: Reisende können bei Zaubern der Verbreitung Hexen immer eine Modifikation mehr durchführen, als sie eigentlich durch den FW des Zaubers dürften.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Brillanter Telekinetiker, Kesselmeisterin, Meisterliches Auraverbergen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Rote Jungfern (Schwarze Witwen)

Die Strömung der Roten Jungfern hat sich vor allem auf Fluchmagie spezialisiert. Sie können Flüche deutlich leichter gegen den Widerstand des Ziels einsetzen, als dies andere Hexen vermögen.

Regel: Gegen Flüche der Roten Jungfern ist die SK und ZK des Opfers um 1 gesenkt.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Fluchmeisterin, Geisterfreundin, Giftmeisterin

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Artisten (Fahrende Schwester)

Die Artisten der Fahrenden Schwesternschaft sind größtenteils Akrobaten oder Bewegungskünstler. So verwundert es nicht, dass sie Zauber, die auf sie selbst wirken, besonders lange durchhalten.

Die Wahrsagerinnen unter den Affenhexen sind vor allem Jahrmarktszauberinnen, die den Besuchern die Zukunft vorhersagen.

Regel: Einmal alle 24 Stunden kann die Wahrsagerin für sich selbst oder eine andere Person einen Blick in eine mögliche Zukunft werfen. Sie muss dazu 4 AsP einsetzen und mindestens 5 Minuten Zeit mit dem Wahrsagen verbringen. Für die nächsten 24 Stunden kann das Ziel bei dem Einsatz der Schicksalspunkte-Option *Neuer Wurf* wählen, welches Ergebnis es behalten will (siehe Regelwerk Seite 30).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Meisterliches Auraverbergen, Unverstellter Blick, Weissagung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Graue Katzen (Schöne der Nacht)

Einige der Schönen der Nacht sind als Graue Katzen bekannt. Bei ihnen handelt es sich um Einbrecherinnen, die ihre magischen Fähigkeiten besonders auf Heimlichkeitszauber spezialisiert haben.

Regel: Zauber, die der Hexe dazu dienen, sich zu verbergen, erhalten +1 FP. Darunter fallen beispielsweise Zauber wie die HARMLOSE GESTALT und SCHLEIER DER UNWISSENHEIT.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Liebeszauberei, Vollkommener Beherrschter

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Salonlöwinnen (Schöne der Nacht)

Die Schönen der Nacht, die als Salonlöwinnen bezeichnet werden, sind Meisterinnen auf dem gesellschaftlichen Parket. Als Verführerinnen können sie ihr Gegenüber mit Leichtigkeit betören.

Regel: Zauber mit dem Merkmal Einfluss, welche die Salonlöwin benutzt, um ihr Gegenüber freundlich zu stimmen oder zu betören, erhalten +1 FP. Darunter fallen beispielsweise Zauber wie der BANNBALADIN und der LEVTHANS FEUER.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Fluchmeisterin, Liebeszauberei, Vollkommener Beherrschter

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wildkatzen (Schöne der Nacht)

Die Schönen der Nacht, die eine Wildkatze als Vertrautentier gewählt haben, sind nicht nur stärker mit der Natur verbunden als andere Katzenhexen, sie verstehen sich auch besonders gut auf Angriffszauber.

Regel: Zauber, die dazu gedacht sind, Schaden zu verursachen, erhalten +1 FP. Darunter fallen beispielsweise Zauber wie die HEXENKRALLEN oder die HEXENGALLE.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Destruktor, Tierflüsterer

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kinder der Kobra (Schwester des Wissens)

Die Kinder der Kobra kennen sich besonders gut mit Zauberei aus, die sich auf Gift konzentriert.

Regel: Zauber, die direkt oder indirekt Gift erzeugen, wirken bei den Kindern der Kobra stärker. Das jeweilige Gift hat eine um 1 höhere Giftstufe (bis zu einem Maximum von 6). Darunter fallen z. B. GIFTHAUT und SERPENTIALIS.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Giftmeisterin, Meisterliches Auraverbergen Wissensaustausch

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Madaschwestern (Schwester des Wissens)

Madaschwestern gehören meist dem gleichnamigen Orden im Horasreich an, aber der Begriff gilt für alle Schlangenhexen, die sich vornehmlich der Erforschung von und dem Austausch mit anderen Traditionen verschrieben haben.

Regel: Die Madaschwestern können wie Gildenmagier einen Fremdzauber wählen, den sie wie einen Zauber ihrer Tradition behandeln können.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Vortrefflicher Hellseher, Übertragung der Astralkräfte, Wissensaustausch

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Nattern der Nacht (Schwester des Wissens)

Die Schlangenhexen, die sich meist im nördlichen Aventurien aufhalten, sind stark mit der Erde verbunden und ziehen daraus eine besondere Form der Konzentrationsstärke bei Zaubern.

Regel: Solange eine Natter der Nacht in direktem Kontakt mit der Erde steht, sind KL-Teilproben bei Zaubersprüchen um 1 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Erdkraft, Meisterliches Auraverbergen, Wissensaustausch

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Geflügelte Töchter (Seherin von Heute und Morgen)

Unter den Rabenhexen sind die Geflügelten Töchter jene, die besonders geschickt im Umgang mit ihrem Fluggerät sind.

Regel: Eine Geflügelte Tochter kann mit ihrem Fluggerät bis zu 100 Meilen pro Stunde fliegen (statt 50 Meilen).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungzauberei, Tierflüsterer, Weissagung

Voraussetzung:
Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rabenschwestern (Seherin von Heute und Morgen)

Die Rabenschwestern haben ein hervorragendes Verständnis der menschlichen Bedürfnisse und können oft durch den Einsatz von Magie spüren, wie sie am besten auf eine andere Person reagieren müssen, um ihre Ziele zu erreichen.

Regel: Eine Rabenschwester kann bei einer Probe auf ein Gesellschaftstalent 4 AsP ausgeben, um einen einzigen 1W20 der Probe noch einmal neu zu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Jede Probe darf nur einmal durch diese Fähigkeit verändert werden.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Verständigungzauberer, Vortrefflicher Hellseher, Weissagung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Spiritualistinnen (Seherin von Heute und Morgen)

Unter den Rabenhexen gibt es einige, die sich besonders stark den Geistern verschrieben haben. Sie können diese leichter rufen, wenn sie deren Dienste benötigen, aber auch deutlich leichter bannen.

Regel: Beim Beschwören oder Exorziieren von Geistern erhalten die Spiritualistinnen eine Erleichterung von 1.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Geisterfreundin, Psychometrie, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erdverbundene (Tochter der Erde)

Die Erdverbundenen ziehen aus der Erde eine besondere Kraft, die es ihnen das Zaubern erleichtert.

Regel: Solange eine Erdverbundene in direktem Kontakt mit der Erde steht, sind IN-Teilproben bei Zaubersprüchen um 1 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Erdkraft, Matrixzauberei

Voraussetzung:

Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert:

15 Abenteuerpunkte

Sumpfhexen (Tochter der Erde)

Kaum eine andere Hexe gilt als so furchteinflößend wie die Sumpfhexe. Sie kann mittels ihres Blickes Menschen einschüchtern.

Regel: Sumpfhexen sind darin gut, ihren Mitmenschen Angst einzujagen. Sie können für 4 AsP und 1 Aktion eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen einen Kulturschaffenden ablegen, der maximal 7 Schritt entfernt sein darf. Gelingt ihnen die Probe, erleidet der Kulturschaffende 1 Stufe Furcht. Kein Kulturschaffender kann durch diese Fähigkeit mehr als 1 Stufe Furcht erhalten. Diese Fähigkeit funktioniert nur gegenüber Kulturschaffenden mit SK 2 oder weniger.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Fluchmeisterin, Giftmeisterin

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Töchter des Kessels (Tochter der Erde)

Die Töchter des Kessels sind die größten Meisterinnen unter den Nutzerinnen des Hexenkessels. Keine andere Hexe kann so schnell Tränke und Salben brauen.

Regel: Eine Tochter des Kessels kann alle Hexenkessel-Zubereitungen bereits in 20 Minuten statt in 1 Stunde zubereiten.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewanderter Heilzauberer, Kesselmeisterin, Meisterliches Auraverbergen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Jägerinnen (Verschwiegene Schwester)

Die Jägerinnen haben es sich zur Aufgabe gemacht, Hexenjäger auszuschalten. Sie sind besonders geübt in Kampfzauberei.

Regel: Alle TP oder SP verursachenden Zauber richten bei einer Jägerin grundsätzlich 1 TP bzw. SP mehr an.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungzauberei, Macht des Hasses, Meisterliches Auraverbergen



Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kinder der Lüfte (Verschwiegene Schwester)

Die Kinder der Lüfte können selbst in der Luft Magie wirken.

Regel: Ein Kind der Lüfte hat auf seinem Fluggerät keine Einschränkungen beim Zaubern. Regeltechnisch gilt die Hexe als in Kontakt mit dem Boden.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Bewegungszauberei, Brillanter Telekinetiker, Meisterliches Auraverbergen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Waldhexen (Verschwiegene Schwester)

Einige Hexen sind so stark mit dem Wald verbunden, dass sie einen Teil ihrer Kraft aus den Bäumen, Sträuchern und anderen Pflanzen der Umgebung ziehen.

Regel: Eine Waldhexe erhält +1 FP bei Zaubern, solange sie sich in einem Wald aufhält.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Kesselmeisterin, Langer Fluch, Meisterliches Auraverbergen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte



Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Alchimieanalytiker

Wer sich mit der Alchimieanalyse gut auskennt, der kann magische Kräfte in das Elixier fließen lassen, um so dessen Struktur besser lesen zu können.

Regel: Bei der Analyse von Elixieren durch *Alchimie* kann, wie beim Brauen alchimistischer Elixiere (siehe **Regelwerk Seite 271**), für je 4 AsP eine Erleichterung von 1 eingerechnet werden. Maximal lässt sich so eine Erleichterung von 2 erzielen.

Voraussetzung: passender Zauberstil, Alchimie 8
AP-Wert: 5 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

Bewegungszauberei

Ein Bewegungszauberer kann sich durch seine Zauberkräfte hervorragend bewegen und die Dauer dieser Zauber verlängern.

Regel: Zauber, welche die körperliche Bewegung des Zauberers unterstützen, sind um 1 erleichtert und haben eine verdoppelte Wirkungsdauer. Zu diesen Zaubern zählen u.a. der AXXELERATUS, der KRÖTEN-SPRUNG, der SPINNENLAUF und der TRANSVERSALIS.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Einlullende Zaubermusik

Der elfischen Zaubermusik kann man nur schwer widerstehen. Durch diese Sonderfertigkeit kann ein Elf die natürliche Magieresistenz eines Ziels senken und es so für Zauberei empfänglicher machen.

Regel: Setzt der Zauberer bei Zaubern mit dem Merkmal Einfluss Musik ein, so kann er die SK des Ziels für den Zauber um 1 senken, vorausgesetzt es gelingt ihm eine Probe auf Singen oder Musizieren. Dies dauert 1 Aktion zusätzlich.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Erdkraft

Die aventurischen Hexen betrachten die Göttin Satuaria und deren Mutter Sumu als den Quell aller Kraft. Durch längeren Kontakt mit dem Erdreich sind einige Hexen dazu in der Lage, ihre magischen Kräfte viel schneller wieder zurückzugewinnen.

Regel: Übernachtet die Hexe auf der Erde (z. B. auf einer Wiese, an den Wurzeln eines Baumes, auf einem natürlichen Felsen), so erhält sie bei ihrer Regeneration +2 AsP. Sie erhält diesen Bonus nicht, wenn sie in einem Bett schläft (auch nicht, wenn dieses Bett in der freien Natur steht), wenn sie sich auf dem Wasser befindet (beispielsweise auf einem Schiff) oder wenn die Verbindung zu Sumu auf andere Art und Weise unterbrochen oder gestört ist. Der Meister hat hierüber das letzte Wort.

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erschaffer

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer deutlich leichter Gegenstände herstellen, wenn er bereit ist, seine astralen Kräfte dafür einzusetzen.

Regel: Bei der Herstellung von Gegenständen durch *Holz-, Leder-, oder Stoffbearbeitung* kann, wie beim Brauen alchemistischer Elixiere (siehe **Regelwerk Seite 271**), für je 8 AsP eine Erleichterung von 1 einge-rechnet werden. Maximal lässt sich so eine Erleichterung von 2 erzielen.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Geisterfreundin

Wer sich als Geisterfreundin bezeichnet, ist bewandert im Umgang mit den Toten und kann darauf vertrauen, dass diese eher bereit sind, auf Vorschläge einzugehen, und sich viel eher für die Sache der Hexe gewinnen lassen.

Regel: Proben auf Überreden (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren oder *Schmeicheln*), um Geister freundlich zu stimmen, gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von QS 6) und gewähren der Hexe 1 zusätzlichen Dienst.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Geistermedium

Einige Hexen sind als ausnehmend gute Medien für Geister bekannt und werden so zu Meisterinnen darin, solche Wesen in sich einzufahren zu lassen.

Regel: Die Hexe kann ein Geisterwesen, das sich maximal in einem Radius von 10 Schritt um sie befinden muss, in

sich einfahren lassen. Dies kostet 5 Aktionen. Die Hexe hat keine Kontrolle über sich, solange sie von dem Geist besessen ist. Der Geist ersetzt ihre geistigen Eigen-schaften durch seine und handelt in ihrem Körper so, wie er es wünscht. Spätestens nach 5 Minuten verlässt der Geist den Körper wieder. Jede volle Minute kann die Hexe eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Gelingen vertreibt sie den Geist wieder aus ihrem Körper. Während der Besessenheit sind die Gesichtszüge der Hexe entstellt und unheimlich, gleich ob der Geist gute oder schlechte Absichten hegt.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Giftmeisterin

Eine Giftmeisterin unter den Hexen weiß schädliche Substanzen und Gifte effizient herzustellen.

Regel: Hexen mit dieser Sonderfertigkeit können bei allen durch *Alchimie* hergestellten Giften und Elixieren, die spieltechnische Werte negativ beeinflussen, 4 zu-sätzliche AsP in das Erzeugnis fließen lassen, um eine weitere Erleichterung von 1 zu erhalten (siehe **Regelwerk Seite 271**).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kesselmeisterin

Viele Hexen verfügen über einen Zauberkessel. Einige unter den Töchtern Satuarias sind aber ganz besonders bewandert darin, die Kräfte des Kessels zu nutzen.

Regel: Eine Hexe mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Brauen)* ablegen, wenn sie Tränke, Salben oder Suppen in ihrem Hexenkessel zubereitet. Gelingt ihr die Probe, kann sie QS/2 der folgenden Optionen wählen:





- Die Dauer der Herstellung wird halbiert.
- Die Hexe hat die doppelte Menge zubereitet.
- Das Gekochte ist doppelt so lange haltbar wie üblich.

Die Hexe kann jede Option nur einmal wählen.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Langer Fluch

Manchen Hexen ist es wichtig, dass ihre Flüche enorm lange wirken. Mit dieser Sonderfertigkeit können sie Flüche verlängern, sodass ihre Opfer länger daran leiden.

Regel: Ein Fluch, den die Hexe ausspricht, wirkt um eine QS länger als üblich (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Liebeszauberei

Liebeszauberei zielt auf Emotionen und Begehrten ab. Einige Zauberer sind darin so bewandert, dass es für sie ein Leichtes ist, solche Zauber zu wirken und die Wirkung zu verlängern.

Regel: Zauber, die in einem Ziel Liebe, Begehrten, Verlangen, sexuelle Gelüste und ähnliche Gefühle auslösen oder die die Zauberin begehrenswerter und schöner machen, sind um 1 erleichtert und haben eine verdoppelte Wirkungsdauer. Zu diesen Zaubern zählen u.a. der LEVTHANS FEUER, GROSSE GIER (je nach Auslöser), BANNBALADIN und SATUARIAS HERRLICHKEIT.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Macht des Hasses

Durch die Macht des Hasses kann sich eine Hexe so in Rage versetzen, dass die Stärke ihrer Zauberkräfte noch zunimmt.

Regel: Die Hexen kann sich bei gezieltem Hineinstiegen in eine Emotion auf Hassgefühle konzentrieren und so eine weitere Erleichterung von 1 erhalten (siehe Seite 19).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle materielle Verbindung

Wer sich intensiv mit der materiellen Verbindung zu einem Opfer stärker beschäftigt, kann die Wirkung seines Willens noch weiter verstärken und die Widerstandskraft des Opfers senken.

Regel: Verfügt der Zauberer über eine körperliche Komponente seines Ziels (ein Büschel Haare, eine kleine Phiole Blut usw.), dann sinken SK und ZK des Ziels um 1 gegen Zauber.

Voraussetzungen: passender Zauberstil, Sonderfertigkeit Materielle Verbindung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Mit der SF Materielle Verbindung ergibt sich somit eine Senkung von 2 Punkten.

Magische Kräuterheilkunde

Nur wenige Meister der Heilkunst wissen, wie man mittels der Unterstützung von einfachen Heilkräutern eine magische Zauberformel verbessern kann.

Regel: Diese Sonderfertigkeit erfordert materielle Komponenten in Form von Heilkräutern (pro Behandlung im Wert von 5 Silbertalern). Zauber, die dem Ziel direkt Lebensenergie zurückgeben (etwa der BALSAM SALABUNDE), haben eine verdoppelte Zauberdauer (nach Einberechnung aller Modifikatoren). Dafür erhält das Ziel zusätzlich 2 LeP zurück.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 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 investieren 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. Überzähligler Schaden trifft den Zauberer. Falls zusätzlich ein GARDIANUM oder ein anderer Schutzauber auf ihm liegt, wird erst die Stärke des Magischen Schilds abgezogen, der restliche Schaden überträgt sich dann auf den Schutzauber.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Musikzauberei

Durch Musikzauberei dauert das Wirken von Zaubersprüchen zwar deutlich länger als sonst, aber dafür kann durch die Musik aber eine stärkere Bindung zum Ziel der Magie erreicht werden, was den Zauber erleichtert.

Regel: Der Zauberer kann bei seinen Zaubersprüchen die Gesten und die Formel zusätzlich um eine Strophe erweitern. Die Zauberdauer verlängert sich dadurch um 3 Aktionen. Die Modifikation Zauberdauer senken kann nicht ausgeführt werden. Der Einsatz ist nur bei Zaubern mit einer Zauberdauer von 4 oder weniger Aktionen einsetzbar.

Der Vorteil der musikalischen Unterstützung ist, dass der Spieler des Zauberers vor der Zauberprobe eine Probe auf *Singen* oder *Muszieren* ablegen darf und QS/2 als Erleichterung bei seiner Zauberprobe erhält.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Psychometrie

Die Kunst der Befragung von Gegenständen ist nur wenigen Hexen bekannt. Durch Psychometrie kann einem Objekt entnommen werden, was es erlebt hat, und sogar möglicherweise, wer es hergestellt hat.

Regel: Die Hexe kann spüren, was ein Objekt „durchlebt“ hat. Das Objekt darf nicht größer sein als eine Tasse und nicht mehr als 5 Stein wiegen. Die Hexe muss das Objekt mindestens 5 Aktionen lang anfassen. Durch eine gelungene Probe auf ein Talent (z. B. *Holz-, Leder-, Metall-, Stein- oder Stoffbearbeitung*) – je nachdem, woraus das Objekt größtenteils besteht – kann die Hexe spüren, wer das Objekt erschaffen hat und für was es benutzt wurde. Den Erschaffer wird die

Hexe bildlich vor ihrem Auge sehen können, sie wird aber nicht automatisch etwas über ihn wissen. Sogar ein Echo von Gefühlen des Gegenstandes nimmt sie war (also beispielsweise, ob man mit dem Objekt gut umgegangen ist oder ob es eine persönliche Bindung zu seinem Träger hat). Je mehr QS erzielt werden, desto deutlicher sind die Informationen. Nach der Psychometrie erleidet die Hexe 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 10 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 magischbegabt 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

Umfassende Telekinese

Manche Zauberer haben sich darauf spezialisiert, telekinetische Sprüche sehr lange wirken zu lassen.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann vor dem Wirken eines Zaubers mit dem Merkmal Telekinese entscheiden, ob der Zauber eine 50 % längere Wirkungsdauer haben soll. Dieser Zauber kostet dann allerdings auch 50 % mehr AsP. Bei Zaubern, die aufrechterhalten werden müssen, sind nur die Kosten für die Aktivierung des Zaubers um 50 % erhöht, nicht aber die AsP-Kosten pro Zeiteinheit. Die Intervalldauer dauert dafür doppelt so lange.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Unaufhaltsamkeit

Im Kampf kann es überlebenswichtig sein, schnell und flexibel zu reagieren. Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann einige schlimmen Auswirkungen des Kampfes durch Magieeinsatz entgehen.

Regel: Der Anwender dieser Sonderfertigkeit kann unter Einsatz von 8 AsP folgende Status mittels einer freien Aktion von sich nehmen (dies muss sofort entschieden werden, wenn man den Status erhält): *Blutrausch*, *Fixiert*, *Liegend*, *Überrascht*. Im Falle von *Blutrausch* erhält man keine Betäubung, wenn man ihn von sich nimmt.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 12 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

Weissagung

- Prophezeiungen sind meistens ein zweischneidiges Schwert. Hexen, die sich auf die Kunst der Weissagung verstehen, können durch einen Blick in die vermeintliche Zukunft gute Ratschläge erteilen, jedoch verunsichern sie oft auch denjenigen, an den die Prophezeiung gerichtet ist.

Regel: Die Hexe kann eine Weissagung aussprechen. Diese ist immer mit einem guten und einem schlechten Omen verbunden. Das freiwillige Ziel, für das die Weissagung bestimmt ist, bekommt bis zum Ende der Wirkungsdauer 1 Schip. Dieser Schip kann auch das Maximum der Person übersteigen. Allerdings erhält die Person auch auf alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens eine Teilprobe auf IN geht, bis zum Ende der Wirkungsdauer eine Erschwernis von 1. Die Hexe kann die Weissagung auch auf sich selbst anwenden. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wissensaustausch

Die meisten Hexen stehen dem Austausch von Zaubern zwischen ihresgleichen und den Angehörigen anderer Traditionen skeptisch gegenüber. Einige Hexen hingegen begrüßen den Austausch, um ihre eigenen Möglichkeiten zu erweitern und ihre Zauberkräfte stärker variieren zu können.

Regel: Die Hexe hat durch ein höheres Verständnis fremder Magie weniger Schwierigkeiten, Zaubersprüche anderer Traditionen zu verändern. Bei Zaubern aus einer anderen Tradition können Modifikationen durchgeführt werden (siehe **Regelwerk Seite 256**).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zauberkämpfer

Wer sich als magischer Krieger in den Kampf stürzen will, kann durch diese Sonderfertigkeit einige Effekte bestimmter Kampfzauber bündeln und verstärken, sodass er zu einem tödlichen Kämpfer wird.

Regel: Zauber mit Reichweite selbst, die nur auf den Zauberer selbst wirken, und die Kampfwerte verbessern (AT, PA, FK, AW, TP und/oder INI), wirken um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS) und halten 50 % länger an als üblich.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Zauberobjekte

Üblicherweise braucht es Rituale, um Magie in einen Gegenstand zu binden, doch mithilfe dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer für kurze Zeit seine Kräfte durch ein Objekt strömen lassen.

Regel: Der Zauberer kann innerhalb von 5 Aktionen 8/12/16 AsP in einen Gegenstand von der Größe eines Dolches/Schwertes/einer Zweihandwaffe und mit einem Gewicht von bis 3 Stein fließen lassen. Für die nächste halbe Stunde gilt dieser Gegenstand als magisch. Somit lassen sich also auch kurzfristig magische Waffen erschaffen.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Abgeschwächter Zauber**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	5 AP
Abnehmbare Magierkugel	Tradition (Gildenmagier), Sonderfertigkeit Bindung der Magierkugel, Sonderfertigkeit Bindung des Stabes	5 AP
Adaption (Zauber)**	Vorteil Zauberer, FW des adaptierten Zaubers 10+	A-/B-/C-/D-Zauber: 5/10/15/20 AP
Alchimieverstärkung**	Vorteil Zauberer, Alchimie 12	10 AP
Astrale Meditation**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	15 AP
Aura verbergen*	MU 13, IN 13	20 AP
Aurapanzer**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	12 AP
Blutmagie (Selbstopfer)	Vorteil Zauberer, Verbotene Pforten	12 AP
Eisen- und Stahlverzauberung**	Vorteil Zauberer, Arcanovi 14, Magiekunde 10, Metallbearbeitung 8	10 AP
Entschwörung (Dämonen)**	Vorteil Zauberer, MU 13, Kenntnis des Pentagramma	5 AP
Entschwörung (Elementare)**	Vorteil Zauberer, MU 13, Kenntnis des Hexagramma	5 AP
Entschwörung (Geister)**	Vorteil Zauberer, MU 13, Kenntnis des Heptagramma	5 AP
Exorzist I-III**	alle: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Exorzist I; Stufe III: Exorzist II	10 AP pro Stufe
Extrem starke Zaubertricks**	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Starke Zaubertricks	3 AP
Fernzaubern**	Vorteil Zauberer, KL 15, Leiteigenschaft der Tradition 13	15 AP
Gedankenschutz**	Vorteil Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Gegenstände verfluchen	Tradition (Hexen)	12 AP
Gemeinsamer Fluch	Tradition (Hexen)	10 AP
Große Meditation I-III	Stufe I: Zauberer; Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Große Meditation I, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Große Meditation II, Leiteigenschaft der Tradition 17	30 AP pro Stufe
Große Trankverdünnung	Tradition (Zauberalkimisten), Alchimie 12	20 AP
Hexentanz	Tradition (Hexen), Tanzen 8	15 AP
Imitationszauberei I-V	Tradition (Schelme)	5 AP pro Stufe
Improvisationszauberei (Formel)**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP
Improvisationszauberei (Gesten)**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	10 AP
Improvisiertes Ritual**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	5 AP
Kleine Kraftkontrolle**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Kleine Trankverdünnung	Vorteil Zauberer, Alchimie 12	15 AP
Kleines Salasandra	Spezies Elf, Tradition (Elfen)	20 AP
Koboldruf	Tradition (Schelme)	15 AP

Koboldvision	Tradition (Schelme)	10 AP
Konzentrationsstärke**	Vorteil Zauberer, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	8 AP
Kraftknotenmagie	Sonderfertigkeit Kraftknotennutzung	15 AP
Kraftknotennutzung	Sonderfertigkeit Kraftliniennutzung, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Kraftkontrolle**	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Kleine Kraftkontrolle, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Kraftlinienmagie	Sonderfertigkeit Kraftliniennutzung	5 AP
Kraftliniennutzung	Vorteil Zauberer, Tradition muss Rituale einsetzen können	15 AP
Lieblingszauber**	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Lieblingszauber bisher nicht	
Lockeres Zaubern	Tradition (Schelme)	15 AP
Machtvolle Entschwörung (Dämonen)**	Vorteil Zauberer, MU 15, Entschwörung (Dämonen)	10 AP
Machtvolle Entschwörung (Elementare)**	Vorteil Zauberer, MU 15, Entschwörung (Elementare)	10 AP
Machtvolle Entschwörung (Geister)**	Vorteil Zauberer, MU 15, Entschwörung (Geister)	10 AP
Magische Regeneration I-II**	Vorteil Zauberer, Stufe I: Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Magische Regeneration I	12 AP pro Stufe
Materielle Verbindung	Vorteil Zauberer	12 AP
Matrixkontrolle**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Meisterliche Regeneration**	Vorteil Zauberer	10 AP
Meistertrick I-III**	Vorteil Zauberer, Stufe I: keine weiteren Voraussetzungen; Stufe II: Meistertrick I; Stufe III: Meistertrick II	1 AP pro Stufe
Merkmalskenntnis*	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber des Merkmals auf 10	10 AP für die erste, 20 AP für die zweite, 40 AP für die dritte
Parallelzauberei**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP
Permanenter Fluch	Tradition (Hexen)	20 AP
Routinierte Zauberwiederholung**	Vorteil Zauberer, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Sofortiger Fluch	Tradition (Hexen)	25 AP
Starke Zaubertricks*	Vorteil Zauberer	2 AP
Traumzauberei I-III	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 13, Traumgestalt 8; Stufe II: Traumzauberei I, Traumgestalt 12, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Traumzauberei II, Traumgestalt 16, Leiteigenschaft der Tradition 17	10 AP pro Stufe
Verbotene Pforten*	MU 12	10 AP
Vielfache Ladung**	Arcanovi 14, Magiekunde 12, Sagen & Legenden 8	12 AP
Vorhanden	A-/B-/C-/D-Zauber: 3/6/9/12 AP	
Zauber abbrechen**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	12 AP
Zauber bereithalten**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 17, Sonderfertigkeit Zauber unterbrechen	20 AP

Zauber bündeln I-II**	Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15	Stufe I/II: 15/30 AP
Zauber unterbrechen**	Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Zauber abbrechen	20 AP
Zauberstil-Kombination**	ein Zauberstil; Voraussetzungen für den zweiten Zauberstil müssen erfüllt sein	50 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten (Elfen)

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Bewahrer	Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)	20 AP
Former	Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)	15 AP
Kämpfer	Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)	20 AP
Legendensänger	Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)	12 AP
Wildnisläufer	Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)	12 AP
Zauberweber	Sonderfertigkeit Tradition (Elfen)	15 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten (Gildenmagier)

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	25 AP
Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Halle der Macht zu Lowangen	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle des Lebens zu Norburg	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar der Khelbara ay Baburia**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Kiranya von Kutaki	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP

Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	12 AP
Scholar der Sevastana Gevendar	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar der Töchter Niobaras**	Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier)	10 AP
Scholar des Alrik Dagabor**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Demirion Ophenos**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Hesindius Lichtblick**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Kampfseminars zu Andergast	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar des Kreises der Einfühlung	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar des Rafim Bey	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	20 AP
Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP
Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	15 AP
Scholar des Vadif sal Karim**	Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)	10 AP

Zauberstilsonderfertigkeiten (Hexen)

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Artisten (Fahrende Schwester)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Erdverbundene (Tochter der Erde)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Geflügelte Töchter (Seherin von Heute und Morgen)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	12 AP
Geisterseherinnen (Schwarze Witwen)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	10 AP
Graue Katzen (Schöne der Nacht)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	12 AP
Jägerinnen (Verschwiegene Schwester)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Kinder der Kobra (Schwester des Wissens)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	10 AP
Kinder der Lüfte (Verschwiegene Schwester)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	20 AP
Madaschwestern (Schwester des Wissens)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Nattern der Nacht (Schwester des Wissens)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Rabenschwestern (Seherin von Heute und Morgen)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	12 AP
Rächerinnen Lycosas (Schwarze Witwe)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	10 AP
Reisende (Fahrende Schwester)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Rote Jungfern (Schwarze Witwen)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Salonlöwinnen (Schöne der Nacht)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Spiritualistinnen (Seherin von Heute und Morgen)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	10 AP
Sumpfhexen (Tochter der Erde)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	12 AP
Töchter des Kessels (Tochter der Erde)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	15 AP
Wahrsagerinnen (Fahrende Schwester)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	12 AP
Waldhexen (Verschwiegene Schwester)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	20 AP
Wildkatzen (Schöne der Nacht)	Sonderfertigkeit Tradition (Hexen)	10 AP

Erweiterte Zaubererfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Alchimieanalytiker	passender Zauberstil, Alchimie 8	5 AP
Artefaktanalytiker**	passender Zauberstil	15 AP
Aufladung**	passender Zauberstil	10 AP
Austreibung**	passender Zauberstil	5 AP
Begnadeter Objektzauberer	passender Zauberstil	25 AP
Bewanderter Heilzauberer**	passender Zauberstil	25 AP
Bewegungszauberei	passender Zauberstil	10 AP
Brillanter Telekinetiker**	passender Zauberstil	25 AP
Destruktor	passender Zauberstil	15 AP
Einlullende Zaubermusik	passender Zauberstil	8 AP
Eiserne Konzentrationsstärke**	Sonderfertigkeit Konzentrationsstärke, passender Zauberstil	8 AP
Elfenfreund**	passender Zauberstil	15 AP
Erdkraft	passender Zauberstil	20 AP
Erfahrener Antimagier**	passender Zauberstil	25 AP
Erschaffer	passender Zauberstil	15 AP
Erweiterter Gedankenschutz**	Sonderfertigkeit Magischer Gedankenschutz, passender Zauberstil	12 AP
Geisterfreund	passender Zauberstil	10 AP
Geistermedium	passender Zauberstil	12 AP
Geistzauberer**	passender Zauberstil	10 AP
Giftmeisterin	passender Zauberstil	5 AP
Harmoniezauberei**	passender Zauberstil	20 AP
Hervorragender Illusionist**	passender Zauberstil	25 AP
Illusionäre Undurchschaubarkeit**	passender Zauberstil	20 AP
Kesselmeisterin	passender Zauberstil	10 AP
Kriegszauberer**	passender Zauberstil	20 AP
Kundiger Sphärologe**	passender Zauberstil	25 AP
Langanhaltende Illusion**	passender Zauberstil	15 AP
Langer Fluch	passender Zauberstil	12 AP
Liebeszauberei	passender Zauberstil	10 AP
Macht des Hasses	passender Zauberstil	15 AP
Machtvolle materielle Verbindung	passender Zauberstil, Sonderfertigkeit Materielle Verbindung	10 AP
Machtvolle Verbotene Pforten**	Sonderfertigkeit Verbotene Pforten, passender Zauberstil	8 AP
Magische Kräuterheilkunde	passender Zauberstil	15 AP
Magischer Schutzschild	passender Zauberstil	12 AP
Matrixzauberei**	passender Zauberstil	25 AP
Meisterliches Auraverbergen**	Sonderfertigkeit Aura verbergen, passender Zauberstil	10 AP
Mitverwandlung**	passender Zauberstil	10 AP

Musikzauberei	passender Zauberstil	15 AP
Psychometrie	passender Zauberstil	10 AP
Qabalya-Magie**	passender Zauberstil	15 AP
Selbstkontrolle**	passender Zauberstil	20 AP
Selbstverzauberer**	passender Zauberstil	10 AP
Tierflüsterer**	passender Zauberstil	8 AP
Überragender Dämonologe**	passender Zauberstil	25 AP
Übertragung der Astralkräfte	passender Zauberstil	15 AP
Übertragung der Lebenskraft	passender Zauberstil	15 AP
Umfassende Telekinese	passender Zauberstil	15 AP
Unaufhaltsamkeit	passender Zauberstil	12 AP
Unübertroffener Verwandler**	passender Zauberstil	25 AP
Unverstellter Blick	passender Zauberstil	10 AP
Urtulamidische Heilmagie**	passender Zauberstil	15 AP
Verständigungszauberer**	passender Zauberstil	10 AP
Vollendet Elementarist**	passender Zauberstil	25 AP
Vollkommener Beherrscher**	passender Zauberstil	25 AP
Vortrefflicher Hellseher**	passender Zauberstil	25 AP
Weissagung	passender Zauberstil	15 AP
Wissensaustausch	passender Zauberstil	20 AP
Zauberkämpfer	passender Zauberstil	25 AP
Zauberobjekte	passender Zauberstil	15 AP

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite **284** zu finden.

) Die mit ** markierten Sonderfertigkeiten sind in **Aventurische Magie I ab Seite **91** zu finden.



KAPITEL 4: ZAUBER

»Ihr Rosenohren habt schon immer versucht, alles in Regeln zu fassen. Ihr habt Gesetze niedergeschrieben, ihr haltet euch an den Willen eurer Götter und ihr zwingt das mandra, für euch das zu tun, was ihr wollt.

Ihr solltet begreifen, dass die Magie keine Wissenschaft ist. Magie ist eine Macht, die frei von eurem Willen existiert. Sie stammt aus der Lichtwelt und ist nicht euren Regeln unterworfen.

Seht, was Regelhörigkeit aus meinen Vorfahren gemacht hat. Sie sind nicht mehr. Vergangen wie der Schnee des letzten Winters und die Blätter des Herbstes. Wenn ihr weiter diesem Weg folgt, wird es euch genauso ergehen wie den Hochelfen. Viele Zaubersprüche, die ihr heute an euren Schulen lehrt, waren früher Lieder meines Volkes. Ihr sagt Bannbaladin - wie singen bian bha la da'in. Ihr sagt Armatrutz - wie singen ama tharza. Einige von euch verstehen, dass der Weg, dem ihr folgt, der falsche ist. Die guten Zauberer des Kreises der Einfühlung mögen zwar Menschen sein, doch sie sind neugierig zu erfahren, wie es ist, ein fey zu sein. Zwar werden sie es niemals ganz verstehen, doch ihr Streben ehrt sie.

Und ihr Magier seid nicht die einzigen Menschen, die das mandra nicht begreifen. Jene, die ihr Hexen nennt, glauben, dass sie die Natur und den Fluss der Magie verstehen, nur weil sie im Wald, der Heide oder auf dem Berg leben. Sie mögen eure Wissenschaft nicht, und doch wissen auch sie nichts mit dem mandra anzufangen. Sie glauben an ihre Göttin und denken, dass sie ihnen die Kraft geschenkt hat.«

—Edorion Wipfelglanz, auelfischer Wildnisläufer, neuzeitlich

Dieser Band bietet dir neben zahlreichen neuen Professionen auch neue Zauberformeln, denn an der Akademie von Methumis werden ganz andere Zauber gelehrt als jene, die der private Lehrmeister Rafim Bey seinen Schülern beibringt. Wir geben dir deshalb eine große, ergänzende Auswahl an Zaubern an die Hand, mit denen du alle vorgestellten Professionen für das Spiel ausstatten kannst.

Zudem haben wir noch eine neue Fokusregel für Zaubererweiterungen vorgesehen, damit du die Zauber deines Helden noch stärker verändern und anpassen kannst.

Weitere Zauber, insbesondere jene für Druiden und Geoden, stellen wir dir in einem nachfolgenden Erweiterungsband vor, in dem auch diese Traditionen im Detail beschrieben werden.



Übersicht zu den Zaubern

Grundlegend gibt es drei Arten von Zaubern: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Während Zaubersprüche ganz gewöhnliche Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Rituale um besonders lange Zauber, die aber im Grunde genauso funktionieren wie Zaubersprüche. Zaubertricks hingegen sind kleine Zauberspielereien, die jeder Zauberer erlernen kann und deren Wirkung minimal ist.

Zaubertricks

Die in diesem Band vorgestellten neuen Zaubertricks ergänzen jene aus dem **Regelwerk** auf Seite 286. Sie funktionieren nach den gleichen Regeln. Unter Anmerkungen findest du einen Eintrag, bei welcher Tradition dieser Trick üblicherweise vorkommt. Aber auch Helden anderer Traditionen können den Zaubertrick erwerben, es sei denn, es steht explizit dabei, dass nur eine bestimmte Tradition darüber verfügen kann. Wir haben zusätzlich noch angegeben, für welche Akademie oder welchen privaten Lehrmeister ein Zaubertrick besonders typisch ist. Aber, wie schon angemerkt, dass bedeutet keinesfalls, dass nicht auch ein Magier mit anderem Hintergrund, oder gar ein Zauberer anderer Tradition, diesen Zaubertrick erlernen kann – es ist nur nicht so typisch für andere Zauberkundige. Nur bei der Anmerkung ausschließlich ist der Trick einer bestimmten Gruppe von Zauberern vorbehalten.

Zaubertricks und Erleichterung

Kein Zaubertrick sollte Großes bewegen oder allzu starke regeltechnische Auswirkungen haben, denn schließlich sind Zaubertricks extrem kostengünstige Zauber, die vor allem zur Bereicherung der Atmosphäre am Spieltisch gedacht sind. Der Meister kann aber in besonders passenden Situationen eine Erleichterung von 1 auf eine Teilprobe eines Talents gewähren (beispielsweise bei einer Probe auf *Klettern*, wenn der Zaubertrick **SAUGNÄPFE** angewendet wurde).

Zaubertricks in Regeln

Zaubertricks gelten als Spruchzauber, die mit einer QS von 1 gewirkt werden. Ihr Wirken kostet jeweils 1 AsP, die Zauberdauer beträgt 1 Aktion. Eine Probe zum Wirken ist nicht nötig. Jeder Zaubertrick kostet 1 Abenteuerpunkt und wird wie eine Sonderfertigkeit erworben. Zaubertricks können nicht modifiziert werden.

Zaubersprüche & Rituale

Diese beiden Kategorien von Zaubern funktionieren sehr ähnlich, ihr größter Unterschied ist die Zauberdauer, dazu kommen andere Modifikatoren und leicht andere Modifikationen. So kann man bei Rituale beispielsweise weder Gesten noch Formel weglassen, da Rituale nicht so flexibel wie Zaubersprüche sind. Bei einigen Zaubern ist zudem angegeben, dass bestimmte Modifikationen nicht durchgeführt werden können.

Probe: die Eigenschaften, auf die die Fertigkeitsprobe abgelegt wird

Wirkung: die Wirkung des Zauber

Zauber-/Ritualdauer: Wie lange braucht ein Held, bis die Wirkung des Zauber eintritt?

AsP-Kosten: die AsP-Kosten des Zauber, ggf. mit Trennung von Aktivierungskosten des Zauber und den Folgekosten pro Zeiteinheit

Reichweite: die Reichweite des Zauber

Wirkungsdauer: Wie lange wirkt der Spruch?

Zielkategorie: Auf was wirkt der Spruch?

Merksmal: das Merkmal des Spruchs

Verbreitung: Welcher Tradition ist dieser Spruch zugehörig?

Steigerungsfaktor: der Steigerungsfaktor

Zauber und Modifikatoren

Da Zauber grundsätzlich Fertigkeiten sind, gelten auch alle Regeln für Fertigkeiten und Fertigkeitsproben für sie. Dies schließt auch etwaige Erschwernisse oder Erleichterungen mit ein, die der Meister durch bestimmte Situationen vergeben kann. Ist er der Meinung, die Situation ist für den Zauberer mit Leichtigkeit zu bewältigen, kann er eine Erleichterung vergeben. In einer Situation, in der es extrem schwierig sein kann, einen Zauber zu wirken, sind Erschwernisse angebracht.

Wirkungsdauer, Zauber aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Zauber werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Zaubernden kontinuierlich mit AsP gespeist werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Daher werden die Kosten solcher Zauber mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung des Zauber, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, die der Zauber aufrechterhalten werden soll. Der Zaubernde kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere AsP investieren will, um den Zauber weiterhin aufrechtzuerhalten. Tut er dies nicht, endet die Zauberwirkung.

Da das Aufrechterhalten von Zaubern etwas Konzentration des Zaubernden erfordert, sind alle weiteren Proben auf Zauber/Rituale oder Liturgien/Zeremonien um 1 pro aufrechterhaltenem Zauber und Liturgie erschwert.

Beim Aktivieren des Zauber müssen zugleich die Kosten für die erste Zeiteinheit abgezogen werden. Mislingt die Zauberprobe, werden zur Berechnung des AsP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

• Da einige aufrechterhaltene Zauber und Liturgien eine Erleichterung von 1 auf Talente bringen können, wäre eine gleichzeitige Erschwernis auf Talente kein Vorteil mehr. Deshalb sind Talente explizit ausgenommen.

Einige Zauber erfordern zudem die ganze Wirkungsdauer über die volle Konzentration des Zaubernden, da der Zauber durch seinen Willen gelenkt werden muss. Ein sich so konzentrierender Zaubernder ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben, welcher Tradition der Spruch angehört. Der Verweis „allgemein“ bedeutet, dass dieser Zauber von allen Traditionen als Teil der eigenen Zaubertradition behandelt wird. Zaubertricks stehen grundsätzlich allen magischen Traditionen offen, es sei denn, dies ist explizit ausgeschlossen.

Zaubererweiterungen

Bei Zaubererweiterungen handelt es sich um erweiterte Möglichkeiten, wie man einen Zauberspruch oder ein Ritual einsetzen kann.



- Zunächst muss ein Zauberer den Zauber beherrschen und einen FW aufweisen, der bei der Zaubererweiterung angegeben ist. Bei den hier vorgestellten Zaubererweiterungen ist dies ein FW von 8, 12 oder 16.
- Hat der Held diesen Wert, so kann er den angegebenen AP-Wert ausgeben, um die Zaubererweiterung zu lernen. Hintergrundtechnisch hat der Zauberer die Erweiterung z. B. aus einem Buch erlernt, oder er konnte sie aufgrund seiner praktischen Erfahrung mit dem Zauber ableiten.
- Um manche Zaubererweiterung zu erlernen, muss der Held zunächst eine andere beherrschen. Ist dies der Fall, ist der Name der vorausgesetzten Zaubererweiterung unter Voraussetzung jeweils angegeben. Fehlt diese Angabe, besteht keine Notwendigkeit, eine Zaubererweiterung mit kleinem FW zu erlernen, um eine Erweiterung mit größerem FW zu aktivieren. Der Held kann somit auch Erweiterungen auslassen.

• Zusätzliche AsP-Kosten sind bei den Zaubererweiterungen jeweils angegeben. Steht dort keine Angabe, so kostet sie die üblichen AsP-Kosten des Zaubers.

• Bei Zaubern, die gegen SK oder ZK gehen und die mehrere Ziele treffen, gilt eine Erschwernis in Höhe der höchsten SK oder ZK der Ziele.

• Eine Zaubererweiterung muss vor dem Wirken des Zaubers angekündigt werden, da sie einige Details des Zaubers verändert kann. Ansonsten wird eine ganz normale Probe auf den FW abgelegt, den der Zauberer in dem Zauber besitzt. Sofern nicht Änderungen bei der Erweiterung angegeben sind, stimmen die übrigen Regeldetails mit dem Grundzauber überein.

• Ein Held kann keine Zaubererweiterungen eines Fremdzaubers erlernen.

• Zaubererweiterungen, die nur höhere Stufen der gleichen Erweiterung sind, lassen sich nicht kombinieren.

Natürliche und übernatürliche Elemente

Bei einigen Zaubern und Schadensarten wird zwischen natürlichen und übernatürlichen Elementen unterschieden. Natürliche Elemente sind nicht durch eine übernatürliche Kraft wie Magie oder Götterwirken erzeugt worden.

Zu den übernatürlichen Elementen zählen z. B. Drachenfeuer, durch übernatürliche Wesenheiten erzeugte Elemente (etwa Dämonen, Elementare) und durch Zauber, magische Handlungen und Liturgien hervorgerufene Elemente. Schaden, der nach der eigentlichen Wirkung des übernatürlichen Elements entsteht, gilt als natürliches Element. Dies gilt z. B. für übernatürlich erzeugtes Feuer, beispielsweise bei einem Angriff durch einen IGNIFAXIUS. Sollte ein Held nach dem Zauber in Kontakt mit durch den Zauber entzündetem Material kommen und den Status *Brennend* erleiden, werden diese Flammen als natürlich gewertet.

Zaubertricks

Astrales Leuchten

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

Reichweite: Berührungs

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Objekte (magische Objekte)

Merkmale: Hellsicht

Anmerkung: Gildenmagier (Methumis)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Anmerkung: Gildenmagier (Gareth Magische Rüstung)

Bereit zum Aufbruch

Schuhe und Reisegewand des Magiers fliegen zu ihm und kleiden ihn wie von Geisterhand an.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 Sekunden

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Telekinese

Anmerkung: Gildenmagier (Belhanka)

Auffälliger Stil

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

Blick in den Limbus

Die Zauberin kann ein Fenster in den Limbus öffnen. Jeder kann durch das bullaugengroße Fenster die wabernde, graue Masse der Zwischenwelt sehen, aber sie nicht berühren.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 30 Sekunden

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Hellsicht

Anmerkung: Gildenmagier (Kiranya von Kutaki)

Dämonling

Maximal einen Schritt vom Magier entfernt erscheint eine Dämonengestalt, die an einen 20 cm großen Gargyl erinnert. Dieser Dämonling verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer beim Magier und macht nichts weiter, als andere Personen finster anzustarren und gelegentlich dämonisch zu lachen.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Anmerkung: Gildenmagier (Rafim Bey)

Eiskalter Blick

Der Zauberer kann einem Kulturschaffenden durch seinen Blick den Eindruck vermitteln, dass der Zauberer gefährlich und ihm weit überlegen sei. Dies führt dazu, dass die Person den Zauberer meidet, solange die Wirkung anhält. Dieser Trick funktioniert nur bei Kulturschaffenden mit einer SK von 2 oder niedriger.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Anmerkung: Gildenmagier (Lowangen Halle der Macht)

Elfenhaar

Wenn das Haar des Elfen zerzaust ist, kann er mit diesem Zaubertrick dafür sorgen, dass es wieder glatt liegt und so aussieht, als ob Wind durch sein Haar weht.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Anmerkung: ausschließlich Elfen

Geistergeräusche

Dieser Zaubertrick verursacht in einem Radius von 7 Schritt um die Magierin unheimliche, geisterhafte Geräusche (etwa ein Wispern, leise Stimmen, klagendes Stöhnen).

Reichweite: 7 Schritt Radius

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Illusion

Anmerkung: Gildenmagier (Grangor)

Geräuschhexerei

Ein Lachen, Rülpse oder Furzen ist zu hören.

