

COMPENDIUM SALAMANDRIS

THOMAS RÖMER
(HRSG.)

ERGÄNZUNGEN, ERLÄUTERUNGEN UND
ERWEITERUNGEN ZUR AVENTURISCHEN ZAUBEREI



Das Schwarze Auge

10256



Compendium Salamandris

von

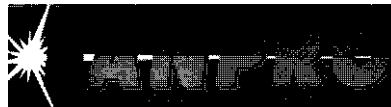
Thomas Römer

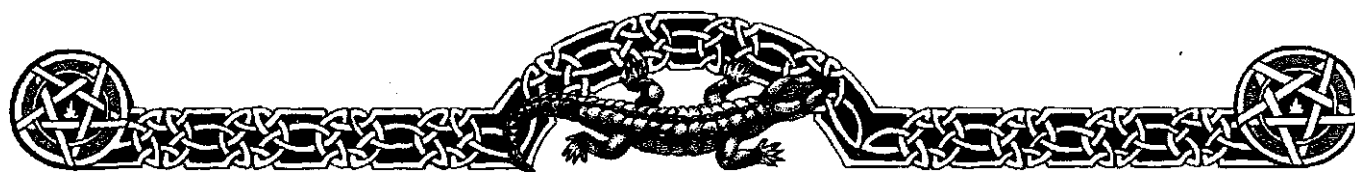
unter Mitarbeit von Peter Diehn, Anton Weste
und dem Curriculum Salamandris

mit Beiträgen, Anregungen und Ergänzungen von
Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Marianne Herdt, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Patrick Metzger,
Jörg Raddatz, Ralf D. Renz, Stephanie von Ribbeck, Denny Vrandecic, Hadmar von Wieser

sowie den Fragen vieler Spielerinnen und Spieler

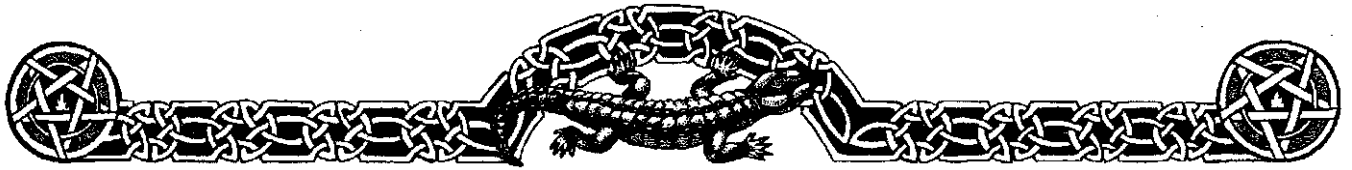
Eine DSA-Spielhilfe





Inhalt

Vorwort.....	5	Geoden.....	67
Errata.....	6	Spezielle Geodenzauber.....	67
Allgemeine Regelfragen.....	7	Zu den Geodenritualen.....	68
Zaubertechnik und -ausführung.....	8	Hexen und Hexenzauber.....	69
Magieresistenz.....	10	Hexenflüche.....	70
Magische Wesen.....	10	Der Hexenbesen.....	71
Von den Kraftlinien.....	12	Vertraute.....	72
Tödliche Träume.....	14	Eigeborene.....	73
Erschaffen von Träumen.....	16	Spezielle Hexenzauber.....	73
Eindringen in Träume.....	16	Rechtliche Stellung.....	74
Der Alchimist.....	19	Zirkel und Schwesternschaften.....	74
Regelfragen und -ergänzungen zur Alchimie.....	21	Schamanen und Knochenkeulen.....	77
Tinkturen, Pülverchen und andere Wundermittel.....	23	»Druido-Schamanen«.....	77
Lehren und Lernen.....	28	Zur Knochenkeule und ihrer Verzauberung.....	77
Allgemeines.....	28	Schelme.....	78
Gegenseitiges Lehren und Lernen.....	32	REVERSALIS.....	78
Auf Pergament gebannt.....	34	Zauberwerkstatt.....	79
Erläuterungen zu Thesen und Zauberbüchern.....	34	Spezialgebiet Antimagie.....	80
Schreiben und Studieren.....	34	Spezielle Formeln.....	80
Lernen aus magischen Werken.....	36	Spezialgebiet Beherrschung.....	83
Die magische Bibliothek II.....	37	Spezielle Formeln.....	83
Kommentare und Auslegungen.....	44	Spezialgebiet Beschwörung dämonischer Mächte.....	84
Verschollene Werke und Buchzyklen.....	44	Philosophisches und Sphärologisches.....	85
Artefakte und ihre Herstellung.....	46	Eigenschaften von Dämonen.....	86
Allgemeines, Erschaffung von Artefakten.....	46	Duglumspest.....	87
Dschinne, Dämonen und Artefaktseelen.....	49	Dämonenpakete.....	87
Spezielle Artefakte.....	49	Bannen von Dämonen.....	87
Magische Waffen.....	50	Nekromantie.....	88
Magische Materialien.....	50	Einmaleins des Golembaus.....	89
Elementare Golemiden.....	51	Spezialgebiet Beschwörung elementarer Kräfte.....	90
Magierecht und Gildenwesen.....	53	Spezielle Zauber.....	91
Status der Magier.....	53	Eigenschaften von Elementarwesen.....	92
Paragraphen und Regularien.....	54	Spezialgebiet Beschwörung Limbus.....	94
Titel und Anreden der Magier.....	55	Limbuszauber.....	94
Strafen.....	56	Spezialgebiet Beschwörung Zeit.....	95
Gildenstrukturen.....	57	Spezialgebiet Bewegung.....	96
Fragen zum Magierecht und zur Gildenstruktur.....	58	Zur 'Hexalogie der elementaren Bewegung'.....	97
Von Zauberstäben und Flammenschwertern.....	60	Spezialgebiet Heilung.....	98
Der allseits beliebte fünfte Stabzauber.....	61	Spezialgebiet Hellsicht.....	98