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone (innerhalb der Reichweite)

Merkmale: Illusion

Anmerkung: Schelme

Heilsame Berührung

Das Ziel des Zaubertricks erhält 1 Lebenspunkt zurück. Das Ziel kann nur einmal alle 24 Stunden von dem Trick profitieren.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Anmerkung: Gildenmagier (Norburg)

Hexenblick

Mittels Hexenblick kann eine Hexe herausfinden, ob eine andere Person ebenfalls die hexische Tradition beherrscht. Sollte das ausgewählte Ziel die Tradition besitzen, so leuchten ihre Augen kurz purpur auf, was aber nur für die zaubernde Hexe sichtbar ist.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Hellsicht

Anmerkung: ausschließlich Hexen

Kehrbesen

Die Hexe kann einem beliebigen Besen innerhalb der Reichweite befehlen, den Boden in einem Radius von 8 Schritt zu kehren. Der Besen weicht dabei Hindernissen aus und versucht, Lebewesen der Größenkategorie klein und größer aus dem Weg zu gehen. Wird der Besen berührt, endet der Zaubertrick augenblicklich.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Besen)

Merkmale: Telekinese

Anmerkung: ausschließlich Hexen

Kleingeld

Der Zauberer kann eine Münze aus seinem Geldbeutel in die Hand einer Person zaubern, ohne den Beutel öffnen zu müssen. Er kann nur eine Münze mit dem Trick teleportieren.

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Münze)

Merkmale: Sphären

Anmerkung: Gildenmagier (Riva)

Kneifen

Der Zauberer kann einen anderen Kulturschaffenden in eine beliebige Körperstelle kneifen. Dadurch entsteht kein Schaden, es handelt sich mehr um eine neckende Geste.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Telekinese

Anmerkung: Schelme

Konstante Temperatur

Die Temperatur eines Objektes in einer Schale bleibt konstant, unabhängig davon, wie die Außentemperatur sich ändert.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schalen und Kochtöpfe)

Merkmale: Elementar

Anmerkung: Gildenmagier (Festum)

Leuchtblume

Berührt der Elf eine Blume, so beginnen die Blütenblätter zu leuchten. Die Helligkeit, die sie ausstrahlen, entspricht einem FLIM FLAM mit QS 1. Wird die Blume gepflückt oder beschädigt, so endet das Leuchten augenblicklich.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Pflanzen (Blumen)

Merkmale: Verwandlung

Anmerkung: Elfen

Putziges Tierchen

Ein zufällig vom Meister ausgewähltes, kleines Tierchen (Singvogel, Eichhörnchen, Maus) der Größenkategorie winzig, das sich innerhalb der Reichweite befindet, nähert sich dem Elf und setzt sich auf seine Schulter, seine Hand oder den Kopf. Das Tierchen verbleibt dort in der Regel 1 Minute, aber nach eigenem Wunsch und Verhalten des Elfen auch länger.

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Tiere (Größenkategorie winzig)

Merkmale: Einfluss

Anmerkung: Elfen

Ruhige Ausstrahlung

Von der Magierin geht eine ruhige Ausstrahlung aus, die sich auch auf Personen in einem Umkreis von 3 Schritt um die Zauberin überträgt. Allerdings sind davon nur Personen mit einer SK von 1 oder weniger betroffen. Der Kreis der magischen Wirkung folgt der Magierin mit ihr als Mittelpunkt.

Reichweite: 3 Schritt Radius

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Anmerkung: Gildenmagier (Bethana)

Rührlöffel

Die Hexe kann einem Löffel innerhalb der Reichweite befehlen, selbstständig in einer Tasse, einem Kessel oder einem anderen mit Flüssigkeit gefüllten Gefäß zu rühren, bis die Wirkungsdauer abgelaufen ist. Wird der Löffel während der Wirkungsdauer berührt, endet der Zaubertrick augenblicklich.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Löffel)

Merkmale: Telekinese

Anmerkung: Hexen

Rutschiger Boden

Der Zauberer kann bis zu 5 Schritt auf dem Boden rutschen, so als wäre dieser extrem eingeseift.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal 1 Minute

Zielkategorie: Zone (5 Schritt)

Merkmale: Objekt

Anmerkung: Schelme

Schmutzabweisend

An der Haut und dem Haar des Elfen haften weder Staub noch Dreck.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Anmerkung: Elfen

Strahlendes Lächeln

Die Zähne des Zauberers strahlen extrem weiß, weshalb reflektiertes Licht sie kurz aufblitzen lässt. Eine ablenkende Wirkung hat das Strahlen allerdings nicht.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Sekunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Illusion

Anmerkung: Schelme

Tentakelgriff

Aus der Hand der Magierin schnellt ein Tentakel hervor, das einen bis zu apfelgroßen und nicht mehr als 100 Gramm schweren Gegenstand zu ihr ziehen kann. Sollte der Gegenstand von jemand anderem festgehalten werden, misslingt der Zaubertrick. Die Reichweite des Fangarms beträgt 1 Schritt.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Anmerkung: Gildenmagier (Sevestana Gevendar)

Tierpflege

Gegenstände wie Bürsten, Lappen und andere für die Tierpflege geeignete Gegenstände bewegen sich telekinetisch zum Vertrauten der Hexe und fangen an, das Tier zu bürsten und zu säubern. Das Vertrautentier darf sich nicht weiter als 8 Schritt von der Hexe entfernt befinden.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Telekinese

Anmerkung: Hexen

Tiertrick

Der Zauberer kann ein harmloses Tier der Größenkategorie winzig aus einem Hut oder hinter dem Ohr einer anderen Person herbeizaubern (z. B. eine Maus oder Küchenschabe). Das Tier löst sich am Ende der Wirkungsdauer auf, falls es nicht vorher getötet wird.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Sphären

Anmerkung: Schelme

Verbundenheitsgefühl

Berührt der Magier einen Magier der gleichen Ausbildungsstätte, kann er dessen Gefühle spüren wie durch den Zauberspruch SENSIBAR.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Hellsicht

Anmerkung: Gildenmagier (Kreis der Einfühlung)

Verneigung

Kulturschaffende in einem Radius von 3 Schritt um den Magier verneigen sich respektvoll vor ihm. Diese Wirkung kann der Trick aber nur gegen Personen mit



SK 1 oder weniger erzielen. Der Kreis der magischen Wirkung folgt dem Magier mit ihm als Mittelpunkt.
Reichweite: 3 Schritt Radius
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Einfluss
Anmerkung: Gildenmagier (Elenvina)

Verrücktes Kichern

Mit diesem Zaubertrick kann die Hexe ein irres, verrücktes Kichern ausstoßen, das durch den gesamten Raum hallt. Regeltechnische Auswirkungen hat das verrückte Kichern nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Einfluss
Anmerkung: Hexen

Wohlgeruch

Der Elf riecht nach einer belieben Blumensorte. Dies verschafft ihm keinen regeltechnischen Vorteil wie

Angenehmer Geruch, aber er kann z. B. den Status Übler Geruch für die Wirkungsdauer überdecken.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmale: Verwandlung
Anmerkung: Elfen

Würze

Die Hexe kann mit diesem Zaubertrick eine einfache Speise, etwa eine Suppe, würzen, auch ohne über passende Gewürze wie Salz und Pfeffer zu verfügen. Ob die Speise gut gewürzt ist oder z. B. versalzen, hängt weiterhin von den Kochkünsten der Hexe ab. Die Hexe kann nur den Geschmack von Gewürzen erzeugen, die sie selbst schon einmal gekostet hat.

Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte (Essen)
Merkmale: Illusion
Anmerkung: Hexen

Zauber

Affenarme

Mithilfe dieses Zauberspruchs kann eine Hexe ihre Hände und Füße so kräftig und flexibel machen, dass sie damit beim Klettern große Vorteile erlangt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Hände und Füße der Hexe bekommen einen sehr guten Halt und so viel Kraft, um damit besser Klettern zu können. Die Hexe erhält QS/2 Erleichterung für Proben auf Klettern (Baumklettern, Bergsteigen oder Fassadenklettern) und Körperbeherrschung (Balance). Um die Erleichterung nutzen zu können, muss die Hexe barfuß sein, darf keine Handschuhe tragen und auch sonst nichts in den Händen halten (wohl aber weiterhin so etwas wie einen Ring am Finger tragen), ansonsten kommt keine Erleichterung zum Tragen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten.
- ◆ **Klammeraffe** (FW 12, 2 AP): Beim Manöver *Haltegriff* und allen darauf basierenden Manövern erhält die Hexe bei der AT eine Erleichterung von 2.

◆ **Lange Arme** (FW 16, 3 AP): Die Arme der Hexe verlängern sich. Raufen-AT haben somit eine Reichweite von lang.

Affenruf

Die Hexe ruft ein Rudel kleiner Affen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Bissen, Schlägen und geworfenen Gegenständen attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 Äffchen herbei, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Äffchen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche von den Äffchen angegriffen werden. Sie kann jedoch nicht mehrere Tiere auf einen Gegner hetzen. Nach ihrem Erscheinen können die Äffchen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung weg bewegen. Wenn ein Gegner stirbt, verschwinden die Äffchen nicht, sondern die Hexe kann sie einzeln einem anderen Ziel zuordnen (aber nur ein Äffchen pro Gegner). Die Äffchen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Äffchen wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Hexenaffen

MU 13 KL 15 (t) IN 13 CH 12
FF 14 GE 13 KO 11 KK 10
LeP 10 AsP - KaP - INI 12+1W6
VW 8 SK -1 ZK -1 GS 10
Biss: AT 12 TP 1W2 RW kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)
Sonderfertigkeiten: Ablenkung (Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1; der Affe muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten; abweichen hiervon siehe Erweiterung *Stärkere Ablenkung*)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: je nach QS

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Angriffslustig** (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- **Mehr Tiere** (FW 16, 9 AP): Es erscheinen QS x 3 Tiere.
- **Stärkere Ablenkung** (FW 12, 6 AP): Bis zu zwei Affen können einen Gegner attackieren und somit auch ablenken, sodass die Erschwernis für die Ablenkung verdoppelt wird.

Arachnea

Der Spruch ruft Insekten, Käfer und Spinnen der Umgebung herbei, die sich um die Zauberin herum sammeln.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Insekten, Käfer und Spinnen der Größenkategorie winzig werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS/2 nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist

also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichem Mittelpunkt)

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Reichweite Berührung** (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Allerdings muss nun die SK des Verzauberten als Modifikator berücksichtigt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- **Spezieswahl** (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann nur eine bestimmte Spezies wie Käfer oder Spinnen anziehen. Er muss dies vor dem Wirken des Zaubers festlegen.
- **Zielkategorie Objekt** (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann den Zauber auf einen profanen, maximal tassengroßen Gegenstand legen.

Attributo (Gewandtheit)

Der Zauber ermöglicht es dem Ziel, sich deutlich gracier zu bewegen und besser auszuweichen.

Probe: KL/IN/GE

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel behänder und gewandter. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt GE +2 und AW +1. ◉

QS 1: +1 GE

QS 2: +1 AW

QS 3: +1 GE

QS 4: +1 AW

QS 5: +1 GE

QS 6: +1 AW

Zauberdauer: 8 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer:

aufrichterhaltend

Zielkategorie:

Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Zielkategorie Lebewesen** (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebe-

• Die Verbesserung der GE und des AW verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der GE erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich den AW. Eine verbesserte GE kann allerdings z. B. zu mehr TP durch das Überschreiten der Schadensschwelle führen (siehe Regelwerk Seite 235).

wesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.

◆ **Schnellsteigerung** (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Das AW steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.

◆ **Keine Aufrechterhaltung** (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Länge und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Attributo (Intuition)

Der Zauber gewährt dem Ziel ein tieferes Verständnis seiner Umgebung und seines Gegenübers, sodass auch dessen Reaktionen vorhersehbarer werden.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel aufmerksamer und konzentrierter. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt IN +2 und PA +1. ◆

QS 1: +1 IN

QS 2: +1 PA

QS 3: +1 IN

QS 4: +1 PA

QS 5: +1 IN

QS 6: +1 PA

Zauberdauer:

8 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

◆ **Zielkategorie Lebewesen** (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.

◆ **Schnellsteigerung** (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die PA steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.

◆ **Keine Aufrechterhaltung** (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Länge und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

◆ Die Verbesserung der IN und der PA verändern keine abgeleiteten Werte.

Boni durch verschiedene Attributo-Zauber

Sollten auf einem Ziel verschiedene Attributo-Zauber wirken, die einen Eigenschaftswert wie SK oder ZK mehrfach betreffen, so gilt hierbei nur der höchste Bonus. Die Boni werden nicht addiert.

Attributo (Mut)

Ein mit diesem Zauber belegtes Ziel vermag kaum noch etwas zu erschrecken.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel mutiger und entscheidungsfreudiger. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt MU +2 und AT +1. ◆

QS 1: +1 MU

QS 2: +1 AT

QS 3: +1 MU

QS 4: +1 AT

QS 5: +1 MU

QS 6: +1 AT

Zauberdauer: 8 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

◆ Die Verbesserung des MU und der AT verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung des MU erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die AT.



Zaubererweiterungen:

◆ **Zielkategorie Lebewesen** (FW 8, 2 AP): Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.

◆ **Schnellsteigerung** (FW 12, 4 AP): Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die AT steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.

◆ **Keine Aufrechterhaltung** (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Länge und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Attributo (Konstitution)

Ein mit diesem Zauber belegtes Ziel wird deutlich ausdauernder und zäher.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel unermüdlich und widerstandsfähig. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 hat der Träger insgesamt KO +2 und ZK +1. ◆

QS 1: +1 KO

QS 2: +1 ZK

QS 3: +1 KO

QS 4: +1 ZK

QS 5: +1 KO

QS 6: +1 ZK

Zauberdauer: 8 Aktionen

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

◆ Die Verbesserung der KO und ZK verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung der KO erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die ZK und auch nicht die LE.



Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Zielkategorie Lebewesen (FW 8, 2 AP):** Der Zauber umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- **Schnellsteigerung (FW 12, 4 AP):** Die Eigenschaft steigt bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2. Die ZK steigt hingegen gar nicht. Dafür dauert der Zauber nur 1 Aktion.
- **Keine Aufrechterhaltung (FW 16, 6 AP):** Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Länge und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Avilea

Der Spruch ruft Vögel herbei, die sich alle um den Zauberer herum versammeln.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Vögel der Größenkategorie winzig werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Reichweite Berührung (FW 8, 3 AP):** Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Allerdings muss nun die SK des Verzauberten als Modifikator berücksichtigt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- **Spezieswahl (FW 12, 6 AP):** Der Zauberer kann nur eine bestimmte Spezies wie Meisen oder Raben anziehen. Er muss dies vor dem Wirken des Zaubers festlegen

• **Zielkategorie Objekt (FW 16, 9 AP):** Der Zauberer kann den Zauber auf einen profanen, maximal tassengroßen Gegenstand legen.

Basaltleib

Dieser Spruch schützt den Zauberer mit der Kraft des Elements Erz vor Schaden durch Stahl und Stein.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer steinernen Schicht, die ihm einen zusätzlichen RS in Höhe von 2 verleiht. Solange die Wirkung des Zaubers andauert, kann der Held nicht den Status *Liegend* erleiden.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Erzschatz (FW 8, 2 AP):** Angriffe durch das Element Erz, beispielsweise durch fallende Steine, richten nur halbe TP an.
- **Elementarschatz (FW 12, 4 AP):** Angriffe durch Erzelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Erzschatz*.
- **Reichweite Berührung (FW 12, 6 AP):** Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Brandungsleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Wasser und schützt es so vor Schaden und verleiht ihm die Fähigkeit, sich vor Feuer besser zu schützen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird von einer wässrigen Schicht überzogen, die ihm einen RS von 1 verleiht. Der Zauberer kann weder den Status *Brennend* noch Stufen des Zustands *Betäubung* erleiden. Sollte dieser Status/Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Brennend/Betäubung*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Wasserschatz (FW 8, 2 AP):** Angriffe durch das Element Wasser, beispielsweise durch Wellen, richten nur halbe TP an.

- **Elementarschutz (FW 12, 4 AP):** Angriffe durch Wasserelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Wasserschutz*.
- **Reichweite Berührung (FW 16, 6 AP):** Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Brennender Hass

Das Opfer des Zaubers wird von brennendem Hass übermannt.

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

Wirkung: Das Ziel wird von Hass auf eine vom Zauberer bestimmte Sache erfüllt, beispielsweise ein Wesen, eine Gruppierung oder ein Konzept. Es wird alles tun, um die Sache aus der Welt zu schaffen, was auch einen bewaffneten Angriff einschließen kann. Dabei wird es jedoch nicht in einen blinden Kampfrausch verfallen, sondern so mit seiner Umwelt interagieren, als würde es über natürliche Hassgefühle verfügen. Der Hass kann sich nicht gegen das Ziel selbst richten und auch nicht gegen etwas, das für das Ziel von großem emotionalen Wert ist.

• Großen emotionalen Wert kann man in diesem Fall Personen entgegenbringen (Familie, Freunde, Geliebte), Gegenständen (Traditionsartefakt, Lieblingsartefakt, Hochzeitsring), oder Konzepten und Ideen (Liebe zum Mittelreich, Magiergilde, Ehre).

um die Sache aus der Welt zu schaffen, was auch einen bewaffneten Angriff einschließen kann. Dabei wird es jedoch nicht in einen blinden Kampfrausch verfallen, sondern so mit seiner Umwelt interagieren, als würde es über natürliche Hassgefühle verfügen. Der Hass kann sich nicht gegen das Ziel selbst richten und auch nicht gegen etwas, das für das Ziel von großem emotionalem Wert ist.

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Zauberdauer modifizierbar (FW 8, 3 AP):** Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- **Aufeinanderhetzen (FW 12, 6 AP):** Der Zauber wirkt auf zwei Ziele, die sich dadurch aufeinander hetzen lassen. Die Kosten steigen dadurch um 8 AsP.
- **Längere Wirkungsdauer (FW 16, 9 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.

Dämonisches Vergessen

Der Spruch ist gefürchtet, da er seinem Opfer mühsam erlernte Fähigkeiten raubt und es bei mehrfacher Anwendung als Schatten seiner selbst zurücklässt.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Für das Opfer des Zaubers sind alle geistigen Handlungen um QS/2 erschwert (beispielsweise Gesellschafts- und Wissenstalente). Auch Zauber und Liturgien sind davon betroffen, nicht jedoch Kampfwerte. Der Zaubernde hat nach

dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte Raufen-AT +2 oder eine AT +2 mit dem (minderen) Traditionssartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer 1 (FW 8, 3 AP):** Der Zauber wirkt QS x 5 Minuten.
- **Längere Berührungszeit (FW 16, 6 AP):** Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.
- **Längere Wirkungsdauer 2 (FW 16, 9 AP):** Der Zauber wirkt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Berührungszeit*.

Drachenleib

Der Zauber erfüllt den Anwender mit dem Element Feuer und schützt ihn so vor Schaden und verleiht ihm die Fähigkeit, Schmerzen zu ignorieren.



Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer verkohlten Schicht, die ihm einen RS von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zauberer kann keine Stufen des Zustands *Schmerz* erleiden. Sollte dieser Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Schmerz*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Feuerschutz** (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Feuer, beispielsweise durch Brände, richten nur halbe TP an.
- **Elementarschutz** (FW 12, 4 AP): Angriffe durch Feuerelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Feuerschutz*.
- **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Eichenleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Humus und schützt es so vor Schaden und verleiht ihm die Fähigkeit der Erdverbundenheit.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer borkigen Schicht, die ihm einen zusätzlichen RS in Höhe von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zauberer kann nicht den Status *Liegend* und keine Stufen des Zustands *Paralyse* erleiden. Sollte dieser Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Liegend/Paralyse*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Humusschutz** (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Humus, beispielsweise durch Ranken, richten nur halbe TP an.
- **Elementarschutz** (FW 12, 4 AP): Angriffe durch Humuselementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Humusschutz*.

• **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Eigene Ängste

Die Ängste des Opfers werden gestärkt, sodass es kaum noch dazu in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Mut gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- **Extreme Angst** (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

Eigene Dummheit

Dieser fast schon an einen Fluch erinnernde Zauber sorgt dafür, dass ein Opfer kaum noch einen sinnvollen Gedanken fassen kann.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Klugheit gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- **Extreme Dummheit** (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

Eispfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Eis.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungsdauer 1 Stufe des Zustands *Paralyse*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A



Zaubererweiterungen:

◆ **Andere Geschosse** (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.

◆ **Mehr Geschosse** (FW 12, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.

◆ **Elementarschaden** (FW 16, 3 AP): Elementarwesen des Humus erleiden +4 TP.

Erzpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Erz.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungsdauer 1 Stufe des Zustands *Belastung*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe endet nach der Wirkungsdauer.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

◆ **Andere Geschosse** (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.

◆ **Mehr Geschosse** (FW 12, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.

◆ **Elementarschaden** (FW 16, 3 AP): Elementarwesen der Luft erleiden +4 TP.

Eulenruf

Die Hexe ruft Eulen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Krallen und Schnabel attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 Eulen herbei, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Eulen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche dann von den Eulen angegriffen wurden. Sie kann jedoch nicht mehrere Tiere auf einen Gegner hetzen. Stirbt ein Gegner, verschwindet die gerufene Eule wieder.

Hexeneulen

MU 13 KL 14 (t) IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 11 KK 11

LeP 12 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 0 ZK -1 GS 3/10 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesstärke 10, Verbergen 10, Willenskraft 5

Anzahl: je nach QS

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für die Eulen um 1 erschwert; als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Eulen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung wegbegeben. Die Eulen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Eulen wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

– Angriffslustig (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.

– Blitzschnell (FW 12, 6 AP): Die Tiere erhalten +2 VW.

– Scharfe Krallen (FW 16, 9 AP): Bei einem Flugangriff richtet die Eule zusätzlich 2 TP an, zusammen mit dem Bonus des Flugangriffs also sogar +4 TP.

Federleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Luft und schützt ihn so vor einigen einschränkenden Wirkungen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers wird von zahlreichen Wirbeln umspielt, die Unheil von ihm fernhalten. Der Zauberer kann keine Stufen der Zustände *Betäubung*, *Paralyse* und *Verwirrung* erleiden. Sollten diese Zustände vor dem Wirken des Zaubers bestehen, enden *Betäubung/Paralyse/Verwirrung*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

– *Luftschutz* (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Luft, beispielsweise durch Windstöße, richten nur halbe TP an.

– *Elementarschutz* (FW 12, 4 AP): Angriffe durch Luftelementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Luftschutz*.

– *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Feenstaub

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge feeischer Essenz wie Feenstaub, farbiges Wasser o. Ä. herbei.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll einer zufälligen, feeischen Essenz. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie Feenstaub, Dunst oder silberne Flüssigkeit. Zauberer erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung von Feen zu erlernen (insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Merkmale: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

– *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,1 l pro QS.

– *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,2 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge*.

– *Noch viel größere Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,4 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge*.

Feuerpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Feuer.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er ein entflammbar Ziel, wird dieses angezündet. Handelt es sich dabei um Kleidung, erhält der Träger den Status

Brennend auf kleiner Fläche. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Der Status hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- **Andere Geschosse** (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- **Mehr Geschosse** (FW 12, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.
- **Elementarschaden** (FW 16, 3 AP): Elementarwesen des Wassers erleiden +4 TP.

Firnlauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Eis und Schnee zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Eis möglich, seien es Schneefelder oder hauchdünn gefrorene Wasserflächen. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, zudem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen. Ebenso wenig erleidet er Schaden durch Kälte oder natürliches Eis.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- **Kette** (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 m mit dem Zauberer verbunden sind, sind ebenfalls, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.
- **Durch das Element** (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen.

Flammenwand

Der Zauber erschafft eine Wand aus lodernden 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. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*, die um 2 erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von Flammen versengt, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 2W6 SP verursacht und entflammbare Ziele zudem bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* erhalten. 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.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Höhere Wand** (FW 8, 2 AP): Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- **Zylinder** (FW 12, 4 AP): Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- **Deckel** (FW 16, 6 AP): Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, allerdings ist dieser nach oben hin geschlossen. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zylinder.

Fledermausruf

Die Hexe ruft einen Schwarm Fledermäuse zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 5 Fledermäuse herbei, die für sie kämpfen. Die Fledermäuse bilden maximal so viele Schwärme, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Hexe bestimmen. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche die Schwärme dann angreifen. Sie kann jedoch nicht mehrere Schwärme auf einen Gegner hetzen. Stirbt ein Gegner, verschwindet der Schwarm wieder im Nichts.

Hexenfledermäuse

MU 10 KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 12 GE 15 KO 11 KK 10 (k) (siehe Seite 222)

LeP 1 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 12 SK -1 ZK -1 GS 10

Biss: AT 12 TP 1W6-5 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Ablenkung (Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwerung von 1; der Fledermausschwarm muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden; Fledermäuse, die nicht Teil eines Schwärms sind, können diese SF nicht einsetzen, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwerung von 1 erhalten)

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnes schärfe 14, Verbergen 13, Willenskraft 3

Anzahl: je nach QS

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Sonderregeln:

Schwarm: Hexenfledermäuse sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 3). Siehe Seite 223.

Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für die Fledermäuse um 1 erschwert; als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

Nach ihrem Erscheinen können die Fledermäuse sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung wegbewegen. Die Fledermäuse sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Fledermäuse wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

– **Aggressive Tiere** (FW 8, 2 AP): Die Tiere verursachen 1W3-2 TP.

– **Geflatter** (FW 12, 4 AP): Ein Schwarm erzeugt bei seinem Gegner eine Sichtbehinderung von Stufe 1, solange er in Angriffsdistanz ist. Die Sichtbehinderung wird zu weiteren Stufen von Sichtbehinderung addiert (maximal bis Stufe III).

– **Schwarmteilung** (FW 16, 6 AP): Die Hexe kann die Größe der Schwärme während der Wirkungsdauer beliebig ändern und Fledermäuse neuen Schwärmen

zuteilen, um so beispielsweise einen Schwarm zu vergrößern. Dies kostet die Hexe und die Schwärme jeweils 1 freie Aktion.

Frostleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Eis und schützt es so vor Frost und Kälte.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer frostigen Schicht, die einen RS von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zauberer kann nicht den Status *Brennend* und keine Stufen des Zustands *Paralyse* erleiden. Sollte dieser Status/Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Brennend/Paralyse*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

– **Eisschutz** (FW 8, 2 AP): Angriffe durch das Element Eis, beispielsweise durch Källestrahlen, richten nur halbe TP an.

– **Elementarschutz** (FW 12, 4 AP): Angriffe durch Eiselementare richten nur halbe TP an. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Eisschutz*.

– **Reichweite Berührung** (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Geisteressenz

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge Geisteressenz, etwa halbdurchsichtige Spinnweben, herbei.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll einer zufälligen, geisterhaften Essenz. Dabei handelt es sich um einfache Manifestationen wie halbdurchscheinende Spinnweben, Schattenflecken oder einen kalten Hauch. Zauberer erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung von Geistern zu erlernen (insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Merkmale: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- Größere Menge (FW 8, 1 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,1 l pro QS.
- Noch größere Menge (FW 12, 2 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,2 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung Größere Menge.
- Noch viel größere Menge (FW 16, 3 AP): Die Menge des Elements steigt auf 0,4 l pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung Noch größere Menge.

Gifthaut

Unter den Hexen ist ein Zauber bekannt, der ihre Haut so giftig macht wie die einer Giftkröte.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Haut der Hexe überzieht sich mit einer leicht ölichen, giftigen Schicht. Die Schicht ist ein Kontaktgift, das die Hexe beispielsweise über eine Berührung oder eine gelungene und nicht abgewehrte Raufen-AT übertragen kann. Das Gift lässt sich ansonsten nicht von der Haut lösen oder abkratzen. Im Kampf muss mindestens 1 SP durch Raufen angerichtet werden, bevor eine Giftprobe gewürfelt werden darf.

Zauberdauer: 2 Aktionen (Dauer nicht modifizierbar)

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Hautgift

Das Gift der Hexen ist ein starkes Lähmungsgift. Seine Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 4

Art: Kontaktgift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3-1 SP, 1 Stufe Betäubung / 1W2-1 SP

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandene Betäubung baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Zaubererweiterungen:

- Starkes Gift (FW 8, 2 AP): Die Giftstufe beträgt 6 statt 4.
- Ablösbare Gift (FW 12, 4 AP): Einmal während der Wirkungsdauer kann das Gift von der Haut abgeschabt werden. Es ist dann als Kontakt- oder Waffengift einsetzbar, hat eine um 1 verminderte Giftstufe und eine Haltbarkeit von 12 Stunden.
- Flexibles Gift (FW 16, 6 AP): Die Hexe kann sich zu Beginn des Zaubers aussuchen, ob das Gift als Zustand Betäubung, Paralyse oder Verwirrung verursacht.

Glutlauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Glut und Feuer zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Feuer möglich, seien es Lavafelder oder glühende Kohlen. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, zudem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen. Ebenso erleidet er keinen Schaden durch Hitze oder natürliche Flammen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Längere Wirkungsdauer (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- Kette (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 m mit dem Zauberer verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.
- Durch das Element (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen.

Hexenholz

Die Hexen besitzen eine spezialisierte Form des MOTERICUS, die sich nur auf hölzerne Gegenstände anwenden lässt. Dafür weist sie aber eine größere Reichweite auf und kann schneller eingesetzt werden.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Die Zaubernde kann hölzerne Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Der Gegenstand kann auch andere Materialien beinhalten, die dann zum Gewicht dazu zählen, aber zumindest ein Teil muss aus Holz bestehen. Die Gegenstände bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht muss die Zaubernde dafür 1 AsP aufbringen. Befinden sich andere Objekte an oder auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um die QS erschwerete Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) nötig.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Stein, mindestens jedoch 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der Aktivierungskosten pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekt (Holz)
Merkmale: Telekinese
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Mehrere Objekte** (FW 8, 2 AP): Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden, deren Gesamtgewicht aber nicht über dem liegen darf, das der Zauber bewegen kann. Diese Erweiterung ist mit keiner weiteren kompatibel.
- **Hexengeschoss** (FW 12, 4 AP): Die Hexe kann das Objekt mit einem telekinetischen Schlag auf einen Gegner schleudern. Die Reichweite beträgt maximal 32 Schritt, das Objekt richtet 1W6+1 TP an und der FK ist identisch mit dem FW der Hexe in HEXENHOLZ. Das Objekt muss mindestens die Größe einer Tasse haben. Das Geschoss kann nur einmal für einen Angriff eingesetzt werden, danach endet der Zauber. Der Angriff kostet einmalig 6 AsP, statt der Kosten für die Aufrechterhaltung des Zaubers.
- **Poltergeist** (FW 16, 6 AP): Die Hexe kann viele kleine Holzgegenstände (Becher, kleine Äste) in einem Radius von QS x 2 Schritt um sich herumfliegen lassen. Wer die stationäre Zone durchqueren will oder sich darin aufhält, muss am Anfang der KR eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen, bei deren Misslingen er 1W6+1 TP durch die wirbelnden Objekte erleidet. Die Hexe ist von dem Schaden ausgenommen. Alle Lebewesen der Größenkategorie groß und kleiner erhalten in der Zone den Status *Eingeengt*. Die Kosten betragen bei dieser Erweiterung 4 für die Aktivierung und 2 AsP pro 5 KR.

Hexenknoten

Der Hexenknoten, eine mächtvolle Beeinflussung des Geistes, ist eines der wichtigsten Werkzeuge der Hexen, mit dem sie eine scheinbar unüberwindbare Barriere erschaffen. Diese wird aus den unterbewussten Ängsten ihrer Gegner gespeist und ist nur in deren Kopf vorhanden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Hexenknoten erzeugt eine imaginäre Barriere für alle Kulturschaffenden, die sich der Barriere bis auf 16 Schritt nähern. Jedes Opfer nimmt die Barriere anders war, z. B. als Abgrund oder Feuerwand. Auch wenn mehreren Opfern auffällt, dass sie jeweils etwas Anderes wahrnehmen, können sie dieses Hindernis nicht überwinden. Die Hexe 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 die Hexe festlegen. Ein Held, der die Barriere des Hexenknotens

- Die Barriere verläuft gerade und kann nicht auf Wunsch der Hexe abbiegen oder um Ecken wirken.

dennnoch überschreiten will, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*, erschwert um 2+QS des Zauberspruchs, bestehen. Gelingt diese, kann er passieren und die Barriere übt während ihrer Wirkungsdauer keinen Einfluss mehr auf ihn aus. Mislingt die Probe, bleibt der Hexenknoten für ihn ein unüberwindbares Hindernis. Ein Held kann 1 Aktion aufwenden und mit einer Wiederholungsprobe erneut versuchen, die Barriere zu durchdringen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Ausgenommen Freunde 1** (FW 8, 3 AP): Vor dem Würfeln der Probe kann der Zauberer festlegen, welche Personen nicht vom Zauber beeinflusst werden.
- **Kreisrund** (FW 12, 6 AP): Die Barriere wirkt kreisrund vom Mittelpunkt aus (mit einem Radius von QS x 2 Schritt).
- **Ausgenommen Freunde 2** (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann jederzeit bestimmen, welche Personen vom Zauber ausgenommen sind oder welche nicht mehr seine Freunde sind. Dazu muss er eine freie Aktion pro Person einsetzen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ausgenommen Freunde 1*.

Plötzlich innerhalb der Barriere

Sollte es geschehen, dass sich gerade während des Beginns des Zaubers jemand innerhalb der furchteinflößenden Barriere befindet, kann die Hexe entscheiden, ob er auf die Seite vor der Barriere zurückweichen wird, oder dorthin, wo sich die Hexe befindet. Diese Bewegung kostet keine Handlung und geschieht automatisch.

Hexenspeichel

Die Hexe verwandelt ihren Speichel in eine heilende Salbe, die verlorene Lebenskraft zurückzugeben vermag.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält pro KR 1 LeP zurück.

Der Zauber kann nur einmal innerhalb von 24 Stunden auf das gleiche Ziel gewirkt werden.

Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann der Abenteurer gerettet werden.

Wird die Hexe jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung



Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

Erholung (FW 8, 2 AP): Jemand mit dem Status *Krank*, der mit dem Zauber behandelt wird, verliert keine 1W3 LeP, wenn er auf die Regenerationsphase pro Tag verzichtet (siehe **Regelwerk Seite 36**).

Gift- und Krankheitsheilung (FW 12, 4 AP): Jemand mit dem Status *Krank* und/oder *Vergiftet*, der mit dem Zauber behandelt wird, kann einen Tag lang normal regenerieren. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Erholung*.

Eingespeicherter Gegenstand (FW 16, 6 AP): Die Spucke der Hexe kann auf einen Gegenstand von maximal Tassengröße (z. B. einen Apfel) übertragen werden. Die Berührung mit dem Speichel hat dann für einen Kulturschaffenden die gleichen Auswirkungen. Die Haltbarkeit beträgt 24 Stunden und nur ein Kulturschaffender ist von der Wirkung des Gegenstandes betroffen. Von der Heilwirkung profitiert der erste Kulturschaffende, der den Gegenstand berührt.

Hilfreiche Pfote

Von den Elfen und einigen Naturzauberern weiß man, dass sie sich gut mit den Tieren ihrer Umgebung verstehen und von ihnen kleine Dienste erbitten können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Säugetierart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie klein aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt der Meister zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch.

Das Tier ist bereit, dem Zauberer einen einzigen, kleinen Dienst zu erweisen (eine Maus kann ein Fesselseil durchnagen, ein Eichhörnchen kann auf einen Baum klettern und von dort etwas herunterholen usw.). Der Dienst muss für den Zauberer erfolgen und nicht für eine dritte Person, er darf der Natur des Tiers nicht widersprechen und muss für das Tier erfüllbar sein. Kein Dienst darf einen Kampf oder Angriff auf andere Wesen beinhalten.

Zauberdauer: 16 Aktionen

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

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Säugetiere)

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

Längere Wirkungsdauer (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.

Mehr Dienste (FW 12, 2 AP): Das Tier ist bereit, bis zu drei Dienste innerhalb der Wirkungsdauer zu erfüllen.

Größere Tiere (FW 16, 3 AP): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der Größenkategorie mittel.

Hilfreiche Schwinge

Von den Elfen und einigen Naturzauberern weiß man, dass sie sich gut mit den Vögeln ihrer Umgebung verstehen und von ihnen kleine Dienste erbitten können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Vogelart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie klein aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt der Meister zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch.

Das Tier ist bereit, dem Zauberer einen einzigen, kleinen Dienst zu erweisen. Der Dienst muss für den Zauberer erfolgen und nicht für eine dritte Person; er darf dem Wesen des Tiers nicht widersprechen und muss für das Tier erfüllbar sein. Kein Dienst darf einen Kampf oder Angriff auf andere Wesen beinhalten.

Zauberdauer: 16 Aktionen

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

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten



Zielkategorie: Tiere (Vögel)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ◆ **Mehr Dienste** (FW 12, 2 AP): Das Tier ist bereit, bis zu drei Dienste innerhalb der Wirkungsdauer zu erfüllen.
- ◆ **Größere Tiere** (FW 16, 3 AP): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der Größenkategorie mittel.

Hilfreiche Tatze

Diesen Tierrufzauber benutzen Elfen, wenn ein Tier sie verteidigen soll oder sie einen zusätzlichen Kampfgefährten brauchen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Säugetierart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie klein aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt der Meister zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch.

Das Tier ist bereit, den Zauberer gegen einen Feind zu verteidigen. Das Tier lässt sich allerdings weder auf einen Gegner hetzen, bevor dieser angegriffen hat, noch verteidigt es Freunde des Elfen, aber sobald der erklärte Feind des Elfen das Tier oder den Elf selbst angreift, kämpft das Tier gegen ihn. Flieht der Elf, flieht auch das Tier dorthin, woher es kam.

Zauberdauer: 16 Aktionen

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

Reichweite: 64 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Säugetiere)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ◆ **Einen Elfenfreund verteidigen** (FW 12, 6 AP): Das Tier ist bereit, statt des Elfen einen von ihm benannten Freund auf gleiche Art und Weise zu verteidigen.
- ◆ **Größere Tiere** (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt auch auf Wesen der Größenkategorie mittel.

Himmelslauf

Der Spruch erlaubt es, sich durch die Luft zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Luft möglich, um beispielsweise einen Abgrund zu überwinden. Er kann dafür seine normale GS verwenden, sich jedoch lediglich auf einer waagerechten Ebene bewegen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf QS x 30 Minuten.
- ◆ **Kette** (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 m mit dem Zauberer

verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.

◆ **Durch das Element** (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen.

Hornissenruf

Die Hexe ruft einen Schwarm Hornissen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner stechen.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 5 Hornissen herbei, die für sie kämpfen. Die Hornissen bilden maximal so viele Schwärme, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Hexe bestimmen. Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Stirbt ein Gegner, verschwindet der Schwarm wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Hornissen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung weg bewegen. Die Hornissen sind magische

Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Hornissenschwärme wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Angriffslustig** (FW 8, 2 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- ◆ **Starkes Gift** (FW 12, 4 AP): Die Giftstufe beträgt 5 statt 3.
- ◆ **Allergische Reaktion** (FW 16, 6 AP): Bei Giftschaden leidet das Opfer an einer allergischen Reaktion. Für 1W3 KR sind alle Proben um 1 erschwert. Kommt es innerhalb dieses Zeitraums wieder zu einer Vergiftung durch die Hornissen, verlängert sich der Zeitraum um weitere 1W3 KR, aber die Erschwernis erhöht sich nicht nochmals.

Humuspfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Humus.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er ein Wesen, das maximal der Größenkategorie mittel zuzuordnen ist, wird es von Ranken umschlungen und erhält während der Wirkungsdauer den Status *Fixiert*. Um sich daraus zu befreien, muss es 1 Aktion aufwenden und eine um die QS erschwere Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* bestehen. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe.

Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Andere Geschosse** (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- ◆ **Mehr Geschosse** (FW 12, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.
- ◆ **Elementarschaden** (FW 16, 3 AP): Elementarwesen des Eises erleiden +4 TP.

Hexenhornissen

MU 10 KL 4 (t) IN 10 CH 12

FF 11 GE 15 KO 11 KK 9 (k) (siehe Seite 222)

LeP 1 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 12 SK 1 ZK 0 GS 10

Stich: AT 12 TP 1W3-2(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Verbergen 13, Willenskraft 8

Anzahl: je nach QS

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Sonderregel:

Schwarm: Hexenhornissen sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 5).

***) Hexenhornissengift**

Das Gift wirkt auch mehrmals.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

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

Katzenruf

Die Hexe ruft ein Rudel Katzen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Bissen und Krallen angreifen.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 Katzen herbei, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Katzen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche von den Katzen angegriffen werden. Sie kann beliebig viele Tiere auf einen Gegner hetzen. Nach ihrem Erscheinen können die Katzen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung weg bewegen. Wenn ein Gegner stirbt, verschwinden die Katzen nicht, sondern können einzeln einem anderen Ziel zugeordnet werden. Die Katzen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Katzen wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ Angriffslustig (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- ◆ Neun Leben (FW 12, 6 AP): Die Tiere haben 9 statt 5 LeP.
- ◆ Scharfe Krallen (FW 16, 9 AP): Die Tiere erhalten +1 TP.

Hexenkatzen

MU 12 KL 12 (t) IN 13 CH 12

FF 10 GE 14 KO 6 KK 5

LeP 5 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK –2 GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteil: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 4

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand Schmerz.

Krabbelnder Schrecken

Der Krabbelnde Schrecken manifestiert sich in Form tausender Insekten, Maden und Würmer, die den Körper des Opfers bedecken.

Probe: MU/CH/FF

Wirkung: Haut und Kleidung des Ziels werden von unzähligen Kleintieren bedeckt. Werden sie abgeschüttelt oder anderweitig entfernt, erscheinen sofort neue Exemplare. Alle Proben sind um QS/2 erschwert. Am Anfang jeder KR muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erschwert um 2 abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Opfer eine 1 Stufe *Furcht*. Die *Furcht* ist kumulativ, das Opfer kann also über mehrere KR und misslungene Proben immer mehr Furchtstufen erhalten.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 10 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ Verwirrende Angst (FW 8, 3 AP): Das Opfer erleidet zusätzlich zur *Furcht* jedes Mal noch eine Stufe *Verwirrung*.
- ◆ Starker Ekel (FW 12, 6 AP): Die Erschwerung auf die Proben beträgt QS (statt QS/2).



◆ **Mehrere Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt gegen mehrere Ziele. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 AsP.

Krähenruf

Die Hexe ruft Krähen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner mit Schnäbeln und Krallen attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 3 Krähen herbei, die für sie kämpfen (ungeachtet dessen, wie viele Gegner die Hexe bedrohen). Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Krähen verteilen sich gleichmäßig auf alle Gegner. Geht die gleichmäßige Verteilung nicht ganz auf, kann die Spielerin der Hexe bestimmen, welche Gegner eine Krähe mehr oder weniger abbekommen. Stirbt ein Gegner, verschwinden alle Krähen bei ihm wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Krähen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung weg bewegen. Die Krähen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Krähen wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Hexenkrähen

MU 12 KL 14 (t) IN 12 CH 11

FF 12 GE 10 KO 5 KK 7 (k) (siehe Seite 222)

LeP 3 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK 0 ZK –2 GS 3/17 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 14 TP 1W3-1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnes schärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand Schmerz.

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Angriffslustig** (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- ◆ **Scharfe Schnäbel** (FW 12, 6 AP): Die Tiere erhalten +1 TP
- ◆ **Zielgenauigkeit** (FW 16, 9 AP): Die Krähen erhalten das Manöver Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel).

Kraft des Tieres

Einige Hexen haben einen Zauber erlernt, mit der sie ihre körperliche Stärke für einen kurzen Moment deutlich steigern können.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch erlangt die Hexe für einen kurzen Zeitraum große Kräfte. Der FW im Talent Kraftakt erhöht sich um die QS. Maximal können bei einer solchen Probe aber nur 18 FP erzielt werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Stärke des Tiers 1** (FW 8, 1 AP): Die Hexe erhält zusätzlich +1 TP.
- ◆ **Wirklich stark** (FW 12, 2 AP): Die Hexe bekommt QS+2 FW in Kraftakt dazu.
- ◆ **Stärke des Tiers 2** (FW 16, 3 AP): Die Hexe erhält zusätzlich +1 TP, mit **Stärke des Tiers 1** also +2 TP. Voraussetzung: Zaubererweiterung **Stärke des Tiers 1**.

Kulminatio

Der äußerst seltene Kulminatio bedient sich gleißender Blitze, um einen Gegner zu vernichten.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Aus den Augen des Zauberers schießt ein greller Blitz in Richtung des Ziels. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(-QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Blitz zählt als einzelner Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe, der entsprechend verteidigt werden kann. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er diese trifft. Der Blitz trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Blitz sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W3 SP.

Zauberdauer: 2 Aktionen

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

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort



Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Intensiver Blitz (FW 8, 3 AP):** Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W6 statt 1W3 SP.
- **Zuckender Blitz (FW 12, 6 AP):** Das Ziel kann schlechter ausweichen. Das Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 AsP.
- **Zwei Ziele (FW 16, 9 AP):** Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Levthans Feuer

Der Spruch 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 Erschwerung 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

Zaubererweiterungen:

- **Interesse bei anderer Person wecken (FW 8, 2 AP):** Das Interesse des Ziels gilt nicht der Hexe, sondern einer anderen, von der Hexe ausgewählten Person innerhalb der Reichweite des Zaubers.
- **Regeneration schenken oder stehlen (FW 12, 4 AP):** Die Hexe und ihr Ziel können während der Wirkungsdauer miteinander schlafen und dies als die nächste Regenerationsphase nutzen (dadurch kann man pro Tag aber keine drei Regenerationsphasen bekommen). Die Hexe kann dabei ihre LeP- und AsP-Regeneration dem Ziel schenken, oder diese dem Ziel rauben und sich selbst gutschreiben. Die so erhaltenen Punkte können das Maximum der LeP oder AsP der Person nicht übersteigen.
- **Regenerationstausch (FW 16, 6 AP):** Die Hexe und ihr Ziel können während der Wirkungsdauer miteinander schlafen und dies als die nächste Regenerationsphase nutzen (dadurch kann man pro Tag aber keine drei Regenerationsphasen bekommen). Die Hexe kann dabei ihre LeP- oder AsP-Regeneration dem Ziel schenken, die andere Energie hingegen dem Ziel stehlen. Die so erhaltenen Punkte können das Maximum der LeP oder AsP der Person nicht übersteigen.

Luftpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Luft.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungsdauer 1 Stufe des Zustands *Verwirrung*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Innerhalb der

Wirkungsdauer muss das Geschoss ein Ziel getroffen haben. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührungs

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- **Andere Geschosse** (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- **Mehr Geschosse** (FW 12, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.
- **Elementarschaden** (FW 16, 3 AP): Elementarwesen des Erzes erleiden +4 TP.

Mal der Erschöpfung

Das Opfer dieses Zaubers verliert seine Ausdauer und ist auch schon bei kleinsten körperlichen Anstrengungen erschöpft.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Konstitution gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührungs

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- **Extreme Erschöpfung** (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

Mal der Schwäche

Das Opfer verliert durch diesen fluchartigen Spruch seine Stärke, wodurch körperlicher Krafteinsatz zur Tortur wird.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Körperkraft gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührungs

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- **Extreme Schwäche** (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

Objectovoco

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

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Objekt

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Mehr Fragen** (FW 8, 2 AP): Der Gegenstand muss 2 weitere Fragen beantworten.
- **Antworten mit Zahlen** (FW 12, 4 AP): Der Gegenstand kann auch Fragen beantworten, deren Antwort Zahlen darstellen („Wie viele Leute haben auf dir gesessen, Stuhl?“ „42!“)
- **Wann-Fragen beantworten** (FW 16, 6 AP): Der Gegenstand kann auch Fragen zu Zeitangaben beantworten („Wann hat die Kaiserin das letzte Mal auf dir gesessen, Thron?“ „Vor drei Tagen.“)

Pandaemonium

Diese dämonische Formel lässt Ausgeburten der Niederköllen aus dem Untergrund brechen, die sich gegen jeden Unglücklichen wenden, der sich am ausgewählten Ort befindet.

Probe: MU/CH/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von $QS \times 2$ Schritt aus. In dieser schießen dämonische Klauen, Mäuler oder Tentakel aus dem Boden hervor, die alles innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen. Jedes Wesen innerhalb dieser Zone sieht sich potenziellen Angriffen der dämonischen Erscheinungen ausgesetzt und erleidet einen Abzug von 2 auf seine GS, wobei diese nicht unter 1 fallen kann.

Abhängig von der Menge seiner Bewegungen muss jedes Wesen innerhalb der Pandaemonium-Zone auf die unten aufgeführte Angriffstabelle würfeln. Nutzt ein Wesen in einer KR keine Aktion für eine Bewegung, muss es zu Beginn der KR einmal würfeln. Für jede Aktion oder freie Aktion zur Bewegung des Wesens muss sofort ein Mal auf der Tabelle gewürfelt werden.

Angriffstabelle:

1: kein Angriff

2-3: Eine Kralle greift an (AT 16, 1W6+4 TP).

4-5: Ein Tentakel greift an (AT 14, 1W6+2 TP, wenn nicht verteidigt, dann Status *Fixiert*, bis zum Ende der nächsten KR; weitere Angriffe können erfolgen).

6: Ein Maul greift an (AT 12, 2W6+2 TP).

Den Status *Fixiert* durch die Tentakel erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.

Die Auswüchse abzuschlagen ist zwecklos, da sie auf der Stelle nachwachsen.

Zauberdauer:

8 Aktionen

AsP-Kosten:

32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt**Wirkungsdauer:**

$QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Zone**Merkmal:** Dämonisch**Verbreitung:** Hexen**Steigerungsfaktor:** D**Zaubererweiterungen:**

• **Hexe verschonen** (FW 8, 4 AP): Die Zauberin kann sich durch die Zone bewegen, ohne dass sie von den dämonischen Erscheinungen angegriffen wird.

• **Dichtes Pandaemonium** (FW 12, 8 AP): Die GS von Wesen innerhalb der Pandaemonium-Zone sinkt um 1 weiteren Punkt. Bei jeder Bewegung ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) notwendig, bei Mislingen erleidet das Wesen den Status *Liegend*. Den Status *Liegend* erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.

• **Größerer Radius** (FW 16, 12 AP): Der Radius des Zauberers beträgt $QS \times 3$ Schritt.

Pestodem

Der unter seinen Opfern besonders unbeliebte Spruch erschafft einen kaum zu ertragenden Gestank, der die Handlungsfähigkeit aller Betroffenen in Mitleidenschaft zieht.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Zauberin stößt eine Übelkeit erregende Wolke stinkenden Gases aus.

Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Betäubung*, solange ihre ZK nicht größer ist als $QS/2$. Die Zauberin selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Betäubungsstufen durch weitere Pestodems erleiden, solange die *Betäubung* aus dem letzten Pestodem noch wirkt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie:

Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

• **Übles Gas** (FW 8, 2 AP): Die Opfer erleiden 24 Stunden lang den Nachteil *Übler Geruch*.

• **Halbkreis** (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.

• **Größerer Radius** (FW 16, 6 AP): Der Radius beträgt $QS \times 3$ Schritt.



Reptilea

Der Spruch ruft Reptilien und Amphibien herbei.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Reptilien und Amphibien der Größenkategorie winzig werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich fortbewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Reichweite Berührungen (FW 8, 3 AP):** Als Reichweite gilt Berührungen. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Allerdings muss nun die SK des Verzauberten als Modifikator berücksichtigt werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- **Spezieswahl (FW 12, 6 AP):** Der Zauberer kann nur eine bestimmte Spezies wie Schlangen oder Eidechsen anziehen. Er muss dies vor dem Wirken des Zaubers festlegen.
- **Zielkategorie Objekt (FW 16, 9 AP):** Der Zauberer kann den Zauber auf einen profanen, maximal tassengroßen Gegenstand legen.

Sanfter Fall

Gähnende Abgründe und hohe Türme bringen stets die Gefahr eines tiefen Falls mit sich. Dieser Spruch hilft dabei, einen solchen zu überleben.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Fällt der Zauberer während der Wirkungsdauer und erleidet Sturzschaden (siehe **Regelwerk Seite 340**), gilt die Fallhöhe als um QS x 2 Schritt gesenkt.

Zauberdauer: 1 Aktion

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer (FW 8, 1 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- **Reichweite Berührungen (FW 12, 2 AP):** Als Reichweite gilt Berührungen. Der Zauber kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- **Klippensturz (FW 16, 3 AP):** Die Fallhöhe wird um QS x 3 Schritt gesenkt.

Schlangenruf

Den Schwesternschaften der Hexen wird nachgesagt, dass sie mittels Magie die Verwandten ihres Vertrautentieres herbeirufen können, um sich gegen ihre Feinde zu verteidigen. Bei den Schwestern des Wissens sind es beispielsweise Schlangen, die sie auf ihre Gegner hetzen können.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 2 Schlangen herbei, die für sie kämpfen. Es erscheinen maximal so viele Schlangen, wie die Anzahl der Gegner der Hexe beträgt. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche die Schlangen dann angreifen. Sie kann jedoch nicht mehrere Tiere auf einen Gegner hetzen. Stirbt ein Gegner, verschwindet die gerufene Schlange wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Schlangen sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung wegbewegen. Die Schlangen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Schlangen wieder im Nichts.

Hexenschlangen

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 10 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 8

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 3

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss)

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

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand Schmerz.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- Blitzschnell (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +2 VW.
- Angriffslustig (FW 12, 6 AP): Die Tiere erhalten +2 AT.
- Giftig (FW 16, 9 AP): Die Schlangen sind giftig.

Hexenschlangengift

Das Gift wirkt auch mehrmalig.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3 SP / 1 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Schlechte Ausstrahlung

Das Opfer dieses Zaubers hat eine blasses Ausstrahlung gegenüber anderen und Schwierigkeiten, die richtigen Worte zu finden.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Charisma gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Größere Reichweite (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- Längere Wirkungsdauer (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- Extrem schlechte Ausstrahlung (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

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

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Antimagie

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Verborgenes Geheimnis (FW 8, 2 AP): Die Wirkung wirkt auf die Zauberin, ihr Vertrautentier und ihr (minderer) Traditionartefakt gleichzeitig, solange sie es während der Zauberdauer berührt.
- Längere Wirkungsdauer (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- Andere Kulturschaffende und Objekte verschleiern (FW 16, 6 AP): Der Zauber wirkt auch auf andere Kulturschaffende, die von der Zauberin berührt werden und auf Objekte von maximal der Größe einer Truhe.

Seelentier erkennen

Das Wissen um Seelentiere ist nur wenigen aventurischen Zauberern bekannt, darunter fast ausschließlich Hexen (und wenige Elfen). Durch das Wissen um das Seelentier eines Menschen kann eine Hexe mehr über seine Motivation in Erfahrung bringen.

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

Wirkung: Die Hexe kann das Seelentier des Ziels erkennen und daraus gewisse Rückschlüsse auf dessen Persönlichkeit erlangen. Proben auf Bekehren & Überzeugen und Menschenkenntnis sind um QS/2 gegenüber dem Ziel erleichtert. Die Erleichterung baut sich mit 1 Punkt pro 24 Stunden nach dem Ende der Wirkungsdauer wieder ab.

Das Seelentier, welches die Hexe erkennen kann, ist von ihrer eigenen Kultur geprägt und nicht von der des Ziels. Es liegt an der Hexe, die richtigen Rückschlüsse zu ziehen und dass Verhalten ihres Gegenübers zu interpretieren.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Woche.
- ◆ **Hervorragendes Überreden** (FW 12, 4 AP): Die Zauberin erhält gegenüber dem Ziel eine Erleichterung von 1 auf Überreden-Proben.
- ◆ **Erhöhte Willenskraft** (FW 16, 6 AP): Die Zauberin erhält gegenüber dem Ziel eine Erleichterung von 1 auf Willenskraft-Proben.

Seelentiere

Während die Seelentiere ein Abbild der Persönlichkeit sind, das durch den kulturellen Hintergrund der Zauberin und das Verhalten des Ziels beeinflusst wird, haben die aventurischen Elfen ein Seelentier, das immer (oder zumindest in der Regel) gleich ist. Auch Hexen haben üblicherweise ein Seelentier, das mit dem bevorzugten Vertrautentier ihrer Hexenschwesternschaft identisch ist. Nur selten gibt es davon eine Abweichung.

Wir werden an dieser Stelle keine vollständige Liste mit Seelentieren angeben, da eine Zusammensetzung von Tier und möglicher Persönlichkeit sich je nach Kultur der Hexe und des Ziels unterscheidet.

Seidenzunge

Der Spruch raubt seinem Opfer die Fähigkeit, kritisch zu denken oder sich allzu lange mit eventuellen Ungereimtheiten in den Ausführungen des Zauberers zu beschäftigen.

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

Wirkung: Das Ziel wird dem Zauberer gegenüber äußerst leichtgläubig, was bedeutet, dass Proben auf Willenskraft (Überreden widerstehen) um QS/2 erschwert sind.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Größere Reichweite** (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten.
- ◆ **Mehrere Ziele** (FW 16, 3 AP): Der Zauberer kann beliebig viele Ziele gleichzeitig verzaubern. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 AsP.

Serpentialis

Der vor allem bei den Schlangenhexen verbreitete Spruch verwandelt die Arme der Hexe in giftige Schlangen.

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Die Arme der Hexe verwandeln sich in Giftschlangen gleicher Länge, mit denen sie ihre Gegner attackieren kann. Dabei verwendet sie ihre Werte in der Kampftechnik Raufen, jedoch sind ihre Angriffe mit einer Giftwirkung versehen. Der normale Schaden der Schlangenarme ist genauso hoch wie der einer gewöhnlichen Raufen-AT der Hexe. Während der Wirkungsdauer ist es der Hexe nicht möglich, Waffen zu führen oder andere Aktionen zu vollziehen, die Hände erfordern. Die Schlangenarme verfügen über eine Reichweite von mittel (statt dem üblichen kurz beim Raufen).

Zauberdauer: 2 Aktionen

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Serpentilisgift

Dieses Gift ist ein starkes Lähmungsgift. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

Stufe: QS des Zaubers

Art: Waffengift, tierisch; das Gift kommt nur zum Tragen, wenn durch eine Raufen AT mindestens 1 SP verursacht wird.

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6-1 SP, 1 Stufe Paralyse / 1W3-1 SP, 1 Stufe Paralyse

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandenen Stufen der Paralyse bauen sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Vier Schlangen** (FW 8, 2 AP): Jeder Arm besteht aus 2 Schlangen, was die Verteidigung des Gegners bei Angriffen um 1 erschwert. Angriffe eines Arms gelten aber weiterhin als ein Angriff, auch wenn zwei Schlangen vorhanden sind.
- ◆ **Lange Schlangen** (FW 12, 4 AP): Die Zauberin verfügt mit den Schlangenarmen beim Raufen über die Reichweite lang.
- ◆ **Sechs Schlangen** (FW 16, 6 AP): Jeder Arme besteht aus 3 Schlangen, was die Verteidigung des Gegners bei Angriffen um 2 erschwert. Angriffe eines Arms gelten aber weiterhin als ein Angriff, auch wenn

drei Schlangen vorhanden sind. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Vier Schlangen*.

Spinnenruf

Hexen rufen mit diesem Zauber giftige Spinnen zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu $QS \times 3$ Spinnen herbei, die für sie kämpfen. Die Spinnen bilden maximal so viele Schwärme, wie es Gegner gibt. Die genaue Anzahl der Schwärme kann die Hexe bestimmen. Die Hexe muss einen Punkt am Boden innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von $QS/2$ Schritt erscheinen. Die Hexe kann gezielt Gegner benennen, welche die Spinnenschwärme dann angreifen. Stirbt ein Gegner, verschwindet der gerufene Spinnenschwarm wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Spinnenschwärme sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung weg bewegen. Die Spinnen sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Spinnenschwärme wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Angriffslustig* (FW 8, 3 AP): Die Tiere erhalten +1 AT.
- ◆ *Starkes Gift* (FW 12, 6 AP): Die Giftstufe beträgt 5 statt 3.
- ◆ *Spinnenpanik* (FW 16, 9 AP): Pro vollen 10 Spinnen, die sich in Sichtweite befinden, erhalten alle Kulturschaffenden außer der Hexe eine Stufe des Nachteils *Angst vor Spinnen*.

Standfest

Wird ein Kämpfer mit diesem Spruch verzaubert, unterlaufen ihm keinerlei Fehler mehr. Kein Missgeschick wird ihn ausrutschen oder sich selbst verletzen lassen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Dem Ziel des Zaubers unterlaufen bei Attacken und Verteidigungen keine Patzer mehr. Eine gewürfelte 20 gilt dennoch als automatisches Misstrauen. Außerdem erhält das Ziel eine Erleichterung von 2 bei Proben auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*).

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: $QS \times 2$ KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Hexenspinnen

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 15 **CH** 11

FF 16 **GE** 16 **KO** 5 **KK** 8 (k) (siehe Seite 222)

LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 5 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 4

Biss: AT 12 TP 1W2-1(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen:

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 14, Sinnes schärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Sonderregeln:

Schwarm: Hexenspinnen sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 3). Siehe Seite 223.

***) Hexenspinnengift:**

Das Gift der Hexenspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP (bei 4+ SP 1 Stufe *Verwirrung*)

Beginn: sofort

Dauer: sofort

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

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt $QS \times 5$ KR.
- ◆ *Absolut standfest* (FW 12, 2 AP): Das Ziel des Zaubers kann nicht den Status *Liegend* erleiden (es sei denn, es will diesen Status freiwillig herbeiführen).
- ◆ *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Der Zauberspruch kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Steinwand

Dieser Zauber erschafft eine Wand aus Stein.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Erz. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt auf festem Grund und innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von $QS \times 2$ Schritt ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe



der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich, da sich entstehende Lücken auf der Stelle schließen. Das Überklettern der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Klettern*, die um 2 erschwert ist, deren Misslingen einen Sturz aus 3 Schritt nach sich zieht. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Höhere Wand (FW 8, 2 AP):** Die Wand ist 5 Schritt hoch.
- **Zylinder (FW 12, 4 AP):** Die Wand ist gewölbt und verläuft um den Zaubernden herum. Die Höhe beträgt 3 Schritt, der Radius QS Schritt.
- **Deckel (FW 16, 6 AP):** Die Wand verläuft wie bei der Zaubererweiterung Zylinder, nur dass dieser nach oben hin geschlossen ist. Voraussetzung: Zaubererweiterung Zylinder.

Tiere besprechen

Dieser günstige Heilzauber beschränkt seine Wirkung auf Tiere und ist daher vor allem unter Hexen verbreitet. **Probe:** MU/IN/CH

Wirkung: Ein Tier erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute (bei 0 Minuten heilt das Tier augenblicklich). Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den

Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Tiers begonnen, kann es gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Tiere

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

• **Größere Tiere heilen (FW 8, 1 AP):** Die Hexe kann bei kleinen und mittleren Tieren für 1 AsP 2 LeP heilen.

• **Noch größere Tiere heilen (FW 12, 2 AP):** Die Hexe kann bei großen und riesigen Tieren für 1 AsP 3 LeP heilen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Tiere heilen*.

• **Tierkrankheit heilen (FW 16, 3 AP):** Die Hexe kann, statt LeP wiederzugeben, die Krankheit eines Tieres heilen. Die Kosten betragen Krankheitsstufe x 3 in AsP.

Unentflammbarkeit

In vielen Sagen erzählt man sich, dass nicht jede Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden konnte, sondern manche mächtige Töchter Satuarias dem Feuer zu widerstehen vermochten.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Wirkt die Hexe den Zauber auf sich, erhält sie QS x 5 RS gegen Feuer. Ausgenommen hiervon ist magisches Feuer (siehe Seite 93). Auch einen Sturz in glühende Lava übersteht die Hexe nicht. Die Kleidung und Ausrüstung der Hexe ist von der Wirkung nicht betroffen und brennt ganz normal. Die Hexe kann zwar den Status *Brennend* erleiden, allerdings fügt er ihr keinen Schaden zu, solange der Zauber wirkt.

Zauberdauer: 8 Aktionen

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Feuerfestes Vertrautentier (FW 8, 2 AP): Solange das Vertrautentier mit der Hexe Körperkontakt hält, wirkt der Zauber auch auf das Tier.
- Längeres Intervall (FW 12, 4 AP): Das Intervall beträgt 20 Minuten.
- Brennsichere Kleidung (FW 16, 6 AP): Auch die Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung sind immun gegen Feuer.

Ungeschickt

Die Beweglichkeit des Opfers wird durch den Zauber extrem gestört, wodurch das Opfer tollpatschig und unbeholfen wirkt.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Gewandtheit gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Größere Reichweite (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- Längere Wirkungsdauer (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- Extremes Ungeschick (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

Verunsicherung

Mit diesem Zauber können große Verunsicherung und Zweifel an den eigenen Entscheidungen beim Opfer erzeugt werden.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Intuition gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Größere Reichweite (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- Längere Wirkungsdauer (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- Extreme Unsicherheit (FW 16, 6 AP): Die Proben sind um QS erschwert.

Vipernblick

Die hexische Zauberkunst kennt eine hypnotische Magie, bei der die Hexe ihr Opfer ohne zu blinzeln anblickt und es damit fixieren kann.

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

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann die Hexe ein Opfer, solange sie ihren Blick nicht von ihm abwendet, hypnotisieren und somit lähmen. Das Opfer erleidet je nach QS die folgenden Einbußen. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: Status Fixiert

QS 2: 1 Stufe Paralyse, Status Fixiert

QS 3: 2 Stufen Paralyse, Status Fixiert

QS 4: 3 Stufen Paralyse, Status Fixiert

QS 5: 4 Stufen Paralyse, Status Fixiert

QS 6: 4 Stufen Paralyse, Status Handlungsunfähig

Die Hexe muss dem Opfer in die Augen starren, um es zu fixieren. Alle ihre Proben sind um 2 Punkte erschwert, solange sie starrt. Schließt sie ihre Augen, wendet den Blick ab oder entfernt sie sich weiter vom Opfer, als die Reichweite des Zaubers beträgt, endet die Wirkung augenblicklich. Falls das Opfer TP bzw. SP erleidet oder von der Fixierungsstelle bewegt wird, endet der Zauberspruch ebenso. Wird der Sichtkontakt kurzzeitig unterbrochen (z. B., weil jemand in die Blicklinie läuft, es zu dunkel wird oder die Augen der Hexe mit einer Hand verdeckt werden), so muss die Hexe eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen, um den Spruch aufrechtzuerhalten. Wird der Sichtkontakt länger als 2 KR unterbrochen, endet die Wirkung. Das Opfer kann den Blickkontakt von sich aus nicht abbrechen. Während der Wirkung des Spruchs kann das Opfer keine Attacken, Fernkampfangriffe oder Verteidigungen ausführen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 4 pro 5 KR

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, maximal jedoch 50 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Starrer Blick** (FW 8, 3 AP): Die Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ist um 2 erleichtert, außerdem kann der Sichtkontakt zur Hexe bis zu 5 KR lang unterbrochen werden.
- ◆ **Größere Reichweite** (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- ◆ **Keine Erinnerung** (FW 16, 9 AP): Das Ziel hat nach dem Ende der Wirkungsdauer keine Erinnerung, was ab dem Beginn des Zaubers geschehen ist.

QS 5: 16 Raumschritt

QS 6: 32 Raumschritt

Jeder Raumschritt erstarrter Flüssigkeit weist 20 Strukturpunkte auf und zerfällt in kleine Einzelteile, wenn er zerschlagen wird. Der Zauber wirkt auch auf lediglich dickflüssige Substanzen. Nicht betroffen sind hingegen Flüssigkeiten, die Teil eines Lebewesens sind. Dringt nachträglich Flüssigkeit in die Zone ein, wird sie ebenfalls von der Wirkung erfasst, sodass sich Flüsse kurzzeitig aufstauen lassen.

Bei Seen und anderen Gewässern wird nur die Oberfläche (etwa 1 Schritt) hart. Luft kann nicht zum Erstarren gebracht werden.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP + 1 AsP pro Rechtschritt

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- ◆ **Harte Flüssigkeit** (FW 12, 4 AP): Die Strukturpunkte betragen 80 pro Rechtsschritt.
- ◆ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Welle der Reinigung

Wer sich Schwärmen lästiger Plagegeister erwehren will, der kann diesen Zauberspruch nutzen.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Der Zauber tötet QS x Grundgröße kleine Schwarmtiere, die sich innerhalb der Angriffsdistanz des Zauberers befinden. Näheres zu den Schwarmregeln siehe Seite 223.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Kosten modifizierbar** (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ◆ **Größere Reichweite** (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt QS x 10 Schritt.
- ◆ **Große Schwarmtiere** (FW 16, 6 AP): QS/2 Grundgrößen großer Schwarmtiere werden getötet.

Wasserpfeil

Der Spruch erfüllt ein Geschoss mit dem Element Wasser.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Pfeil eines Bogens oder der Bolzen einer Armbrust wird mit elementarer Kraft gestärkt. Trifft er einen Gegner, erhält dieser während der Wirkungsdauer 1 Stufe des Zustands *Betäubung*. Zudem zählt der Pfeil als magische Waffe. Die magische Wirkung entlädt sich bei einem Treffer augenblicklich, sodass das Geschoss die Wirkung nicht mehrfach anrichten kann. Die Zustandsstufe hält auch nach dem Ende der Wirkungsdauer an.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Berührungs

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Andere Geschosse** (FW 8, 1 AP): Auch andere Geschosse, etwa Wurfsterne, Wurfdolche, Kugeln einer Balestrina oder ein Wurfspeer, können verzaubert werden.
- ◆ **Mehr Geschosse** (FW 12, 2 AP): Bis zu QS Geschosse können verzaubert werden.
- ◆ **Elementarschaden** (FW 16, 3 AP): Elementarwesen des Feuers erleiden +4 TP.

Weiches erstarre

Der Spruch verfestigt alle Flüssigkeiten in der Umgebung, seien es Teiche, Bäche oder Getränke.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite bildet sich eine Zone aus, in der sämtliche Flüssigkeit erstarrt. Dadurch ist es beispielsweise möglich, eine Wasserfläche zu überqueren. Lebewesen werden sofort aus der Flüssigkeit verdrängt und damit nicht Teil der erstarrten Flüssigkeit. Je nach QS kann der Zauberer eine bestimmte Menge an Raumschritt verdicken.

QS 1: 1 Raumschritt

QS 2: 2 Raumschritt

QS 3: 4 Raumschritt

QS 4: 8 Raumschritt

Welle des Schmerzes

Der Spruch erfüllt alle Wesen im Umfeld des Zauberers mit unerträglichen Schmerzen.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Welle der Agonie. Alle Lebewesen in der Umgebung erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Schmerz*, solange sie sich nicht weiter als $QS \times 2$ Schritt vom Zauberer entfernt befinden und keine ZK aufweisen, die die mehr als $QS/2$ beträgt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merksymptom: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt $QS \times 3$ Schritt.
- ◆ *Halbkreis* (FW 12, 6 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- ◆ *Kosten modifizierbar* (FW 16, 9 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.

Wellenlauf

Der Spruch erlaubt es, über Wasserflächen zu schreiten.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Wasserflächen möglich. Er kann dafür seine normale GS verwenden und wird nicht durch Strömung oder Wellengang behindert. Ein absichtliches Eintauchen wird durch den Zauber nicht verhindert, ebenso wie Stürze von mindestens 1 Schritt Höhe zu einem Eintauchen führen. Mithilfe 1 freien Aktion kann der Zauberer wieder an die Oberfläche gelangen und auf dem Wasser stehen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merksymptom: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf $QS \times 30$ Minuten.
- ◆ *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 m mit dem Zauberer verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.
- ◆ *Durch das Element* (FW 16, 4 AP): Der Zauberer kann bis zu $QS/2$ Schritt durch eine Wand des Elements gehen.

Wipfellauf

Der Spruch erlaubt es, sich behände über Holz und Erde zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Humus möglich, seien es Sümpfe oder dicht bewachsene Flächen (etwa das Blätterdach eines Waldes). Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, außerdem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merksymptom: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf $QS \times 30$ Minuten.
- ◆ *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 m mit dem Zauberer verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.
- ◆ *Durch das Element* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu $QS/2$ Schritt durch eine Wand des Elements gehen.

Wüstenlauf

Dieser Spruch erlaubt es, sich behände über Sand und Stein zu bewegen.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Dem Zauberer ist eine problemlose Überquerung von Oberflächen des Elements Erz möglich, seien es Steinwüsten, Geröll- bzw. Treibsandfelder oder Steinflächen mit einem Steigungssgrad von bis zu 45 Grad. Seine GS wird durch die Beschaffenheit des Untergrunds nicht vermindert, außerdem wird er weder einsinken noch einbrechen noch ausrutschen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merksymptom: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer erhöht sich auf $QS \times 30$ Minuten.
- ◆ *Kette* (FW 12, 4 AP): Alle Personen, die per Menschenkette innerhalb von 2 m mit dem Zauberer verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.

verbunden sind, sind ebenfalls von der Wirkung des Zaubers betroffen.

• Durch das Element (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu QS/2 Schritt durch eine Wand des Elements gehen.

Zauberpferd herbeirufen

Dieser Zauber ruft ein magisches Pferd herbei, das den Zauberer zu tragen vermag.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Neben dem Zauberer manifestiert sich ein Zauberpferd von den Inseln im Nebel. Das Tier steht zwar nicht unter magischer Kontrolle, ist aber zutraulich und kann ganz normal geritten oder für andere Zwecke eingesetzt werden. Das Pferd wird vom Zauberer nicht erschaffen, sondern durch den Limbus an seine Seite teleportiert. Nach QS Stunden wird das Tier wieder an seinen Ursprungsort transportiert, selbst wenn es in der Zwischenzeit verstorben ist. Gleiches gilt für eventuell abgetrennte oder entnommene Körperteile. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Reiter oder Ausrüstung auf dem Pferd befinden, fallen diese zu Boden. Der Zauberer ruft kein bestimmtes Pferd von den Inseln, sondern ein zufällig bestimmtes.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Zauberpferd

MU 10 KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 8 GE 14 KO 22 KK 24

LeP 65 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 12

Tritt: AT 15 TP 1W6+5 RW mittel

Biss: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Niederreiten: AT 14 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf Kraftakt erschwert um 2 bestehen, ansonsten erhalten sie den Status Liegend)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperfbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft 3

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine, das Pferd wird nach seinem Tod wieder zu den Inseln im Nebel teleportiert

Sonderregeln:

Packesel: Pferde können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen (Zauberpferd)

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Die Inseln im Nebel

Bei den Inseln im Nebel handelt es sich um einen legendären Rückzugsort der Hochelfen. Von dort sollen auch die Pferde stammen, die mit diesem Zauber gerufen werden.

Zaubererweiterungen:

• Schnelleres Pferd (FW 8, 2 AP): Das Pferd verfügt über +2 GS.

• Gutes Pferd (FW 12, 4 AP): Der Reiter bekommt bei Proben auf Reiten eine Erleichterung von 2.

• Treues Pferd (FW 16, 6 AP): Das Pferd bleibt QS Tage.



Zitterfinger

Das Gefühl in den Fingern wird bei diesem Zauber taub, sodass das Opfer kaum noch in der Lage ist, feinmotorische Arbeiten zu verrichten.

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

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben, bei denen mindestens einmal auf Fingerfertigkeit gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

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

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

◆ *Größere Reichweite (FW 8, 2 AP):* Die Reichweite beträgt 4 Schritt.

◆ *Längere Wirkungsdauer (FW 12, 4 AP):* Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.

◆ *Extremes Zittern (FW 16, 6 AP):* Die Proben sind um QS erschwert.

Rituale

Adamantium

Soll ein Objekt vor Beschädigungen bewahrt werden, leistet der Adamantium beste Dienste.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Adamantium verschafft einem Objekt bis zur Größe einer Truhe QS x 25 % zusätzliche Strukturpunkte. Sollte es während der Wirkungsdauer Strukturpunkte verlieren, werden zunächst die dazugewonnenen abgezogen. Waffen und Rüstungen können von dem Ritual nicht betroffen sein.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

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

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zaubererweiterungen:

◆ *Größere Objekte (FW 8, 1 AP):* Das Ritual kann auf Gegenstände von der Größe einer Tür gewirkt werden.

◆ *Längere Wirkungsdauer (FW 12, 2 AP):* Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

◆ *Noch größere Objekte (FW 16, 3 AP):* Das Ritual kann auf Gegenstände von der Größe eines Burgtors gewirkt werden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Objekte*.

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

Merkmale: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

◆ *Wiederholung (FW 8, 2 AP):* Der Gegenstand wiederholt eine Bewegung immer wieder innerhalb der 5 Minuten (z. B. kann so ein Besen kehren).

◆ *Schlauer Gegenstand (FW 12, 4 AP):* Der Gegenstand kann eine einfache Probe durchführen (Eigenschaften: $10+QS/2$; FW ist die QS). Die Art der Probe hängt vom Gegenstand ab.

◆ *Längere Bewegung (FW 16, 6 AP):* Die Bewegung wird 1 Stunde statt 5 Minuten durchgeführt.

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

Band der Freundschaft

Dieses Ritual zieht sein Opfer in den Bann des Zauberers.
Probe: IN/CH/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dieser ursprünglich elfische Freundschaftszauber (eine lange Version des Bannbaladins für Gäste des Elfendorfes) weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel anfangs zum Zaubernden steht. Pro QS verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um eine Stufe. Ist der Zaubernde dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie Gutausschend oder Nachteile wie Vorurteile gegenüber dem Zaubernden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehr Stufen modifizieren.

Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernden voller unstillbarem Hass gegenüber.

Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernden.

Stufe 3: Das Ziel verspürt dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung.

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden.

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral.

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden.

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden.

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden.

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen (geht für ihn jedoch nicht in den Tod).

Der Zauber verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat. Während der Zauberwirkung mag er sich des Zaubers bewusst sein, das beeinflusst aber seine neue Einstellung nicht. Handlungen des Zauberers hingegen können während der Wirkung das Verhältnis zum Verzauberten positiv oder negativ beeinflussen.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

◆ **Gelungene Beeinflussung 1 (FW 8, 3 AP):** Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf Willenskraft erleichtert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

◆ **Gelungene Beeinflussung 2 (FW 12, 6 AP):** Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf Willenskraft erschwert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

Probe auf Willenskraft ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

◆ **Gelungene Beeinflussung 3 (FW 16, 9 AP):** Der Verzauberte kann nach dem Ende der Wirkungsdauer eine Probe auf Willenskraft erschwert um 2 ablegen. Bei Misslingen ist ihm nicht bewusst, dass er verzaubert wurde.

Bärenruhe

Wird ein Zauberer verschüttet oder in einem Schneesturm gefangen, kann er sich mit Hilfe des Rituals in einen Winterschlaf versetzen, bis Rettung eintrifft.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Das Ritual versetzt einen freiwilligen Kulturschaffenden in einen tiefen Schlaf, aus dem er erst am Ende der Wirkungsdauer erwacht oder durch grobes Wecken gerissen werden kann. Während der Wirkungsdauer werden die Auswirkungen aller Zustände, Status, Gifte und Krankheiten unterbrochen, ebenso kommt es zu keiner Alterung.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie:

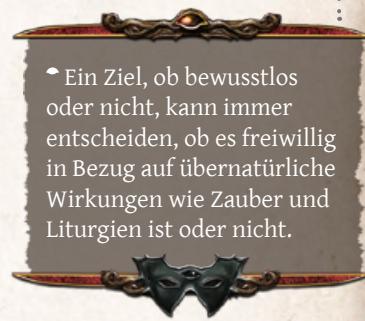
Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

◆ Ein Ziel, ob bewusstlos oder nicht, kann immer entscheiden, ob es freiwillig in Bezug auf übernatürliche Wirkungen wie Zauber und Liturgien ist oder nicht.



Zaubererweiterungen:

◆ **Zielkategorie Lebewesen (FW 8, 2 AP):** Das Ritual umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen. Dadurch ändert sich auch die Reichweite von selbst auf Berührung.

◆ **Längere Wirkungsdauer (FW 12, 4 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen, das Ritual kostet dafür 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar).

◆ **Halbschlaf (FW 16, 6 AP):** Der Zauberer kann zu Beginn des Rituals einen Auslöser bestimmen, durch den er automatisch aufwacht (Frühling, Schmerzen, Ohrfeigen, Schlüsselworte).

Blick in die Vergangenheit

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, die Geschichte eines Ortes zu rekonstruieren, indem es einen Blick in dessen Vergangenheit gewährt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Sicht des Zauberers wird in die Vergangenheit seines derzeitigen Aufenthaltsorts versetzt. Dabei handelt es sich um einen kontinuierlichen, mit einer Geschwindigkeit von einem Jahr pro Minute rückwärts laufenden Fluss. Im Laufe einer Stunde sieht er also die Ereignisse der vergangenen sechs Jahrzehnte an sich vorbeiziehen. Aufgrund der Schnelligkeit der wahrgekommenen Bilder ist es nicht möglich, Gesichter wahrzunehmen, wohl aber andere Details. Im Zweifelsfall

entscheidet eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) erschwert um 3, ob der Zauberer das sieht, was er sucht.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Hellsicht

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Reichweite Berührung** (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- **Verlangsamung** (FW 16, 9 AP): Die Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) ist nur um 1 erschwert.

Brandform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Glut und Flammen nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, das Element Feuer zu verformen, solange es nicht Teil eines Wesens ist (etwa bei einem Feuerdenschinn). Auf diesem Wege können beispielsweise feurige Monamente erschaffen oder Säulen aus glühenden Kohlen errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Feuer 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

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- **Größerer Radius** (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.



◆ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Custodosigil

Mit Hilfe des Custodosigil-Rituals kann ein Zauberer sein Hab und Gut vor Dieben schützen.

Probe: MU/KL/FF

Wirkung: Ein maximal truhengroßes Behältnis, das über ein Schloss verfügt, wird mit einem magischen Schutz ausgestattet. Versucht jemand anderes als der Zauberer, es zu öffnen, wird er von einem Flammenstoß getroffen. Dieser verursacht $(QS + 2) \times 2$ Trefferpunkte und entzündet bei 1-3 auf 1W6 eventuell vorhandene brennbare Kleidung des Öffnenden, wodurch dieser den Status *Brennend* auf kleiner Fläche erhält. Nach der ersten Auslösung endet die Wirkungsdauer vorzeitig.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: QS Monate

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Vertrauenswürdige Personen** (FW 8, 2 AP): Es können auch andere, während der Ritualdauer berührte Personen benannt werden, die das Behältnis gefahrlos öffnen können.
- ◆ **Internes Feuer** (FW 12, 4 AP): Zusätzlich zum externen Flammenstoß gibt es auch einen internen, wodurch der Inhalt in Flammen aufgeht.
- ◆ **Größere Gegenstände** (FW 16, 6 AP): Auch bis zu türgröße Gegenstände können verzaubert werden.

Destructibo

Nur große Meister der arkanen Kunst haben sich darauf spezialisiert, magische Artefakte zu entzaubern.

Probe: KL/KL/FF

Wirkung: Mit diesem Ritual ist es möglich, Zauberspeicher-Artefakte zu entzaubern. Die Zauberkräfte des Artefakts verflüchtigen sich, wodurch es wieder zu einem rein profanen Gegenstand wird. Pro 30 Minuten (die Ritualdauer) können QS permanente AsP von einem Gegenstand genommen werden. Der Gegenstand ist erst dann von Magie befreit, wenn alle permanenten AsP gelöscht sind. Dies erfordert ggf. mehrere, direkt aufeinander folgende Destructibo-Sitzungen. Sollte der Zauberer unterbrochen werden oder nicht alle permanenten AsP zerstört werden, misslingt der Zauber insgesamt und der Gegenstand behält alle seine permanenten AsP.

Der Zauber ist nach den Angaben der untenstehenden Tabelle modifiziert.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP + so viele permanente AsP, wie im Zielobjekt gespeichert sind (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Objekte (magische Objekte)

Merkmale: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Angabe	Modifikator
Volumen*	-Belegte Volumenpunkte/6
Qualitätsstufe	-QS/2 der höchsten QS eines einzigen gespeicherten Zaubers
Traditionsartefakt*	-4
Zauberspeicher-Artefakt	+/-0
Selbst aufladendes Artefakt*	-2
Dauerhaft wirkendes Artefakt*	-4

Für die mit einem * markierten Fälle ist eine entsprechende Zaubererweiterung notwendig.

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Entzauberung von selbst aufladenden Artefakten** (FW 8, 4 AP): Auch selbst aufladende Artefakte sind von dem Ritual betroffen.
- ◆ **Aufheben von Bindungsritualen** (FW 12, 8 AP): Auch Artefakte, die mit einem Bindungsritual hergestellt wurden, sind von dem Ritual betroffen (also z. B. Magierstäbe, Bannschwerter usw.). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Aufheben von selbst aufladenden Artefakten*
- ◆ **Aufheben von dauerhaft wirkenden Artefakten** (FW 16, 12 AP): Auch dauerhaft wirkende Artefakte sind von dem Ritual betroffen. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Aufheben von selbst aufladenden Artefakten*.

Eins mit der Natur

Naturzauberer nutzen das Ritual, um einen tieferen Einblick in die sie umgebende Natur zu erlangen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer erhält während der Wirkungsdauer die SF Geländekunde für ein beliebiges Gelände. Besitzt er die SF bereits, so verdoppelt sich der Bonus, den er auf die Talente erhält.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Kälte und Wärme** (FW 8, 2 AP): Hitze- und Kältestufen wirken mit einer Stufe weniger auf den Zauberer.
- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- ◆ **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Ergebnigkeit der Wogen

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in eine Wasserfläche zu verwandeln.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in Wasser. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Der verwandelte Körper ist nicht zu zerstören, da er sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilt. Deren Teile ziehen sich zwar gegenseitig an, werden also nicht durch Strömungen auseinandergenommen, können aber auch ohne Nachteile vorübergehend voneinander getrennt werden. Selbst ein Verdampfen, Vereisen oder Kondensieren fügt keinen Schaden zu. Liegt eine solche Trennung jedoch zum Zeitpunkt der Rückverwandlung vor, fehlt dem Zauberer ein entsprechend großer Teil seines Körpers. Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Verflüssigt* (siehe Seite 222).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Bewusstsein** (FW 8, 2 AP): Der Verandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- ◆ **Reichweite Berührung** (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Wochen.

Erhabenheit des Marmors

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst zu versteinern.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in eine steinerne Statue. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Wird er angegriffen, kann er wie eine normale Statue aus Stein zerstört werden.

Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Versteinert* (siehe Seite 222).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Bewusstsein** (FW 8, 3 AP): Der Verandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- ◆ **Reichweite Berührung** (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Felsenform

Dieses 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 Erzschinns). 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 vorstatten. 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

Steigerungsfaktor: D



Zaubererweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer 1 (FW 8, 4 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- **Größerer Radius (FW 12, 8 AP):** Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer 2 (FW 16, 12 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Freiheit der Wolken

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in eine Wolke zu verwandeln.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in Dampf oder Rauch. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Der verwandelte Körper ist nicht zu zerstören, da er sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilt. Deren Teile ziehen sich zwar gegenseitig an, werden also nicht durch Wind auseinandergezogen, können aber auch ohne Nachteile vorübergehend voneinander getrennt werden. Liegt eine solche Trennung jedoch zum Zeitpunkt der Rückverwandlung vor, fehlt dem Zauberer ein entsprechend großer Teil seines Körpers.

Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Gasförmig* (siehe Seite 222).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Reichweite Berührung (FW 8, 3 AP):** Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- **Bewusstsein (FW 12, 6 AP):** Der Verandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- **Längere Wirkungsdauer (FW 16, 9 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Geisterruf

Das Ritual dient dazu, Geister herbeizurufen und auf diesem Wege mit den Toten zu kommunizieren.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer ruft einen niederen Geist einer verstorbenen Person innerhalb eines Radius von 49 Schritt herbei. Details zur **Kunst der Geisterbeschwörung** finden sich auf Seite 58.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Mehr Dienste (FW 8, 2 AP):** Der Zauberer kann QS/2+2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- **Längerer Dienst (FW 12, 4 AP):** Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.

- ◆ **Freundliche Einstellung** (FW 16, 6 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um 1 erleichtert.

Geisterbeschwörung

Das Ritual dient dazu, machtvollere Geister herbeizurufen und auf diesem Wege mit den Toten zu kommunizieren.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer ruft einen mittleren Geist einer verstorbenen Person innerhalb eines Radius von 49 Schritt herbei. Details zur **Kunst der Geisterbeschwörung** finden sich auf Seite 58.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Mehr Dienste** (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS2/+2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- ◆ **Längerer Dienst** (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- ◆ **Freundliche Einstellung** (FW 16, 9 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um 1 erleichtert.

Gletscherform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Eis und Schnee nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Eis zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Eisdschinns). Auf diesem Wege können beispielsweise Eisbrocken zu einer Wand zusammengefügt oder eine Behausung aus gepresstem Schnee errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vorstatten. Soll das Eis 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

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.

- ◆ **Größerer Radius** (FW 12, 6 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.

- ◆ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung **Längere Wirkungsdauer 1**.

Klarheit des Eises

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, seinen Körper in frostiges Eis zu verwandeln.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in eine Statue aus purem Eis. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Wird er angegriffen, kann er wie ein normales Objekt aus Eis zerstört werden.

Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status **Vereist** (siehe Seite 222).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Reichweite Berührung** (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.

- ◆ **Bewusstsein** (FW 12, 6 AP): Der Verandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Körperlose Reise

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Zauberer seinen Geist von allen körperlichen Grenzen befreien und frei umherschweben.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich auf diesem Wege mit einer GS von QS x 3 fortbewegen, feste Objekte halten den Geisterkörper jedoch auf. Er behält dabei Sicht, Gehör und Geruch, vermag jedoch nicht, mit seiner Umgebung zu interagieren, was auch das Wirken von Magie ausschließt. Ein Eindringen in Bereiche, in denen Magie im Allgemeinen sowie Zauber des Merkmals Sphären

im Speziellen unterbunden oder zumindest erschwert werden, ist nur möglich, wenn die erreichten QS die QS der zu überwindenden Wirkung übersteigen. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, wird der Geist zu einer Gefesselten Seele (siehe Seite 225). Gleichtes geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.

Ritualdauer: 30 Minuten

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- **Körpergefühl** (FW 8, 3 AP): Der Zauberer nimmt wahr, was mit seinem Körper geschieht, z. B., ob dieser Schaden erleidet.
- **Durch Objekte** (FW 12, 6 AP): Der Geisterkörper kann sich auch durch feste Objekte bewegen.
- **Manifestation** (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann seinen Geistkörper manifestieren, sodass in der Wirklichkeit eine geisterhafte Erscheinung von ihm zu sehen ist. In dieser Gestalt kann er zwar keine physischen Objekte berühren, sehr wohl aber sprechen.

Madas Spiegel

Mit Madas Spiegel kann man einen engen Freund über eine große Entfernung sehen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Blickt der Zauberer auf eine Wasserfläche, vermag er darin eine mit ihm befreundete Person seiner Wahl zu erkennen. Als befreundet zählen Familienmitglieder, andere Helden und weitere gute Freunde, nicht aber der nette Tavernenwirt, den man erst seit ein paar Tagen kennt. Der Zauberer sieht dabei lediglich den Körper der Person in Frontalsicht und kann daher nur dessen derzeitige Bewegungen, die getragene Kleidung und den körperlichen Zustand bestimmen. Den Hintergrund der Person sieht der Zauberer nicht. Ist die Person verstorben, sieht er stattdessen ihre Leiche oder ihr Grab. Ist die Person weiter als QS x 50 Meilen vom Zauberer entfernt, scheitert der Zauber automatisch. Gleichtes geschieht, wenn die Person vor Magie im Allgemeinen oder Zaubern des Merkmals Hellsicht im Speziellen geschützt ist und die erreichten QS die QS der Schutzwirkung nicht übersteigen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Hellsicht

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Größerer Radius** (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 100 Meilen.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Minuten.
- **Umgebungsansicht** (FW 16, 6 AP): Auch die Umgebung in einem Radius von 3 Schritt ist zu sehen.

Nekopathia

Möchte ein Zauberer mit der Seele einer verstorbenen Person kommunizieren, ist dies nicht unmöglich. Ist deren Geist auf Dere geblieben, kann er recht einfach beschworen werden. In anderen Fällen muss der Zauberer hingegen mit Hilfe des Nekopathia in das Reich der Toten reisen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt.



Der Zauberer muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss der Zauber also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise die zwölf göttlichen Paradise oder die Niederhölle, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, kehrt der Geist zwar in die dritte Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele (siehe Seite 225). Gleches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.

Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieses Rituals nicht kontaktiert werden.

Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Zauberer 4-
QS Stufen *Verwirrung* (mindestens jedoch 1 Stufe).

Ritualdauer: 30 Minuten

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Körpergefühl** (FW 8, 3 AP): Der Zauberer nimmt wahr, was mit seinem Körper geschieht, z. B., ob dieser Schaden erleidet.
- ◆ **Mitnahme** (FW 12, 6 AP): Ein anderer Kulturschaffender kann zusammen mit dem Zauberer in das Totenreich reisen. Der Zauberer muss dabei den anderen Kulturschaffenden während der Wirkungsdauer berühren.
- ◆ **Wechsel des Totenreichs** (FW 16, 9 AP): Ein Wechsel in ein anderes Totenreich ist innerhalb von 5 Minuten möglich.

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: Der Zauberspruch sorgt für eine zylinderförmige Zone, in der die Schwerkraft aufgehoben ist. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs 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 der Meister.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmale: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ◆ **Größerer Radius** (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- ◆ **Bewegliche Zone** (FW 16, 6 AP): Die Zone bewegt sich immer mit dem Zauberer als Mittelpunkt.

Pflanzenform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Erde und Pflanzen nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Humus zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Humusdschinns). Auf diesem Wege kann beispielsweise ein Graben gezogen oder ein Baum über einen Abgrund gebogen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll die Erde 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

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C



Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- *Größerer Radius* (FW 12, 6 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Reinheit der Lohe

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich selbst in eine Flamme zu verwandeln.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in reines Feuer. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also weder Nahrung noch Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Der verwandelte Körper ist nicht zu zerstören, da er sich auf eine unzusammenhängende Masse verteilt, kein Brennmaterial und keinen Sauerstoff benötigt und nicht durch Luftzüge zum Erlöschen gebracht wird. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Flammen mit Wasser, Sand oder ähnlichen Materialien aktiv zu löschen, was zum Tod des Zauberers führt. Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Feuerförmig* (siehe Seite 222).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwillige Ziele gilt die SK als Erschwernis.
- *Bewusstsein* (FW 12, 6 AP): Der Verandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Ruf der Feenwesen

Dieses Ritual dient zum Rufen von machtvoller Feen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zufällig ausgewähltes, mittleres Feenwesen aus einem Umkreis von 7 Meilen kommt zum Zauberer und ist in der Regel bereit, ihm zu Diensten zu

sein. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Feen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Feenherbeirufung** ab Seite 58.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Feenwesen

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS/2+2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- *Freundlichen Einstellung* (FW 16, 9 AP): Bitproben sind gegenüber dem Wesen um 1 erleichtert.

Seelenwanderung

Die Seelenwanderung ermöglicht es, den Körper einer anderen Person zu übernehmen. Manch skrupelloser Zauberer verlängert damit auf Kosten eines anderen Wesens sein eigenes Leben.

Probe: MU/CH/KO (modifiziert um SK oder ZK, je nachdem, welcher Wert höher ist)

Wirkung: Der Zauberer tauscht seine Seele mit der des Ziels. Dadurch übernimmt er dessen Körper, während das Ziel in den Körper des Zauberers einfährt. Beide Beteiligten behalten ihre eigenen geistigen Eigenschaften und Fertigkeiten. Nur die körperlichen Eigenschaften und daraus abgeleitete Werte entsprechen jenen des neuen Körpers. Stirbt einer der Körper, werden die beiden Seelen sofort zurück getauscht. Eine dauerhafte Berührung ist während der Ritualdauer nicht notwendig, allerdings darf der Zauberer einen Radius von 8 Schritt um das Ziel nicht verlassen, solange das Ritual gewirkt wird. Außerdem muss am Ende der Ritualdauer eine Berührung stattfinden.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zaubererweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.
- *Fremder Tausch* (FW 12, 8 AP): Nicht der Zauberer tauscht seine Seele, sondern zwei von ihm benannte Ziele in Reichweite. Es gilt hier die höchste SK oder ZK einer der beiden.

- Endgültiger Seelentausch (FW 16, 12 AP): Im Falle des Todes eines der beiden Körper bleiben die Seelen dort, wo sie gerade sind, und der Tausch wird permanent.

Standhafter Wächter

Eine mit diesem Ritual verzauberte Person ist im Kampf deutlich schwerer zu überwinden.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Alle Verteidigungen des Ziels sind um 1 erleichtert, unabhängig davon, ob es Angriffe pariert oder ihnen ausweicht.

Ritualdauer: 5 Minuten

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- Längere Wirkungsdauer (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- Schmerzloser Wächter (FW 12, 4 AP): Das Ziel kann die Auswirkungen der höchsten Stufe Schmerz ignorieren. Verfügt es über weitere Fähigkeiten, um Auswirkungen von Schmerz zu ignorieren, dann addieren sich diese Wirkungen. Es kann also z. B. zusammen mit der 3. Zaubererweiterung von ÜBERLEGENER KRIEGER die Auswirkungen der beiden höchsten Stufen Schmerz ignorieren. Bei der vierten Stufe Schmerz wird das Ziel aber trotzdem Handlungsunfähig.
- Reichweite Berührung (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

Transmutare

Möchte sich ein Zauberer ein neues Aussehen verschaffen, stellt der Transmutare den besten Weg dar, denn er erlaubt radikale Veränderungen des Äußeren.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer kann das Äußere seines Körpers beliebig umformen, solange es im möglichen Rahmen seiner Spezies bleibt. Dies schließt Gesichtsform, Hautfarbe, Augenfarbe, Haarfarbe sowie Haarlänge ein, nicht jedoch Stimme, Geruch, Größe und Gewicht. Das Geschlecht bleibt gleich. Seine Werte ändern sich dadurch allerdings nicht. Auch Vor- und Nachteile wie Gutaussehend und Hässlich lassen sich dadurch nicht verändern. Alterserscheinungen können allerdings vermieden werden, da die Haut gestrafft werden kann und selbst Altersflecken verschwinden.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- Stimme und Geruch (FW 8, 3 AP): Auch die Stimme und der Geruch des Ziels lassen sich verändern. Dadurch sind keine Vorteile wie Angenehmer Geruch oder Wohlklang möglich.
- Reichweite Berührung (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 16 AsP. Bei nicht freiwilligen Zielen gilt die ZK als Erschwernis.
- Längere Wirkungsdauer (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Traumgestalt

Mit Hilfe der Traumgestalt kann sich ein Zauberer im Bewusstsein eines Schlafenden manifestieren. Dies dient nicht nur der Kommunikation, sondern erlaubt auch diverse Manipulationen.

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

Wirkung: Der Zauberer dringt in die Träume des Ziels ein und kann diese manipulieren. Mehr zu **Traumwelten** findet sich auf Seite 57.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- Längere Wirkungsdauer (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- Mitnahme (FW 12, 6 AP): Ein anderer Kulturschaffender kann zusammen mit dem Zauberer in den Traum eines Schlafenden reisen. Der Zauberer muss dabei den anderen Kulturschaffenden während der Wirkungsdauer berühren.
- Traummeister (FW 16, 9 AP): Im Traum hat der Zauberer einen zusätzlichen RS von 2.

Überlegener Krieger

Die Hiebe einer mit diesem Ritual verzauberten Person sind deutlich treffsicherer.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Alle Proben auf AT oder FK des Ziels sind um 1 erleichtert.

Ritualdauer: 5 Minuten

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.

◆ **Schmerzloser Wächter** (FW 12, 4 AP): Das Ziel kann die Auswirkungen der höchsten Stufe *Schmerz* ignorieren. Verfügt es über weitere Fähigkeiten, um Auswirkungen von *Schmerz* zu ignorieren, dann addieren sich diese Wirkungen. Es kann also z. B zusammen mit der 3. Zaubererweiterung von **STANDHAFTER WÄCHTER** die Auswirkungen der beiden höchsten Stufen *Schmerz* ignorieren. Bei der vierten Stufe *Schmerz* wird das Ziel aber trotzdem *Handlungsunfähig*.

◆ **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP.

◆ **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Monate.

Wirbelform

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

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, alle Materie des Elements Luft zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Luftdschinns). Auf diesem Weg können z. B. Wolkenformationen erschaffen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vorstatten. 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

Weisheit der Bäume

Das Ritual erlaubt es dem Anwender, sich in einen stämmigen Baum zu verwandeln.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in einen beliebigen Baum und verwurzelt mit dem Untergrund, so lange dies durch die Bodenbeschaffenheit möglich ist. Während der Wirkungsdauer ist er zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behält keine Erinnerung an die Zeit der Verwandlung zurück. Dafür sind sämtliche körperlichen Prozesse ausgesetzt, er benötigt also keine Atemluft, unterliegt nicht der Wirkung von Giften und Krankheiten und ist keinerlei Alterung ausgesetzt. Wird er angegriffen, kann er wie ein normaler Baum zerstört werden. Dies schließt die Möglichkeit ein, dem Baum Wasser und Nährstoffe zu entziehen und ihn dadurch langsam absterben zu lassen. Während der Wirkungsdauer hat das Ziel den Status *Baumartig* (siehe Seite 222).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Wochen

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

◆ **Reichweite Berührung** (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Das Ritual kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 8 AsP. Gegen unfreiwilige Ziele gilt die SK als Erschwernis.

◆ **Bewusstsein** (FW 12, 6 AP): Der Verandelte behält sein Bewusstsein und kann sogar mit allen Sinnen wahrnehmen.

Zaubererweiterungen:

◆ **Größerer Radius** (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.

◆ **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.

◆ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Wogenform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Wasserflächen nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer, alle Materie des Elements Wasser zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Wasserdschinns). Auf diesem Weg können z. B. Fontänen oder trockene Passagen durch einen Bach erschaffen werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vorstatten. Soll das Wasser 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

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 2 Schritt.
- ◆ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ◆ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Objekte

Merkmale: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubernahrung

Ist ein Zauberer ohne Nahrung in der Wildnis gestrandet, kann er sich mit diesem Ritual vor dem Verhungern retten und eine einfache, aber extrem sättigende Speise für sich herstellen. Bei Elfen manifestiert sich die Nahrung meist als Elfenbrot, bei anderen Traditionen kann die Nahrung aber auch andere Formen annehmen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer erschafft ein sättigendes Elfenbrot aus dem Nichts, das seinen Hunger zu stillen vermag. Durch den Zauber kann er Nahrung für QS Tage erzeugen. Die Nahrung sättigt nur den Zauberer selbst. Sie darf nicht eingelagert werden, sondern muss nach und nach als Reiseproviant verzehrt werden, sonst verliert sie ihre Wirkung.

Während der Wirkungsdauer verdirbt die Nahrung nicht.

Ritualdauer: 5 Minuten

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ◆ *Mehr Elfenbrot* (FW 12, 4 AP): Die Nahrung reicht für QS x 2 Tage.
- ◆ *Geteiltes Elfenbrot* (FW 16, 6 AP): Die Nahrung kann auch andere Lebewesen sättigen. Die Anzahl muss vor dem Wirken festgelegt werden, was zusätzlich 4 AsP pro Lebewesen kostet.

Zauberschnurren

Manche Tochter Satuarias soll allein mit ihrer Ausstrahlung ihre Freunde von der Last übler Flüche und Erschöpfung befreien können. Nur die wenigen Menschen wissen, dass es sich dabei um ein magisches, kaum hörbares Schnurren wie das von Katzen handelt.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Hexe beginnt, ein kaum wahrnehmbares Schnurren von sich zu geben, welches die meisten Kulturschaffenden als angenehm und beruhigend empfinden. Derjenige, den die Hexe während der Wirkungsdauer des Zaubers zudem berührt, erhält Boni. Diese Boni sind kumulativ.

QS 1: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 3: Das Ziel kann eine Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

QS 2: Ein Hexenfluch, der auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 4: Eine magische Handlung, die auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 5: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 6: Das Ziel kann eine Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

Ritualdauer: 5 Minuten

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

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Heilung

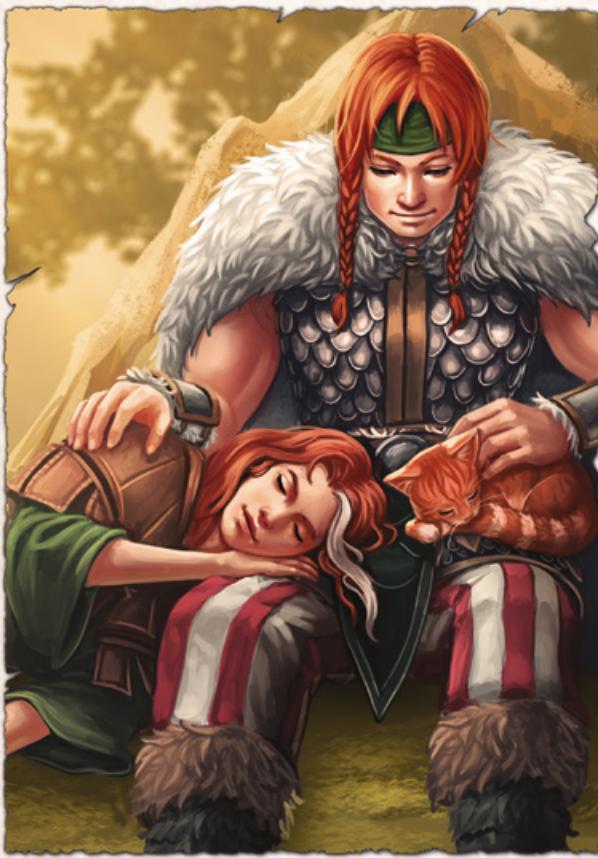
Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ◆ *Überträger* (FW 8, 3 AP): Der Zauber kann auf das Vertrautentier übertragen werden, das statt der Zauberin das Ziel anschnurrt (oder je nach Tierart





andere Geräusche von sich gibt), während die Hexe sich fortbewegen kann.

- **Zwei Ziele (FW 12, 6 AP):** Der Zauber wirkt auf zwei Ziele. Die AsP-Kosten erhöhen sich dadurch um 8 AsP.
- **Heilsames Schnurren (FW 16, 9 AP):** Das Opfer bekommt bei der LeP/AsP-Regeneration zusätzlich 1 LeP- oder AsP nach Wahl der Hexe zurück.

Zauberwesen der Natur

Der Spruch ruft niedere Feenwesen der Umgebung herbei.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zufällig ausgewähltes, niederes Feenwesen aus einem Umkreis von 7 Meilen kommt zum Zauberer und ist in der Regel bereit, ihm zu Diensten zu sein. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Feen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Feenherbeirufung** ab Seite 58.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Feenwesen

Merkmale: Sphären

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- **Mehr Dienste (FW 8, 2 AP):** Der Zauberer kann QS/2+2 Dienste von dem Wesen verlangen.

• **Längerer Dienst (FW 12, 4 AP):** Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.

• **Freundliche Einstellung (FW 16, 6 AP):** Bittproben sind gegenüber dem Wesen um 1 erleichtert.

Zauberzwang

Mit diesem Ritual wird einer Person ein Befehl aufgezwungen.

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

Wirkung: Dem Ziel kann ein einzelner Auftrag gegeben werden. Es steht dem Ziel frei, ob und wie es ihn befolgt. Handelt es ihm jedoch zuwider, erleidet es 2 Stufen des Zustands *Schmerz*, die erst verschwinden, wenn es sich wieder seiner Aufgabe widmet. Zudem verliert es in diesem Fall zu Beginn jeder Stunde 1 LeP. Notwendige Nebentätigkeiten wie Essen, Schlafen oder Ausruhen zählen nicht als Zuwiderhandlung, sehr wohl aber absichtliches Verzögern oder das Reisen in die falsche Richtung. Vollzieht das Ziel eine Handlung, die das Erfüllen des Auftrags unmöglich macht oder eine Erfüllung extrem unwahrscheinlich erscheinen lässt, wird der Zauberzwang dennoch nicht aufgehoben. Das Ziel leidet weiterhin unter den Auswirkungen. Dies gilt auch, wenn es indirekt, aber absichtlich eine Unmöglichkeit herbeiführt, nicht jedoch, wenn sie ohne Zutun des Ziels auftritt. Beispiele für eine Unmöglichkeit umfassen das Zerstören eines zu beschützenden Objekts oder Warnen einer zu tödenden Person, die sich daraufhin versteckt und nicht mehr auffindbar ist.

Das Ziel wird sich durch den Zauber weder selbst schaden oder in eine tödliche Situation bringen, noch seine Hände essen usw.

Das Ziel muss während der Ritualdauer nicht die ganze Zeit berührt werden, der Zauberer muss sich aber in einem Radius von 8 Schritt um das Ziel befinden. Außerdem muss am Ende der Ritualdauer eine Berührung erfolgen.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

• **Mehrere Ziele (FW 8, 3 AP):** Der Zauber kann auf mehrere Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Die Kosten erhöhen sich dadurch um 16 AsP pro Ziel.

• **Vergessen nach Erfüllung (FW 12, 6 AP):** Nach der Erfüllung des Auftrags oder dem Ende der Wirkungsdauer erinnert sich das Ziel nicht an die Zeit, in der es unter dem Zauberbann stand.

• **Längere Wirkungsdauer (FW 16, 9 AP):** Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.

Zauber in der Übersicht

Zaubertrick	Reichweite	Wirkungs-dauer	Zielkategorie	Merkmal	Anmerkung
Abkühlung*	Berührungs	sofort	Objekt	Elementar	allgemein
Aranische Rasur**	Berührungs	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Khelbara ay Baburia)
Astrales Leuchten	Berührungs	1 Minute	Objekte (magische Objekte)	Hellsicht	Gildenmagier (Methumis)
Auffälliger Stil	8 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Gareth Magische Rüstung)
Bauchreden*	8 Schritt	1 Aktion	Zone	Illusion	allgemein
Bereit zum Aufbruch	8 Schritt	30 Sekunden	Objekte	Telekinese	Gildenmagier (Belhanka)
Beruhigung**	Berührungs	1 Stunde	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier (Perricum)
Blick in den Limbus	1 Schritt	30 Sekunden	Zone	Hellsicht	Gildenmagier (Kiranya von Kutaki)
Blütenduft**	selbst	1 Minute	Kulturschaffende	Illusion	Elfen, Gildenmagier (Gerasim)
Dämonling	1 Schritt	1 Minute	Zone	Dämonisch	Gildenmagier (Rafim Bey)
Duft*	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Illusion	Hexen, Gildenmagier (Sinoda)
Ehrfürchtiges Verhalten**	8 Schritt	30 Sekunden	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Fasar Beherrschung)
Eiskalter Blick	1 Schritt	1 Stunde	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Lowangen Halle der Macht)
Elfenhaar	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	ausschließlich Elfen
Feenfüße**	16 Schritt	5 Minuten	Objekte	Telekinese	keine
Feuerfinger*	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	allgemein
Geistergeräusche	7 Schritt Radius	1 Minute	Zone	Illusion	Gildenmagier (Grangor)
Geräuschhexerei	16 Schritt	sofort	Zone (innerhalb der Reichweite)	Illusion	Schelme
Glücksgriff*	selbst	sofort	Objekt	Hellsicht	allgemein
Grußworte**	8 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Elfen, Gildenmagier (Donnerbach)
Guten Morgen**	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Hesindius Lichtblick)
Haarpracht**	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen
Handwärmer*	Berührungs	5 Minuten	Objekt	Elementar	allgemein
Heilsame Berührungs	Berührungs	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier (Norburg)
Heller Stern**	8 Schritt	5 Sekunden	Kulturschaffende	Hellsicht	Gildenmagier (Töchter Niobaras)
Hexenblick	8 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Hellsicht	ausschließlich Hexen
Hintergrundmusik**	selbst	5 Minuten	Zone	Illusion	Gildenmagier (Zorgan), Zauberbarden
Insektenbann**	selbst	6 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Sinoda), Hexen
Kehrbesen	8 Schritt	30 Minuten	Objekte (Besen)	Telekinese	ausschließlich Hexen
Kleingeld	4 Schritt	sofort	Objekte (Münze)	Sphären	Gildenmagier (Riva)
Kneifen	8 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Schelme

Konstante Temperatur	1 Schritt	5 Minuten	Objekte (Schalen und Kochtöpfe)	Elementar	Gildenmagier (Festum)
Leuchtblume	Berührung	1 Stunde	Pflanzen (Blumen)	Verwandlung	Elfen
Lockruf*	4 Schritt	5 Minuten	Tiere	Einfluss	allgemein
Luftstoß**	selbst	sofort	Objekte (kleine Flammen)	Telekinese	Elfen, Gildenmagier
Nagellack**	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Al'Anfa), Hexen
Ordentlich**	selbst	6 Stunden	Objekte (Kleidung)	Telekinese	Gildenmagier (Halle der Antimagie zu Kuslik)
Putziges Tierchen	16 Schritt	sofort	Tiere (Größenkategorie winzig)	Einfluss	Elfen
Regenbogenaugen*	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Illusion	allgemein
Rohrstock**	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Gildenmagier (Akademie Schwert & Stab zu Gareth)
Ruhige Ausstrahlung	3 Schritt Radius	1 Minute	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Bethana)
Rührlöffel	Berührung	30 Minuten	Objekte (Löffel)	Telekinese	Hexen
Rutschiger Boden	selbst	maximal 1 Minute	Zone (5 Schritt)	Objekt	Schelme
Sandfigur**	1 Schritt	1 Minute	Objekte (Sand)	Elementar	Gildenmagier (Vadif)
Schlangenhände*	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein
Schminken**	selbst	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Gildenmagier, Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer
Schmutzabweisend	selbst	24 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Elfen
Schnippen*	4 Schritt	sofort	Objekte und Wesen	Telekinese	allgemein
Selbstarchivierung**	16 Schritt	sofort	Objekte (Bücher)	Telekinese	Gildenmagier (Lowangen Verwandlung)
Signatur*	Berührung	sofort	Objekte	Objekt allgemein	
Strahlendes Lächeln	selbst	30 Sekunden	Kulturschaffende	Illusion	Schelme
Tätowierung**	Berührung	1 Stunde	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier
Tentakelgriff	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier (Sevestana Gevendar)
Tierpflege	8 Schritt	5 Minuten	Objekte	Telekinese	Hexen
Tiertrick	Berührung	1 Minute	Kulturschaffende	Sphären	Schelme
Trocken*	selbst	5 Minuten	Objekte und Kulturschaffende	Elementar	allgemein
Unheimliches Lachen**	selbst	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Demirion Ophenos), Hexen
Verbundenheitsgefühl	Berührung	1 Minute	Kulturschaffende	Hellsicht	Gildenmagier (Kreis der Einfühlung)
Verneigung	3 Schritt Radius	1 Minute	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier (Elenvina)
Verrücktes Kichern	selbst	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen
Wasserhöhe**	4 Schritt	sofort	Zone	Hellsicht	Gildenmagier (Thorwaler)
Weisheit des Leytfadens**	selbst	max. 10 Sekunden	Kulturschaffende	Illusion	Gildenmagier (Alrik Dagabor)
Wohleruch	selbst	1 Stunde	Kulturschaffende	Verwandlung	Elfen
Würze	1 Schritt	sofort	Objekte (Essen)	Illusion	Hexen
Zauberfeder**	1 Schritt	10 Minuten	Objekte (Federkiele)	Telekinese	Gildenmagier (Punin)

Zauberspruch	Probe	Zauber-dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungs-faktor
Ablativum**	MU/KL/CH	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	Antimagie	Gildenmagier	D
Abvenenum**	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekte	Objekt	Druiden, Elfen, Gildenmagier	A
Adlerschwinge**	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein	C
Aeolito**	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Elementar	allgemein	B
Affenarme	MU/KL/CH	2 Aktionen	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	10 Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen	A
Affenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tie-re, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C
Alpgestalt**	MU/CH/GE (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS KR	Lebewesen	Einfluss	Druiden, Hexen, Scharlatane	A
Altisonus**	MU/CH/KO	4 Aktionen	4 AsP	selbst	QS x 5 Minuten	Wesen	Heilung	Scharlatane	A
Analys Arkanzstruktur*	KL/KL/IN	32 Aktionen	16 AsP	Berühring	sofort	Wesen, Objekte	Hellsicht	allgemein	C
Angst auslösen**	MU/CH/GE	4 Aktionen	16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 2 KR	Kulturschaffende	Dämonisch	Gildenmagier	C
Ängste lindern**	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	Berühring	sofort	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	B
Arachnea	MU/IN/CH	8 Aktionen	16 AsP	selbst	QS x 3 Stunden	Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)	Einfluss	Hexen	C
Archofaxius**	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden	C

Archosphaero**	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Druiden	D
Armatrutz*	KL/IN/FF	1 Aktion	4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3	RS 3 (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst QS x 3 Minuten	Wesen	Heilung	allgemein	C
Aromatis Illusionis**	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone (Radius 3 x 3 Schritt)	Illusion	Scharlatane	A
Attributo (Charisma)**	KL/IN/CH	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Scharlatane	B
Attributo (Fingerfertigkeit)**	KL/IN/FF	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Scharlatane	B
Attributo (Gewandtheit)	KL/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	B
Attributo (Intuition)	KL/IN/IN	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Elfen, Hexen	B
Attributo (Klugheit)**	KL/KL/IN	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Druiden, Gildenmagier	B
Attributo (Konstitution)	KL/IN/KO	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	B
Attributo (Körperkraft)**	KL/IN/KK	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier, Scharlatane	B
Attributo (Mut)	KL/KL/IN	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier	B
Aufwecken**	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Heilung	Elfen, Gildenmagier, Hexen	A
Auge des Limbus**	MU/IN/KK	16 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	QS KR	Zone	Sphären	Gildenmagier, Kristallomanten	D

Aureolus**	IN/CH/FF	4 Aktionen	2 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Objekte	Illusion	Scharlatane	A
Auris Illusionis**	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone (Radius von 5 x 5 Schritt)	Illusion	Gildenmagier, Scharlatane	B
Avilea	MU/IN/CH	8 Aktionen	16 AsP	selbst	QS x 3 Stunden	Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)	Einfluss	Elfen, Hexen	C
Axxeleratus*	KL/IN/FF	1 Aktion	8 AsP	Berührung	QS x 5 KR	Lebewesen	Heilung	Elfen	B
Balsam Salabunde*	KL/IN/FF	16 Aktionen	1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	allgemein	B
Band und Fessel**	KL/CH/KK (modifiziert um SK)	16 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 2 Stunden	Lebewesen	Einfluss	Druiden, Elfen, Hexen	B
Bannbaladin*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Einfluss	allgemein	B
Basaltleib	MU/KL/KK	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Elementar	Elfen	B
Blick aufs Wesen**	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	sofort	Wesen	Hellsicht	Elfen, Scharlatane	A
Blick in die Gedanken*	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) *4 AsP pro 30 Sekunden	4 Schritt	aufrechterhaltend	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Hellsicht	allgemein	C
Blindheit**	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	16 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen, Scharlatane	C
Blitz dich Find*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS KR	Lebewesen	Einfluss	allgemein	A
Brandungsleib	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Elementar	Elfen	B

Brennender Hass	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	8 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizier- bar)	16 AsP	4 Schritt	QS Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	C
Chamaelioni**	IN/CH/GE	2 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Illusion	Elfen, Scharlatane	B
Claudibus**	KL/IN/FF	2 Aktionen	4 AsP	Berührung	30 Minuten	Objekte (Schlösser)	Objekt	Gildenma- gier, Hexen, Scharlatane	B
Corporfesso*	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS x 2 KR	Lebewesen	Verwandlung	Gildenmagier	C
Corporfrego**	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Elementar	Gildenmagier	B
Dämonenbann**	MU/CH/KO	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	B
Dämonen- schild**	MU/KL/CH	1 Aktion	mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	Antimagie	Gildenmagier	B
Dämonisches Vergessen	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	C
Debilitatio**	MU/KL/CH	2 Aktionen	16 AsP	selbst	QS x 3 KR	Zone	Sphären	Gildenmagier	B
Desintegratus**	KL/CH/KK	8 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	sofort	Profane Objekte	Objekt	Gildenmagier	B
Disruptivo*	MU/KL/CH	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Antimagie	allgemein	B
Drachenleib	MU/KL/GE	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Elementar	Elfen	B

Dunkelheit**	MU/KL/CH	8 Aktionen	16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Elementar	Druiden, Gildenmagier, Scharlatane	B
Duplicatus*	KL/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP pro Doppelgänger (bei Misslingen entsprechend 2 AsP)	Berührung	QS x 3 KR	Lebewesen	Illusion	Gildenmagier	C
Ecliptifactus**	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Dämonisch	Gildenmagier	C
Eichenleib	MU/KL/KK	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Elementar	Elfen	B
Eigene Ängste	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier, Hexen	B
Eigene Dummheit	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier, Hexen	B
Einflussbann**	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane	B
Eisenrost**	KL/CH/GE	4 Aktionen (kann nicht modifiziert werden)	8 AsP	4 Schritt	sofort	Profane Objekte	Objekt	Gildenmagier, Hexen	C
Eispfeil	IN/CH/FF	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	QS x 2 KR	Objekte	Elementar	Elfen	A
Elementarbann**	IN/CH/KO	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Druiden	B
Elfenstimme**	IN/CH/KO	2 Aktionen	4 AsP	4 Schritt	QS x 3 KR	Lebewesen	Einfluss	Elfen	A
Erinnerung verlasse dich**	MU/IN/CH (modifiziert um die SK)	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier	B
Erzpfeil	IN/CH/FF	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	QS x 2 KR	Objekte	Elementar	Elfen	A

Eulenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tie- re, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C
Exposami**	KL/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP	QS x 20 Schritt	10 KR	Lebewesen (au- ßer Pflanzen, Pil- ze und Wesen, die kleiner als eine Ratte sind)	Hellsicht	Druiden, Elfen	A
Falkenauge*	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP	Berührung	Bis zum nächsten Schuss, maximal QS x 2 KR	Lebewesen	Hellsicht	Elfen	B
Favilludo**	IN/FF/CH	1 Aktion	4 AsP	selbst	QS KR	Kulturschaffende	Elementar	Scharlatane	A
Federleib	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Elementar	Elfen	B
Feenstaub	MU/KL/CH	4 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekt	Elementar	allgemein	A
Feuerpfeil	IN/CH/FF	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	QS x 2 KR	Objekte	Elementar	Elfen	A
Firnlauf	MU/KL/GE	16 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Fischflosse**	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein	C
Flammenwand	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	30 KR	Zone	Elementar	Gildenmagier	B
Fledermausruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tie- re, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	B
Flim Flam*	MU/KL/CH	1 Aktion	2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro Stunde	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone	Elementar	allgemein	A
Foramen**	KL/IN/FF	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	5 Minuten	Objekte (Schlösser)	Objekt	Gildenma- gier, Hexen, Scharlatane	C
Fortifex**	MU/IN/KO	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	30 KR	Zone	Telekinese	Gildenmagier, Scharlatane	B
Frostleib	MU/KL/GE	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Elementar	Elfen	B

Fulminictus*	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Lebewesen	Verwandlung	Elfen	C
Gardianum*	MU/KL/CH	1 Aktion	mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	Antimagie	Gildenmagier	B
Gedankenbinder**	IN/CH/KO	2 Aktionen	4 AsP	4 Schritt	QS x 3 KR	Lebewesen	Einfluss	Elfen	A
Gefunden**	KL/IN/GE	8 Aktionen	2 AsP	selbst	sofort	Objekte	Hellsicht	Hexen, Scharlatane	A
Geisteressenz	MU/KL/CH	4 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekt	Elementar	allgemein	A
Gifthaut	MU/IN/KO	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind (Dauer nicht modifizierbar) nicht modifizierbar)	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen	B
Glutlauf	MU/KL/GE	16 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Große Gier*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	Berührung (Reichweite ist nicht modifizierbar)	QS x 15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Hexen	B
Harmlose Gestalt*	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Illusion	Hexen	B
Haselbusch**	IN/CH/FF	16 Aktionen	4 AsP	2 Schritt	1 Tag	Pflanze	Elementar	Elfen	B
Heilungsbann**	KL/CH/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	B
Hellsichtbann**	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Druiden, Gildenmagier, Hexen, Scharlatane	B

Heptagramma**	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizierbar)	8 AsP	8 Schritt	sofort	Beseelte, Geister	Antimagie	allgemein	B
Herzschlag ruhe**	MU/CH/KK (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	16 AsP	Berührun	QS x 3 KR	Lebewesen	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	C
Hexagramma**	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizierbar)	16 AsP	8 Schritt	sofort	Elementare	Antimagie	Druiden	C
Hexengalle*	KL/IN/KO	1 Aktion	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Wesen	Verwandlung	Hexen	B
Hexenholz	KL/FF/KK	1 Aktion	1 AsP pro 5 Stein, min- destens jedoch 4 AsP (Aktivierung) + Hälften der Aktivierungskos- ten pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	aufrechterhaltend	Objekt (Holz)	Telekinese	Hexen	B
Hexenknoten	MU/IN/CH	4 Aktionen	16 AsP	16 Schritt	QS x 10 KR	Zone	Einfluss	Hexen	C
Hexenkrallen*	KL/IN/KO	1 Aktion	4 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Wesen	Verwandlung	Hexen	A
Hexenspeichel	IN/CH/FF	2 Aktionen	4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	QS KR	Kulturschaffende	Heilung	Hexen	B
Hilfreiche Pfote	MU/IN/CH	16 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	64 Schritt	QS x 10 Minuten	Tiere (Säugetiere)	Einfluss	Elfen	A
Hilfreiche Schwinge	MU/IN/CH	16 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	64 Schritt	QS x 10 Minuten	Tiere (Vögel)	Einfluss	Elfen	A
Hilfreiche Tatze	MU/IN/CH	16 Aktionen	16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	64 Schritt	QS x 10 Minuten	Tiere (Säugetiere)	Einfluss	Elfen	C
Himmelslauf	MU/KL/GE	16 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Höllenpein**	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	5 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B

Hornissenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C
Horriphobus*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B
Humuspfeil	IN/CH/FF	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	QS x 2 KR	Objekte	Elementar	Elfen	A
Ignifaxius*	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Gildenmagier	C
Ignisphaero**	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Gildenmagier	D
Ignorantia**	IN/CH/GE (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	16 Schritt	QS Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Scharlatane	B
Illusionsbann**	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Scharlatane	B
Imperavi**	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	16 Aktionen	16 AsP	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier	C
Impersona**	IN/CH/FF	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Illusion	Scharlatane	B
Incendio**	KL/CH/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Elementar	Gildenmagier, Scharlatane	B
Invercano**	MU/IN/FF	2 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 2 KR	selbst	Antimagie	Gildenmagier	C
Invocatio Minima*	MU/CH/KO	4 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekt	Sphären	Gildenmagier, Hexen	A
Karnifilo**	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status Blutrausch)	Kulturschaffende	Einfluss	Gildenmagier	B
Katzenaugen*	KL/IN/KO	4 Aktionen	2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Verwandlung	Hexen	A
Katzenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C

Klarum Purum**	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	sofort	Lebewesen	Heilung	allgemein	B
Krabbelnder Schrecken	MU/CH/FF	2 Aktionen	16 AsP	4 Schritt	10 KR	Lebewesen	Dämonisch	Hexen	C
Kraft des Tieres	MU/IN/KO	2 Aktionen	4 AsP	selbst	5 KR	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen	A
Krähenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C
Krötensprung*	KL/IN/KO	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	sofort	Lebewesen	Verwandlung	Hexen	A
Kulminatio	MU/IN/KO	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Gildenmagier	C
Kusch**	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere	Einfluss	Druiden, Scharlatane	A
Last des Alters**	IN/CH/KO (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	C
Levthans Feuer	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	B
Luftpfeil	IN/CH/FF	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	QS x 2 KR	Objekte	Elementar	Elfen	A
Lunge des Leviatan**	MU/IN/KO	2 Aktionen	4 AsP	selbst	QS KR	Lebewesen	Heilung	Elfen, Gildenmagier	A
Mal der Erschöpfung	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen, Hexen	B
Mal der Schwäche	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen, Gildenmagier, Hexen	B
Manifesto	MU/KL/CH	4 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekt	Elementar	allgemein	A
Manus Illusionis**	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone (max. 3 x 3 Schritt)	Illusion	Gildenmagier, Scharlatane	A

Manus Miracula*	KL/FF/KK	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Telekinese	allgemein	A
Memorans**	KL/KL/IN	4 Aktionen	4 AsP	selbst	1 Jahr	Kulturschaffende	Verwandlung	Druiden, Gildenmagier, Scharlatane	A
Menetekel**	KL/CH/FF	4 Aktionen	2 AsP	8 Schritt	QS x 30 Minuten	Zone	Illusion	Gildenmagier, Scharlatane	A
Motoricus*	KL/FF/KK	2 Aktionen	mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	aufrechterhaltend	Objekt	Telekinese	allgemein	B
Nebelwand*	MU/KL/CH	2 Aktionen	mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	QS x 15 Minuten, danach verweht der Nebel	Zone	Elementar	Elfen	C
Nuntiovolo**	MU/KL/CH	8 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	B
Objectobscuro**	KL/FF/KO	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Objekte	Objekt	Scharlatane	B
Objectofixo**	MU/KL/KK	2 Aktionen	4 AsP	Berührung	QS Minuten	Objekte	Objekt	Scharlatane	A
Objectovoco	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP	Berührung	sofort	Objekte	Objekt	Elfen	B
Objektbann**	KL/IN/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier	B
Oculus Astralis**	KL/IN/CH	2 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Wesen	Hellsicht	allgemein	B
Oculus Illusionis*	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone	Illusion	Gildenmagier	B
Odem Arcanum*	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	1 Minute	Wesen, Objekt	Hellsicht	allgemein	A
Orcanofaxius**	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Druiden, Gildenmagier	C

Orcano-sphaero**	MU/KL/KO	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	32 Schritt	sofort	Zone	Elementar	Druiden	D
Pandaemonium	MU/CH/KK	8 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	QS x 2 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	D
Paralysis*	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 2 Minuten	Lebewesen	Verwandlung	Gildenmagier	B
Penetrizzel*	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	alle	Hellsicht	Gildenmagier	B
Pentagramma**	MU/KL/CH	8 Aktionen (Zauber-dauer ist nicht modifizierbar)	16 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonen	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	C
Pestodem	MU/IN/KO	4 Aktionen	16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Lebewesen	Dämonisch	Hexen	B
Physiostabilis**	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Heilung	Gildenmagier	B
Plumbum-barum**	MU/CH/GE (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Zauber-dauer ist nicht modifizierbar)	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	5 KR	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gil-denmagier, Scharlatane	B
Projectimago**	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Illusion	Scharlatane	B
Psychostabilis*	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Heilung	allgemein	B
Radau*	KL/FF/KK	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR	16 Schritt	aufrechterhaltend	Objekt	Telekinese	Hexen	B
Reflectimago**	KL/CH/FF	4 Aktionen	2 AsP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Objekte	Illusion	Scharlatane	A

Regeneratio**	IN/CH/KO	4 Aktionen (Zauber- dauer ist nicht mo- difizier- bar)	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Heilung	Elfen	D
Reptilea	MU/IN/CH	8 Aktionen	16 AsP	selbst	QS x 3 Stunden	Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)	Einfluss	Hexen	C
Respondami*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	QS x 15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B
Salander*	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	8 Aktionen	16 AsP	Berührung	QS x 3 Stunden	Lebewesen	Verwandlung	Gildenmagier	C
Sanfter Fall	MU/IN/GE	1 Aktion	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS Minuten	Lebewesen	Telekinese	Elfen	A
Sanftmut*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere	Einfluss	Hexen	A
Sapefacta**	KL/CH/FF	4 Aktionen	4 AsP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Telekinese	Scharlatane	A
Satuarias Herrlichkeit*	KL/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Stunden	Wesen	Verwandlung	Hexen	B
Schlangenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tie- re, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C
Schlechte Ausstrahlung	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B
Schleier der Unwissenheit	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Antimagie	Hexen	B
Schmerzen Lindern**	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Elfen, Gildenmagier	B

Schwarz und Rot**	MU/CH/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	16 AsP	Berührung	8 Stunden	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier, Hexen	C
Schwarzer Schrecken**	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	A
Seelentier erkennen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	24 Stunden	Kulturschaffende	Hellsicht	Elfen, Hexen	B
Seidenzunge	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Elfen	A
Sensibar**	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Minute	4 Schritt	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Hellsicht	allgemein	B
Serpentialis	MU/CH/GE	2 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 KR	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen	B
Silentium*	KL/FF/KK	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Telekinese	Elfen	B
Skelettarius**	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 2 KR	Kulturschaffende (Verstorbene)	Dämonisch	Gildenmagier	B
Solidirid**	MU/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Zone	Telekinese	Elfen	C
Somnigravis*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	8 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen	B
Spinnenlauf*	KL/IN/KO	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Hexen	A
Spinnenruf	MU/CH/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	bis zum Tod der Tie re, maximal jedoch 20 KR	Zone	Dämonisch	Hexen	C

Spurlos*	KL/FF/KK	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Telekinese	Elfen	B
Standfest	MU/IN/GE	1 Aktion	4 AsP	selbst	QS x 2 KR	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	A
Steinwand	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	30 KR	Zone	Elementar	Gildenmagier	B
Taubheit**	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Scharlatane	B
Telekinese-bann**	KL/IN/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Scharlatane	B
Tiere besprechen	MU/IN/CH	16 Aktionen	1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Tiere	Heilung	Hexen	A
Tiergedanken**	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 30 Sekunden	4 Schritt	aufrechterhaltend	Tiere	Hellsicht	Elfen, Hexen	A
Transversalis*	MU/CH/KO	8 Aktionen	8 AsP + 1 AsP pro Meile (nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Objekt, Wesen	Sphären	Gildenmagier	C
Unentflammbarkeit	MU/IN/KO	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Elementar	Hexen	B
Ungeschickt	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen, Hexen	B
Verunsicherung	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen	B
Verwandlungs-bann**	KL/CH/FF	4 Aktionen	8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zone	8 Schritt	sofort	alle	Antimagie	Gildenmagier, Hexen	B
Vipernblick	MU/MU/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP + 4 pro 5 KR	8 Schritt	aufrechterhaltend, maximal jedoch 50 KR	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	C

Visibili*	KL/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Elfen	B
Vogelzwitschern**	MU/IN/GE	2 Aktionen	4 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Zone	Illusion	Scharlatane	A
Wasseratem*	KL/IN/KO	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Elfen	B
Wasserpfeil	IN/CH/FF	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	QS x 2 KR	Objekte	Elementar	Elfen	A
Welle der Reinigung	MU/KL/KK	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Zone	Verwandlung	Gildenmagier	B
Welle des Schmerzes	MU/KL/KK	4 Aktionen	32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Verwandlung	Gildenmagier, Hexen	C
Wellenlauf	MU/KL/GE	16 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Wipfellauf	MU/KL/GE	16 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Wolfstatze**	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro Stunde	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Verwandlung	allgemein	C
Wüstenlauf	MU/KL/GE	16 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Zauberpferd herbeirufen	KL/IN/CH	16 Aktionen	16 AsP	1 Schritt	sofort	Lebewesen (Zauberpferd)	Sphären	Elfen	B
Zitterfinger	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier, Hexen	B

Rituale	Probe	Ritual-dauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmale	Verbreitung	Steigerungs-faktor
Accuratum**	KL/CH/FF	5 Minuten	4 AsP	Berührungen	QS x 3 Stunden	Objekte	Objekt	Scharlatane	A
Adamantium	KL/IN/KO	5 Minuten	4 AsP	Berührungen	QS Stunden	Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)	Elementar	Gildenmagier	A
Animatio	KL/IN/GE	30 Minuten	8 AsP	Berührungen	QS x 3 Tage	Objekte	Telekinese	Gildenmagier	B
Arcanovi*	KL/IN/FF	8 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	Objekte (geweihte Objekte, profane Objekte)	Objekt	allgemein	D
Band der Freundschaft	IN/CH/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	8 AsP	8 Schritt	QS Tage	Kulturschaffende	Einfluss	Elfen	C
Bärenruhe	MU/IN/KO	5 Minuten	8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	selbst	QS Tage	Kulturschaffende	Verwandlung	Elfen	B
Blick in die Vergangenheit	MU/KL/IN	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Hellsicht	Gildenmagier	C
Brandform	KL/FF/KK	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	Elfen	B
Caldofrigo**	IN/CH/KO	5 Minuten	4 AsP	4 Schritt	QS x 2 Minuten	Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)	Elementar	Druiden, Gildenmagier	B
Custodosigil	MU/KL/FF	5 Minuten	8 AsP	Berührungen	QS Monate	Objekte	Objekt	Gildenmagier	B
Destructibo	KL/KL/FF	30 Minuten	16 AsP + so viele permanente AsP, wie im Zielobjekt gespeichert sind (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührungen	permanent	Objekte (magische Objekte)	Objekt	allgemein	D
Dschinnenruf*	MU/CH/KO	8 Stunden	32 AsP	8 Schritt	sofort	Elementare	Sphären	Gildenmagier	C
Eins mit der Natur	MU/IN/KO	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS Stunden	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	B

Elementarer Diener*	MU/CH/KO	30 Minuten	16 AsP	8 Schritt	sofort	Elementare	Sphären	Gildenmagier	B
Ergebnigkeit der Wogen	MU/IN/KO	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Elementar	Elfen	B
Erhabenheit des Marmors	MU/IN/KO	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 3 Wochen	Lebewesen	Elementar	Gildenmagier, Hexen	C
Felsenform	KL/FF/KK	5 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	Elfen	D
Freiheit der Wolken	MU/IN/KO	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 3 Wochen	Lebewesen	Elementar	Elfen	C
Geisterbeschwörung	MU/CH/KO	2 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	Geister	Sphären	Gildenmagier, Hexen	C
Geisterruf	MU/CH/KO	5 Minuten	8 AsP	8 Schritt	sofort	Geister	Sphären	Gildenmagier, Hexen	B
Gletscherform	KL/FF/KK	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	Elfen	C
Hagelschlag und Sturmgebrüll**	MU/CH/KO	5 Minuten	32 AsP	selbst	QS Stunden	Zone	Elementar	Druiden	D
Harteschmelze	MU/IN/KO	30 Minuten	2/4/8/16 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtor (Kosten nicht modifizierbar)	4 Schritt	QS x 2 Minuten	Objekte (profane Objekte bis zur Größe einer Truhe)	Elementar	Gildenmagier	B
Invocatio Maior*	MU/CH/KO	8 Stunden	32 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	C
Invocatio Minor*	MU/CH/KO	30 Minuten	16 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	B
Klarheit des Eises	MU/IN/KO	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 3 Wochen	Lebewesen	Elementar	Elfen	C
Körperlose Reise	MU/KL/IN	30 Minuten	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Sphären	Gildenmagier	C
Leidensbund**	MU/IN/KO	5 Minuten	4 AsP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Gildenmagier	A

Madas Spiegel	MU/KL/IN	5 Minuten	8 AsP	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Hellsicht	Hexen	B
Magischer Raub**	MU/KL/KO (modifiziert um SK)	30 Minuten	4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)	Berührungen	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden, Gildenmagier	C
Memorabia Falsifir**	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Stunden	8 AsP	Berührungen	1 Jahr	Kulturschaffende	Einfluss	Druiden	C
Movimento**	MU/IN/KO	5 Minuten	4 AsP	selbst	8 Stunden (Wirkungsdauer nicht modifizierbar)	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	A
Nekropathia	MU/KL/CH	30 Minuten	16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Sphären	Gildenmagier, Hexen	C
Nihilogravo	KL/IN/KO	5 Minuten	16 AsP	8 Schritt	QS x 5 Minuten	Zone	Telekinese	Gildenmagier	B
Pflanzenform	KL/FF/KK	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	Elfen	C
Reinheit der Lohe	MU/IN/KO	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 3 Wochen	Lebewesen	Elementar	Elfen	C
Ruf der Feenwesen	MU/CH/KO	2 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	Feenwesen	Sphären	Elfen	C
Ruhe Körper**	KL/CH/KO	5 Minuten	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührungen	sofort	Lebewesen	Heilung	Elfen, Gildenmagier	B
Seelenwanderung	MU/CH/KO (modifiziert um SK oder ZK, je nachdem, welcher Wert höher ist)	8 Stunden	64 AsP	Berührungen	QS Tage	Kulturschaffende	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	D
Standhafter Wächter	MU/IN/GE	5 Minuten	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	B
Transmutare	IN/CH/KO	2 Stunden	32 AsP	selbst	QS x 3 Wochen	Kulturschaffende	Verwandlung	Hexen	C
Traumgestalt	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	5 Minuten	8 AsP	4 Schritt	QS x 10 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen, Hexen	C

Überlegener Krieger	MU/IN/GE	5 Minuten	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Heilung	Elfen	B
Unberührt von Satinav**	KL/IN/FF	30 Minuten	16 AsP	Berühring	QS x 3 Wochen	Objekte	Zeit	Kristallomanten	B
Weiches erstarre	MU/KL/KK	5 Minuten	4 AsP + 1 AsP pro Rechtschritt	16 Schritt	QS x 2 Minuten	Zone	Objekt	Gildenmagier	B
Weisheit der Bäume	MU/IN/KO	30 Minuten	32 AsP	selbst	QS x 3 Wochen	Lebewesen	Elementar	Elfen, Hexen	C
Widerwille**	IN/CH/GE	30 Minuten	8 AsP	16 Schritt	QS Stunden	Objekte	Einfluss	Gildenmagier, Scharlatane	B
Wirbelform**	KL/FF/KK	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	allgemein	B
Wogenform	KL/FF/KK	5 Minuten	16 AsP	selbst	QS x 10 Minuten	Zone	Elementar	Elfen	B
Xenographus**	MU/KL/IN	5 Minuten	8 AsP	selbst	QS x 5 Minuten	Lebewesen	Hellsicht	Gildenmagier, Scharlatane	A
Zauberklinge Geisterspeer*	KL/IN/FF	8 Stunde	abhängig von der Waffe (nicht modifizierbar)	8 Schritt	FP Tage	Objekte (profane Objekte; Waffen)	Objekt	allgemein	C
Zaubernahrung	MU/IN/KO	5 Minuten	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS Tage	Objekte	Heilung	Elfen	B
Zauber-schnurren	MU/IN/CH	5 Minuten	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Heilung	Hexen	C
Zauberwesen der Natur	MU/CH/KO	5 Minuten	8 AsP	8 Schritt	sofort	Feenwesen	Sphären	Elfen	B
Zauberzwang	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	2 Stunden	16 AsP	Berühring	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Einfluss	Hexen	C

*) Zaubersprüche und Rituale, die mit einem * versehen sind, sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Werte und die Beschreibung befinden sich im **Regelwerk**.

) Zaubersprüche und Rituale, die mit ** versehen sind, sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Werte und die Beschreibung befinden sich in **Aventurische Magie I.

Zaubersprüche nach Tradition

Allgemein

Adlerschwinge**
Aeolito**
Analys Arkanstruktur*
Armatrutz*
Balsam Salabunde*
Bannbaladin*
Blick in die Gedanken*
Blitz dich find*
Destructibo
Disruptivo*
Feenstaub
Fischflosse**
Flim Flam*
Geisteressenz
Heptagramma**
Klarum Purum**
Manifesto*
Manus Miracula*
Motoricus*
Oculus Astralis**
Odem Arcanum*
Psychostabilis*
Sensibar**
Wolfstatze**

Druiden

Abvenenum**
Alpgestalt**
Archofaxius**
Archosphaero**
Attributo (Klugheit)**

Band und Fessel**
Dunkelheit**
Einflussbann**
Elementarbann**
Erinnerung verlasse dich**
Exposami**
Hellsichtbann**
Hexagramma**
Imperavi**
Kusch**
Memorans**
Orcanofaxius**
Orcanosphaero**
Plumbumbarum**
Schwarzer Schrecken**

Elfen

Abvenenum**
Adlerauge*
Attributo (Gewandtheit)
Attributo (Intuition)
Attributo (Konstitution)
Aufwecken**
Avilea
Axxeleratus*
Band der Freundschaft
Band und Fessel**
Bärenruhe
Basaltleib
Blick aufs Wesen**
Brandform

Brandungsleib
Chamaelioni**
Drachenleib
Eichenleib
Eins mit der Natur
Eispfeil
Elfenstimme**
Ergebnis der Wogen
Erzpfel
Exposami**
Falkenauge*
Federleib
Felsenform
Feuerpfeil
Firnlauf
Freiheit der Wolken
Frostleib
Fulminictus*

Gedankenbilder**
Gletscherform
Glutlauf
Haselbusch**
Hilfreiche Pfote
Hilfreiche Schwinge
Hilfreiche Tatze
Himmelstrauf
Humuspfeil
Klarheit des Eises
Luftpfeil
Lunge des Leviatan**
Mal der Erschöpfung
Mal der Schwäche
Nebelwand*
Objectovoco
Pflanzenform
Regeneratio**
Reinheit der Lohe
Ruf der Feenwesen
Sanfter Fall
Schmerzen lindern**
Seelentier erkennen
Seidenzunge
Silentium*
Solidirid**
Somnigravis*
Spurlos*
Standfest
Standhafter Wächter
Tiergedanken**
Traumgestalt
Überlegener Krieger
Ungeschickt
Verunsicherung
Visibili*
Wasseratem*

Wasserpfeil
Weisheit der Bäume
Wellenlauf
Wipfellauf
Wirbelform
Wogenform
Wüstenlauf
Zauberernahrung
Zauberpferd
herbeirufen
Zauberwesen der Natur

Gildenmagier

Ablativum**
Abvenenum**
Adamantium
Angst auslösen**
Animatio
Attributo (Klugheit)**
Attributo
(Körperkraft)**
Attributo (Mut)
Aufwecken**
Auge des Limbus**
Auris Illusionis**
Blick in die
Vergangenheit
Claudibus**
Corprofesso*
Corprofrigi**
Custodosigil
Dämonenbann**
Dämonenschild**
Dämonisches Vergessen
Debilitatio**
Desintegratus**
Dunkelheit**
Duplicatus*
Ecliptifactus**
Eigene Ängste
Eigene Dummheit
Einflussbann**
Eisenrost**
Erhabenheit des
Marmors
Erinnerung verlasse
dich**
Flammenwand
Foramen**
Fortifex**
Gardianum*
Geisterbeschwörung
Geisterruf
Heilungsbann**
Hellsichtbann**



Herzschlag ruhe**	Welle des Schmerzes	Katzenaugen*	Kristallomanten
Höllenpein**	Zitterfinger	Katzenruf	Auge des Limbus**
Horriphobus*		Krabbelnder Schrecken	
Ignifaxius*		Kraft des Tieres	Scharlatane
Ignisphaero**		Krähenruf	Alpgestalt**
Illusionsbann**		Krötensprung*	Altisonus**
Imperavi**		Last des Alters**	Aromatis Illusionis**
Incendio**		Levthans Feuer	Attributo (Charisma)**
Invercano**		Madas Spiegel	Attributo
Invocatio Minima*		Mal der Erschöpfung	(Fingerfertigkeit)**
Karnifilo**		Mal der Schwäche	Attributo
Körperlose Reise		Nekropathia	(Körperkraft)**
Kulminatio		Nuntiovolo**	Aureolus**
Last des Alters**		Pandaemonium	Auris Illusionis**
Lunge des Leviatan**		Pentagramma**	Blick aufs Wesen**
Mal der Schwäche		Pestodem	Blindheit**
Manus Illusionis**		Radau*	Chamaelioni**
Memorans**		Reptilea	Claudibus**
Menetekel**		Sanftmut*	Dunkelheit**
Nekropathia		Satuarias Herrlichkeit*	Einflussbann**
Nihilogravo		Schlangenruf	Favilludo**
Nuntiovolo**		Schleier der	Foramen**
Objektbann**		Unwissenheit	Fortifex**
Oculus Illusionis*		Marmors	Gefunden**
Orcanofaxius**		Eulenruf	Hellsichtbann**
Paralysis*		Fledermausruf	Ignorantia**
Penetrizzel*		Foramen**	Illusionsbann**
Pentagramma**		Gefunden**	Impersona**
Physiostabilis**		Geisterbeschwörung	Incendio**
Plumbumbarum**		Geisterruf	Kusch**
Respondami*		Gifthaut	Manus Illusionis**
Salander*		Große Gier*	Memorans**
Schlechte Ausstrahlung		Harmlose Gestalt*	Menetekel**
Schmerzen lindern**		Heilungsbann**	Objectobscuro**
Schwarz und Rot**		Hellsichtbann**	Objectofixo**
Seelenwanderung		Herzschlag ruhe**	Plumbumbarum**
Skelettarius**		Hexengalle*	Projectimago**
Steinwand		Hexenholz	Reflectimago**
Telekinesebann**		Hexenknoten	Sapefacta**
Transversalis*		Hexenkrallen*	Taubheit**
Verwandlungsbann**		Hexenspeichel	Telekinesebann**
Weiches erstarre		Hornissenruf	Vogelzwitschern**
Welle der Reinigung		Invocatio Minima*	

Rituale nach Tradition

Allgemein	Sturmgebrüll**	Freiheit der Wolken	Weisheit der Bäume
Arcanovi*	Magischer Raub**	Gletscherform	Wirbelform
Destructibo	Memorabia Falsifir**	Klarheit des Eises	Wogenform
Geisterklinge		Movimento**	Zauberernahrung
Zauberspeer*		Pflanzenform	Zauberwesen der
Wirbelform**		Reinheit der Lohe	Natur
Druiden	Band der Freundschaft	Ruf der Feenwesen	
Accuratum**	Bärenruhe	Ruhe Körper**	Gildenmagier
Caldofrigo**	Brandform	Standhafter Wächter	Accuratum**
Hagelschlag und	Eins mit der Natur	Traumgestalt	Adamantium
	Ergebnigkeit der Wogen	Überlegener Krieger	Animatio
	Felsenform		

Blick in die
Vergangenheit
Caldofrigo**
Custodosigil
Dschinnenruf*
Elementarer Diener*
Erhabenheit des
Marmors
Geisterbeschwörung
Geisterruf
Hartes schmelze
Hartes schmelze**

Invocatio Maior*
Invocatio Minor*
Körperlose Reise
Leidensbund**
Magischer Raub**
Nekropathia
Nihologravo
Ruhe Körper**
Seelenwanderung
Weiches erstarre
Widerwille**
Xenographus**

Hexen
Erhabenheit des
Marmors
Geisterbeschwörung
Geisterruf
Invocatio Maior*
Invocatio Minor*
Madas Spiegel
Nekropathia
Seelenwanderung
Transmutare
Traumgestalt

Weisheit der Bäume
Zauberschnurren
Zauberzwang
Kristallomanten
Unberührt von Satinav**
Scharlatane
Accuratum**
Widerwille**
Xenographus**

Zauber nach Merkmal

Antimagie

Zaubertricks:
keine

Zaubersprüche:
Ablativum**
Dämonenbann**
Dämonenschild**
Disruptivo*
Einflussbann**
Elementarbann**
Gardianum*
Heilungsbann**
Hellsichtbann**
Heptagramma**
Hexagramma**
Illusionsbann**
Invercano**
Objektbann**
Pentagramma**
Telekinesebann**
Verwandlungsbann**
Schleier der Unwissenheit

Rituale:
keine

Dämonisch

Zaubertricks:
Dämonling

Zaubersprüche:
Affenruf
Angst auslösen**
Dämonisches Vergessen
Ecliptifactus**
Eulenruf
Fledermausruf
Herzschlag ruhe**
Hornissenruf
Katzenruf
Krabbelnder Schrecken

Krähenruf
Last des Alters**
Pandaemonium
Pestodem
Schlangenruf
Skelettarius**
Spinnenruf

Rituale:
Seelenwanderung

Einfluss

Zaubertricks:
Auffälliger Stil
Ehrfürchtiges Verhalten**
Eiskalter Blick
Grußworte**
Guten Morgen**
Lockruf**
Putziges Tierchen
Ruhige Ausstrahlung
Unheimliches Lachen**
Verneigung
Verrücktes Kichern

Zaubersprüche:
Alpgestalt**
Ängste lindern**
Arachnea
Avilea
Band und Fessel**
Bannbaladin*
Blindheit**
Blitz dich find*
Brennender Hass
Eigene Ängste
Eigene Dummheit
Elfenstimme**
Erinnerung verlasse dich**
Gedankenbilder**
Große Gier*
Hexenknoten

Hilfreiche Pfote
Hilfreiche Schwinge
Hilfreiche Tatze
Höllenpein**
Horriphobus*
Ignorantia**
Imperavi**
Karnifilo**
Kusch**
Levthans Feuer
Mal der Erschöpfung
Mal der Schwäche
Plumbumbarum**
Reptilea
Respondami*
Sanftmut*
Schlechte Ausstrahlung
Schwarzer Schrecken**
Seidenzunge
Somnigravis*
Taubheit**
Ungeschickt
Verunsicherung
Vipernblick
Zitterfinger

Rituale:
Band der Freundschaft
Magischer Raub**
Memorabia Falsifir**
Traumgestalt
Widerwille**
Zauberzwang

Elementar

Zaubertricks:
Abkühlung*
Feuerfinger*
Handwärmer*
Konstante Temperatur
Sandfigur**
Trocken*

Zaubersprüche:
 Aeolito**
 Archofaxius**
 Archosphaero**
 Basaltleib
 Brandungsleib
 Corpofrigo**
 Drachenleib
 Dunkelheit**
 Eichenleib
 Eispeil
 Erzpfeil
 Favilludo**
 Federleib
 Feenstaub
 Feuerpfeil
 Firnlauf
 Flammenwand
 Flim Flam*
 Frostleib
 Geisteressenz
 Glutlauf
 Haselbusch**
 Himmelstauf
 Humuspfeil
 Ignifaxius*
 Ignisphaero**
 Incendio**
 Kulminatio
 Luftpfeil
 Manifesto*
 Nebelwand*
 Orcanofaxius**
 Orcanosphaero**
 Steinwand
 Unentflammbarkeit
 Wasserpfeil
 Wellenlauf
 Wipfellauf
 Wüstenlauf
Rituale:
 Adamantium
 Brandform
 Caldofrigo**
 Ergebenheit der Wogen
 Erhabenheit des Marmors
 Felsenform
 Freiheit der Wolken
 Gletscherform
 Hagelschlag und Sturmgebrüll**
 Hartes schmelze**
 Klarheit des Eises
 Pflanzenform
 Reinheit der Lohe
 Weisheit der Bäume
 Wirbelform
 Wirbelform**
 Wogenform

Heilung
Zaubertricks:
 Beruhigung**
 Heilsame Berührung

Zaubersprüche:
 Adlerauge*
 Altisonus**
 Armatrutz*
 Attributo (Charisma)**
 Attributo (Fingerfertigkeit)**
 Attributo (Gewandtheit)
 Attributo (Intuition)
 Attributo (Klugheit)**
 Attributo (Konstitution)
 Attributo (Körperkraft)**
 Attributo (Mut)
 Aufwecken**
 Axxeleratus*
 Balsam Salabunde*
 Hexenspeichel
 Klarum Purum**
 Lunge des Leviatan**
 Physiostabilis**
 Psychostabilis*
 Regeneratio**
 Schmerzen lindern**
 Standfest
 Tiere besprechen

Rituale:
 Eins mit der Natur
 Leidensbund**
 Movimento**
 Ruhe Körper**
 Standhafter Wächter
 Überlegener Krieger

Zaubernahrung
 Zauberschnurren

Hellsicht
Zaubertricks:
 Astrales Leuchten
 Blick in den Limbus
 Glücksgriff*
 Heller Stern**
 Hexenblick
 Verbundenheitsgefühl
 Wasserhöhe**

Zaubersprüche:
 Analys Arkanstruktur*
 Blick aufs Wesen**
 Blick in die Gedanken*
 Exposami**
 Falkenauge*
 Gefunden**
 Oculus Astralis**
 Odem Arcanum*
 Penettrizzel*
 Seelentier erkennen
 Sensibar**
 Tiergedanken**

Rituale:
 Blick in die Vergangenheit
 Madas Spiegel
 Xenographus**

Illusion
Zaubertricks:
 Bauchreden*
 Blütenduft**
 Duft*
 Geistergeräusche
 Geräuschhexerei
 Hintergrundmusik**
 Regenbogenaugen*
 Strahlendes Lächeln
 Tiefe Stimme
 Weisheit des Leytfadens**
 Würze

Zaubersprüche:
 Aromatis Illusionis**
 Aureolus**
 Auris Illusionis**
 Chamaelioni**
 Duplicatus*
 Harmlose Gestalt*
 Impersona**
 Manus Illusionis**



Menetekel**	Geisterbeschwörung	Nagellack**
Oculus Illusionis*	Geisterruf	Schlangenhände*
Projectimago**	Invocatio Maior*	Schmutzabweisend
Reflectimago**	Invocatio Minor*	Tätowierung**
Vogelzwitschern**	Körperlose Reise	Tentakelgriff
 	Nekropathia	Wohlgeruch
<i>Rituale:</i>	Ruf der Feenwesen	
keine	Zauberwesen der Natur	
 Objekt		
Zaubertricks:		
Rutschiger Boden	Telekinese	
Signatur*	Zaubertricks:	
 Zaubersprüche:	Bereit zum Aufbruch	
Abvenenum**	Feenfüße**	
Claudibus**	Kehrbesen	
Desintegratus**	Kneifen	
Eisenrost**	Luftstoß**	
Foramen**	Ordentlich**	
Objectobscuro**	Rohrstock**	
Objectofixo**	Rührloßel	
Objectovoco	Schminken**	
 <i>Rituale:</i>	Schnipsen*	
Accuratum**	Selbstarchivierung**	
Arcanovi*	Tierpflege	
Custodosigil	Zauberfeder**	
Destructibо	 Zaubersprüche:	
Weiches erstarre	Fortifex**	
Zauberklinge Geisterspeer*	Hexenholz	
 Sphären	Manus Miracula*	
Zaubertricks:	Motoricus*	
Kleingeld	Radau*	
Tiertrick	Sanfter Fall	
 Zaubersprüche:	Sapefacta**	
Auge des Limbus**	Silentium*	
Debilitatio**	Solidirid**	
Invocatio Minima*	Spurlos*	
Nuntiovolo**	 <i>Rituale:</i>	
Transversalis*	Animatio	
Zauberpferd herbeirufen	Nihilogravo	
 <i>Rituale:</i>	 Verwandlung	
Dschinnenruf*	Zaubertricks:	
Elementarer Diener*	Aranische Rasur**	
	Elfenhaar	
	Haarpracht**	
	Insektenbann**	
	Leuchtblume	
		 Zeit
		Zaubertricks:
		keine
		 Zaubersprüche:
		keine
		 <i>Rituale:</i>
		Unberührt von Satinav**

*) Zaubersprüche und Rituale, die mit einem * versehen sind, sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Werte und die Beschreibung befinden sich im **Regelwerk**.

) Zaubersprüche und Rituale, die mit ** versehen sind, sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Werte und die Beschreibung befinden sich in **Aventurische Magie I.

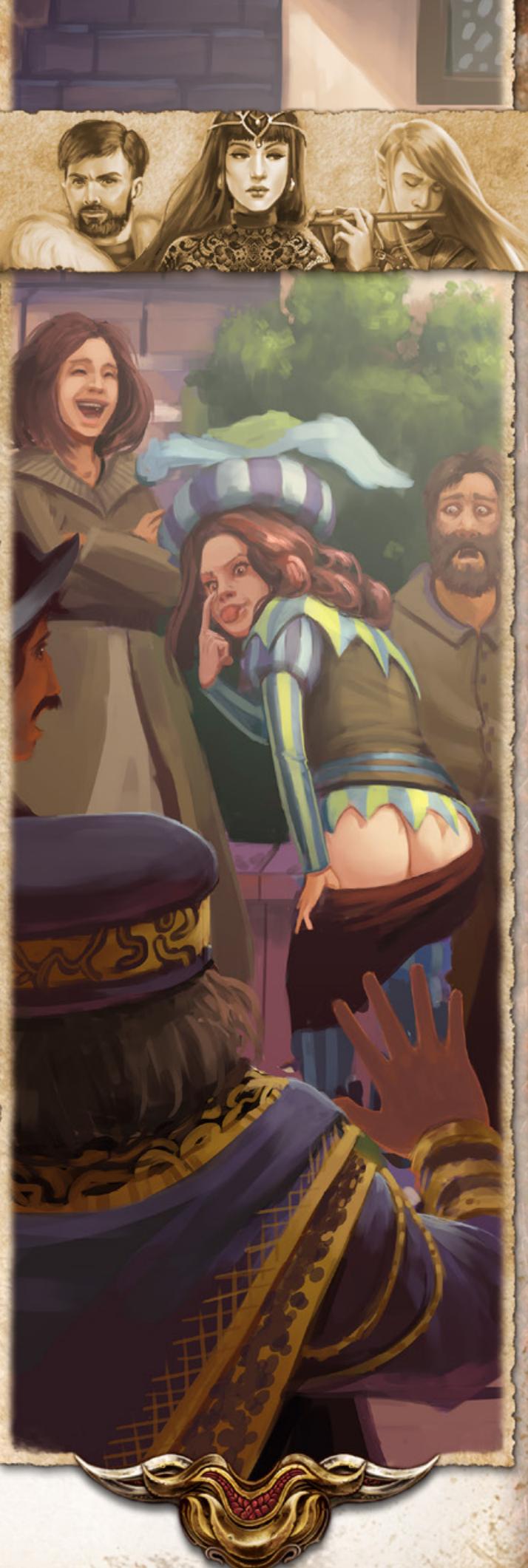
KAPITEL 5: PROFESSIONEN

»Ich komme nun zur elfischen Zauberei. Wie ich schon in der letzten Vorlesung dargelegt habe, ist unsere gildenmagische Tradition nur eine von vielen unterschiedlichen Spielarten der Zauberei. Sicher, wir können annehmen, dass wir die einzige Tradition sind, die sich einer wissenschaftlichen und hesindegefälligen Untersuchung der Magie widmet. Es wäre jedoch vermessen anzunehmen, dass es nicht auch andere Zauberkundige gibt, die sich darin versucht haben. Nehmen wir die Elfen als Beispiel. Wir wissen, dass sie vor Jahrtausenden eine Hochzivilisation errichtet hatten, die unserer nicht unähnlich war, jedoch mit der Ausnahme, dass ein jedes Individuum des Zauberns mächtig war. Noch heute sind ihren Nachfahren die Namen einiger großer Helden überliefert, obwohl das Elfenvolk seine Geschichte nicht mehr niederschreibt.

Ein weiterer kleiner Einschub von mir sind die Hexen, oder wie sie sich allgemein gerne selbst bezeichnen: die Töchter Satuarias. Wir würden nicht annehmen, dass Hexen sich mit der wissenschaftlichen Seite der Magie beschäftigen, und doch gibt es einige unter ihnen, die das tun. Im Horasreich sind dies vor allem Hexen, die der Schwesternschaft der Mada nahe stehen, aber auch in Aranien und Meridiana gibt es einige Töchter Satuarias, die sich der Wissenschaft verschrieben haben. Wir sollten also aufhören, von den Elfen oder den Hexen zu sprechen. Unter ihnen gibt es viele verschiedene Strömungen. Einige mögen dem Bild entsprechen, das wir von ihnen haben, andere hingegen sind uns ähnlicher, als manch ein Collega zugeben würde.

Obwohl ich ein wenig abschweife, möchte ich noch ein paar Worte über eine Gruppe von Zauberern verlieren, die wir meist ignorieren: die Koboldskinder, auch Schelme genannt. Ihr Drang, die Magie nur als Quelle von Freude und Zerstörung der Ordnung einzusetzen, widerspricht in großem Maße jeglichem wissenschaftlichen Forschungsdrang. Und doch habe ich beobachtet, wie sogar ein Schelm des Lernens fähig war. Auf einzigartige Weise, die wir noch nicht ergründet haben, sind die Koboldskinder in der Lage, Zaubersprüche durch bloßes Zuschauen zu erlernen.«

—Xaron Mendurian von Punin, Magus der Akademie von Punin, in einer Vorlesung. Mitschrift eines Eleven, 1037 BF



Ergänzend zu den Professionen des Regelwerks stellen wir dir hier mehr als ein Dutzend neue Professionen sowie die aus dem Regelwerk bekannten Hexen- und Elfenprofessionen vor.

Aventurische Magie II konzentriert sich dabei auf magische Professionen, die in diesem Band durch Traditionen und Zauberstile beschrieben werden. Enthalten

sind Zauberalkimisten, Hexen, Elfen, Schelme und weitere Gildenmagier.

Es gibt weit mehr Traditionen, als an dieser Stelle aufgezählt werden könnten. Weitere Professionen stellen wir dir daher in weiteren Publikationen vor. Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite 128.

Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt möglicher Ausrichtungen, welche Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer solchen Variante. Ist dies einmal nicht der Fall, steht dies explizit dabei. Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspaket nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite 45).

Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise bei sich hat.

Werte und Professionspaket

Im Anschluss an die Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteuerpunkten kaufen kannst. So erlangt dein Held alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien. Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0 und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite 51).

Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad Erfahren aus. Wählt ihr andere Erfahrungsgrade, müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad Unerfahren an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Mehr zu abweichenden Erfahrungsgraden findest du im **Regelwerk** auf Seite 45.

◆ **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession

◆ **AP-Wert:** Wie viele Abenteuerpunkte kostet das Professionspaket?

◆ **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben.

◆ **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die dein Held durch das Paket erlangt

◆ **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erlangt

◆ **Talente:** Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht

◆ **Zauber:** Zaubersprüche und Rituale, die dein Held durch das Paket beherrscht

◆ **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession

◆ **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eher ungeeignete Vor- und Nachteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.

◆ **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Im Vergleich zur Grundprofession veränderte AP-Werte sowie zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken werden angegeben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.

Ausrüstung und Tracht

Anders als viele Magier ist die Tracht für einen Schüler Kiranyas nicht so stark an den Codex gebunden. Zwar gibt es Schüler, die sich sklavisch daran halten, aber die Zyklopäer unter ihren Schülern bevorzugen eher eine Gelehrtentracht, wie sie auch von Philosophen genutzt wird: eine weiße Toga. Für den Stab dient meist Zypressen- oder Zedernholz.

Gildenlose Magierin nach Kiranya von Kutaki

Professionspaket

AP-Wert: 362 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Kiranya von Kutaki

Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Mechanik 3, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 7, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Blick in den Limbus, Feuerfinger, Signatur; Blick in die Gedanken 4, Analys 6, Gardianum 4, Invercano 4, Oculus Astralis 6, Odem 4, Transversalis 7

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... Wasser, Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Gildenlose Magierin nach Kiranya von Kutaki

Eine Schülerin der Kiranya von Kutaki hat sich der Metamagie verschrieben. Dies umfasst sowohl die Hellsichtmagie als auch die Erforschung des Limbus und anderer Sphären.

Kiranyas Ausbildungsstätte befindet sich auf den Zyklopeninseln. Bedingt durch diese abgeschiedene Lage ist ihre Ausbildung nicht nur theoretischer Art, denn um auf den Zyklopeninseln überleben zu können, muss man sich dort auskennen. Dementsprechend sind ihre Schüler auch körperlich in guter Verfassung und kennen sich ein wenig in der Natur aus.

Zudem beschäftigen sich Kiranya und ihre Schüler mit magischen und übernatürlichen Bedrohungen aller Art. Einen Schwerpunkt bilden hier die Umrübe des Namenlosen, sodass eine Schülerin der Kiranya, anders als manch andere Theoretikerin, gerne Reisen zu weit entfernten Orten unternimmt, um diese Bedrohung aufzuhalten. Dieser Umstand sorgt dafür, dass sie sich des Öfteren einer Heldengruppe anschließt, vor allem, wenn diese die gleichen Ziele hat.

Ansonsten hängt eine Schülerin Kiranyas gerne philosophischen Fragen nach, etwa der Erschaffung der Welt oder den Geheimnissen der Sphären.



Gildenloser Magier des Kreises der Einfühlung

Kein anderer Magier ist so sehr mit der elfischen Lebensweise vertraut wie ein Magier des Kreises der Einfühlung. Seine Einsicht in das elfische Dasein übertrifft sogar das der Gerasimer Magier, wo Menschen und Elfen zusammenleben und studieren. In den nördlichen Salamandersteinen aber leben die Magier des Kreises so, wie es Elfen tun. Sie werden von Elfen ausgebildet, weshalb ihnen nicht mehr viel zur elfischen Art der Zauberei fehlt, obwohl ihre Magie noch in ihren Grundlagen gildenmagischen Ursprungs ist.

Nach ihrer unkonventionellen Ausbildung streben die Magier des Kreises danach, die Harmonie, die ihnen ans Herz gelegt wurde, zu verbreiten. So reisen sie durch das Land, immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen.

Ein Magier des Kreises ist ein Mann der Tat. Er wird helfen, wo er kann, gleich ob mit Magie oder einer starken Hand. Er ist ein bisschen naiv und nicht sonderlich erfahren in städtischer Umgebung, trägt aber sein Herz am rechten Fleck und wird alles für die Völkerverständigung tun. Magischen Bedrohungen stellt er sich aus

purer Rechtschaffenheit entgegen und wird dazu versuchen, seine Reisen nicht alleine, sondern in einer Gemeinschaft anzutreten. Gegegenüber fast allen Menschen und anderen Spezies ist er tolerant, solange sie ihm friedlich begegnen.



Ausrüstung und Tracht

Die Magier des Kreises bevorzugen eine Tracht, die eine Mischung aus elfischer Kleidung und Magierroben darstellt. Oft verschwimmen beide Elemente miteinander. Einen Magierstab, der aus dem jeweiligen Lieblingsbaum des Magiers besteht, tragen trotzdem fast alle Abgänger. Bücher schleppen sie dagegen nicht mit sich herum, sondern haben meist Wildnisausrüstung dabei.

Gildenloser Magier des Kreises der Einfühlung

Professionspaket

AP-Wert: 305 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Kreises der Einfühlung

Kampftechniken: –

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 3, Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 5, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 3

Handwerk: Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 3, Musizieren 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Feuerfinger, Grusworte, Verbundenheitsgefühl; Balsam 3, Bannbaladin 4, Blick in die Gedanken 6, Gedankenbilder 4, Odem 4, Sensibar 4, Tiergedanken 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Prinzipientreue II (friedliche Völkerverständigung, Pazifismus), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

Die Kleidung einer Schülerin des Rafim Bey ist nach tulamidischen Maßstäben prachtvoll zu nennen. Reichtum wird durch gute Stoffe gerne zur Schau gestellt, und auch der Stab hat oftmals extravagante Verzierungen. Der Codex spielt bei Rafim Beys Schülerin keine nennenswerte Rolle.

Gildenlose Magierin nach Rafim Bey

Professionspaket

AP-Wert: 296 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Rafim Bey

Kampftechniken: –

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Betören 3 Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 4, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Dämonling, Feuerfinger, Signatur; Abvenenum 3, Bambaldin 4, Elementarer Diener 6, Gardianum 4, Invocatio Minor 6, Invovatio Minima 10, Manifesto 10

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Gildenlose Magierin nach Rafim Bey

Rafim Bey sieht sich selbst als Magokrat, als magiebegabten Herrscher. Dieses Gefühl und diese Lebensweise versucht er auch an seine Schüler weiterzugeben. Die Schülerin des Rafim Bey ist eine Meisterin der Dämonenbeschwörung und des Elementarismus, beides klassische Disziplinen der tulamidischen Magie. Sie will eines Tages selbst herrschen und betrachtet sich anderen Menschen gegenüber als überlegen, bis sie vom Gegenteil überzeugt wird. Wenn man aber die Magierin beeindrucken kann, dann wird man schneller ihr Wohlgefallen erhalten.

Auf Abenteuerreise zieht sie meist aus, um ihren Reichtum und ihre Macht zu mehren. Gegenüber Gefährten verhält sie sich zu Beginn arrogant, wird aber schnell lernen, dass sie alleine nicht alles schaffen kann. Haben die anderen Mitglieder der Gruppe ihr das vor Augen geführt, wird sie ihnen gegenüber loyal sein und sich für sie einsetzen. Die Schülerin ist nämlich keine Schurkin, sondern vor allem ein Mensch, der auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist, aber das muss Freundschaften nicht ausschließen.



Gildenloser Magier nach Sevastana

Gevendar

Sevastana Gevendar ist eine Lehrmeisterin, die ihre Schüler zu Schiffsmagiern ausbildet, welche in der Lage sind, in Seekämpfen nützliche Barrieren zu erschaffen oder feindliche Schiffe anzugreifen.

Ihr Schüler betrachtet sich selbst als Dienstleister, als Lohnmagier, der sich demjenigen verpflichtet, der ihn am besten bezahlt. Nichtsdestotrotz ist der Schüler Sevastanas kein Schwarzmagier, sondern sieht sich als neutrales Individuum, das sich nicht in die Belange der Gilde einmischt. Traditionell steht er jedoch der Grauen Gilde nahe, da er zu keiner der anderen extremeren Richtungen tendiert.

Wenn er nicht auf See ist, kann es gut sein, dass er sich einen anderen Broterwerb sucht und ein kleines Abenteuer bevorzugt. Er ist kein großer Forscher, aber ein Pragmatiker, der sich anderen Kulturen, Religionen und gar Spezies nicht verschließt.

Ausrüstung und Tracht

Neben einem Magierstab und einer zumeist schwarzen Robe trägt der Schüler von Sevastana auch gerne einen Südweiser und ein Fernrohr mit sich. Das Stabholz ist ihm meist völlig egal, aber wenn er die Gelegenheit hat, dann ist eine Magierkugel an seiner Seite. An den Codex hält er sich, solange es um Vorschriften geht, die er ohne Schwierigkeiten einhalten kann.

Gildenloser Magier nach Sevastana Gevendar

Professionspaket

AP-Wert: 375 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Sevastana Gevendar

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschläge 4

Gesellschaft: Betören 3 Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 4, Sternkunde 3

Handwerk: Alchemie 3, Boote & Schiffe 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Regenbogenaugen, Tentakelgriff, Armatrutz 4, Attributo (Körperkraft) 3, Corpofesso 4, Fortifex 6, Hagelschlag und Sturmgebrüll 6, Ignifaxius 5, Odem 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)

Ungesetzte Vorteile: keine

Ungesetzte Nachteile: Angst vor ... Wasser, Blutrausch, Niedrige Seelenkraft



Ausrüstung und Tracht

Die Magier aus Andergast tragen neben Stab, Hirschfänger und Magierobe meistens noch einen Gambeson, um sich besser zu schützen. Zwar sind die Andergaster waschechte Kampfmagier, tragen aber dennoch keine schweren Waffen, da dies in der Gilde ohne entsprechenden Dispens nicht geduldet wird. Nur ganz selten gibt es eine Sondererlaubnis, vor allem dann, wenn der Magier in den Dienst der Armee tritt. Dank ihrer Zauberkräfte brauchen sie jedoch auch keine weiteren Waffen, um auf dem Schlachtfeld weit hin gefürchtet zu sein.

Graumagier des Kampfseminars zu Andergast

Professionspaket

AP-Wert: 388 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schwerter 8, Stangenwaffen 11

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Verbergen 1, Zechen 2

Gesellschaft: Etikette 3, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 1, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Magiekunde 5, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Alchimie 1, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 2, Stoffbearbeitung 2

Zauber: einen Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Glückssgriff, Waffensäuberung; Armatrutz 5, Attributo (Körperkraft) 4, Balsam 4, Blitz 6, Duplicatus 5, Fulminictus (Elfen) 4, Ignisphaero 6

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Vorurteile – vor allem gegen Nostrier und Frauen, Weltfremd), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde, Königreich Andergast)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Graumagier des Kampfseminars zu Andergast

Das Kampfseminar zu Andergast bietet eine harte Ausbildung an, bei der die Schüler nicht nur die Zauberei, insbesondere die Kampfmagie, erlernen. Auch körperlich verlangt die Lehrzeit ihnen einiges ab. Andergaster Magier dienen oftmals in der Armee des Königreiches, was lange Jahre sogar Pflicht war, oder treten dem kämpferischen Magierorden der Grauen Stäbe (ODL) bei. Man sagt ihnen nach, dass sie konservativ, ein wenig hinterwäldlerisch und misstrauisch gegenüber Nostria und den dortigen Magiern eingestellt sind. Zwar stimmt es, dass dies auf viele Absolventen zutrifft, aber längst nicht jeder Andergaster Magier neigt zu diesen Ansichten. Die Magierakademie ist zwar nicht mit der größten Bibliothek der Grauen Gilde ausgestattet, aber zumindest erfahren die Schüler so viel über die Welt, dass sie sich ihre eigene Meinung bilden können.

Den Andergaster Kampfmagier kann es aber nach dem Ende seiner Ausbildung auch in die Ferne verschlagen. Nicht wenige Andergaster ziehen das Leben als Lohnmagier oder als freier Abenteurer dem harten Alltag in Diensten von Krone, Adel oder auf der Grenzfeste Anderstein vor.



Graumagierin der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Die magische Bewegung ist das Spezialgebiet der Magierakademie Belhankas. Die dortigen Schüler werden im TRANSVERSALIS, aber auch solch exotischen Zaubern wie der KÖRPERLOSEN REISE unterrichtet, und nutzen diese gerne, um lange Strecken zurückzulegen. Der Belhankaner Magierin liegt das Reisen ebenfalls im Blut. Sie liebt ihre freiheitsbestimmte Heimatstadt aus vollem Herzen, aber nichts ist für sie aufregender als ein Abenteuer.

Dabei schließt sich die Magierin häufig einer Heldengruppe an, denn gemeinsam reist es sich sicherer und angenehmer. Die Belhankaner Magierin ist in einem sehr toleranten Umfeld aufgewachsen und hat weder mit anderen Kulturen, noch mit anderen Zaubertraditionen ein Problem.

Ausrüstung und Tracht

Anders als viele Magier trägt die Belhankanerin lieber keine Bücher und schweren Rucksäcke mit sich herum. Ihr Stab ist zwar ihr treuer Begleiter, aber ansonsten hält sie sich nicht mit viel Gepäck auf. An den Kodex hält sich die Belhankanerin in der Regel schon, aber sie legt die Kleidervorschrift meist zu ihren Gunsten aus und bevorzugt leichte Gewänder.

Graumagierin der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Professionspaket

AP-Wert: 303 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Kampftechniken: Raufen 10, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Tanzen 2

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchemie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bereit zum Aufbruch, Duft, Feuerfinger; Animatio 4, Axxeleratus 5, Blitz dich find 5, Foramen 6, Motoricus 4, Telekinesebann 5, Transversalis 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Lehrmeister, Spektabilität)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft



Ausrüstung und Tracht

Die Bethaner Kampfmagierin trägt oft neben dem Stab ein Bannschwert an ihrer Seite. Der Codex spielt bei den Kleidervorschriften eine große Rolle, wobei die meisten Bethaner Magierinnen dauerhaft ein schlichtes Reisegewand in grauen oder weißen Tönen tragen.

Graumagierin der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

Professionspaket

AP-Wert: 360 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

Kampftechniken: Raufen 12, Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 3, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Ruhige Ausstrahlung, Signatur; Armatrutz 4, Balsam 5, Corpofesso 6, Desintegratus 4, Fulminictus 5, Ignifaxius 5, Ignisphaero 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreu (Wahrheitsliebe, Schutz des Guten und Rechtschaffenen, Treue zu den Zwölfgöttern und ihren Dienern), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Lehrmeister, Spektabilität)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Graumagierin der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

In der Zauberschule Bethanas werden hervorragende Kampfmagier ausgebildet. Die Schule ist jedoch dafür bekannt, dass ihre Schüler gleichzeitig auch Philosophie studieren und den Kampf nur als letzten Ausweg sehen. Die Bethaner Kampfmagierin ist ruhig und beherrscht. Sie verlässt ihre Akademie häufiger, weil sie für die Akademieleitung, die Gilde oder einen Auftraggeber unterwegs ist. Rechtschaffenheit und Ausgleich sind ihre Leitmotive. Sie versucht, besonnen jedes Problem zu lösen, das sich auftut. Obwohl sie nur kämpft, wenn sie muss, sollte man die Bethaner Magierin niemals unterschätzen. Sie verfügt über extrem starke Kampfzauber wie den IGNISPHAERO und ist auch bereit, sie notfalls einzusetzen.



Graumagier der Halle des Quecksilbers zu Festum

Neben den Alchimisten sind wohl die Festumer Magier die kompetentesten Erforscher der niederen Alchimie. Generell sind die Festumer an der Magie der Objekte. Der Festumer Magier ist ein guter Alchimist und Forscher, weniger ein reisender Abenteurer. Aber genau wie einen Alchimisten können auch ihn exotische Zutaten oder sein persönliches Meisterwerk auf eine Abenteuerreise locken. Als Forscher ist er manchmal etwas weltfremd und versponnen und mit dem menschlichen Miteinander weniger vertraut.

Ausrüstung und Tracht

Die Kleidung eines Festumers entspricht der der meisten Magier. Die Magiergewänder sind oftmals noch mit Pelz verziert, aber grundlegend hält man sich an den Codex. Neben dem Stab wird gerne die Magierkugel benutzt – und natürlich hätte man gerne eine Alchimistenschale wie die Zauberalchimisten.

Graumagier der Halle des Quecksilbers zu Festum

Professionspaket

AP-Wert: 297 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum

Kampftechniken: Raufen 10, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 7, Handel 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Konstante Temperatur, Signatur; Adamantium 4, Caldogrigo 5, Manifesto 6, Motoricus 4, Nebelwand 5, Objektofixo 5, Silentium 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Lehrmeister, Spektabilität, Stoerrebrandt)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft



Ausrüstung und Tracht

Die Kleidung einer Grangorer Magierin ist oftmals extravagant, versucht aber im Rahmen des Codex zu bleiben. Als Zauberstab nimmt sie häufig auch kleinere Varianten, als eine Ergänzung dazu ist eine Magerkugel außerdem äußerst beliebt. Aber auch das Bannschwert wird manchmal verwendet, vor allem, wenn es darum geht, die Geister die man rief, wieder loszuwerden.

Graumagierin der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Professionspaket

AP-Wert: 301 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Kampftechniken: Raufen 10, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 2, Handel 3, Stoffbearbeitung 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Geistergeräusche, Haarpracht, Regenbogenaugen; Auris Illusionis 4, Geisteressenz 10, Geisterruf 5, Ignorantia 5, Menetekel 6, Oculus Illusionis 5, Projektimage 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

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

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Graumagierin der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Die Magierakademie von Grangor wird in Fachkreisen belächelt, obwohl deren Kenntnisse der Illusionsmagie und der Geisterbeschwörung exzellent sind. Die Schule leidet seit geraumer Zeit an Geldmangel, was dazu führt, dass sich die Magier etwas einfallen lassen müssen, um Geld in die leeren Kassen der Akademie zu spülen.

Dies führt dazu, dass sich die Grangorer Magierin für gutes Geld als Illusionistin verdingt, ähnlich wie ein Scharlatan, nur in gehobener Gesellschaft, oder sie spirituelle Sitzungen leitet und Geister der Verstorbenen ruft.

Der Geldmangel, aber auch die Neugier und viele weitere Gründe können dazu führen, dass sich die Grangorer Magierin dazu entscheidet, die Akademie und ihr bislang vertrautes Leben hinter sich zu lassen und eine Karriere als Abenteurerin zu starten. Von den übrigen Magiern belächelt, könnten sich ihre Fähigkeiten dennoch als ausgesprochen nützlich erweisen.



Graumagier des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Der Rivaner Magier ist gleichzeitig Leibmagier wie auch magischer Dienstleister. Seine Ausbildung geht auf das Handelshaus Stoerrebrandt zurück und die Stoerrebrandts wissen nun einmal genau, welche Art von Magier sie brauchen.

Die Ausbildung ist hart und auf die bevorstehenden Aufgaben und Verdienste ausgelegt. Diese führen den Magier oft in die Ferne. Ein Teil seiner Ausbildung besteht sogar explizit daraus, eine lange Reise zu unternehmen. Dies führt dazu, dass sich ein Rivaner durchaus dazu durchringen kann, sich nach Ablauf seiner Verpflichtungen einer Heldengruppe anzuschließen. Er hat viel Erfahrung, abenteuertaugliche Fähigkeiten und ist damit vertraut, mit anderen zusammenzuarbeiten.

Oft ist er ein wenig sparsam oder gar geizig, aber nicht gegenüber seinen Freunden, denn er weiß, dass man Talent und gute Arbeit entsprechend entlohnen sollte.

Ausrüstung und Tracht

Ein Magier aus Riva ist so oft auf Reisen, dass er eine Reiseausrüstung mit sich führt. Sein Stab ist meist aus Blutulme oder Steineiche. Ansonsten hält er sich an den Codex und trägt nur ab und an auf Reisen etwas anderes als das Reisegewand.

Graumagier des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Professionspaket

AP-Wert: 319 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchemie 3, Handel 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Kleingeld, Schnipsen, Signatur; Attributo (Körperkraft) 4, Armatrutz 4, Balsam 6, Blitz dich find 4, Custodosigil 6, Gardianum 4, Horriphobus 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Lehrmeister, Spektabilität, Stoerrebrandt)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft



Ausrüstung und Tracht

Der Magierstab des Lowangers ist fast immer aus Walnussholz, genauer gesagt, aus dem Walnussbaum, der an der Akademie wächst. Ansonsten trägt der Lowanger Magier die Gewandung eines typischen Magiers. Viele Lowanger halten sich sogar an den Codex, auch wenn es immer wieder Ausnahmen gibt.

Schwarzmagier der Halle der Macht zu Lowangen

Professionspaket

AP-Wert: 319 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Eiskalter Blick, Schnipsen, Signatur, Band und Fessel 4, Bannbaladin 6, Einflussbann 4, Gardianum 4, Horriphobus 6, Respondami 6, Somnigravis 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

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

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Schwarzmagier der Halle der Macht zu Lowangen

Ein Magier der Halle der Macht ist es gewohnt, Befehlen zu gehorchen und Befehle zu erteilen. In seiner Ausbildungszeit hat der Lowanger gelernt, was es heißt, von den Menschen gemieden, aber auch respektiert zu werden. Seine Ausbildung war hart, denn man steht in ewiger Konkurrenz zur zweiten Magierschule der Stadt.

Den Schüler der Halle der Macht interessiert vor allem eines: seine Macht zu mehren. Dabei geht er aber keineswegs skrupellos vor. Er hat ein Ziel und einen Plan und ist gerne bereit, mit anderen zusammenzuarbeiten, wenn es seinen Zielen dient. Er weiß aber, dass er den meisten Menschen überlegen ist und auch, wie er diesen Umstand ausnutzen kann. Zwar würde er keinen Freund mit seiner Magie beherrschen, aber fast jeden anderen Menschen, um sein Ziel zu erreichen.

Nicht selten neigen Lowanger Magier zu einem Sinn für schwarzen Humor oder Sarkasmus. Sie sind aber, wie so viele ihrer Gilde, vor allem Individualisten.



Weißmagierin der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Die Elenviner Akademie befindet sich schon seit vielen Jahren auf dem absteigenden Ast. Sie ist eine hervorragende Schule der magischen Beherrschung, doch im Mittelreich finden die Magier nur sehr selten eine Anstellung, da kein Adliger einen Beherrischer an seiner Seite haben will.

Die Elenviner Magierin sieht sich deshalb nach ihrem Abschluss meist dazu genötigt, auf eigene Faust ein Auskommen zu suchen. Ihre Gabe kommt ihr dabei zu Gute und nicht selten tut sie sich mit anderen Abenteuerern zusammen, um in die Ferne zu ziehen. Ihre Kräfte setzt sie planvoll ein und vermeidet es, damit Schindluder zu treiben. Als Weißmagierin will sie Gutes tun und mit ihrer Beherrschungsmagie nicht die Vorurteile bestätigen, die man über sie hat.

Ansonsten ist die Elenviner Magierin eine typische Vertreterin der Gilde und hält sich wie selbstverständlich gerne an den Codex Albyricus und das Gesetz.



Ausrüstung und Tracht

Die Elenviner halten sich fast immer buchstabengetreu an den Codex. Als Magierstäbe bevorzugen sie jene, die aus Blutulme sind.

Weißmagierin der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Professionspaket

AP-Wert: 306 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kultur 4, Magiekunde 6, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchemie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Signatur, Verneigung; Band und Fessel 4, Bannbaladin 6, Einflussbann 4, Horriphobus 4, Ignifaxius 4, Respondami 6, Somnigravis 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

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

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft

Ausrüstung und Tracht

Die Garether Weißmagierin aus der Schule der magischen Rüstung wird auf jeden Fall ein schmuckes Konventsgewand ihr Eigen nennen. Ansonsten gleicht ihre Ausrüstung der vieler anderer Magier.

Weißmagierin der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Professionspaket

AP-Wert: 294 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholal der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Alchemie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Auffälliger Stil; Armatrutz 5, Dämonenschild 5, Fulminictus 4, Gardianum 6, Illusionsbann 4, Invercano 5, Verwandlungsbann 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Schutz des Mittelreiches), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde, Mittelreich)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Weißmagierin der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Die Akademie der magischen Rüstung ist eine Zauberschule in der Kaiserstadt Gareth, die Leibmagier ausbildet. Die Garetherin ist besonders bewandert darin, ihren Auftraggeber zu schützen. Deshalb beherrscht die Garetherin vor allem magische Schilde, um ihren Herrn vor Schaden zu bewahren.

Meist arbeitet sie für Patrizier und Adlige und findet sich in deren Haushalt oder auf Festen wieder. Sie stammt fast immer aus gutem Haus, was dazu führt, dass sie sich manchmal arrogant gegenüber Niedergestellten verhält. Mit anderen arbeitet sie nur zusammen, wenn sie es muss. Viel lieber plant sie allein. Dies ändert sich aber, sobald sie von der Leistung ihres Gegenübers überzeugt ist. Sie reist auch durch die Welt, wenn es sein muss, besteht aber auf ein Mindestmaß an Luxus.

Anderen Zaubertraditionen steht sie kritisch gegenüber, ist aber bereit, deren Potenzial anzuerkennen, wenn sie von der Leistung einer Hexe oder eines Elfen überzeugt wurde.



Weißmagier der Schule des magischen Wissens zu Methumis

Neben Punin sind es vor allem die Methumiser Magier, die der Forschung große Dienste erweisen. Die Akademie ist mit der Methumiser Universität verbunden, sodass hier zahlreiche kluge Köpfe zu finden sind.

Der Methumiser Magier ist Forscher mit Leib und Seele, insbesondere, wenn es um magische Artefakte oder Phänomene geht. Er ist ein Theoretiker, der aber auch über ein bisschen praktische Erfahrung in seinem Lehralltag verfügt. Auf Abenteuer zieht er normalerweise nicht aus, aber manchmal wird auch er dazu gezwungen. So kann es geschehen, dass er ein Artefakt suchen muss, das er nur über Feldforschung finden kann, oder Teil einer magischen Expedition wird. Sobald er sein erstes Abenteuer hinter sich hat, kann es passieren, dass er Blut geleckt hat und sich selbstständig einer Gruppe von Abenteurern anschließt.



Ausrüstung und Tracht

Wie es sich für einen Gelehrten gehört, hat der Methumiser Magier neben dem obligatorischen Stab auch gerne eine Magierkugel bei sich. An den Codex hält er sich genau und hat ansonsten einige Messinstrumente und selbstverständlich Bücher dabei.

Weißmagier der Schule des magischen Wissens zu Methumis

Professionspaket

AP-Wert: 266 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes. Scholar der Schule des magischen Wissens zu Methumis

Kampftechniken: –

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Etikette 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3,

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Alchemie 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Astrales Leuchten, Feuerfinger; Adlerauge 5, Analys 5, Blick aufs Wesen 5, Hellsichtbann 5, Illusionsbann 4, Penetrizzel 6, Sensibar 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue (Gesetzesstreue), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Weltfremd), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde, Horasreich)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit), Blutrausch, Lichtempfindlich, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht

Der Norburger Magier hält sich an den Codex, was Kleidervorschriften und die meisten anderen Gebiete angeht, und hat zusätzlich immer ein paar Heilkräuter in seiner Tasche dabei.

Weißmagier der Halle des Lebens zu Norburg

Professionspaket

AP-Wert: 336 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle des Lebens zu Norburg

Kampftechniken: –

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Etikette 3, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Alchimie 6, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 3, 6 AP zum Steigern anderer Handwerkstalente

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Heilsame Berührung; Ängste lindern 5, Balsam 5, Blick aufs Wesen 5, Klarum Purum 5, Paralysse 4, Ruhe Körper 6, Verwandlung beenden 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue (Hilfe für Kranke, Pazifismus), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Weltfremd), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit), Blutrausch, Lichtempfindlich, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Weißmagier der Halle des Lebens zu Norburg

Gemütlichkeit, aber auch perainegefährliches Handwerk – dies zeichnet die Norburger Magier aus. Sie sind nicht unbedingt als Theoretiker oder Forscher bekannt. Die übrige Magierschaft betrachtet sie meist als etwas hinterwäldlerisch, aber sie sind sehr erfahren auf dem Gebiet der Heilkunde.

Der Norburger Gildenmagier sieht sich in erster Linie seinen Patienten, Peraine und dem Leben an sich verpflichtet. Er wird auch mal eine Vorschrift übertreten, wenn er damit ein Leben retten kann. Forschungen treiben ihn kaum an, aber wenn es darum geht, jemanden zu retten oder ein seltenes Heilkraut zu besorgen, mit dem man eine Epidemie aufhalten kann, dann ist der Norburger der Richtige.

Er denkt praktisch und ist sich nicht zu schade, auch mal anzupacken. Gerade mit anderen Zauberkundigen wird er sich gut verstehen, wenn auch diese sich der Heilkunst oder dem Wohl der Menschen verschrieben haben.



Weißmagierin der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Unweit von Nostria-Stadt liegt die einzige Magierakademie des Landes. Die Akademie von Licht und Dunkelheit ist eine pragmatische Zauberschule, die ihre Absolventen nicht nur in der Kunst der Magie schult, sondern auch Wert darauf legt, dass diese praktische Erfahrung in einem Handwerk erhalten.

So verwundert es nicht, dass sich eine nostrische Magierin geschickt mit Werkzeugen anstellt, in der Magietheorie jedoch ein paar Lücken aufweist. Die Forschung nimmt an der Akademie keinen großen Stellenwert ein, sieht man von der Wiederentdeckung der Ahnenzeichen einmal ab. Dafür halten sich die Nostrier an die Regularien der Weißen Gilde, ohne sie jedoch allzu streng auszulegen. Ihr Spezialgebiet ist die Veränderung von Objekten sowie Zauberei, die Licht und Dunkelheit beeinflusst. Aus den Konflikten zwischen Nostria und

Andergast versuchen sie sich herauszuhalten, was ihnen nicht immer gelingt und beim nostrischen Adel bisweilen Unmut auslöst.



Ausrüstung und Tracht

Die Magier aus Nostria halten sich fast alle an die Kleidervorschriften des Codex Albyricus. Sie tragen ein einfaches, weißes Gewand, einen Zauberstab und ab und an einen Magierhut. Sie tragen üblicherweise keine Waffen außer eventuell einem Dolch bei sich. Rüstungen kommen in der Regel nicht infrage. Da man aber um die Gefahren der nostrischen Wildnis weiß, stattet sich so manch ein Absolvent auf Abenteuerfahrt mit einem Gambeson aus, um Leib und Leben zu schützen.

Weißmagierin der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Professionspaket

AP-Wert: 336 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnes schärfe 3

Gesellschaft: Etikette 3, Überreden 1, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 3, Magiekunde 5, Rechnen 4, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 4

Handwerk: Alchemie 2, Boote & Schiffe 3, Malen & Zeichnen 5, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, 6 AP zum Steigern anderer Handwerkstalente

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Leselampe; Analys 5, Armatrutz 5, Caldofrigo 5, Corpofrigo 5, Dunkelheit 6, Flim Flam 4, Nebelwand (Elfen) 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Weltfremd), Verpflichtungen II (Akademie, Gilde, Königreich Nostria oder Orden der Schlange der Erkenntnis)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit), Blutrausch, Lichtempfindlich, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht

Passende, für eine Reise taugliche Kleidung, ein Dolch und ein Äffchen, mehr braucht die Affenhexe nicht. Als Fluggerät wählt sie meist einen Wanderstab.

Affenhexe (Schwesternschaft: Fahrende Schwesternschaft)

Professionspaket

AP-Wert: 304 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung, Reisende

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10

Talente:

Körper: Fliegen 3, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Verkleiden 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4

Handwerk: Alchemie 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Hexenblick, Würzen, Tierpflege; Affenarme 6, Affenruf 4, Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Kraft des Tieres 6, Motoricus 4

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigebrünen), Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhen), Hässlich

Affenhexe

Unter den Töchtern Satuarias sind die Affenhexen der Fahrenden Gemeinschaft die seltensten. Eine Affenhexe sieht sich vor allem als Gauklerin und geht dem Beruf einer Artistin oder Jahrmarktszauberin nach. Doch auch als reisende Heldin ist sie bestens geeignet, denn sie ist unstet und hält sich nicht lange an einem Ort auf. Meist ist sie auf Heimlichkeit bedacht und wird nie zugeben, dass sie eine Hexe ist, auch dann nicht, wenn ihre Gefährten einen Verdacht hegen. Ihre Zauberkräfte setzt sie ebenfalls gerne im Verborgenen ein, mehr noch als andere Hexen.

Es braucht nicht viel, um eine Affenhexe für ein Abenteuer zu begeistern, denn sie ist gerne unterwegs und sehr gesellig. Sie hegt kaum Vorurteile gegenüber anderen Menschen, sieht man von erzkonservativen Geiweihten ab. Sie verbringt ihre Zeit gerne damit, ihre Neugier zu befriedigen, wobei es je nach Hexe ziemlich vieles geben kann, was sie spannend findet.

Durch ihren Freiheitsdrang ist sie meist kein Freund von festen Regeln, insbesondere Sklaverei verabscheut sie und auch Leibeigenschaft und Adelsstrukturen gefallen ihr gar nicht.



Eulenhexer

Unter den Hexen sind Männer sehr selten, aber es gibt sie. Der Eulenhexer ist ein Jäger, der sich meist im Verborgenen hält. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, Bedrohungen für seine Schwestern auszuschalten, weshalb man ihn wohl als Hexenjäger-Jäger bezeichnen kann.

Der Eulenhexer ist ein passabler Kämpfer, denn er muss sich schließlich seiner Gegner erwehren. Er versteht sich sowohl auf den Kampf mit Fäusten als auch mit einfachen Waffen wie seinem Fluggerät, meist einem Kampfstab.

Seine große Emotionalität lässt ihn manchmal aus der Haut fahren, aber als männliche Hexe hat er es sowieso nicht leicht mit seinen Mitschwestern, die ihn ebenfalls als Kuriosität betrachten. Dies führt sehr oft dazu, dass er sich auf Reisen begibt und sich einer Helden Gruppe anschließt. Dennoch ist er ein misstrauischer Geselle, der nicht schnell Freundschaft schließt.

Ausrüstung und Tracht

Der Eulenhexer passt sich sehr gut seiner Umgebung an und fällt meist gar nicht auf. Er kleidet sich wie ein Bauer oder Handwerker, je nachdem, was ihn besonders unauffällig wirken lässt. Entsprechend ist auch seine Ausrüstung und Bewaffnung gewählt. Als Fluggerät nutzt er gerne ebenfalls einen Ausrüstungsgegenstand, der zu seiner Tarnung passt.

Eulenhexe (Schwesternschaft: Verschwiegene Schwesternschaft)

Professionspaket

AP-Wert: 445 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 12 AP, Flugsalbe, Vertrautensbindung, Aura verbergen, Jägerinnen

Kampftechniken: Dolche 11, Hiebwaffen 10, Raufen 11, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Fliegen 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Verbergen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Verkleiden 6, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 5, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Hexenblick, Kehrbesen, Schnipsen, Trocken, Würze; Harmlose Gestalt 6, Hexenholz 4, Hexenknoten 5, Hexenkrallen 6, Krötensprung 4, Radau 5, Spinnenlauf 4

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigebrüdern), Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrautentier, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Neugier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: keine



Ausrüstung und Tracht

Passende und meistens schöne Kleidung, ein Dolch, vielleicht Diebeswerkzeug oder Kletterausrüstung – damit ist eine Katzenhexe bestens ausgerüstet. Das Fluggerät ihrer Wahl ist häufig ein Stab aus Holz, ein Schild, ein Pfosten oder ein ähnlicher, bequemer Gegenstand.

Katzenhexe (Schwesternschaft: Schöne der Nacht)

Professionspaket

AP-Wert: 300 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautensbindung, Salonlöwinnen

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10

Talente:

Körper: Fliegen 3, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4

Gesellschaft: Betören 5, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4

Handwerk: Alchemie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Glücksgriff, Handwärmer, Trocken; Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 4, Katzenaugen 6, Motoricus 4, Odem 4, Satuarias Herrlichkeit 5

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigebrünen), Angenehmer Geruch, Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhen), Hässlich

Katzenhexe

Die hübsche Fedora Salfani meidet die Öffentlichkeit im Gegensatz zu anderen Hexen nicht. Die erfahrene Salonlöwin unterrichtet ihre Schülerinnen nicht nur in der satuarischen Zauberkunst, sondern ebenso im guten Benehmen. Sie gehört der Schwesternschaft der Schönen der Nacht an, deren Vertrautentier die Katze ist.

Wie viele Hexen aus ihrer Schwesternschaft nutzt sie ihre Magie für nächtliche Streifzüge durch die Städte, nimmt sich, was ihr gefällt, und ist kleinen Techelmechteln nicht abgeneigt. Anders als andere Hexen ist sie ein Kind der Stadt und kennt sich in der Wildnis kaum besser aus als jeder andere Stadtbewohner.

Wie ihr Vertrautentier kann sie charmant, leidenschaftlich und eigensinnig sein. Sie weiß, was sie will, und schert sich wenig um die Meinung anderer Menschen oder um gesellschaftliche Konventionen, wenn ihr diese zuwider sind.



Krötenhexe

Weit abseits des nächsten Dorfes, tief im Wald, lebt die Hexe Vanjescha. Die Menschen, die schon einmal von der Tochter der Erde gehört haben, erzählen sich üble Geschichten über das alte Weib. Tatsächlich ist Vanjescha eine liebe Frau, die in ihrem Leben schon viel Leid erlebt hat, da ihr Äußeres dem Urbild einer bösen Hexe entspricht: bucklig, krächzende Stimme, Warze auf der Nase. Wenn sich jedoch ein Reisender in ihre Hütte verirrt, hilft sie ihm gerne bei kleinen Verletzungen oder weist ihm den Weg zurück in die Zivilisation. Sie und ihre Schülerrinnen können jedoch auch andere Geschütze auffahren, wenn sie bedroht werden. Manch ein übellauniger Reisender, welcher der Hexe Schaden wollte, wurde Opfer einer magisch angehexten Gier oder erlag einem Fluch. Wie viele Krötenhexen haben sich Vanjescha und ihre Schülerinnen auf Heilkunde und klassische Hexenzäuber spezialisiert. Sie können aus Kräutern magische Elixiere herstellen und ihre Feinde verfluchen. Am liebsten ist es der Krötenhexe aber, wenn man sie in Frieden lässt, und so geht sie oft ihre eigenen Wege in der Wildnis der Wälder und Moore.



Ausrüstung und Tracht

Auf Wanderschaft sammelt die Krötenhexe häufig Heilkräuter und hat eine kleine Sichel, ein Beutelchen und ähnliche Ausrüstung dabei. Ihre Kleidung ist einfach gehalten und unterscheidet sich selten von der ortsüblichen Bauertracht. Tarnung ist für sie wichtig, da sie nur selten als echte Hexe auffallen will. Ihre Ausrüstung besteht daher oft noch aus Dingen, die sie für ihre Tarnidentität benötigt. Als Fluggerät wählt sie meist den klassischen Hexenbesen, den Weidenkorb oder ein Fass.

Krötenhexe (Schwesternschaft: Töchter der Erde)

Professionspaket

AP-Wert: 311 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautensbindung, Töchter des Kessels

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Fliegen 6, Verbergen 5

Gesellschaft: Menschenkenntnis 5, Verkleiden 3

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 4

Wissen: Magiekunde 4, Sagen & Legenden 7

Handwerk: Alchemie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmern, Regenbogenaugen, Schlangenhände; Balsam 6, Große Gier 5, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 4, Krötensprung 6, Radau 4, Sanftmut 4

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eingeborenen), Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (Feuer), Hextensträhne, Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: keine

Ausrüstung und Tracht

Ihre Kleidung wählt die Rabenhexe je nach Lebenslage. Sie kann auffällig sein, wenn sie mit Gauklern mitzieht, oder einfach gekleidet, wenn sie sich tarnen will. Meist trägt sie einen Stab bei sich, der ihr als Fluggerät dient, aber auch andere hölzerne Alltagsgegenstände kommen dafür infrage. Ansonsten reist sie selten ohne ein kleines Sammelsurium an merkwürdigen Dingen: Boltankarten, eine Kristallkugel, Amulette zum Verkauf an die Leichtgläubigen usw.

Rabenhexe (Schwesternschaft: Seherin von Heute und Morgen)

Professionspaket

AP-Wert: 307 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP) Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautensbindung, Rabenschwestern

Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Fliegen 6, Gaukeleien 4, Verbergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 4

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 4

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Bauchreden, Schnipsen, Trocken; Blick in die Gedanken 6, Große Gier 4, Harmlose Gestalt 4, Hexengalle 4, Odem 6, Radau 5, Sanftmut 5

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigebrüdern), Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Goldgier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Rabenhexe

Auf den Jahrmarkten der Städte und Dörfer kann man Gertruda einen Besuch abstatte, die ihre Schüler in der Weissagung und der Kunst der Prophezeiung ausbildet. Ihr Vertrautentier ist der Rabe, denn sie ist eine Seherin von Heute und Morgen, die in ihrer Kristallkugel die Zukunft und in den Köpfen der Menschen die Gegenwart sehen kann. Sie reist mit einer Gauklertruppe oder allein von Stadt zu Stadt, immer damit beschäftigt, sich ein paar Silbertaler mit ihren Fähigkeiten dazu zu verdienen. Ihre Schülerinnen bildet sie darin aus, ein Leben auf Wanderschaft zu führen. Sie stellt sicher, dass diese notfalls auch dem Zorn von Dörflein entgehen können, wenn ihr Gauklertrupp oder sie in Verruf geraten sind und sie deshalb fliehen müssen.

Menschen wenden sich an Gertruda, weil sie einen Liebestrank oder einen Blick in die Zukunft möchten, bisweilen auch, weil sie jemand anderem einen Fluch an den Hals wünschen. Geweihte und andere Zauberer aber meiden die Seherin von Heute und Morgen, da sie Geschichten von der Inquisition und der unstillbaren Neugier der Magier nach den Geheimnissen der Hexenmagie kennt.



Schlangenhexe

Die Schwestern des Wissens, wie die Schlangenhexen sich selbst bezeichnen, bemühen sich stets um die Vertiefung und Erweiterung ihres magischen Könbens. Anders als viele andere Hexen pflegen sie häufig gute Kontakte zu Zauberkundigen anderer Traditionen und zu manch hesindegefälligem Orden, wie etwa der Schwesternschaft der Mada. Obwohl kaum eine Schlangenhexe geheime Zaubersprüche oder Rituale der Töchter Satuarias leichtfertig weitergibt, ist ihre Offenheit nicht selten Anlass für Streit mit ihren Hexenschwestern. Manchmal verdächtigt man sie eines zu offenen Umgangs mit hexischen Geheimwissen oder wirft ihnen gar Verrat vor. Wahr ist, dass Schlangenhexen wohl die wissensdurstigsten und gelehrsamsten unter den Hexen sind, und manchen wohnt ein Forscherdrang inne, der dem eines Magiers gleichkommt. Sie beschäftigen sich mit Beschwörungen, aber bisweilen auch mit Antimagie und den klassischen Hexenformeln der Verwandlung und Beherrschung. Oft zieht es sie daher in die Städte der Menschen, wo sie ihren Forschungen besser nachgehen können als in der Einsamkeit der Wildnis.



Ausrüstung und Tracht

Abgesehen von ihrem Vertrauten ist die Schlangenhexe auf nicht viel angewiesen. Sie kleidet sich je nach Region, in der sie lebt, wie eine Gelehrte, vielleicht aber auch wie eine Bauerntochter oder eine auffällige Verführerin. Ein Dolch ist meist ihre einzige Waffe, an Rüstungen ist sie nicht interessiert. Sie löst ihre Probleme lieber mit Verstand und Zauberei.

Schlangenhexe (Schwesternschaft: Schwestern des Wissens)

Professionspaket

AP-Wert: 366 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 10 AP, Flugsalbe, Vertrautensbindung, Nattern der Nacht

Kampftechniken: Dolche 8

Talente:

Körper: Fliegen 5, Tanzen 3, Verbergen 3

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 4

Handwerk: Alchemie 3, Malen & Zeichnen 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Hexenblick, Lockruf, Kehrbesen; Ängste lindern 4, Blick in die Gedanken 6, Disruptivo 4, Harmlose Gestalt 5, Hexenknoten 4, Schlangenruf 6, Vipernblick 5

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigebrüdern), Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrautentier, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Neugier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Schlangen

Ausrüstung und Tracht

Die Spinnenhexe trägt meist Kleidung, die ihren besonderen Stand betont. Auch ein Giftdolch und natürlich Gifte gehören zu ihrer typischen Ausrüstung. Als Fluggerät dient ihr häufig Alternative zum typischen Besen, meist ein Schild, eine hölzerne Fußmatte oder ein Stuhl.

Spinnenhexe (Schwesternschaft: Schwarze Witwen)

Professionspaket

AP-Wert: 334 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung, Rote Jungfern

Kampftechniken: Dolche 10

Talente:

Körper: Fliegen 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Verkleiden 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2

Wissen: Götter & Kulte 3, Sagen & Legenden 3, Magiekunde 4

Handwerk: Alchemie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Seele 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Haarpracht, Hexenblick, Insektenbann, Unheimliches Lachen; Große Gier 6, Hexengalle 4, Hexenspeichel 5, Krabbelnder Schrecken 6, Spinnenlauf 6, Spinnennruf 4,

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigebrünen), Angenehmer Geruch, Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhen, Spinnen), Hässlich

Spinnenhexe

Die Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen weiß um ihre unheimliche Ausstrahlung. Viele Menschen halten eine Spinnenhexe für falsch, bösartig und hinterlistig. In einigen Fällen mögen sie auch Recht haben, aber nicht jede Spinnenhexe ist gleichzusetzen mit einer finsternen Nekromantin.

Der Spinnenhexe geht es in erster Linie um ihren eigenen Vorteil. Sie ist durchaus bereit, sich mit anderen Abenteurern einzulassen oder gar Freundschaften zu schließen. Sie ist aber meist eine Person, die in erster Linie an sich selbst denkt, und deswegen ist es nicht immer leicht, mit ihr zurechtzukommen.

Sie ist meist ruhig und planvoll, neigt daher auch nicht zu großen emotionalen Ausbrüchen. Sie weiß, wie man Rache kalt serviert und dass man sich bei einigen Plänen Zeit lassen muss. Magische Geheimnisse, Neugier oder die Suche nach etwas, das sie interessieren könnte, treiben eine Spinnenhexe in die Ferne.



Bewahrerin

Wenn eine Elfe als Bewahrerin bezeichnet wird, ist sie selbst unter den Elfen, die fast ausnahmslos über Heilzauberei verfügen, eine begnadeter Heilerin. Die Bewahrerin ist jedoch mehr als eine Elfe mit Heilkräften. Sie ist zugleich auch eine Hebammme, eine Seelsorgerin und Kräuterkundlerin, die mit ihrem Wissen dazu beitragen kann, Kranke zu kurieren, Verletzte zu heilen und Verwirrte wieder klar denken zu lassen.

Auf Abenteuerreise geht sie vor allem, wenn sie ein seltes Heilkraut sucht, oder sich von den Menschen Wissen über eine seltene Krankheit erhofft. Manche Bewahrerinnen wollen auch einfach nur die Welt jenseits ihrer Sippe kennenlernen und neue Erfahrungen machen.



Ausrüstung und Tracht

Die Bewahrerin hat nur selten Waffen außer ihrem Bogen bei sich. Dolche oder Messer dienen ihr eher als Werkzeug. Ansonsten kleidet sie sich je nach Kultur in den entsprechenden typischen Gewändern der Elfen.

Bewahrerin

Professionspaket

AP-Wert: 294 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Heilkunde Wunden, Freundschaftslied 4, Bewahrer

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft:

Natur: Fährtensuchen 5, Orientierung 4, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen:

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 3, Musizieren 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Armatrutz 6, Aufwecken 3, Balsam 5, Odem 3, Ruhe Körper 6, Visibili 5

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungs- sinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Ausrüstung und Tracht

Der Former trägt typisch elfische Kleidung und hat außer einem Elfenbogen und seinem Iama nicht viel dabei. Da er ein Meister der Herstellung ist, kann er auch einige seiner eigenen Kreationen bei sich haben. Vor allem aber wird ein Former passende Werkzeuge mit sich führen.

Former

Professionspaket

AP-Wert: 291 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Holzbearbeitung, Freundschaftslied 4, Former

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen 5, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: –

Handwerk: Holzbearbeitung 7, Lederbearbeitung 6, Metallbearbeitung 4, Musizieren 4, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 6

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Armatrutz 6, Blitz dich find 5, Fulminictus 3, Haselbusch 6, Odem 3, Silentium 5

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungs- sinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Former

Die Former sind die größten Baumeister und Ersteller von elfischen Artefakten, die es unter dem Lichtvolk gibt. Ihre Magie ist dazu auserkoren, phantastische Schmuckstücke, elfische Waffen wie das Wolfsmesser oder andere wertvolle Objekte herzustellen.

Der Former ist auch der kreativste unter den Elfen. Seine Kunst vermag ganze Baumhäuser oder Eispaläste entstehen lassen, solange er dafür die notwendige Kraft und Magie besitzt.

Der Former weist große Geduld auf und kann seine Kunstwerke über einen langen Zeitraum erstellen. Für seltene Materialien wird er aber gegebenenfalls auf Abenteuer ausziehen und hat auch großes Interesse an der Kunst anderer Völker.



Kämpferin

In den Augen vieler Aventurier sind Elfen ein friedliches, naturverbundenes Volk. Doch in der Geschichte der Elfen gab es zahlreiche Kriege: gegen Orks, gegen Menschen, gegen namenlose Schrecken. Auch heute noch müssen die Elfen ihre letzten verbliebenen Rückzugsorte erbittert gegen Goldsucher, Holzfäller und Orks verteidigen.

Die elfische Kämpferin ist eine Kriegerin unter den Elfen. Niemand beherrscht Fern- und Nahkampf so gut wie sie oder meistert Kampfzauber auf solch beeindruckende Weise. Sie ist auserkoren, die heimischen Wälder oder die Sippe zu schützen, und wird sie gegen jeglichen Eindringling verteidigen.

Sie achtet dabei nicht auf solche menschlichen Begriffe wie Ehre, sondern nutzt alle ihre Möglichkeiten im Kampf auf besonders effektive Weise aus. Hinterhalte sind ihr ebenso recht wie Fallen oder Fernkampfangriffe gegen Nahkämpfer. Die Kämpferin neigt aber nicht zu Grausamkeit. Ein bezwungener Gegner darf fliehen, wenn er seine Lektion gelernt hat, und es kaum wahrscheinlich ist, dass er mit Verstärkung zurückkommt.



Ausrüstung und Tracht

Die elfische Kämpferin ist mit allen elfischen Waffen ausgestattet, die ihre Kultur bietet. Am wichtigsten ist ihr Elfenbogen, aber auch ein elfisches Florett oder ein Wolfsmesser hat sie dabei. Oftmals trägt sie auch eine Lederrüstung, aber nie eine Rüstung aus Metall.

Kämpferin

Professionspaket

AP-Wert: 319 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Freundschaftslied 4, Kämpfer

Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 12, Fechtwaffen 12, Raufen 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft:

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Kriegskunst 6

Handwerk: Holzbearbeitung 4, Musizieren 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Armatrutz 6, Blitz dich find 6, Fulminictus 5, Standhafter Wächter 3, Silentium 4, Überlegener Krieger 3

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungs- sinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Ausrüstung und Tracht

Neben der typisch elfischen Gewandung legt der Legendensänger viel Wert auf ein besonders prachtvolles Instrument. Ob es sich dabei um eine Flöte oder Handharfe handelt, oder gar ein ganz anderes Instrument, liegt an der persönlichen Vorliebe des Legendensängers. Rüstungen trägt er nur im Notfall und auch dann nur eine Lederrüstung. Als Waffen dienen ihm Dolch und je nach Kultur eine weitere elfische Waffe.

Legendensänger

Professionspaket

AP-Wert: 193 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren oder Singen, Freundschaftslied 4, Legendensänger

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 10, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Singen 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Sagen & Legenden 6

Handwerk: Holzbearbeitung 4, Musizieren 7

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Hintergrundmusik, Lockruf, Trocken; Band und Fessel 3, Bannbaladin 6, Blitz dich find 6, Hilfreiche Pfote 3, Silentium 5,

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungs-
sinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen),
Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Legendensänger

Unter den Elfen gibt es einige, die sich besonders mit den Liedern ihres Volkes beschäftigen. Der Legendensänger ist zugleich ein hervorragender Musiker, der sich mit diesen Liedern bestens auskennt, und ein Chronist seines Volkes. Elfen haben ein anderes Zeitverständnis als Menschen und keinen Kalender, aber in den Liedern der Legendensänger vergangener Zeiten gibt es immer wieder Hinweise auf die elfische Historie.

Die Lieder des Legendensängers verzaubern Elfen wie Menschen. Nicht selten geschieht es, dass ein Sänger sich auf den Weg macht, um die Welt der Menschen besser kennenzulernen, damit er die Erlebnisse seiner Reise in Liedern verarbeiten kann.



Wildnisläuferin

Die Wildnisläuferin entspricht dem Urbild einer Elfin. Sie ist eine Jägerin, die für die Nahrungsbeschaffung und den Schutz ihrer Sippe verantwortlich ist. Wie keine andere entwickelt sie ein besonderes Talent für das Bogenschießen und trifft selbst auf weite Distanzen jedes Ziel. Sie kennt sich bestens in der Umgebung des Dorfes aus, dafür ist sie jedoch auch eine Einzelgängerin, die die Einsamkeit der Wälder, des Eises oder der Auenlandschaften vorzieht. Am ehesten wird sie auf Menschen oder andere Wesen treffen, während sie auf ihren langen Streifzügen durch die Natur unterwegs ist. Bei diesen ist sie oft tagelang von Zuhause fort, um neue Jagdgründe zu suchen oder um in schweren Zeiten Großwild außerhalb des Siedlungsgebietes ihrer Sippe zu jagen. Ihre Zauberkräfte sind an das Leben in der Wildnis angepasst. Sie nutzt ihre Magie, um sich lautlos oder gar unsichtbar an ihre Beute anzuschleichen. Wenn es doch zu einem Kampf gegen einen wilden Eber oder einen Ork kommt, weiß sie sich mit ihren Zaubersprüchen zu helfen.

Ausrüstung und Tracht

Die Wildnisläuferin führt neben ihrem Elfenbogen meist noch einen Dolch oder ein Messer mit sich. Außerdem ist sie wie jede Elfe im Besitz ihres Seeleninstrumentes (in der Regel ein kleines Instrument wie eine Flöte, die sie auf ihre Streifzüge leicht mitnehmen kann). Da sie oft durch die Auen, Wälder oder die Eiswüste reist, hat sie passende Leder-, Bausch- oder Pelzkleidung dabei sowie gegebenenfalls eine weitere Waffe wie ein Wolfsmesser oder einen Robbentöter. Ansonsten vermeidet sie schweres Gepäck.

Wildnisläuferin

Professionspaket

AP-Wert: 196 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen, Freundschaftslied 4, Wildnisläufer

Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen 7, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 7

Wissen: –

Handwerk: Holzbearbeitung 5, Musizieren 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken; Armatrutz 6, Fulminictus 5, Odem 3, Silentium 6, Visibili 5, Wasseratem 3

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungssinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale

Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch



Ausrüstung und Tracht

Wie jeder Elf sollte der Zauberweber ein persönliches Instrument und einen Elfenbogen besitzen. Ansonsten wird er nicht viel Wert auf weiteren Besitz legen und höchstens noch Heilkräuter und einen Dolch sein Eigen nennen. Gelegentlich kommt es vor, dass ein Zauberweber einen besonderen Gegenstand mit sich führt, der sein Interesse geweckt hat. Das kann ein menschliches Zauberbuch sein, dessen Schrift er nicht versteht, ein magischer Gegenstand, den er in seinen Wäldern gefunden hat, oder eine dem Namenlosen geweihte Basiliskenzunge, die er an einen sicheren Ort bringen möchte.

Zauberweber

Zauberweber beschäftigen sich vornehmlich mit der Magie ihres Volkes und bilden so etwas wie die magische Elite unter den Elfen. Doch obwohl sie sich mit den Zaubersprüchen und -liedern ihres Volkes beschäftigen, kennen sie heutzutage nur noch einen Bruchteil der Magie, die einst den Hochelfen zur Verfügung stand. Äußerst selten führt sie ihr Weg hinaus in die Wildnis oder zu den Menschen. Viel lieber ergründen sie in der Gemeinschaft der Sippe die Mysterien der Zauberei. Hin und wieder kommt es aber vor, dass ein Zauberweber sich auf die Suche nach einem hochelfischen Artefakt macht oder auf die Magie der menschlichen Zauberer neugierig wird und seine Sippe für eine Zeit lang verlässt, um sich in die Welt der Menschen zu begeben.

Zauberweber

Professionspaket

AP-Wert: 197 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Zaubermelodie 4, Zauberweber

Kampftechniken: Bögen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Singen 5

Gesellschaft: Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Sternkunde 5

Handwerk: Musizieren 7

Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Duft, Feuerfinger, Lockruf, Signatur; Bannbaladin 4, Blick in die Gedanken 5, Odem 6, Silentium 4, Visibili 6, Wasseratem 4

Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungssinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Niedrige Zähigkeit

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch



Schelmin

Die Schelmin wuchs bei Kobolden auf und wurde von ihren Zieheltern in allen Formen von Streichen, Späßen und sinnbefreitem Unsinn unterrichtet. Nun ist sie in die Welt der Menschen zurückgekehrt, um dort den Spaß zu verbreiten. Dies muss nicht bedeuten, dass sie jeden, dem sie begegnet, ärgert. Anders als bei manchem Kobold ist Spaß um jeden Preis nicht ihr Ziel. Ihre guten Freunde würde die Schelmin eher auf freundliche Weise zum Lachen zu bringen, statt derbe Späße auf ihre Kosten zu treiben. Der Baron jedoch, der seine Untergebenen unterjocht und sich somit eine Abreibung verdient hat, wird sicherlich Ziel ihres Spotts und von unangenehmen Streichen.

Die Schelmin ist eine ideale Abenteurerin. Sie hegt gegen andere Menschen grundsätzlich keine Vorurteile, solange diese keine finsternen Gestalten und absolute Spaßverderber sind. Gerne reist sie von Ort zu Ort, wobei ihre Neugier dafür sorgt, dass sie das Angebot eines interessanten Auftrags nicht ablehnen wird. In der Natur kennt sie sich nicht sonderlich gut aus, aber Städte liebt sie. Dort kann sie besonders vielen Menschen Streiche spielen.



Wenn sie ernst sein muss, dann kann sie sich ihre magischen Streiche auch verkneifen und würde einem Freund im Kampf auch beistehen, wenn es denn sein muss. Viel lieber als Gewalt, die sie meist nur als letztes Mittel sieht, nutzt sie aber ihre flinke Zunge.

Ausrüstung und Tracht

Eine Schelmin braucht nicht viel: einen schönen Hut, ein paar auffällige Kleidungsstücke, vielleicht noch ein Florett und einen Dolch zum Schutz. Wichtig ist ihr ihre Narrenkappe. Aber einen Helm oder gar Rüstungen wird sie nicht tragen. Zum einen schadet ihr das beim Zaubern, zum anderen kann sie damit schlechter wegrennen.

Schelmin

Professionspaket

AP-Wert: 219 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Schelm) (125 AP), Zauberer (25 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien, Bindung der Narrenkappe

Kampftechniken: Raufen 10

Talente:

Körper: Gaukeleien 7, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 3, Singen 3, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 4

Wissen: Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 3

Handwerk: Musizieren 3

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Geräuschhexerei, Schnipsen, Strahlendes Lächeln, Tiertrick; Aufgeblasen 4, Juckpulver 4, Lach dich Gesund 3, Langer Lulatsch Kleiner Dotz 5, Nackedei 5, Schelmenkleister 5

Empfohlene Vorteile: Flink, Geborener Redner, Schwer zu verzaubern

Empfohlene Nachteile: Lästige Mindergeister, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Unfrei

Ausrüstung und Tracht

Eine Zauberalchimistin wird nicht auf Abenteuer ausziehen, ohne zumindest ihre Alchimisten-schale und einen Teil ihrer Labor- und Analyse-ausrüstung mitzunehmen. Tränke, Phiole und Reagenzgläser sind für sie wichtiger als jede Art von Waffe oder Rüstung. Meist hat sie auch eine lederne Schürze dabei, falls sie unterwegs einen Trank brauen will oder damit rechnet, dass sie sich vor Feuer schützen muss.

Zauberalchimistin

Professionspaket

AP-Wert: 176 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Zauberalchimisten) (45 AP), Zauberer (25 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Alchimie, Bindung der Alchimistenschale

Kampftechniken: Raufen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Überreden 3, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5

Wissen: Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Alchimie 7, Heilkunde Gift 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Feuerfinger, Glücksgriff

Empfohlene Vorteile: Begabung (Alchimie), Hohe Seelenkraft

Empfohlene Nachteile: Lästige Mindergeister, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Unfrei

Zauberalchimistin

In Aventurien kann sich jeder, der die entsprechenden Rezepte kennt, an das Brauen von Elixieren wagen. Neben den Gildenmagiern und Hexen gibt es auch eine Reihe von profanen Alchimisten, die sich teilweise sogar in Orden wie dem des Roten Salamanders zusammengeschlossen haben.

Die größten Spezialisten der Alchimie sind aber magisch begabte Alchimisten. Sie werden als Zauberalchimisten bezeichnet und sind im Grunde eine Variante der sogenannten Meistertalentierten, einer Form des Magiedilettantismus. Ihre Tradition ist aber sehr alt und hat ihre eigenen, festgefügten Rituale entwickelt, sodass ihre Fähigkeiten sich deutlich stärker untereinander gleichen, als dies bei den zahlreichen unterschiedlichen Magiedilettanten sonst der Fall ist. Die Zauberalchimisten sind wahre Meister der Alchimie und können mit ihrer Magie Elixiere, Tränke und Gifte verstärken, diese besser analysieren als jeder andere und sind mit genug Übung sogar in der Lage, deutlich schneller zu brauen als ihre Konkurrenz. Auf Abenteuerreise ziehen sie aus den verschiedensten Gründen. So kann es sein, dass sie aus dem Orden des Salamanders verstoßen wurden und nun ein ruchloses Leben führen. Vielleicht sind sie auch auf der Suche nach seltenen Zutaten oder ihrem persönlichen Stein der Weisen.



Professionen in der Übersicht

Professionen	Seite	AP-Wert
Zaubererprofessionen:		
Affenhexe	185	304 Abenteuerpunkte
Bewahrerin	192	294 Abenteuerpunkte
Eulenhexer	186	445 Abenteuerpunkte
Former	193	291 Abenteuerpunkte
Gildenlose Magierin nach Kiranya von Kutaki	169	362 Abenteuerpunkte
Gildenlose Magierin nach Rafim Bey	171	296 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier des Kreises der Einfühlung	170	305 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier nach Sevastana Gevendar	172	375 Abenteuerpunkte
Graumagier der Halle des Quecksilbers zu Festum	176	297 Abenteuerpunkte
Graumagier des Kampfseminars zu Andergast	173	388 Abenteuerpunkte
Graumagier des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva	178	319 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Akademie der Erscheinungen zu Grangor	177	301 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Akademie der Geistreisen zu Belhanka	174	303 Abenteuerpunkte
Graumagierin der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana	175	360 Abenteuerpunkte
Kämpferin	194	319 Abenteuerpunkte
Katzenhexe	187	300 Abenteuerpunkte
Krötenhexe	188	311 Abenteuerpunkte
Legendensänger	195	193 Abenteuerpunkte
Rabenhexe	189	307 Abenteuerpunkte
Schelmin	198	219 Abenteuerpunkte
Schlangenhexe	190	366 Abenteuerpunkte
Schwarzmagier der Halle der Macht zu Lowangen	179	319 Abenteuerpunkte
Spinnenhexe	191	334 Abenteuerpunkte
Weißmagier der Halle des Lebens zu Norburg	183	336 Abenteuerpunkte
Weißmagier der Schule des magischen Wissens zu Methumis	182	266 Abenteuerpunkte
Weißmagierin der Akademie der Herrschaft zu Elenvina	180	306 Abenteuerpunkte
Weißmagierin der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth	181	294 Abenteuerpunkte
Weißmagierin der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria	184	336 Abenteuerpunkte
Wildnisläuferin	196	267 Abenteuerpunkte
Zauberalkimistin	199	176 Abenteuerpunkte
Zauberweber	197	236 Abenteuerpunkte

KAPITEL 6: ARCHETYPEN

»Kleider machen Leute – und keine Kleider machen ganz dumme Leute. So wie ich hier stehe, meine Damen und Herren, Praioten, Zwerge und Zuckerbäcker, kann ich euch eine Geschichte von einer jungen, armen Streunerin erzählen, die niemals mehr unterschätzen wird, wie viel Macht so ein Fetzen Stoff besitzt. Unsere arme Streunerin, nennen wie sie Alrika S., oder vielleicht doch besser A. Sennendengler. Nun ja, eben jene A. hatte ihre Kindheit nicht hier, sondern in dem kleinen Örtchen Hinterdernächstenblüterechts verbracht, von ihrem Väterchen, einem Pfeife rauchenden, kleinen Kerl, ein paar magische Tricks beigebracht bekommen und zog in die Welt hinaus. Sie wollte niemandem etwas Böses tun, aber als es zu einigen kleinen Missverständnissen in der nächsten Taverne kam – ein Jonglierball, ein stinkender Fisch und jede Menge zerbrochenes Geschirr spielten eine Rolle – war die ganze Garde des Herrn Barons hinter A. her. Ihr könnt euch vorstellen, dass das zu großen Problemen führte. Nun ja, zum Glück für A. waren in der Taverne auch noch ein paar echte Ehrenmänner und -frauen anwesend, die A. zur Seite standen. Hat aber leider nichts geholfen, sie sind allesamt eingesperrt worden und fanden sich im Kerker des Barons wieder. Wegen allgemeiner Unruhestiftung. A. gefiel das aber nicht, also schmiedete sie zugleich einen Schlachtplan mit ihren neuen Freunden. Sie entkamen dem Kerker. Beim nächsten öffentlichen Auftritt richtete sich A.s Rache gegen den Baron. Meine Damen und Herren, ich kann euch nur sagen, der liebe Baron hat nicht schlecht geguckt, als ihm sämtliche seiner Kleider vom Leib fielen und er nackter als eine Nacktschnecke vor seiner Gräfin stand.«

—Halonymus, der Halblustige, Schelm mit großem Mundwerk und einer Vorliebe für Geschichten, 1037 BF

Auf den nachfolgenden Seiten sind acht spielfertige Archetypen aufgeführt. Sie alle wurden nach den Regeln der Heldenerschaffung auf dem Erfahrungsgrad **Erfahren** erstellt und ergänzen die zwölf Archetypen aus dem **Regelwerk**. Alle Archetypen wurden nach Professionen aus **Aventurische Magie II** erstellt, um die diversen Möglichkeiten magischer Helden aufzuzeigen. Unter den Helden befinden sich sowohl verschiedene Gildenmagier als auch eine Elfe, ein Schelm und einige Hexen, damit du aus einer abwechslungsreichen Mischung wählen kannst.

Verbunden sind alle Archetypen durch eine gemeinsame Geschichte, die sich dieses Mal um einen Diebstahl dreht.



Der Zauberalchimist aus Mengbilla

»Was kann ich für euch tun? Braucht ihr ein Elixier, das euch Stärke verleiht, euch unsichtbar macht oder euch sogar in ein kleines Vögelchen verwandelt? Bei mir bekommt ihr all das und mehr.«

»Sei bloß vorsichtig. Die konzentrierte Säure ist im höchsten Maße instabil. Ein Tropfen schmilzt das Türschloss, zwei Tropfen sorgen für eine gewaltige Explosion.«

»Zwei Eidechsenschwänze, ein Gran Blut vom Oger, die Augen eines Geistes ... ich glaube, ich stehe kurz vor einer unglaublichen neuen Kreation der Alchemie.«

Iago war kein Held – zumindest fühlte er sich nicht wie einer. Er war vielmehr ein Gelehrter, der auf der Suche nach den letzten Geheimnissen der Alchemie war. Hesinde hatte es so gefügt, dass Iago mit der Kraft der Magie gesegnet war, was ihm seinen profanen Kollegen gegenüber Vorteile verschaffte. Praios, der in Mengbilla

verbottene Gott, hatte ihm aber keinen guten Stand für seine Berufung mitgegeben, denn Iago Arragones wuchs in einer mittellosen Familie auf. Nur der Gilde der Alchimisten war es zu verdanken, dass sein Talent erkannt und gefördert werden konnte.

Ich hätte mit ein wenig Pech auch als Dieb oder Bettler enden können. Danke Praios! Gut so, dass jeder dich in der Stadt hasst wie die Zorganpocken.

Obwohl er ein guter Alchimist war, hatte er in der Gilde dennoch einen schweren Stand. Viel lieber als Heiltränke für irgendwelche Käufer herzustellen, wollte Iagos wacher Geist sich der Forschung widmen. Seine Gebete wurden erhört, als es ihm endlich gelang, einen großen Durchbruch zu erzielen. Er hatte sich einige seltene Zutaten zugelegt, die einen großen Teil seiner Barschaft verschlangen, darunter auch Drachenschuppen und ein Alraunenkonzentrat.

Iago hatte sich vorgenommen, eine Drachenschuppe zu untersuchen und zu überprüfen, ob sie mit einem anderen Material reagierte. Die meisten seiner Versuche waren kläglich gescheitert, aber als bereits alles verloren schien, erlebte er eine Überraschung. Er hatte die Drachenschuppe mit Feenstaub, Alchimistensäure und einem grobkörnigen Pulver, das angeblich von einem Riesenvolk aus Uthuria stammte, eingerieben. Zunächst geschah nichts, aber dann schimmerte die Schuppe golden, und Iago, zunächst völlig verblüfft, testete schnell, ob es sich um echtes Gold handelte.

Echtes Gold. Ich könnte ein Vermögen machen und meine Forschungen finanzieren. Wenn doch die Körner nicht so verdammt selten wären ...

In den nächsten Tagen und Nächten experimentierte Iago weiter, doch alle seine Ergebnisse stimmten mit seiner Vermutung überein. Die Mischung der Zutaten konnte Drachenschuppen, aber auch andere magische Utensilien in Gold verwandeln.

Iago Arragones sah sich am Ziel seiner Träume, beging aber einen folgenschweren Fehler, als er sich den falschen Leuten anvertraute. Er erzählte in seiner Lieblingsschänke von seinem Erfolg, wo ihm wohl jemand zugehört haben musste, als er zu tief in sein Weinglas geblickt hatte. Am nächsten Morgen brach man in sein Labor ein. Iago hatte den Bewaffneten nichts entgegenzusetzen, wurde gefesselt und geknebelt und musste hilflos mitansehen, wie man seine Stube durchwühlte. Sogar seine Alchimistenschale nahm man ihm ab.





Obwohl er schon mit seinem Leben abgeschlossen hatte, als er den Einbrechern nicht verraten wollte, wie man das Gold herstellt, töteten sie ihn nicht, sondern beschlossen, ihn zu ihrem Auftraggeber zu bringen.

Dann griff das Schicksal ein. Überraschend, sowohl für Iago als auch die Schurken, stürmten zwei weitere Gestalten in seine Stube und fingen an, gegen die Einbrecher zu kämpfen. Eine wunderschöne, schlanke Frau (eine Elfe, wie Iago vermutete) wirbelte mit ihren Klingen durch die Stube und schlitze einem der Angreifer den Arm auf. Ein Mann in einer Magierrobe schüchterte einen der Angreifer so sehr mit seinen Worten ein, dass dieser floh – und die übrigen taten es ihm gleich.

„Ich hoffe, Euch ist nichts passiert. Wir haben diese Schurken schon länger beobachtet und dachten, wie helfen Euch“, sagte der Magier.

„Danke!“ Das war das einzige, was Iago in diesem Augenblick sagen konnte. Dann aber bemerkte er, dass sowohl seine Alchimistenschale als auch das verschlüsselte Goldrezept fehlten.

„Diese Schweine! Sie haben mein bestes Rezept gestohlen. Und meine Schale.“

Der Held im Spiel

Der magisch begabte Alchimist aus Mengbilla hat seine Kunst an einer der bekanntesten, aber auch an einer der gefürchtetsten Schulen erlernt. Seine magischen Fähigkeiten sind nicht sonderlich stark ausgeprägt, sonst wäre er sicherlich Magier geworden, aber dafür hat er seine Kräfte auf das Gebiet der Veränderung von Substanzen und Materie konzentriert.

Der Zauberalchimist sieht sich selbst als Gelehrten, der mit seiner Kreativität immer neue wundersame Erzeugnisse der Alchemie herstellen will. Dazu ist er auch bereit, auf abenteuerliche Reise zu gehen. Schließlich wird er gerade in den entlegensten Gegenden neue, vielleicht sogar bisher gänzlich unbekannte Substanzen für sein Labor finden.

Mit anderen Gelehrten und Kennern der Alchemie wird er sich gut verstehen und einen regen Austausch über Rezepte suchen. Ein wenig weltfremd wird er dennoch auf Reisen wirken, schließlich kennt er sich vor allem in seinen Laboratorien aus und nicht im Dschungel Maraskans.

Sozialstatus: freier

Vorteile: Glück I, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Alchimistische Berufsgeheimnisse im Wert von 20 AP, Bindung der Alchimistenschale, Fertigkeitsspezialisierung Alchemie, Ortskenntnis (Mengbilla), Tradition (Zauberalchimisten)

Sprachen: Garethi III, Tulamidya III

Schriften: Kuslike Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 7 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 10 (AT 11 / PA 6), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwert 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 10 (FK 11), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 1, Orientierung 4, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 5, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Magiekunde 4, Mechanik 5, Rechnen 5, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 9, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchemie 10, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 6, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 5, Malen & Zeichnen 8, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 5, Stoffbearbeitung 5

Zauber: Feuerfinger

Ausrüstung: Alchimistensäure (QS 4), Dolch, Kleidung (normal), Schwadenbeutel (QS 3), Stadtpaket, Stinkbeutel (QS 3), Waffenbalsam (QS 2), 1 Dukaten, 3 Silbertaler, 9 Heller

MU	13
KL	14
IN	14
CH	11
FF	13
GE	11
KO	12
KK	12

LeP	29
AsP	17
KaP	-
GS	8
INI	12
SK	2
ZK	1
AW	6
Schips	4
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamide)

Kultur: Südaventurien

Profession: Zauberalchimist

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Eulenhexe aus Riva

»Meine Mutter pflegte stets zu sagen: Nur ein toter Hexenjäger ist ein guter Hexenjäger.«

»Du musst dich nicht vor mir fürchten. Ich tue Menschen, die gut zu mir sind, bestimmt nichts an. Aber jeder, der sich mit mir anlegt, braucht sich nicht wundern, wenn er am nächsten Morgen mit einem Hexenschuss oder Warzen im Gesicht aufwacht.«

»Du Fettwanst von einem Kaufmann hast das letzte Mal die Straßenkinder von Riva ausgebeutet. Du sollst nicht eher wieder etwas Festes als Nahrung zu dir nehmen können, bis du ihnen zwanzig Silbertaler ausgezahlt hast.«

Ella Madrezka hatte in Riva keinen guten Ruf. Sie war die Tochter von Ulbilla Madrezka und von der wusste man, dass sie eine Hexe war. Hexen begegnete man eben

mit Misstrauen, egal, wie freundlich sie sich zeigten. Ihre Mutter hatte den Menschen in Riva nichts getan, ganz im Gegenteil. Oft hatte sie ihnen



bei ihren Problemen geholfen, ihnen Tinkturen und Liebestränke gebraut, oder ihnen bei der Geburt ihrer Kinder beigestanden.

„Zugegeben, manchmal hat sie auch dabei geholfen, den einen oder anderen Nebenbuhler eines Bauern zu verfluchen oder die Ernte zu zerstören. Ja, meine Mutter konnte schon gehässig sein, wenn sie wollte.“

Ella war eine Verschwiegene Schwester, die mit ihrem Käuzchen in der Käue ihrer Mutter lebte. Ulbilla war schon vor Jahren verstorben, also hatte Ella die kleine Hütte übernommen und machte nun dort weiter, wo ihre Mutter aufgehört hatte. Doch an diesem Tag sollte sich alles ändern. Zunächst hatte alles normal begonnen, als sie den Bauern Gerbwin empfangen hatte, der über Potenzprobleme klagte und ein Mittelchen dagegen brauchte. Ella hatte ihm alles zusammengestellt, was er benötigte. Ein wenig Donf, ein wenig Levthansmorchel und ein paar Tropfen einer von ihr angerührten Essenz – und schon sollte der Bauer wieder seine geliebte Frau beglücken können.

Nachdem Gerbwin gegangen war, nahm der Ärger seinen Lauf. Ella sah die Reiter schon aus der Ferne, als sie zufällig aus dem Fenster blickte. Es waren drei, zwei Männer und eine Frau. Sie trugen Waffen mit sich, Armbrüste, Schwerter und Streitkolben, allerdings waren sie kaum gerüstet, sah man bei dem Anführer von einer speckigen Lederrüstung ab.

Ella hatte ihren Besen bereits ergriffen und trat vor die Tür.

„Wie kann ich euch helfen, ihr Reiter?“

„Ihr könnt uns am besten helfen, indem Ihr Euch ergebt. Wir sind im Namen des Ordens des Bannstrahls des Praios' hier und wir wissen, dass ihr eine Hexe seid!“

„Und wenn es so wäre? Was ist so schlimm daran?“

„Uns ist zu Ohren gekommen, dass ihr manche Menschen in dieser Stadt verflucht habt.“

Ella wunderte sich nicht, dass der Bannstrahler so etwas behauptete. Sie selbst hatte zwar noch nie jemanden verflucht, aber ihre Mutter schon. Und das sprach sich herum.

„Euer Praios ist ein weit gnädigerer Gott, als ihr manchmal annehmt. Und viel schlauer als ihr ist er auch. Er weiß wenigstens, dass ich nichts getan habe. Ihr verwechselt mich.“



„Schweig jetzt!“

Man wollte ihr nicht zuhören, das hatte sie befürchtet, und ihr war ebenso klar, was das für sie bedeutete. Nun würde sich ihr Leben ändern. Sie musste die Kate und Riva verlassen, eine andere Wahl blieb ihr nicht. Wo dieser Bannstrahler herkam, von dort würden auch noch weitere kommen. Aber zunächst musste sie sich um diesen hier kümmern.

Die drei machten sich daran, von ihren Pferden abzusteigen. Das war Ellas Chance. Sie warf ihnen den Besen entgegen, der mit einem Radau erfüllt auf den Anführer eindrosch. Die Frau wurde von Ellas Kauz abgelenkt und angegriffen, während sie dem letzten Reiter drohte.

„Flieh, oder ich werde dich wahrhaftig verfluchen!“

Der junge Bannstrahler und die beiden anderen flohen, während ihnen der Besen und das Käuzchen eine Weile nachsetzten. Ella beeilte sich. Sie packte alles zusammen, was sie besaß, und machte sich dann auf.

Eigentlich hat mich hier doch sowieso nichts mehr gehalten. Ich werde nach Süden reisen und mich vielleicht nach Lowangen wenden. Das soll eine schöne Stadt sein, wo Meinesgleichen nicht so gefürchtet wird. Oder nach Aranien, dort sollen Hexen sogar angesehen sein.

Die Heldin im Spiel

Den Eulenhexen der Verschwiegenen Schwesternschaft sagt man ein besonders großes Misstrauen gegenüber Fremden nach. Für eine solche Hexe ist es sicherlich nicht einfach, mit ihrer Art sofort neue Freunde zu gewinnen. Sie ist gegenüber Adligen, Magiern und den meisten Geweihten sehr skeptisch, bisweilen sogar feindselig eingestellt.

Ihre Freunde wird sie sich sehr genau anschauen und erst, wenn sie genug Vertrauen zu ihnen hat, offenbaren, dass sie eine Hexe ist. Ihr Fluggerät und ihr Vertrautentier wird sie gut vor den Augen anderer verstecken, damit sie nicht auffällt. Allerdings sind dies die Dinge, die sie am ehesten verraten werden, denn ganz verzichten kann sie meist auf keines von beiden.

Sollte es Ärger geben, wird die Verschwiegene Schwester aber nicht klein beigegeben. Vielleicht wird sie einen Hexenjäger nicht direkt angreifen, aber mit Flüchen und Zaubern aus dem Hinterhalt wird es ihr ein Vergnügen sein, sich ihres Gegners zu entledigen.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Zaurerer

Nachteile: Arm II, Giftanfällig I, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Pechmagnet, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Prinzipientreue I (Verteidigung der Hexengemeinschaft, Jagd auf Hexenjäger), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Flüche für insgesamt 12 AP, Flugsalbe, Ortskenntnis (Umgebung von Riva), Tradition (Hexen), Vertrautensbindung, Jägerinnen

Sprachen: Garethi III, Thorwalsch I

Schriften: Kuslike Zeichen

Kampftechniken: Dolche 11 (AT 13 / PA 7), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 11 (AT 13 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 10 (FK 11)

Talente:

Körper: Fliegen 7, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 1, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zechen 1

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 3, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Verkleiden 6, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 4, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 6, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 5

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 4, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 1, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 2

Zauber: Hexenblick; Harmlose Gestalt 6, Hexenholz 4, Hexenknoten 5, Hexenkrallen 6, Krötensprung 4, Radau 5, Spinnenlauf 4

Ausrüstung: Dolch, Kampfstab, Kleidung (normal), Reisepaket, 20 Silbertaler

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Nordaventurier

Profession:

Eulenhexe (Verschwiegene Schwesternschaft)

Erfahrungsgrad: erfahren

MU	14
KL	12
IN	12
CH	14
FF	12
GE	12
KO	12
KK	12
LeP	29
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	1
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Der Garether Weißmagier

»Die Menschen blicken uns Magier oft mit einer Mischung aus Neugier, Angst und Bewunderung an. Das sind die richtigen Gefühle, die man Leuten meines Standes entgegenbringen sollte.«

»Bleibt dicht hinter mir, Euer Gnaden. Die zwölfmalverfluchte Hexe hat bestimmt noch einige magische Tricks auf Lager. Nichts jedoch, mit dem ich nicht spielerisch fertig werden würde. Aber ich kann Euch nur vor ihrer Zauberei schützen, wenn Ihr maximal drei Schritte von mir entfernt seid.«

»Gardianum Paradei - Schütze mich vor Zauberei!«

Das Fest war eines von vielen in diesem Sommer. Hesindio hatte einen Becher Wein in den Händen und nippte gelegentlich daran, damit es so aussah, als würde er sich amüsieren. Dabei beobachtete er einen Mann ganz genau, den er als eine potenzielle Gefahr für seine Herrin betrachtete. In diesem Fall war es ein gutaussehender

Südländer, der Kopf einer Bande von Hehlern, die von Mengbilla bis Gareth magische Artefakte und anderes wertvolle Gut stahl, um es an den Meistbietenden zu verkaufen. Hesindio passte auf seinen Stab auf und ließ ihn nicht los. Er wäre sicherlich nicht der erste Magier, der sich darüber wundern würde, wenn sein Stab einfach weg wäre. Und dabei konnte ein Nichtzauberer gar nichts mit dem Stab anfangen.

Es wird Zeit, dass ich mir für Notfälle den Stab-Apport zulege. Man kann ja nie wissen, und ohne meinen Stab fühle ich mich irgendwie nackt.

Seine Auftraggeberin hatte ihn angeworben, weil sie Verhandlungen mit dem Hehler Nestor anstrebte. Eine schlechte Entscheidung, wie Hesindio fand, aber er war nicht dazu da, seiner Auftraggeberin ins Gewissen zu reden. Nestor war ein charmanter Mann, der Calina, Hesindios Auftraggeberin, schnell überzeugte, gemeinsame Sache mit ihm zu machen. Sie wollten eine kleine Expedition ausstatten, um im Dschungel Maraskans nach echsischen Relikten zu suchen.

Vermutlich wirst du nur mit gestohlener Ware zurückkommen, Nestor. Du bist eben ein Betrüger und Lügner.

Hesindios Aufmerksamkeit war angespannt und das aus gutem Grund, wie sich schnell zeigte. Eben noch saßen alle friedlich zusammen, als plötzlich eine Elfe in den Festsaal hineinwirbelte und hinter ihr ein dunkelhäutiger Mann, der auf Nestor und Calina zeigte.

„Das sind sie, die Diebe!“, brüllte der Dunkelhäutige.

Hesindio war sofort zur Stelle, als die Elfe damit begann, einen Schadenszauber gegen seine Herrin zu weben.





Sozialstatus: frei

Vorteile: Gutassehend I, Hohe Seelenkraft, Vertrauenerweckend, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Alt-Gareth), Tradition (Gildenmagier), Scholar der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth,

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Tulamidya II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 7), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 3, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 7

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 5, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchemie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Zauber: Auffälliger Stil; Armatrutz 5, Dämonenschilde 5, Fulminictus 4, Gardianum 6, Illusionsbann 4, Invercano 5, Verwandlungsbann 4

Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal, und Niederadel), Magierstab, lang, Reisepaket, 33 Dukaten

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	11
GE	11
KO	11
KK	11
LeP	26
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	3
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Weißmagier der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Erfahrungsgrad: erfahren

Er murmelte ebenfalls eine Formel und stand dicht bei ihr, um sie von dem Schaden zu bewahren, der gleich in ihre Aura einschlagen würde. Der unsichtbare Fulminictus war nur durch Antimagie aufzuhalten. Anders als einem Flammenstrahl konnte man dem Zauber, erst einmal gewirkt, nicht ausweichen oder ihm auf andere Art entgehen.

„Gardianum!“, schrie Hesindio gerade noch rechtzeitig, sodass der magische Schild den bereits einschlagenden Angriffszauber abfangen konnte.

Die Elfe war überrascht, als ihr Zauber keine Wirkung zeigte, und zog wütend ihre Klingenwaffen. Im gleichen Moment aber wurde sie von einigen Gardisten überwältigt, während andere Wachleute den fremden Mann umstellten.

Der Held im Spiel

Magier stehen über den gewöhnlichen Menschen – und der Garether Magier bildet die Elite unter den Magiern. So sieht sich zumindest der Leib- und Antimagier selbst. Er hat eine erstklassige Ausbildung an einer renommierteren Zauberschule hinter sich, zahlreiche Kontakte zu Adligen und hochgestellten Persönlichkeiten und wird gerne auf die luxuriösesten Feste von Gareth eingeladen. Hinter seiner Fassade als selbstverliebter Angehöriger der magischen Oberschicht verbirgt sich aber auch ein an die Zwölfe und ihre Gebote glaubender Mann. Gegen Ungerechtigkeit wird der Garether Magier ebenso vorgehen wie gegen dämonische Mächte. Dennoch lässt er sich gerne gut dafür bezahlen, immerhin kann er sich seinen Lebensstandard kaum leisten, wenn er nicht auf ein angemessenes Honorar besteht.

Die waldelfische Kämpferin

»Ihr habt unseren Wald ohne unsere Erlaubnis betreten. Bei euch Rosenohren betritt man doch auch keines eurer Steinhäuser ungefragt, oder irre ich mich? Geht, oder ihr müsst mit den Konsequenzen leben.«

»Um dich zu töten, Ork, brauche ich mein mandra nicht. Mein Wolfsmesser und ein Dolch reichen dazu aus.«

»Fial miniza dao'kal!« (Fulminictus)

Gwendala war eine Wanderin. Sie hatte ihre Heimat verlassen, als sie sich dort nicht mehr wohl fühlte. Sie hatte gekämpft und ihre Sippe verteidigt, damit weder Schwarzpelze noch Goblins die Wälder verwüsteten. Die Menschen hatte sie meist verschont, wenn diese nicht in böser Absicht kamen. Eine Ausnahme bildeten da nur die Goldsucher, die kein Verständnis für die Natur mitbrachten, aber auch die waren gegangen, nachdem sich Gwendala einen nach dem anderen vorgeknöpft hatte.

Doch mit jedem Kampf, mit jedem Tag mehr wurde

Gwendala *badoc*. Sie spürte es, und die anderen spürten es auch. Ihr *salasandra* war nicht mehr so wie früher, Disharmonie schwang darin mit, Misstöne und Gefühle des Hasses.

Also hatte sich Gwendala dazu entschlossen, zu gehen – für immer. Sie hatte zwar bereits am ersten Tag Heimweh, doch ihre Neugier auf die Welt außerhalb der Salamanderwälder war groß. Sie reiste nach Süden, denn die Legendenänger hatten ihr von einer großen Stadt der Menschen berichtet. Donnerbach, so der Name der Stadt, war aus Stein gebaut. Gwendala hielt sich dort aber nicht lange auf, sondern reiste weiter nach Süden. Man hatte ihr in Donnerbach erzählt, dass es noch viel größere Städte gab. Gareth, das war ihr Ziel. Städte waren einerseits Orte, an denen seltsame Gerüche entstanden – nicht alle waren schön –, aber dort lebten auch viele Menschen sowie der eine oder andere Halbelf oder ein Bruder oder eine Schwester aus ihrem Volk. Städte waren spannend. Die Menschen hatten zum Beispiel manchmal seltsame Ansichten. Für sie waren ihre Münzen wichtig, einige von ihnen waren sogar bereit, Gewalt anzuwenden, um die blitzenden Scheiben zu bekommen. Gwendala konnte darüber nur den Kopf schütteln. Auf ihrer langen Reise lernte sie kurz vor der großen Stadt Gareth einen Mann kennen, der sie verehrte wie ein göttliches Wesen. Faizal al'Hakim war ein Magier aus einem Land noch weiter südlich, der Gwendala von Anfang an mochte. Auch wenn er sich mit seltsamem Parfüm umgab und seine Sprache noch schwieriger zu verstehen war als die der anderen Menschen, so mochte Gwendala ihn ebenfalls. So beschloss sie, ihn zu begleiten. Gemeinsam reisten sie nach Gareth, wo Faizal ihr viele Geheimnisse der Menschen erklärte. Er bot ihr an, dass sie gemeinsam nach Mengbilla reisen könnten, einer verruchten Stadt, in der Faizal einige Geschäfte zu erledigen hatte. Und da Gwendala, je weiter sie nach Süden reiste, immer größere Wunder entdeckte, willigte sie ein.





Sozialstatus: frei
Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, Nichtschläfer, Zäher Hund, Zauberer, Zweistimmiger Gesang
Nachteile: Lästige Mindergeister, Pech I, Sensibler Geruchssinn

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Freundschaftslied 4, Ortskenntnis (Umgebung des Dorfes), Traditionen (Elfen), Kämpfer

Sprachen: Isdira III, Garethi I

Schriften: keine

Kampftechniken: Dolche 12 (AT 14 / PA 8), Fechtwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanz 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 12 (FK 14), Wurfwaffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Reiten 0, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 0, Singen 6, Sinnesschärfe 5, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 5, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 0

Natur: Fährtensuchen 6, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 8, Wildnisleben 5

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 0, Kriegskunst 0, Magiekunde 3, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchemie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 5, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Lockruf; Armatrutz 6, Blitz dich find 6, Fulminictus 5, Standhafter Wächter 3, Silentium 4, Überlegener Krieger 3

Ausrüstung: Elfenbogen, Messer, Wolfsmesser, Kleidung (normal), 15 Silbertaler in Naturalien

MU	14
KL	9
IN	14
CH	10
FF	14
GE	14
KO	13
KK	12
LeP	28
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	2
ZK	0
AW	7
Schips	2
RS/BE	0/0

Spezies: Elf
Kultur: Waldelfen
Profession: Kämpferin
Erfahrungsgrad: erfahren

Der Schelm aus Nirgendwo

»Mach dir keine Sorgen, meine Streiche treffen die Richtigen. Machst du dir keine Sorgen, kommst du nicht in den Genuss meiner Streiche, sondern nur, wenn du dir welche machst. Also, naja... es geht also in jedem Fall gut für dich aus.«

»Ob ich einen Feuerball schmeißen kann? Nö. Hört sich aber auch nicht lustig an.«

»Das klingt nach Spaß!«

Alrik war sehr besorgt. Eigentlich war er nie besorgt, sondern saß gerne in dieser Schänke, trank ein Bier, machte ein paar Witze und schaute, was der Abend noch so einbrachte, aber die beiden Schurken, welche die junge Frau beobachteten, die gerade erst den Schankraum betreten hatte, versprachen Ärger.

Alrik wollte erst einmal abwarten, vielleicht täuschte er sich ja auch. Leider täuschte er sich nicht, wie er schon bald feststellen musste. Die beiden Kerle gingen zu der jungen Frau hinüber, die recht überrascht wirkte, als ihre beiden neuen Verehrer sich direkt an ihren



Tisch setzten. Sie sprachen mit ihr, zu Beginn recht höflich, doch Alrik merkte sehr schnell, dass da etwas nicht stimmte. Der eine Mann schielte sehr oft unter den Tisch, zum Rucksack der jungen Frau.

Ach, was soll's, dann spiele ich heute einfach mal den Helden. So entschloss sich Alrik zu handeln. Er stand auf, trank sein Bier, rülpste und wischte sich den Schaum vom Mund, dann ging er zum Tisch der Frau. Als echter Schelm, Spaßmacher und Koboldsohn gab es für ihn nichts, was ihn einschüchtern konnte.

Nun gut, die beiden muskulösen Männer vielleicht schon, aber sie würden sicherlich keinen Narren schlagen.

„Seid gegrüßt, Alrik mein Name, und mit wem habe ich das Vergnügen?“

Die beiden Männer schauten ihn verdutzt an, ebenso die Frau, doch diese schien sich zu amüsieren und lächelte. Vermutlich über Alriks Kleidung, denn er reiste in der Montur eines Hofnarren umher.

„Verzieh dich, Narr, wir haben keine Zeit für dich.“

„Wie unhöflich von Euch. Ich wollte Euch doch nur ein wenig unterhalten, Herr Spaßbremse.“

„Verschwinde!“

Das war Alriks Stichwort. Er berührte sanft den Rucksack der Frau und ließ ihn verschwinden. Die beiden Schurken waren zunächst perplex, dann stand der erste auf und Griff an Alriks Kragen.

„Das hättest du besser nicht tun sollen!“, sagte Alrik und konzentrierte sich auf die magischen Strömungen. Der Mann schwebte im nächsten Augenblick an die Decke und ruderte wild mit den Armen. Der andere erhob sich und wollte auf Alrik zugehen, da hielt ihn die Frau am Arm fest und kratzte ihm dabei die Haut auf.

„Besser du verschwindet jetzt!“, zischte sie.

Alrik mochte die Frau.

„Wie war gleich noch Euer Name, holde Maid?“

„Ella. Aber wo ist mein Rucksack?“

Sozialstatus: frei

Vorteile: Glück II, Unbeschwertes Zaubern, Wohlklang, Zauberer

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien, Bindung des Schelmen Spielzeugs, Bindung der Narrenkappe, Lockeres Zaubern, Ortskenntnis (Koboldwelt), Tradition (Schelme)

Sprachen: Koboldisch III, Garethi III

Schriften: Arm III, Lästige Mindergeister, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 9, Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 0, Singen 4, Sinnesschärfe 10, Tanzen 1, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Betören 2, Einschüchtern 0, Etikette 3, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 0, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 0, Kriegskunst 0, Magiekunde 1, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 4, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 1, Metallbearbeitung 0, Musizieren 4, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Geräuschhexerei; Aufblasen 4, Juckpulver 4, Lach dich Gesund 3, Langer Lulatsch Kleiner Dotz 5, Nackedei 5, Schelmenkleister 5

Ausrüstung: keine



MU	14
KL	10
IN	14
CH	14
FF	13
GE	14
KO	11
KK	10

LeP	27
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	0
AW	7
Schips	5
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Koboldweltler

Profession: Schelme

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Lowanger Schwarzmagierin

»Solange du mich in Frieden lässt, muss ich dich nicht verzaubern.«

»Imperavi!«

»Ich setze meine Kräfte dann ein, wenn es nötig ist. Du stellst kein Hindernis dar, also warum sollte ich Kraft vergeuden?«

Kaila wusste, dass sie nicht ewig in Lowangen bleiben wollte. Sie wollte nicht in ewiger Konkurrenz zu den anderen Magiern ihrer Akademie und den Zauberern der anderen Magierakademie stehen. Doch wohin sollte sie gehen? Sie war eine Beherrschungsmagierin, die schon an sich einen schlechten Ruf hatten. Wer mochte schon Beherrschungsmagier? Und dann kam sie auch noch von einer schwarzmagischen Schule, der Halle der Macht. Die hatte außerhalb Lowangens einen besonders schlechten Ruf. Sie hatte nur wenige Verwandte, die sie vielleicht aufnehmen würden, ihre Tante

mütterlicherseits und ihre Base. Beiden lebten in Aranien, hatten aber mittelreichische Vorfahren und waren ebenfalls mit der schwarzen Magie vertraut. Aber sie waren Hexen.

Was soll's, vielleicht kann ich bei ihnen noch den einen oder anderen Zauberspruch lernen. Und in Aranien kennt mich ansonsten niemand. Nur, Magier sind dort nicht gut gelitten. Ach, wenn Vater doch noch leben würde.

Kailas Vater war Magier gewesen und ein sehr erfolgreicher noch dazu. Selbst Oswyn Puschinkse, der herrschsüchtige Akademieleiter, hatte ihn sehr geschätzt, doch war er leider im Kampf gegen die Orks gefallen.

Verfluchte Schwarzpelze.

Kaila saß im Park und aß etwas, als sie ihren Stab ergreifen und zurück zur Akademie gehen wollte. Da bemerkte sie, dass er weg war.

Was zum Namenlosen ...

Sie wusste, was geschehen war. Schon seit einiger Zeit gab es eine Diebesbande in Lowangen, die magische Artefakte stahl, um sie wohl teuer weiterzuverkaufen oder sie für alchimistische Mittel einzusetzen. Kaila sah den Dieb, der so schnell rannte, wie er konnte.

Was gäbe ich jetzt für einen Axxeleratus ...

Kaila rannte hinter dem Mann her, vorbei an Gassen, Passanten und Hindernissen wie Körben, die der Dieb ihr in den Weg warf, aber sie gab nicht auf. Leider war Kaila nicht besonders athletisch, langsam ging ihr die Puste aus, aber sie konnte noch mehrfach rufen: „Haltet den Dieb!“.

Ein Wunder geschah, als sich eine Frau in Begleitung eines Narren einmischt, dem Dieb ein Bein stellte und sich auf dessen Rücken setzte, nachdem er auf den Boden aufschlug.

„Vielen Dank, Ihr habt mir sehr geholfen!“





„Gerne geschehen. Oh, Ihr seid eine Magierin?“

„Ja. Ihr seid wohl nicht von hier, wenn Ihr noch keine Magier wie mich gesehen habt?“

„Nein, nur auf der Durchreise. Nach Gareth. Hier ist es mir zu unsicher.“

„Ich verstehe, was ihr meint. Ich wollte auch demnächst eine Reise nach Süden antreten.“

Kaila überlegte. Eigentlich waren ihre Überlegungen im Park nur eine Spielerei gewesen, aber nun, da sie es gesagt hatte, überlegte sie ernsthaft, aufzubrechen.

„Lasst mich Euch bei einem Tee danken, und vielleicht können wir ja gemeinsam reisen. Das ist meist sicherer. Aber zunächst muss ich den Mann hier mit einem Respondami verhören.“

Die Helden im Spiel

Einer Schwarzmagierin sagt man nichts Gutes nach. Das Volk fürchtete eine Abgängerin der Halle der Macht wegen ihrer mannigfaltigen Möglichkeiten der Beherrschung des Geistes und wegen des skrupellosen Rufs ihrer Lehrmeister. Aber auch wenn die Adeptin eine harte Ausbildung hinter sich hat, so hat sie dennoch ihre menschliche Seite nicht aufgegeben. Sie nutzt es zwar gerne aus, dass man ihr wegen ihres Rufes mit Respekt und manchmal auch Furcht begegnet, aber sie hat weder Freude noch Lust darauf, das Klischee einer Schwarzmagierin zu erfüllen. Sie ist neugierig und will die Welt jenseits ihrer Akademie und Heimatstadt erkunden und Abenteuer erleben. Die Forschung und das Entdecken ungelüfteter Geheimnisse sind ihre größte Motivation. Anderen Menschen gegenüber ist sie zwar zunächst zurückhaltend, weiß aber doch um den Nutzen einer Gruppe von Menschen, auf die sie sich verlassen kann. Vorurteile, außer gegen Orks, hegt sie keine, und sie arbeitet auch gerne mit Hexen oder Elfen zusammen, deren Magie für sie noch einige Geheimnisse birgt.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Hohe Astralkraft V, Hohe Seelenkraft, Zauberer

Nachteile: Niedrige Zähigkeit

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Lowangen), Tradition (Gildenmagier), Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

Sprachen: Garethi III, Bosparano II, Oloarkh II

Schriften: Kuslike Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 10 (AT 12 / PA 6), Schild 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 2, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 1

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 7, Mechanik 0, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 1

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 2, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Eiskalter Blick; Band und Fessel 4, Bannbaladin 6, Einflussbann 4, Gardianum 4, Horriphobus 6, Respondami 6, Somnigravis 4

Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal), Magierstab, lang, Reisepaket, 48 Dukaten auf einem Konto der Nordlandbank

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Svelltaler

Profession: Schwarzmagierin der Halle der Macht zu Lowangen

Erfahrungsgrad: erfahren

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	11
GE	11
KO	11
KK	11

LeP	26
AsP	40
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	0
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Der Scholar des Rafim Bey

»Ich bin ein Meister der Ifriitum und der Dschinne.«

»Versuch es erst gar nicht, es wird dir nicht wohl bekommen, mich anzugreifen.«

»Ein Magier ist dazu geboren worden, um zu herrschen. Magier sind klug, weise und machen keine Fehler.«

Manchmal bereute Faizal seine Schwäche für Frauen. Er hatte sich gleich in die Dschinni verliebt, als er sie gesehen hatte. Gwendala war das hübscheste Geschöpf, das er je gesehen hatte. Er wusste, er würde ihr keinen Wunsch abschlagen können. Eigentlich war Faizal ein Lohnmagier und als solcher durch einen Auftrag in die Nähe von Gareth gelangt. Er hatte nicht vor, wieder nach Süden zu ziehen, aber Gwendala schon. Also hatte er sie zumindest überzeugt, nach Mengbilla zu reisen. Dort konnte er ungestört einigen Nachforschungen nachgehen, dachte er zumindest. Gwendalas Drang,



anderen Menschen zu helfen, war deutlich größer als seiner, aber wenn sie half, half auch er. Sie wollte unbedingt diesem schnöseligen Alchimisten Iago helfen. Und dann auch noch auf eine mehrwöchige Verfolgungsjagd gehen! Faizal wurde wahnsinnig, doch immer, wenn er mit Gwendala sprach, konnte er ihr nur zustimmen, und so ging die Reise weiter.

Bei den Göttern, warum musste mich Rahja so strafen!

In seinen Träumen sah sich Faizal mit Anfang Dreißig bereits als Magokrat eines kleinen Beyrounates, vielleicht von Malqis. Doch sein Weg war steinig, und trotz seiner Zauberkräfte war er nur ein Söldner. Er wusste sogar, wen sie jagten, denn er hatte für die Schurken bereits gearbeitet. Ihr Anführer Nestor war ein Bekannter von ihm, der magische Artefakte stahl und sie weiterverkaufte. Ein lukratives Geschäft, wenn man bereit war, sich gegen Zauberer zu wenden. Nestor hatte den Mumm und zudem in vielen Städten Aventuriens seine Leute sitzen: in Gareth, Mengbilla, Lowangen, ja sogar in Khunchom.

Das hatte Faizal Gwendala und Iago nicht gesagt. Sie waren in Gareth angekommen und hatten die Spur bis zu Nestor höchstpersönlich verfolgt. Während Faizal wartete und sich redlich bemühte, Nestor nicht zu begegnen, übernahm Gwendala die Führung und ging mit Iago zu einem Fest, auf dem Nestor gerade einen neuen Plan ausheckte. Unglücklicherweise wurden Gwendala und Iago gefangen genommen und nun lag es an Faizal, sie zu retten. Zu seinem Glück jedoch war unter denen, die seine Freunde gefangen nahmen, ein Kollege der magischen Zunft.

Faizal umgab sich mit einem Mantel der Unnahbarkeit, betrat den Festsaal und ging auf den anderen Magier zu. Dabei ignorierte er die Wachen und hoffte, sie würden ihn schon vorbei lassen, was sie auch taten.

„Oh, Sahib, Collega aus Gareth, Ihr unterliegt einem gewaltigen Irrtum!“



„Ach ja? Und wer seid Ihr?“

„Meine Wenigkeit nennt sich Faizal al’Hakim, Meistermagus und Schüler des großen Rafim Bey. Ich kenne die beiden hier, und ihre Ziele waren lauter und gut.“

„Mir scheint eher, dass sie jemanden töten wollten.“

„Nein, nein, ganz und gar nicht. Sie wollten nur einen Schurken stellen, der dem ehrenwerten Alchimisten etwas gestohlen hat. Und nicht nur ihm.“

„Sprecht Ihr von diesem Nestor?“

Das lief besser, als Faizal erwartet hatte, vielleicht konnte es ja gelingen, die Situation mit dem unwahrscheinlichsten Mittel der Wahl, der Wahrheit, zu retten.

„So ist es. Helft mir. Lasst meine Gefährten frei und sie und ich werden ihn finden und seiner gerechten Strafe zuführen. Ich schwöre es bei den Zwölfen, den Elementarherren und meinem Meister.“

„Ich bin geneigt, Euch zu glauben. Aber ich werde Euch begleiten. Nur um sicherzugehen, dass Eure Worte wahr sind.“

Der Held im Spiel

Die Schüler des Rafim Bey, eines klassischen, gildenlosen Magiers aus den Tulamidenlanden, sind Meister sowohl des Elementarismus wie auch der Dämonologie. Sein Scholar sieht sich in einer Ahnenreihe mit den Vorfahren des Rafim Bey, die allesamt große Zauberer waren. Er betrachtet sich als dem gewöhnlichen Volk überlegen und liebt die leiblichen Genüsse. Dennoch ist er kein Schurke oder muss es zumindest nicht sein. Für ihn ist er selbst nur die wichtigste Person, die es gibt. Es gibt kein Problem, was man durch sein Wissen oder seine Zauberkräfte nicht lösen könnte.

Freunde findet ein Schüler Faizals selten. Er schätzt Freunde, aber sie müssen sich in seinen Augen beweisen. Jemand, der ihm nicht ebenbürtig ist, kann niemand sein, den er zu schätzen weiß – außer als Diener.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Hohe Astralkraft IV, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) III, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Heimatdorf), Tradition (Gildenmagier), Scholar des Rafim Bey

Sprachen: Tulamidya III, Garethi II

Schriften: Tulamidya-Zeichen, Kuslike Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 3, Einschüchtern 5, Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 3, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 7, Mechanik 0, Rechnen 10, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 4, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Zauber: Dämonling; Abvenenum 3, Bannbaldin 4, Elementarer Diener 6, Gardianum 9, Invocatio Minor 6, Invocatio Minima 10, Manifesto 10

Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal), Magierstab, lang, Reisepaket, 48 Dukaten in einer Schatztruhe

MU	14
KL	14
IN	14
CH	14
FF	12
GE	12
KO	10
KK	10
LeP	25
AsP	38
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	0
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamide)

Kultur: Mhanadistani

Profession: Gildenloser Magier nach Rafim Bey

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Schlangenhexe aus Elburum

»Du glaubst, nur weil ich leichte Kleider schätze und Rahja sehr zugetan bin, wäre ich dumm? Ich denke, das gilt eher für dich.«

»Ich schätze den Austausch mit Magiern und anderen Zauberern, aber ihr werdet leider im Gegenzug nie verstehen, was eine Hexe ausmacht.«

»Rache serviere ich gerne kalt – in Form von Flüchen.«

Shanada war überrascht, ihre Base zu sehen. Sie war gertenschlank, trug ein furchtbare Gewand und wirkte auch sonst einfach nur fehl am Platze. Aber Shanada wusste, dass sie wenigstens zaubern konnte, auch wenn aus ihr eine Magierin geworden war. Dennoch, ihre Begleiter waren viel interessanter als Kaila.

Da war zum einen dieser bizarre Mann. Er trug die Kleidung eines Hofnarren und schien vor nichts Respekt zu haben. Er hatte sich in Shanadas Haus umgesehen und einige ihrer persönlichen Gegenstände angefasst, als

gehörten sie ihm. Sein Wesen war voller Neugier und kannte keine Angst. Irgendwie gefiel Shanada das. Aber als er den Schlangenkorb entdeckte, hatte Slisch ihn angezischelt und er war zurückgewichen.

Doch nicht so mutig.

Die Frau in Kailas Begleitung hingegen war eine von ihrem Schlag. Mit einem Hexenblick hatte Shanada sofort gesehen, dass sie eine Tochter Satuarias war.

Entweder werden wir uns bald gegenseitig die Augen auskratzen, gute Freundinnen werden, oder Geliebte. Ich bin mir bei ihr noch nicht so ganz sicher, aber es wird sicherlich interessant.

Shanadas Mutter war nicht hier, sondern bei einer Audienz König Arkos'. Und so war es nun an ihr, ihre Base und deren Begleiter zu begrüßen.

„Liebste Base, ich habe dich nicht mehr gesehen, seit du deine Ausbildung begonnen hast. Ich habe aber von deinem Vater gehört. Es tut mir sehr leid.“

„Es ist lange her. Beides. Aber, Shanada, du könntest mir in der Tat helfen. Meine Freunde und ich, wir sind vor einiger Zeit hinter ein Geheimnis gekommen.“

Jetzt wird es interessant.

„Es gibt einen Geheimbund, der Zauberutensilien stiehlt und sie verkauft. Einige davon auch an andere Zauberer, die damit Dämonen rufen wollen. Du weißt, auch wenn ich der Schwarzen Gilde angehöre, dass ich Dämonen verabscheue. Vielleicht können wir etwas dagegen tun und daraus auch noch Gewinn schlagen.“

Shanada gefiel die Idee. Und sie hatte durchaus eine Vermutung, wer dahintersteckte. Sie hatte, als ihre Mutter den mächtigen Magier Rafim Bey als Gast empfing, von Nestor und seinem Zirkel gehört. Rafim Bey selbst hatte schon gestohlene Zauberstäbe geordert. Und auch ihre





Mutter, denn sie wusste, dass man daraus Potenzmittel herstellen konnte, die sich gut verkauften. Wenn der dazugehörige Magier tot war, natürlich.

„Gut, ich werde euch helfen, aber ich will die Hälfte des Gewinns, egal, wie er aussieht.“

„Das ist ein schlechtes Geschäft für uns“, sagte die andere Hexe.

„Ja, ein schlechtes Geschäft“, pflichtete ihr der Schelm bei. Shanada sah den Schelm verführerisch an und fragte ihn: „Ihr könnt dafür auch hier bei mir wohnen. Neben meinem Zimmer sind noch Gästezimmer frei.“

Der Narr errötete und sagte: „Vielleicht doch eine gute Idee ...“

„Wieso war mir klar, dass dich meine Base überzeugen kann“, sagte Kaila und lächelte.

„Mich hat sie noch nicht überzeugt“, widersprach die andere Frau.

Sie ist willensstark. Das gefällt mir.

Die Helden im Spiel

In Aranien sind Hexen deutlich angesehener als in den meisten anderen Gegenden Aventuriens, aber der elburischen Schlangenhexe hängt dennoch ein Nimbus der Verderbtheit an. Sie genießt es und nutzt es aus. Gerne spielt sie die Verführerin und setzt ihren Körper und ihre Magie dazu ein, andere zu beeinflussen oder zu betören. Unterschätzen sollte man die Schlangenhexe aber nie. Auf den ersten Blick mag sie nur eine laszive Schönheit sein, doch wie fast alle Angehörigen ihrer Schwesternschaft ist sie schlau und an magischer Forschung interessiert. Ihr erklärt Ziel ist es, eines Tages in einem kleinen Palast als Herrscherin zu leben und ein luxuriöses, an Dekadenz grenzendes Leben zu führen. Bis dahin ist sie auch gerne bereit, ein abenteuerliches Leben zu führen, um ihren Reichtum zu mehren.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Gutaussehend I, Zauberer

Nachteile: Körperliche Auffälligkeit

Sonderfertigkeiten: Flugsalbe, Ortskenntnis (Elburum), Traditionen (Hexen), Vertrautensbindung, Kinder der Kobra

Sprachen: Tulamidya III, Garethi III

Schriften: Tulamidya-Zeichen, Kusiker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 0 / PA 0), Fechtwaffen 0 (AT 0 / PA 0), Hiebwaffen 0 (AT 0 / PA 0), Kettenwaffen 0 (AT 0 / PA 0), Lanzen 0 (AT 0 / PA 0), Raufen 0 (AT 0 / PA 0), Schilde 0 (AT 0 / PA 0), Schwerter 0 (AT 0 / PA 0), Stangenwaffen 0 (AT 0 / PA 0), Zweihandhiebwaffen 0 (AT 0 / PA 0), Zweihandschwerter 0 (AT 0 / PA 0), Armbrüste 0 (FK 0), Bögen 0 (FK 0), Wurfwaffen 0 (FK 0)

Talente:

Körper: Fliegen 5, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 0, Sinnesschärfe 0, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 6, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 2, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlosserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 3

Zauber: Duft; Ängste lindern 4, Blick in die Gedanken 6, Disruptivo 4, Harmlose Gestalt 5, Hexenknoten 4, Schlangenruf 10, Vipernblick 5

Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal), Reisepaket, 60 Silbertaler

MU	13
KL	14
IN	13
CH	14
FF	12
GE	12
KO	11
KK	11

LeP	27
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	13
SK	2
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Aranier

Profession: Schlangenhexe (Schwester des Wissens)

Erfahrungsgrad: erfahren

Der Zauberdieb

Nestor unterschätzte seine Feinde nicht. Aus einem halben Dutzend großer Städte hatte er Botschaften bekommen, die er immer las, wenn er in Gareth war. In den meisten Fällen drehten sich die Botschaften darum, dass einer seiner Diener erwischt worden war und jetzt im Kerker verrottete, tot war oder ein Zauberer ihn in eine Maus verwandelt hatte. Nestor selbst war das meist egal. Diebe kamen und gingen. Sie waren nur Erfüllungsgehilfen für sein lukratives Geschäft.

Größere Probleme bereiteten ihm zwei Gruppen von dahergelaufenen Abenteurern, die offenbar hoch motiviert waren, ihn zu finden. Die eine bestand aus zwei Magiern, einer wildgewordenen badoc-Elfe und einem Alchimisten, dem er eine Schale gestohlen hatte. Nestor hatte die Schale vor sich auf seinem Tisch stehen und begutachtete sie. Nichts Besonderes, aber sie war magisch. Das Rezept jedoch, das ebenfalls gestohlen worden war, erwies sich als deutlich wertvoller.

Die zweite Gruppe hatte sich mehr durch Zufall zusammengefunden und suchte nun in Khunchom nach seinem Stellvertreter. Offenbar glaubten sie, sich an seinen Reichtümern vergehen oder seine Leute ans Messer der Stadtgarde liefern zu können.

Beide Gruppen waren für ihn eine Gefahr. Er musste handeln. Zauberer musste man schnell ausschalten, denn durch ihre Magie konnten sie einem immer gefährlich werden. Nestor hatte seine Gilde über viele Jahre erfolgreich aufgebaut. Er war immer hohe Risiken eingegangen, aber seine vorbildlichen Planungen und die nicht zu durchschauenden Strukturen seines Zirkels hatten dafür gesorgt, dass bislang alles gut ging.

Wer würde denn auch schon hinter einem gestohlenen Magierstab alle paar Jahre pro Stadt eine Diebesgilde vermuten?

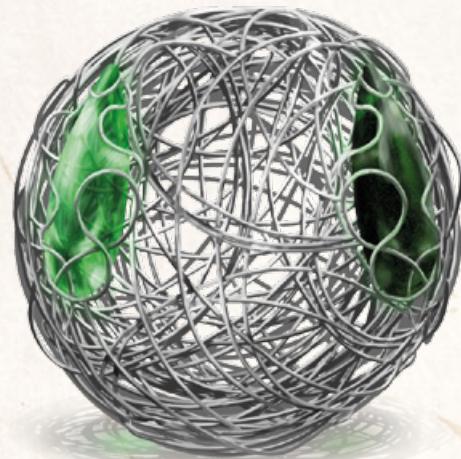
Diejenigen, die hinter den Diebstählen etwas Größeres sahen, vermuteten meist einen anderen Zauberer, denn wer außer einem Zauberer hätte so großes Interesse oder würde damit durchkommen?

Nestor war aber kein Zauberer. Kein Funken Magie war in ihm. Er war ein ganz normaler Sterblicher, aber er war clever und Phex war mit ihm. Dennoch versuchte er, die Legende, dass es einen Zauberdieb geben könnte, einen magischen Dieb, der Artefakte sammelte, zu mehren, wo er nur konnte. Niemand würde ihn verdächtigen, einen einfachen Händler und Ausstatter von mittelgroßen Expeditionen.

Bei seiner letzten Besprechung mit einer potenziellen Kundin, einer Edlen namens Calina, wollte Nestor eine Expedition nach Maraskan zusammenstellen. Diese Expeditionen interessierten ihn einerseits persönlich, und andererseits konnte er meistens weitere Ware verkaufen, wenn sie Erfolg hatten. Ein gutes Geschäft.

Doch dieses Mal platzte eine der Gruppen mitten in seine Verhandlungen. Fast wäre Nestor ihnen ins Netz gegangen. Durch das Chaos des Angriffs gelang es ihm glücklicherweise zu entkommen – ganz ohne Magie. *Verfluchter Alchimist. Dafür wirst du büßen. Und die übrigen auch.*

In Nestor reifte ein Plan, beide Gruppen in eine Falle zu locken, eine tödliche Falle, die seinem brillanten Geist entsprungen war. Diese dahergelaufenen Mächtigernhelden würden sich noch umschauen!



ANHANG



Neue Vorteile

Unbeschwertes Zaubern

Ein Schelm mit diesem Vorteil geht so spielerisch mit der Zauberei um, dass er den Widerstand gegen Magie bei den meisten Kulturschaffenden einfach umgehen kann.
Regel: Der Schelm kann eine SK und ZK seiner Ziele von

bis zu 2 bei seinen Schelmenstreichern ignorieren. Dieser Vorteil ist mit der Sonderfertigkeit *Lockeres Zaubern* (siehe Seite 72) kombinierbar, sodass SK und ZK von bis zu 3 ignoriert werden können.

Voraussetzungen: Tradition (Schelme)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Neue Nachteile

Lernfaul

Nicht jeder Schelm beschäftigt sich gerne mit dem Lernen. Einige sind sogar unfähig darin, durch Imitationslehre Zauber in Schelmentricks umzuwandeln.

Regel: Der Schelm kann keine Zauber in Schelmenstreichs umwandeln.

Voraussetzungen: Tradition (Schelme)

AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte

Neue Alchimika

Alchimistensäure

Alchimistensäure besteht aus einer Mischung verschiedener Säuren und kann sowohl Objekte als auch Lebewesen schädigen.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Säure richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an. Ist sie in ein dafür vorgesehenes Gefäß gefüllt und soll auf jemanden geworfen werden, ist dazu eine Probe auf Wurfaffen notwendig (Reichweite 2/4/8). Dem Gefäß kann man ausweichen oder es mit einer Schild-PA abwehren. Bei einem Schild richtet die Säure Strukturschaden an. Die Säure ist extrem schwer zu löschen: Proben auf Körperbeherrschung sind um 2 erschwert.

Typische Ingredienzien: Orazal, Quallen, Seifenreste, Schweiß einer Kröte, Splitter einer scharlaticanischen Zauberkulgel, verschiedene, mindere Säuren

Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -1



Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Die Säure wirkt 1W3 KR.
- 2: Die Säure wirkt 1W6 KR.
- 3: Die Säure wirkt 1W6+2 KR.
- 4: Die Säure wirkt 1W6+4 KR.
- 5: Die Säure wirkt 1W6+6 KR.
- 6: Die Säure wirkt 1W6+8 KR.

Angstgift

Angstgift ist ein alchimistisch hergestelltes Gift, das den Regeln für Gift folgt.

Typische Ingredienzien: Alraune, Bärenfett, Haifischzähne, Hasenohren, Höllenkraut, Speichel eines Berserkers, Staub aus einer Gruft, Vitriol

Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP

Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Angstgift

Wie der Name bereits sagt, löst dieses Gift große Panik bei demjenigen aus, der mit einer vergifteten Waffe getroffen wird. Die Wirkung des Angstgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Wer durch das Gift Zustandsstufen *Furcht* erlitten hat, kann erst wieder am Ende der Wirkungsdauer davon betroffen sein.

Stufe: QS

Art: Waffengift, alchimistisch

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: 2 Stufen *Furcht* / 1 Stufe *Furcht*

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten

Kosten: je nach QS



Berserkereklixier

Das Berserkereklixier verwandelt Kämpfer in rasende Bestien. Sie greifen in ihrem Blutrausch allerdings nie denjenigen an, der ihnen das Elixier zu Trinken gegeben hat.

Typische Ingredienzien: Blut von einem durch das Beil gerichteten wahnsinnigen Mörder, echtes Premier Feuer, Feuerkraut, Feueropal, Schleimiger Sumpfknöterich

Kosten der Ingredienzienstufe: 70 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Anwender ist für 5 KR im Kampf leicht aggressiv (+1 AT, -2 VW). Nach dem Ablauf der Wirkung erhält der Anwender 1 Stufe *Betäubung*.
- 2: Anwender ist für 5 KR im Kampf sehr aggressiv (+2 AT, -4 VW).
- 3: Anwender erhält Status *Blutrausch* für 5 KR.
- 4: Anwender erhält Status *Blutrausch* für 10 KR.
- 5: Anwender erhält Status *Blutrausch* für 20 KR.
- 6: Anwender erhält Status *Blutrausch* für 40 KR.

Hylailer Feuer

Hylailer Feuer wird streng überwacht und ist fast ausschließlich beim Militär der größeren Reiche Aventuriens verbreitet. Der Besitz von Hylailer Feuer ist in den meisten Regionen Aventuriens verboten.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk Seite 341**). Das Feuer richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an (durch *Brennend* auf kleiner Fläche). Alle 5 KR wird die Fläche, die betroffen ist, um eine Stufe größer. Ist das Hylailer Feuer in ein dafür vorgesehenes Gefäß gefüllt und soll auf jemanden geworfen werden, ist dazu eine Probe auf Wurfwaffen notwendig (Reichweite 2/4/8). Dem Gefäß kann man nur ausweichen oder eine Schild-PA ausführen. Hylailer Feuer zu löschen, ist extrem schwer: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um 5 erschwert. Allerdings zündet das Hylailer Feuer nicht immer beim Aufprall (siehe Qualitätsstufen).

Typische Ingredienzien: Erdpech, Holzkohle, Orazal, reinster Schwefel, Steinöl, Walrat

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 10 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Zündet bei 1-2 auf W6, brennt 1W6 KR lang
- 2: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 1W6+2 KR lang
- 3: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 2W6+4 KR lang
- 4: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 2W6+6 KR lang
- 5: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 3W6+8 KR lang
- 6: Zündet bei 1-5 auf W6, brennt 3W6+10 KR lang

Schwadenbeutel

Der Schwadenbeutel ist bei Dieben ein bewährtes Mittel, um für kurze Zeit Finsternis durch Rauch zu erzeugen. In einem Gebäude hält sich der Rauch 15 KR, außerhalb von Gebäuden 10 KR, bei Regen 5 KR, bei starker Witterung nur bis zum Ende der nächsten KR.

Typische Ingredienzien: Alraunenpulver, Asche verkohlter Tannenzapfen, schwefliges Wasser

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

Qualitätsstufen:

- 1: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 1.
- 2: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 2.
- 3: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 3.
- 4: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 4.
- 5: In 7 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 4.
- 6: In 15 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 4.

Stinktöpfchen

Das Stinktöpfchen soll es jedem Lebewesen erschweren, sich in dessen Nähe aufzuhalten. In einem Gebäude hält der Gestank 1 Stunde, außerhalb von Gebäuden 10 Minuten, bei Regen 1 Minute, bei starker Witterung nur bis zum Ende der nächsten KR.

Typische Ingredienzien: abgestandenes Wasser, Alraunenpulver, Drachendung, geriebene Rinde des Faulbaums, Sekret des Stinktiers

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: +/-0

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

Qualitätsstufen:

- 1: In einem Radius von 1 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden.
- 2: In einem Radius von 3 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden.
- 3: In einem Radius von 3 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden. Außerdem erleiden sie den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 222) für 30 Minuten.

- 4: In einem Radius von 7 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden. Außerdem erleiden sie den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 222) für 1 Stunde.

- 5: In einem Radius von 7 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden. Außerdem erleiden sie den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 222) für 1 Tag.

- 6: In einem Radius von 7 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von 2 auf alle Fertigkeitsproben erleiden. Außerdem erleiden sie den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 222) für 1 Woche.



Zielwasser

Zielwasser ist ein alchimistisches Erzeugnis, das die Zielgenauigkeit eines Fernkämpfers deutlich verbessern kann.

Typische Ingredienzien: Alraune, Angbarer Blutstein, Auge vom Bergadler, Brabaker Vitriol, Finage, Kairan

Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe

Labor: archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -1

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP

Qualitätsstufen:

- 1: Der FK-Wert steigt für 1 Minute um 1.
- 2: Der FK-Wert steigt für 5 Minuten um 1.
- 3: Der FK-Wert steigt für 5 Minuten um 2.
- 4: Der FK-Wert steigt für 10 Minuten um 2.
- 5: Der FK-Wert steigt für 10 Minuten um 3.
- 6: Der FK-Wert steigt für 15 Minuten um 3.

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Alchimistensäure	Alchimie 4	3
Angstgift	Alchimie 8	4
Berserkerelixier	Alchimie 4	2
Hylailer Feuer	Alchimie 16	10
Schwadenbeutel	Alchimie 4	3
Stinktöpfchen	Alchimie 4	3
Zielwasser	Alchimie 4	3

Körperkraft schwacher Wesen

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

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Neue Status

Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschütern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind, wenn nichts anderes angegeben ist, für 1 Woche für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Versteinert

Der Status *Versteinert* bedeutet, dass sich der Held in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinerung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben. Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist in der Regel inaktiv und er kann mit seinen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

Versteinert-Varianten

Der Held kann auch die Status *Baumartig*, *Feuerförmig*, *Gasförmig*, *Vereist* und *Verflüssigt* erleiden. Die Regeln für *Versteinert* gelten auch für diese Status.



Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwärme sein. Es gibt kleine und große Schwärme.
- Schwärme verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen, wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe **Regelwerk** Seite 239).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-) Schwärms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-) Schwärms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-) Schwärms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwärms töten.

• Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwärme nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur eine AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass beim Angriff eines Moskitoschwärms der Meister 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.

• Die Reichweite von Nahkampfwaffen spielen für Schwärme keine Rolle, sie befinden sich immer in einer optimalen Reichweite, ohne dass sie Abzüge erhalten.

Die Grundgröße eines Schwärms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.
- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten Kleine Schwarmwesen und Große Schwarmwesen genannt.

Kleine Schwarmwesen können nur mittels der Kampftechnik *Rauen* attackiert werden.

Große Schwarmwesen lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein *IGNISPHAERO*), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwärms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein einzelnes Wesen des Schwärms gerichtet ist (z. B. ein *IGNIFAXIUS*), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Der Meister hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Neue Vertrautentiere

Affe (Moosäffchen)

MU 13 KL 15 (t) IN 13 CH 12
FF 14 GE 13 KO 11 KK 10
LeP 10 AsP – KaP – INI 12+1W6
VW 8 SK -1 ZK -1 GS 10
Biss: AT 12 TP 1W2 RW kurz
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Ablenkung (Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1; der Affe muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Eule (Waldkauz)

MU 13 KL 14 (t) IN 13 CH 12
FF 12 GE 13 KO 11 KK 11
LeP 12 AsP – KaP – INI 12+1W6
VW 6 SK 0 ZK -1 GS 3/10 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 5

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für Eulen um 1 erschwert.

Schlange (Boa)

MU 12 KL 12 (t) IN 13 CH 13
FF 10 GE 12 KO 10 KK 8
LeP 12 AsP – KaP – INI 12+1W6
VW 3 SK 1 ZK 0 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss)

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

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Eule (Waldkauz)

MU 13 KL 14 (t) IN 13 CH 12
FF 12 GE 13 KO 11 KK 11
LeP 12 AsP – KaP – INI 12+1W6
VW 6 SK 0 ZK -1 GS 3/10 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 5

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für Eulen um 1 erschwert.

Spinne (Schwarze Witwe)

MU 16 KL 8 (t) IN 15 CH 11
FF 16 GE 16 KO 5 KK 8 (k) (siehe Seite 222)
LeP 1 AsP – KaP – INI 13+1W6
VW 5 SK 1 ZK 0 GS 4

Biss: AT 12 TP 1W2-1(+Gift)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Sonderregeln:

***) Schwarze-Witwen-Gift:**

Das Gift der Schwarzen Witwe ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP (bei 4+ SP 1 Stufe Verwirrung)

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Neue Kreaturen

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

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 226).

Blütenfee

Größe: 0,10 bis 0,20 Schritt Schulterhöhe; 0,20 bis 0,30 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 0,10 bis 0,20 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 16 **FF** 16 **GE** 18 **KO** 8 **KK** 10 (k) (siehe Seite 222)

LeP 10 **AsP** 60 **KaP** –

INI 15+1W6 **AW** 11 **SK** 5 **ZK** 2 **GS** 16

Biss, Schlag oder Tritt: **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W2 **RW** kurz **RS/BE** 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend 1 / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt), Verbesertes Ausweichen I-III

Talente: Fliegen 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 14, Einschüchtern 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 7, Willenskraft 10

Zauber: Axxeleratus 12, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 10, Blitz 8, Visibili 13 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Freunde und Familie)

Größenkategorie: winzig

Typus: Fee, humanoid

Beute: keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

Kampfverhalten: Blütenfeen sind freundliche Wesen, die jede Art von Gewalt verabscheuen. Sie versuchen sich nur zu wehren, wenn sie bedroht werden. Dann aber versuchen sie, so schnell es geht zu fliehen.

Flucht: individuell (kaum eine Blütenfee kämpft bis zum Tod, sondern flieht lieber, wenn die Lage bedrohlich wird)

Sonderregel:

Lockruf: Blütenfeen versuchen unterbewusst, Sterbliche in ihre Welt zu führen. Bei einer Begegnung mit einer Blütenfee muss der Held eine Vergleichsprüfung zwischen Überreden der Blütenfee und seiner *Willenskraft* (Überreden widerstehen) ablegen. Sollte die Fee mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held ihr bereitwillig in ihre Welt folgen. Die genaue Dauer und die Auswirkungen des Aufenthaltes in der Feenwelt bleiben dem Meister überlassen.

Lebensbindung: Jeder Tag, den eine Blütenfee auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht mittels einer Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

Feen-Regeln: Für Blütenfeen gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 226).



Kobold
Größe: 0,80 bis 1,20 Schritt Körpergröße
Gewicht: 30 bis 40 Stein
MU 15 KL 14 IN 15 CH 15
FF 12 GE 13 KO 12 KK 8
LeP 20 AsP 100 KaP – INI 14+1W6
AW 6 SK 6 ZK 3 GS 7
Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier), Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos)
Talente: Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 14, Einschüchtern 3, Überreden 4, Menschenkenntnis 8, Willenskraft 8, Handel 5

Zauber: Axxeleratus 16, Motoricus 12, Visibili 12 und weitere (jeweils in der Tradition der Kobolde)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Koboldfamilie, selten) oder 1W6+6 (Koboldspalte, sehr selten)
Größenkategorie: klein
Typus: übernatürliche Wesen, humanoid
Beute: keine
Kampfverhalten: Kobolde kämpfen nicht körperlich, sie beißen und treten höchstens manchmal. Sie besitzen eine erstaunliche Zahl an Zaubersprüchen, mit denen sie jeden Kampf umgehen oder zur Farce verkommen lassen können.
Flucht: individuell
Sonderregeln:
Sofortige magische Regeneration: Kobolde können der Umwelt Magie entziehen und tun dies automatisch beim Zaubern. Sie regenerieren am Ende einer KR 1W6 AsP.

Wesensregeln

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk Seite 34**).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben (Meisterentscheid).
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch

Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Vom Wesen der Feen

Fee stammen aus magischen Globulenwelten zwischen den Sphären. Dere besuchen diese Wesen meist durch Feentore und nehmen dort Gestalt an, selbst wenn sie in ihrer Heimatwelt keinen Körper haben sollten. Aus ihrer magischen Natur und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk Seite 34**).
- Feen sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Feen getötet, bleibt eine Leiche oder Feenstaub zurück. In manchen Fällen mag jedoch die Seele der Fee zurück in ihre Globule wandern, um dort wieder aufzuerstehen. Zudem kann es beim Tod einer Fee zu ungewöhnlichen und bisweilen gefährlichen magischen Phänomenen kommen, da ihr Körper und Geist stark von Magie durchdrungen sind.
- Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Illusion, da sie stets auch die magische Natur der

Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.

- ◆ Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ◆ Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben (Meisterentscheid).

◆ Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 AsP pro Regenerationsphase).

Neue Kulturen

Koboldweltler

Ein Koboldweltler ist nicht etwa ein Kobold, sondern ein Schelm. Jene Menschenkinder, die in der Koboldwelt statt der Menschen aufgewachsen sind, haben eine entsprechend ganz andere Kultur als ihre leiblichen Eltern.

Verbreitung und Lebensweise: Schelme wurden von Kobolden gestohlen und in der Koboldwelt, einer Anderswelt, großgezogen. Sie wurden dort in Magie unterrichtet, denn sie alle sind magiebegabt. Doch nun sind sie wieder zurück in der Menschenwelt, um Späße zu treiben, ihre Neugier zu befriedigen oder der Kaiserin einen meisterhaften Streich zu spielen.

Weltsicht und Glaube: Koboldweltler glauben nicht an die Götter, oder anders formuliert: Die Götter sind ihnen meist völlig egal. Von seinen koboldischen Zieheltern hat ein Schelm meistens keine Erziehung im Sinne der aventurischen Götter genossen, und die Kobolde selbst scheren sich nicht um die Unsterblichen. Das Leben ist dazu da, Spaß zu haben, nicht um Götter anzubeten. Dennoch ist Tsa eine Göttin, der die Schelme und Kobolde große Sympathien entgegenbringen, weshalb ein Schelm am wahrscheinlichsten sie zur Schutzpatronin wählen würde.

Sitten und Bräuche: Streiche spielen, den Mächtigen und den Spaßverderbern auf der Nase herumtanzen, all dies erachtet der Schelm als wichtig.

Tracht und Bewaffnung: Ein Koboldweltler ist kein Barbar – die meiste Zeit läuft er nicht nackt herum, sondern kleidet sich in bunte, auffällige Kleidung. Je nach Ausrichtung ist aber auch Seemannskleidung für einen Klabauterlehrling möglich, es muss nicht die obligatorische Narrenkleidung sein. Einige Schelme tragen sogar Fechtwaffen, Dolche und andere leichte Waffen, um sich ihrer Haut zu erwehren.

Steppenelfen

Die Existenz des nomadischen Reitervolks ist den Menschen erst seit kurzer Zeit bekannt. Doch es ist schnell klar geworden, dass die Kinder des Windes ihre Heimat und ihre Freiheit nicht kampflos hergeben werden.

Verbreitung und Lebensweise: In Sippen von bis zu zwei Dutzend Mitgliedern, in denen auf jeden Elf ein bis zwei Firnponys kommen, ziehen die Steppenelfen durch das Grasland Nordaventuriens. Sie schlagen ihre mit lebendem Gras bedeckten Zelte nicht länger als einen Mond an einem Ort auf. Während ihren geliebten Ponys die Wildweiden genügen, gehen die Elfen einzeln oder

Koboldweltler

Sprache: Garethi (meistens) und Koboldisch (ohne Magieeinsatz möglich)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet der Koboldwelt)

Sozialstatus: keine

Übliche Profession: Schelm

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd [vor allem Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion])

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Typische Talente: Gassenwissen, Gaukeleien, Klettern, Magiekunde, Malen & Zeichnen, Musizieren, Singen, Sphärenkunde, Tanzen, Zechen

Untypische Talente: Alchimie, Fahrzeuge, Kriegskunst, Rechtskunde

Typische Namen:

Koboldweltler besitzen einen Vornamen und meistens einen lustigen Nachnamen. Sie orientieren sich dabei an den Namen des Garethi.

Kulturpaket Koboldweltler (18 AP)

Brett- & Glücksspiel +1, Gassenwissen +1, Gaukeleien +2, Klettern +1, Magiekunde +1, Malen & Zeichnen +1, Musizieren +1, Singen +1, Sphärenkunde +1, Tanzen +1, Zechen +1

in Kleingruppen auf die Jagd. Sie sind ein überaus kriegerisches Volk, das keine Eindringlinge in seinem Lebensraum duldet. Seit die Menschen begonnen haben, eine Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg einzurichten, kommt es immer wieder zu Konflikten. Doch mehr noch als mit den Menschen verbindet sie eine alte Feindschaft mit den Goblins der Grünen Ebene. **Weltsicht und Glaube:** Sie stammen von jenen Elfen ab, die einst aus den großen Hochfenstädten vertrieben worden sind. Womöglich unterscheidet sich ihr Weltbild von dem ihrer Verwandten deshalb vor allem durch ihren universellen Begriff von Freiheit

des Einzelnen und der Sippe, deren Einschränkung sie kaum ertragen.

Sitten und Bräuche: Von Kindheit an knüpft jeder Elf eine besondere Bindung zu einem der Firnponys. Im Kreise ihrer Sippe und im Zusammenspiel mit ihren Tieren zeigen sie große Sanftmut und Verständnis, während sie Fremden meist kaltherzig und grausam erscheinen.

Tracht und Bewaffnung: Hosen, Hemden und Überwürfe aus Wildleder und gewebtem Pferdehaar, zumeist mit Stickereien und Gepräge verziert, gehören zur typischen Bekleidung der Steppenelfen, die im Kampf um eine hartlederne Rüstung ergänzt wird. Für die Auseinandersetzung mit Beute oder Feind führen sie den Elfenbogen (yara), das Wolfsmesser (larza) und Speere mit tödlicher Präzision.



Steppenelfen

Sprache: Isdira (steppenelfischer Dialekt)

Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: keine

Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten (vor allem Reiten), Begabung in Kampftechniken (vor allem Bögen), Magische Einstimmung (Wesen der Steppe)

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Artefaktgebunden (Instrument), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile [vor allem gegen Niedelfen], Weltfremd [vor allem Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion]), Unfähig in Wissenstalenten

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Typische Talente: Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Reiten, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlosserknacken, Zechen

Typische Namen:

♂ männlich: Adalarion, Alarion, Caerleon, Delayar, Dendayar, Edorion, Elanor, Feysiriel, Lindariel, Navarion

♀ weiblich: Alaniel, Caerleon, Daleone, Eldariel, Gailanoe, Lauriel, Mandara, Rhianna, Sanyadriel, Valandriel

♂ Sippename: Birkenblatt, Eichhorngruß, Leuchtmooos, Seemond, Tauglanz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Steppenelfen (48 AP)

Fährtensuchen +2, Körperbeherrschung +2, Musizieren +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Reiten +2, Singen +1, Sinnesschärfe +2, Tanzen +1, Tierkunde +2, Wildnisleben +2

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten und passende Zauberstile

Alchimieanalytiker: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum

Begnadeter Objektzauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Bewegungszauberei: *Elfen:* Wildnisläufer

Gildenmagier: Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Hexen: Artisten, Geflügelte Töchter, Graue Katzen, Jägerinnen, Kinder der Lüfte, Rächerinnen Lycosas, Wildkatzen

Einlullende Zaubermusik: *Elfen:* Legendensänger

Erdkraft: *Elfen:* Bewahrer, Wildnisläufer

Hexen: Erdverbundene, Nattern der Nacht

Erschaffer: *Elfen:* Former

Fluchmeisterin: *Hexen:* Rote Jungfern, Sumpfhexen

Geisterfreund: *Hexen:* Geisterseherinnen, Rote Jungfern, Spiritualistinnen

Geistermedium: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Hexen: Geisterseherinnen

Giftmeisterin: *Hexen:* Geisterseherinnen, Kinder der Kobra, Rächerinnen Lycosas, Rote Jungfern, Sumpfhexen,

Kesselmeisterin: *Hexen:* Reisende, Salonlöwinnen, Töchter des Kessels, Waldhexen

Langer Fluch: *Hexen:* Waldhexen

Liebeszauberei: *Hexen:* Graue Katzen, Salonlöwinnen

Macht des Hasses: *Hexen:* Jägerinnen

Machtvolle materielle Verbindung: *Gildenmagier:* Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

Magische Kräuterheilkunde: *Gildenmagier:* Scholar der Halle des Lebens zu Norburg

Magischer Schutzschild: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Musikzauberei: *Elfen:* Legendensänger

Psychometrie: *Hexen:* Spiritualistinnen

Übertragung der Astralkräfte: *Elfen:* Zauberweber

Hexen: Madaschwestern

Übertragung der Lebenskraft: *Elfen:* Bewahrer

Umfassende Telekinese: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Unaufhaltsamkeit: *Elfen:* Kämpfer

Unverstellter Blick: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Hexen: Wahrsagerinnen

Weissagung: *Hexen:* Geflügelte Töchter, Rabenschwestern, Wahrsagerinnen

Wissensaustausch: *Hexen:* Kinder der Kobra, Madaschwestern, Nattern der Nacht

Zauberkämpfer: *Elfen:* Kämpfer

Zauberobjekte: *Elfen:* Former

Die nachfolgenden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten werden in Aventurische Magie 1 beschrieben.

Ein * gibt an, dass der Zauberstil in Aventurische Magie 1 beschrieben ist.

Artefaktanalytiker: Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin*, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal*

Aufladung: Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa*, Scholar des Alrik Dagabor*

Austreibung: Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum*, Scholar des Hesindius Lichtblick*

Bewanderter Heilzauberer: *Elfen:* Bewahrer

Gildenmagier: Scholar der Halle des Lebens zu Norburg, Scholar der Khelbara ay Baburia*, Scholar des Seminars der elfischen, Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach*

Hexen: Sumpfhexen, Töchter des Kessels, Erdverbundene

Brillanter Telekinetiker: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistreisen zu Belhanka,

Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim*

Hexen: Artisten, Kinder der Lüfte Reisende

Destruktor: *Elfen:* Kämpfer

Gildenmagier: Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth*, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa*, Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Hexen: Wildkatzen

Eiserne Konzentrationsstärke: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth*, Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik*, Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, Scholar der Sevastana Gevendar, Scholar des Demirion Ophenos*, Scholar des Rafim Bey,

Elfenfreund: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen*, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Gerasim*, Scholar des Kreises der Einfühlung, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach*

Erfahrener Antimagier: *Gildenmagier:* Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik*, Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum*

Erweiterter Gedankenschutz: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar*, Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Scholar der Halle der Antimagie zu Kuslik*, Scholar der Halle der Erleuchtung zu Al'Anfa*, Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Geistzauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar*, Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

Harmoniezauberei: *Elfen:* Former, Zauberweber

Gildenmagier: Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal*, Scholar der Schule des Direkten Weges zu Ger-asim*, Scholar des Vadif sal Karim*

Hervorragender Illusionist: *Gildenmagier:* Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan*

Illusionäre Undurchschaubarkeit: *Gildenmagier:* Scho-lar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan*

Kriegszauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth*, Scholar der Sevastana Gevendar, Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Kundiger Sphärologe: *Gildenmagier:* Scholar der Akade-mie der Hohen Magie zu Punin*, Scholar der Kiranya von Kutaki

Langanhaltende Illusion: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, Scholar der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan*

Machtvolle Verbotene Pforten: *Gildenmagier:* Scho-lar der Kiranya von Kutaki, Scholar der Sevastana Gevendar, Scholar des Alrik Dagabor*, Scholar des Demirion Ophenos*, Scholar des Kampfseminars zu Andergast

Matrixzauberei: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin*, Scholar der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, Scholar der Halle des Lebens zu Norburg, Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum, Scholar des Hesindius Lichtblick*, Scholar des Vadif sal Karim*

Hexen: Erdverbundene

Meisterliches Auraverbergen: *Gildenmagier:* Scholar der Töchter Niobaras*

Hexen: Artisten, Jägerinnen, Waldhexen, Kinder der Kobra, Kinder der Lüfte, Nattern der Nacht, Rächerinnen Lycosas, Reisende, Töchter des Kessels, Wahrsagerinnen

Mitverwandlung: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen*, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda*

Qabalya-Magie: *Gildenmagier:* Scholar der Töchter Niobaras*

Selbstkontrolle: *Elfen:* Zauberweber

Gildenmagier: Scholar der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, Scholar der Halle des Vollenden Kampfes zu Bethana, Scholar der Khelbara ay Baburia*, Scholar der Schule der Austreibung zu Perricum*, Scho-lar des Alrik Dagabor*, Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva

Selbstverzauberer: *Gildenmagier:* Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda*

Tierflüsterer: *Elfen:* Wildnisläufer

Gildenmagier: Scholar des Hesindius Lichtblick*

Hexen: Geflügelte Töchter, Wildkatzen

Überragender Dämonologe: *Gildenmagier:* Scholar des Demirion Ophenos*, Scholar des Rafim Bey

Unübertroffener Verwandler: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Verformungen zu Lowangen*, Scholar der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda*

Urtulamidische Heilmagie: *Gildenmagier:* Scholar der Khelbara ay Baburia*

Verständigungszauberer: *Elfen:* Legendensänger

Gildenmagier: Scholar des Kreises der Einfühlung, Scholar des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach*

Hexen: Rabenschwestern

Vollendetes Elementarist: *Gildenmagier:* Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum, Scholar des Rafim Bey, Scholar des Vadif sal Karim*

Vollkommener Beherrischer: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar*, Scholar der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, Scholar der Halle der Macht zu Lowangen

Hexen: Graue Katzen, Salonlöwinnen,

Volltrefflicher Hellseher: *Gildenmagier:* Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Scho-lar der Kiranya von Kutaki, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal*, Scholar der Töchter Niobaras*, Scholar des Kreises der Einfühlung

Hexen: Madaschwestern, Rabenschwestern, Spir-itualistinnen

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Fokus-Fähigkeiten erwerben	<input type="checkbox"/>	8
Reime	<input type="checkbox"/>	31
Zauberprofil	<input type="checkbox"/>	46
Genaue QS	<input type="checkbox"/>	50
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten ohne Zauberstile	<input type="checkbox"/>	61



Stabzauber in der Übersicht

An dieser Stelle wollen wir dir noch eine Übersicht der bislang verfügbaren Stabzauber präsentieren, die alle Stabzauber für Magier aus dem Regelwerk und Aventurische Magie aufführt.

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AsP-Kosten	Merkmal	AP-Wert
Astralentzug	Astraltransfer	4 Punkte	2 AsP + 3 AsP pro entzogenem Punkt	Heilung	15 AP
Astralraub	Astralentzug	6 Punkte	3 AsP	Heilung	20 AP
Astraltransfer	keine	3 Punkte	1 AsP + 3 AsP pro übertragenem Punkt	Heilung	10 AP
Bannstab des Adepten	keine	3 Punkte	keine	Objekt	12 AP
Bannstab des Magus	Bannstab des Adepten	5 Punkte	keine	Objekt	20 AP
Bindung des Stabes*	keine	0 Punkte	2 permanente AsP	Objekt	10 AP (oder 14 AP ohne permanente AsP-Kosten bei der Heldenerschaffung)a
Doppeltes Maß*	keine	2 Punkte	1 AsP	Objekt	5 AP
Druckwelle	Telekineseschlag	5 Punkte	8 AsP	Telekinese	15 AP
Energiestrahl	keine	5 Punkte	8 AsP	Verwandlung	15 AP
Ewige Flamme*	keine	2 Punkte	Elementar	10 AP	
Flammenschwert*	Ewige Flamme und Kraftfokus	7 Punkte	3 AsP, danach 1 bzw. 2 AsP pro Kampfrunde	Elementar	35 AP
Halbes Maß	keine	1 Punkt	1 AsP	Objekt	3 AP
Hammer des Adepten	keine	2 Punkte	keine	Telekinese	5 AP
Hammer des Magus	Hammer des Adepten	4 Punkte	2 AsP pro Treffer	Telekinese	10 AP
Heilschlaf Heilkunde	Wunden 10	4 Punkte	3 AsP pro Wesen	Heilung	8 AP
Kraftfokus*	keine	6 Punkte	keine	Objekt	30 AP
Machtvolle Stabzauber I-IV	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	1 pro Stufe	keine	Objekt	3 AP pro Stufe
Merkmalsfokus*	Kraftfokus, passende Merkmalskenntnis	8 Punkte	keine	je nach Merkmal	35 AP
Modifikationsfokus	Kraftfokus	3 Punkte	keine	Objekt	10 AP
Seil des Adepten*	keine	2 Punkte	1 AsP	Objekt	10 AP
Seil des Magus	Seil des Adepten	4 Punkte	1 AsP pro Attacke/Einsatz	Objekt	5 AP
Seilpeitsche	Seil des Magus	5 Punkte	1 AsP pro Attacke	Telekinese	15 AP
Seilschlange	Seilpeitsche	5 Punkte	5 AsP für 5 Minuten	Telekinese	10 AP

Siegelbrecher	keine	6 Punkte	5 AsP pro Schutz- oder Bannkreis	Antimagie	10 AP
Stab-Aport*	keine	3 Punkte	Telekinese	15 AP	
Stabbohrer	Stab-Aport	2 Punkte	keine	Telekinese	8 AP
Stabexplosion	keine	6 Punkte	16 AsP	Telekinese	20 AP
Stabfixierung	Stab-Aport	2 Punkte	4 AsP pro 5 Minuten	Telekinese	10 AP
Telekineseschlag	Hammer des Magus	4 Punkte	2 AsP pro AT	Telekinese	15 AP
Tierwandlung	Tierkunde 10	5/6/7 Punkte für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung	2 AsP pro Tag	Verwandlung	10/15/20 AP für eine kleine/mittlere/große Tierverwandlung
Volumenerweiterung des Zauberstabes I-V	keine, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF	0 Punkte	1 permanenter AsP pro Stufe	Objekt	5 AP pro Stufe
Zauberspeicher des Adepten	Merkmalsfokus für den zu speichernden Zauber	7 Punkte	keine (außer die des gespeicherten Zauberspruchs)	Objekt	20 AP

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite 276 zu finden.

Alternative Fluggeräte für Hexen

Fluggerät	Auswirkung
Bastmatte	Hexe kann statt 25 bis zu 35 Stein beim Fliegen mitnehmen; Fluggerät fliegt maximal 30 Meilen pro Stunde statt 50
Brett	Fluggerät fliegt bis zu 60 Meilen pro Stunde; Fliegen kostet zusätzlich 1 AsP
Fass	Hexe kann statt 25 bis zu 60 Stein beim Fliegen mitnehmen; Fluggerät fliegt maximal 25 Meilen pro Stunde statt 50; Fliegen kostet 3 zusätzliche AsP
Hexenbesen	keine Änderungen
Holzschild	Hexe kann statt 25 bis zu 35 Stein beim Fliegen mitnehmen; Fliegen kostet zusätzlich 1 AsP
Maraskanische Hartholzrüstung	Hexe kann statt 25 nur 2 Stein beim Fliegen mitnehmen; Fliegen kostet 2 zusätzliche AsP
Wanderstab	Hexe kann statt 25 bis zu 30 Stein beim Fliegen mitnehmen; Fluggerät fliegt maximal 35 Meilen pro Stunde statt 50
Zaunpfahl	Fluggerät fliegt maximal 35 Meilen pro Stunde statt 50; bei fehlendem Bodenkontakt ist die Erschwernis der Hexe bei Zaubern um 1 verringert (bis zu einem Minimum von einer Erschwernis von 1)

Ausrüstung

Gegenstände

Gegenstand	Gewicht	Preis
Alchimistenschale	0,5 Stn	20 S
Bastmatte (Fluggerät)	0,75 Stn	10 S
Brett (Fluggerät)*	1,5 Stn	1 S
Fass (Fluggerät)	20 Stn	30 S
Gildenmagische Magierkugel	2 Stn	30 S
Handpuppe (Schelmenspielzeug)	0,20 Stn	0,5 S
Hexenbesen (Fluggerät)*	0,75 Stn	0,5 S
Hexenkessel	4 Stn	24 S
Holzschild (Fluggerät)	3,5 Stn	50 S
Maraskanische Hartholzrüstung (Fluggerät)	10 Stn	300 S
Matrosenhut (Narrenkappe)	1 Stn	4 S
Narrenkappe (Narrenkappe)	1,25 Stn	5 S
Stoffpuppe (Schelmenspielzeug)	0,25 Stn	1 S
Wanderstab (Fluggerät)	0,75 Stn	10 S
Zaunpfahl (Fluggerät)*	2 Stn	3 S

*) Diese Gegenstände verwenden im Kampf die Werte eines Knüppels.

Waffen

Nahkampfwaffen								
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierkugel	Zweihand-hiebwaffen	1W6+1	KK 13	-1/-4	kur	2 Stn	10 HF	30 S
Wanderstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	10 S

Fernkampfwaffen							
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierkugel	Wurfwaffen	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stn	10 HF	30 S

Rüstung

Turnierrüstung						
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	
Holzrüstung	4	2	-	10 Stn	300 S	

INDEX

A

- Abenteuerpunkt 8
Abnehmbare Magierkugel (SF) 70
Abstrakte Lehrpläne 46
Adamantium (Ritual) 126
Affenarme (Zauberspruch) 97
Affenhexe (Profession) 185
Affenruf (Zauberspruch) 97
Alchimieanalytiker (SF) 80
Alchimistensäure 219
Alchimistenschale 41
Alchimistenschalen- Apport (SF) 41
Allegorische Analyse (SF) 41
Allgemeine magische Sonderfertigkeit 70
Ängste mehren (Magische Handlung) 22
Angsteinflößendes Geblubber (SF) 26
Angstgift 220
Animatio (Ritual) 126
Arachnea (Zauberspruch) 98
Artisten (SF) 77
Astrales Leuchten (Zaubertrick) 93
Attributo (Gewandtheit) (Zauberspruch) 98
Attributo (Intuition) (Zauberspruch) 99
Attributo (Konstitution) (Zauberspruch) 99
Attributo (Mut) (Zauberspruch) 99
Aufbewahrung (SF) 15
Auffälliger Stil (Zaubertrick) 93
Aufgeblasen (Magische Handlung) 30
Ausbildungsphase 12, 19, 30, 40
Ausbildungsstätte 15, 45ff.
Avilea (Zauberspruch) 100

B

- Band der Freundschaft (Ritual) 127
Bannschwert 11, 15
Bärenruhe (Ritual) 127
Basaltleib (Zauberspruch) 100
Baumartig (Status) 137, 222
Begnadeter Objektzauberer (SF) 80
Beleidigungen (SF) 38
Benommenheitstrank (SF) 27
Bereit zum Aufbruch (SF) 93
Berserkerelixier 220
Besänftigte Kraftlinie 51
Bewahrer (SF) 72
Bewahrerin (Profession) 192
Beweg dich! (SF) 38
Bewegungszauberei (SF) 80
Bindung der Alchimistenschale (SF) 41
Bindung der Magierkugel (SF) 17
Bindung der Narrenkappe (SF) 35
Bindung des Hexenkessels (SF) 27
Bindung des Schelmenspielzeugs (SF) 38
Bitte 60
Bittsteller 60
Blick in den Limbus (Zaubertrick) 94
Blick in die Vergangenheit (Ritual) 127
Blutmagie (Selbstopfer) (SF) 70
Brandform (Ritual) 128
Brandungsleib (Zauberspruch) 100
Brauen 26
Brechsuppe (SF) 27
Brennender Hass (Zauberspruch) 101
Brennglas (SF) 17

C

- Chymische Hochzeit (SF) 42
Crunch 7f.
Crunch-Element 7, 8
Custodosigil (Ritual) 129

D
Dämonisches Vergessen (Zauberspruch) 101
Dämonling (Zauberrick) 94
Destructibo (Ritual) 129
Dichter und Denker (Magische Handlung) 31
Diebstahl (SF) 20
Drachenleib (Zauberspruch) 101
Dunkle Schale (SF) 42

E
Eichenleib (Zauberspruch) 102
Eigene Ängste (Zauberspruch) 102
Eigene Dummheit (Zauberspruch) 102
Einlullende Zaubermusik (SF) 80
Eins mit der Natur (Ritual) 129
Eiskalter Blick (Zaubertrick) 94
Eispfeil (Zauberspruch) 103
Elf 11, 12f.
Elfenhaar (Zaubertrick) 94
Elfenlieder 10
Elfenprägungen 52
Elfische Zauberlieder 13
Erdkraft (SF) 80
Erdverbundene (SF) 79
Ergebnigkeit der Wogen (Ritual) 130
Erhabenheit des Marmors (Ritual) 130
Erschaffer (SF) 81
Erweiterte Zaubersonderfertigkeit 80

Erzpfel (Zauberspruch)	103
Eulenhexer (Profession)	186
Eulenruf (Zauberspruch)	103
F	
Fahrende Schwester (SF)	53
Fassungsvermögen	
15, 26, 35, 37, 41	
Federleib	
(Zauberspruch)	104
Fee	58ff., 225
Feenstaub	
(Zauberspruch)	104
Felsenform (Ritual)	131
Fernkampfmurks	
(Magische Handlung)	35
Feuer und Eis (SF)	42
Feuerförmig (Status)	135, 222
Feuerpfel (Zauberspruch)	104
Firnlauf (Zauberspruch)	105
Flammenwand	
(Zauberspruch)	105
Fledermausruf	
(Zauberspruch)	105
Fluch	22
Fluchmagie	54, 50
Fluff	7ff.
Fluff-Element	7
Fluggerät	11, 19
Fokus-Fähigkeit	8
Fokusregel	7ff.
Former (Profession)	193
Former (SF)	73
Freiheit der Wolken	
(Ritual)	131
Frostleib (Zauberspruch)	106
Furchtbote (SF)	20
G	
Gasförmig (Status)	131, 222
Gaukeltricks (SF)	20
Gefährte in neuer Gestalt	
(SF)	20
Geflügelte Töchter (SF)	79
Gegenstände	
verfluchten (SF)	70
Geister	58ff., 225, 226
Geisterbeschwörung	
(Ritual)	132
Geisteressenz	
(Zauberspruch)	106
Geisterfreundin (SF)	81
Geistergeräusche	
(Zaubertrick)	94
Geistermedium (SF)	81
Geisterruf (Ritual)	131
Geisterseherinnen (SF)	77
Gemeinsamer Fluch (SF)	70
Geräumige Kappe (SF)	35
Geräuschhexerei	
(Zaubertrick)	94
Geschmackssinn nehmen	
(Magische Handlung)	24
Gestank anheften	
(Magische Handlung)	24
Giftgebräu (SF)	27
Gifthaut (Zauberspruch)	107
Giftiges Metall (SF)	42
Giftmeisterin (SF)	81
Gildenlose Magierin nach	
Kiranya von Kutaki	
(Profession)	169
Gildenloser Magier des	
Kreises der Einfühlung	
(Profession)	170
Gildenlose Magierin nach	
Rafim Bey (Profession)	171
Gildenloser Magier nach	
Sevastana Gevendar	
(Profession)	172
Gildenmagier	11, 15
Gildenmagische Magierkugel	15
Gletscherform (Ritual)	132
Glutlauf (Zauberspruch)	107
Graue Katzen (SF)	78
Graumagier der Halle des	
Quecksilbers zu Festum	
(Profession)	176
Graumagier des Kampf-	
seminars zu Andergast	
(Profession)	173
Graumagier des Stoerre-	
brandt-Kollegs zu Riva	
(Profession)	177
Graumagierin der Akademie	
der Erscheinungen zu	
Grangor (Profession)	177
Graumagierin der Akademie	
der Geistreisen zu	
Belhanka (Profession)	174
Graumagierin der Halle des	
vollendeten Kampfes zu	
Bethana (Profession)	175
Große Meditation I-III (SF)	70
Große Schwarmwesen	223
Große Trank-	
verdünnung (SF)	70
Großer Kessel	26
Großes Orbitarium (SF)	17
Grundgröße	223
Grundregel	7
Guter Witz (SF)	38
H	
Halluzinationsgift (SF)	21
Heilsame Berührung	
(Zaubertrick)	94
Heilsüppchen (SF)	27
Herbeirufung	58ff.
Hexe	11, 19
Hexenblick (Zaubertrick)	95
Hexenfest	26
Hexenholz	
(Zauberspruch)	107
Hexenkessel	26
Hexenkessel-Apport (SF)	27
Hexenknoten	
(Zauberspruch)	108
Hexenspeichel	
(Zauberspruch)	108
Hexentanz	70
Hilfreiche Pfote	
(Zauberspruch)	109
Hilfreiche Schale (SF)	42
Hilfreiche Schwinge	
(Zauberspruch)	109
Hilfreiche Tatze	
(Zauberspruch)	110
Himmelslauf	
(Zauberspruch) (SF)	110
Hofnarr	56

Holterdipolter	30, 35, 56, 57, 71, 198, 226, 227	Leitlinie	46
(Magische Handlung)	31	Lernfaul (Nachteil)	219
Hornissenruf (Zauber- spruch)	111	Leuchtblume	
Humuspfeil (Zauber- spruch)	111	(Zaubertrick)	95
Hunger wecken		Leuchtende Schale (SF)	42
(Magische Handlung)	24	Levthans Feuer	
Hylailer Feuer	220	(Zauberspruch)	114
Hypnotischer Blick (SF)	20	Liebeszauberei (SF)	82
I und J		Lied der Abwehr	
Imitationszauberei		dämonischer Mächte	
I-V (SF)	71	(Magische	
Jägerinnen (SF)	79	Handlung)	13
Jemanden für sich sprechen lassen (SF)	36	Lied der Erholung	
Juckpulver (Magische Handlung)	31	(Magische Handlung)	13
Juckkreis verursachen		Lied der Klarheit	
(Magische Handlung)	24	(Magische Handlung)	13
K		Lied der Lieder	
Kämpfendes		(Magische Handlung)	13
Spielzeug (SF)	38	Lied der Reinheit	
Kämpferin (Profession)	194	(Magische Handlung)	13
Kämpfer (SF)	73	Lied der Tier- wahrnehmung	
Kappenzauber	187	(Magische Handlung)	13
Katzenhexe (Profession)	187	Lied des Heilschlafs	
Katzenplage (Magische Handlung)	21	(Magische Handlung)	13
Katzenruf		Lied des Trostes	
(Zauberspruch)	112	(Magische Handlung)	14
Kehrbesen (Zaubertrick)	95	Lied des Windgeflüsters	
Kesselmeisterin (SF)	81	(Magische Handlung)	14
Kesselzauber	26	Lied des Zauberschutzes	
Kinder der Kobra (SF)	78	(Magische Handlung)	14
Kinder der Lüfte (SF)	80	Lockeres Zaubern (SF)	72
Klabauterlehrling	56	Luftdichte Schale (SF)	42
Klarheit des Eises (Ritual)	132	Luftpfeil (Zauberspruch)	114
Kleine Schwarmwesen	223		
Kleine Trank- verdünnung (SF)	71		
Kleines Orbitarium (SF)	17		
Kleines Salasandra (SF)	71		
Kleingeld (Zaubertrick)	95		
Kneifen (Zaubertrick)	95		
L			
Lach dich gesund		M	
(Magische Handlung)	31	Macht des Hasses (SF)	82
Lachkrampf (Magische Handlung)	32	Machtvolle Kappenzauber	
Langer Fluch (SF)	82	I-IV (SF)	36
Langer Lulatsch, Kleiner Dotz		Machtvolle Kesselzauber	
(Magische Handlung)	32	I-IV (SF)	28
Legendensänger		Machtvolle Kugelzauber	
(Profession)	195	I-IV (SF)	17
Legendensänger (SF)	73	Machtvolle materielle Verbindung (SF)	82
		Machtvolle Schalenzauber	
		I-IV (SF)	42

Machtvolle	
Spielzeugzauber I-IV (SF)	38
Machtvolle Tränke (SF)	42
Madas Spiegel (Ritual)	133
Madaschwestern (SF)	78
Magierkugel-Aport (SF)	18
Magierstab	11, 18, 70
Magische Anwendung	10
Magische Handlung	10
Magische	
Kräuterheilkunde (SF)	82
Magischer	
Schutzschild (SF)	83
Mal der Erschöpfung	
(Zauberspruch)	115
Mal der Schwäche	
(Zauberspruch)	115
Massenverwirrung (SF)	36
Materielle	
Verbindung (SF)	72
Meister minderer Geister	
(Magische Handlung)	32
Menschenfreund	53
Miese Laune	
(Magische Handlung)	24
Minderes	
Traditionsartefakt	11
Mir nach! (SF)	36
Mit Blindheit schlagen	
(Magische Handlung)	24
Murks und Patz	
(Magische Handlung)	32
Musikzauberei (SF)	83
N	
Na los, mir nach! (SF)	36
Nächtlicher	
Lebensraub (SF)	21
Nackedei	
(Magische Handlung)	32
Narrenkappe	35
Narrenkappen-	
Apport (SF)	36
Nattern der Nacht (SF)	78
Nekropathia (Ritual)	133
Nihilogravo (Ritual)	134

O und P	
Objectovoco	
(Zauberspruch)	115
Optionale Regel	8, 31, 46, 50
Pandaemonium	
(Zauberspruch)	115
Papperlapapp	
(Magische Handlung)	32
Permanenter Fluch (SF)	72
Pestodem	
(Zauberspruch)	116
Pflanzenform (Ritual)	134
Possenreißer	56
Prägungen	52, 53, 55
Psychometrie (SF)	83
Publikumsliebling (SF)	36
Putziges Tierchen	
(Zaubertrick)	95
R	
Rabenhexe (Profession)	189
Rabenschwestern (SF)	79
Rächerinnen Lycosas (SF)	77
Regel	7ff.
Reinheit der Lohe	
(Ritual)	135
Reisende (SF)	77
Reptilea (Zauberspruch)	117
Rote Jungfern (SF)	77
Ruf der Feenwesen	
(Ritual)	135
Ruhige Ausstrahlung	
(Zaubertrick)	95
Rührloßel (Zaubertrick)	95
Rutschiger Boden	
(Zaubertrick)	96
S	
Salonlöwinnen (SF)	78
Sanfter Fall	
(Zauberspruch)	117
Satuaria	19, 68-70, 80-82,
	121, 138, 167, 185,
	190, 216
Scharlatan	11
Scharlatanische	
Zauberkugel	11

Schelmenkleister	
(Magische Handlung)	33
Schelmenlaune	
(Magische Handlung)	33
Schelmenmaske	
(Magische Handlung)	33
Schelmenprägungen	55
Schelmenrausch	
(Magische Handlung)	33
Schelmenspielzeug	37
Schelmenspielzeug-	
Apport (SF)	38
Schelmenstreich	30
Schelmin (Profession)	198
Schlafender Freund (SF)	22
Schlangenhexe	
(Profession)	190
Schlangenruf	
(Zauberspruch)	117
Schlechte Ausstrahlung	
(Zauberspruch)	118
Schleier der Unwissenheit	
(Zauberspruch)	118
Schmutzabweisend	
(Zaubertrick)	96
Schnelles Brauen (SF)	42
Scholar der Akademie	
der Erscheinungen zu	
Grangor (SF)	73
Scholar der Akademie	
der Geistreisen zu	
Belhanka (SF)	74
Scholar der Akademie	
der Herrschaft zu	
Elevina (SF)	74
Scholar der Akademie	
der Magischen Rüstung	
zu Gareth (SF)	74
Scholar der Akademie	
des Magischen Wissens	
zu Methumis (SF)	74
Scholar der Akademie von	
Licht und Dunkelheit zu	
Nostria (SF)	74
Scholar der Halle der	
Macht zu	
Lowangen (SF)	75

Scholar der Halle des Lebens zu Norburg (SF)	75	Sekundäres Traditionsserbenfeste	11, 37	Tradition (Elfen) (SF)	12
Scholar der Halle des Quecksilbers zu Festum (SF)	75	Serpentinalis (Zauberspruch)	119	Tradition (Gildenmagier) (SF)	15
Scholar der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (SF)	76	Sofortiger Fluch (SF)	72	Tradition (Hexen) (SF)	19
Scholar der Kiranya von Kutaki (SF)	76	Spielbewegung (SF)	39	Tradition (Schelme) (SF)	30
Scholar der Sevastana Gevendar (SF)	76	Spielrunde	7, 8	Tradition (Zauber-alchimisten) (SF)	40
Scholar des Kampfseminars zu Andergast (SF)	76	Spielzeugzauber	37	Traditionsartefakt	10
Scholar des Kreises der Einfühlung (SF)	76	Spinnenruf (Zauberspruch)	120	Transmutare (Ritual)	136
Scholar des Rafim Bey (SF)	76	Spinnensinn (SF)	22	Traumgestalt (Ritual)	136
Scholar des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva (SF)	76	Spionierendes Spielzeug (SF)	39	Traum-Regeln	57
Schöne der Nacht	53	Spiritualistinnen (SF)	79	Traumschaden	57
Schönheitssalbe (SF)	28	Standardzauberpaket	46, 47	Traumzauberei I-III (SF)	72
Schöpfer	56	Standfest (Zauberspruch)	120	Trösten (SF)	39
Schutz gegen Untote (SF)	18	Standhafter Wächter (Ritual)	136		
Schutzsalbe (SF)	28	Steinwand (Zauberspruch)	120		
Schwadenbeutel	221	Steppenelfen (Kultur)	227		
Schwarm-Regeln	223	Stinktöpfchen	221		
Schwarze Witwe	54	Strahlendes Lächeln (Zaubertrick)	96		
Schwarzmagier der Halle der Macht zu Lowangen (Profession)	179	Streicheleinheiten (SF)	22		
Schwebende Schale (SF)	42	Sumpfhexen (SF)	79		
Schwester des Wissen	54	Sumu	19, 67, 68, 80		
Schwesternschaftsprägungen	53				
Seeleninstrument	11				
Seelentier erkennen (Zauberspruch)	118				
Seelenwanderung (Ritual)	135				
Seherin von Heute und Morgen	54				
Sehnende	53				
Seidenzunge (Zauber-spruch)	119				
Sekundäres Traditionsserbenfeste	11, 37				
Serpentinalis (Zauberspruch)	119				
Sofortiger Fluch (SF)	72				
Spielbewegung (SF)	39				
Spielrunde	7, 8				
Spielzeugzauber	37				
Spinnenruf (Zauberspruch)	120				
Spinnensinn (SF)	22				
Spionierendes Spielzeug (SF)	39				
Spiritualistinnen (SF)	79				
Standardzauberpaket	46, 47				
Standfest (Zauberspruch)	120				
Standhafter Wächter (Ritual)	136				
Steinwand (Zauberspruch)	120				
Steppenelfen (Kultur)	227				
Stinktöpfchen	221				
Strahlendes Lächeln (Zaubertrick)	96				
Streicheleinheiten (SF)	22				
Sumpfhexen (SF)	79				
Sumu	19, 67, 68, 80				
T					
Tarnsalbe (SF)	28				
Tauschrausch (Magische Handlung)	33				
Telekinetische Schale (SF)	43				
Teleportationsflug (SF)	22				
Tentakelgriff (Zaubertrick)	96				
Tiere besprechen (Zauberspruch)	121				
Tierpflege (Zaubertrick)	96				
Tiersuppe (SF)	28				
Tiertrick (SF)	96				
Tochter der Erde	55				
Töchter des Kessels (SF)	79				
Todesfluch (Magische Handlung)	24				
Tradition	10ff.				
Tradition (Elfen) (SF)	12				
Tradition (Gildenmagier) (SF)	15				
Tradition (Hexen) (SF)	19				
Tradition (Schelme) (SF)	30				
Tradition (Zauber-alchimisten) (SF)	40				
Traditionsartefakt	10				
Transmutare (Ritual)	136				
Traumgestalt (Ritual)	136				
Traum-Regeln	57				
Traumschaden	57				
Traumzauberei I-III (SF)	72				
Trösten (SF)	39				
U					
Überlegener Krieger (Ritual)	136				
Übertragung der Astralkräfte (SF)	83				
Übertragung der Lebenskraft (SF)	83				
Übler Geruch (Status)	222				
Umfassende Telekinese (SF)	83				
Unaufhaltsamkeit (SF)	84				
Unbeschwertes Zaubern (Vorteil)	219				
Unentflammbarkeit (Zauberspruch)	121				
Ungeschickt (Zauberspruch)	122				
Ungesehen (SF)	36				
Unterricht	45				
Unterrichtspläne	46				
Unverstellter Blick (SF)	84				
V					
Vagabund	56				
Valpobär	37				
Verbundenheitsgefühl (Zaubertrick)	96				
Vereist (Status)	132, 222				
Verflüssigt (Status)	130, 222				
Vergrößerungsglas (SF)	18				
Verneigung (Zaubertrick)	96				

Verrücktes Kichern	Weisheit der Bäume	Wüstenlauf
(Zaubertrick)	(Ritual)	(Zauberspruch)
Verschwiegene Schwester	Weissagung (SF)	124
Verschwindibus	Weißmagier der Halle des	Z
(Magische Handlung)	Lebens zu Norburg	Zagibu Ubigaz
Versteinert (Status)	(Profession)	(Magische Handlung)
Vertrautentrick	Weißmagier der Schule	Zauber
Verunsicherung	des magischen Wissens	97
(Zauberspruch)	zu Methumis	Zauberalkimist
Viehverstümmelung	(Profession)	11, 40
(Magische Handlung)	Weißmagierin der	Zauberalkimistin
Vipernblick	Akademie der Herrschaft	(Profession)
(Zauberspruch)	zu Elenvina	199
Visionär	(Profession)	Zauberbarde
Volumenerweiterung	Weißmagierin der	10, 11, 68
der Alchimistenschale	Akademie der magischen	Zaubererweiterung
I-V (SF)	Rüstung zu Gareth	93
Volumenerweiterung der	(Profession)	Zauberinstrument
Magierkugel I-V (SF)	Weißmagierin der	11
Volumenerweiterung der	Akademie von Licht	Zauberkämpfer (SF)
Narrenkappe I-V (SF)	und Dunkelheit	84
Volumenerweiterung des	zu Nostria (Profession)	Zauberkleidung
Hexenkessels I-V (SF)	Welle der Reinigung	11
Volumenerweiterung des	(Zauberspruch)	Zaubermelodie
Schelmenspielzeugs	Welle des Schmerzes	10
I-V (SF)	(Zauberspruch)	Zauberernahrung (Ritual)
Volumenpunkt	Wellenlauf	138
11, 15, 26, 35, 37, 41	(Zauberspruch)	Zauberobjekte (SF)
W	Wilde Kraftlinie	84
Wachsame Augen (SF)	Wildkatzen (SF)	Zauberpferd herbeirufen
Wahlpaket	Wildnisläufer (SF)	(Zauberspruch)
Wahrsagerinnen (SF)	Wildnisläuferin	125
Waldhexen (SF)	(Profession)	Zauberschnurren
Wanderer	Wipfellauf (Zauberspruch)	(Ritual)
Waschung des	Wirbelform (Ritual)	138
Vertrauten (SF)	Wissensaustausch (SF)	Zauberstilsonder-
Wasserpfeil	(Profession)	fertigkeit
(Zauberspruch)	Wogenform (Ritual)	61, 73, 77
Weiches erstarre	Wohlgeruch (Zaubertrick)	Zauberanz
(Zauberspruch)	Wollust verursachen	10, 11, 68



AVENTURISCHE MAGIE II

Aventurische Magie 2 ist ein Regelerweiterungsband für DSA5, der sich den aventurischen Spielarten der Zauberei widmet. Jede beschriebene magische Tradition wird ausführlich vorgestellt, mitsamt ihren Rituale, Zaubersprüchen und Besonderheiten.

Du erfährst mehr über die an den Magierakademien unterrichteten Zauberstile, die Alchimisten und ihr Handwerk und die Streiche der magisch begabten Koboldlehrlinge, der sogenannten Schelme.

In diesem Buch stellen wir dir Regeln zu Traumwelten, Kraftlinienmagie und Besessenheit, zu den Denkrichtungen der Hexen und Elfen sowie zum Unterricht der Gildenmagier vor.

Es erwartet dich zudem eine umfangreiche Sammlung an Zauberformeln der enthaltenen Traditionen, sowie magische Sonderfertigkeiten, um Zaubersprüchen zusätzliche Macht zu verleihen oder ihre Wirkungsweise zu verändern.

Außerdem stellen wir dir Zaubervarianten der enthaltenen Zauber vor, die ein Zauberer erst meistern kann, wenn er genug Erfahrung mit der Grundversion des Zaubers gesammelt hat.



Neben Fokusregeln erwarten dich auch neue Professionen. Von den naturverbundenen Elfen mit ihren Zauberliedern, über die gefühlsbetonten Hexen und ihre Vertrautentiere, bis hin zu weiteren Gildenmagieren und den närrischen Schelmen erwarten dich mehr als zwei Dutzend magische Professionen. Um sofort ins Abenteuer zu starten, kannst du dich auch für einen der acht spielfertigen Archetypen entscheiden.



www.ulisses-spiele.de

**EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN**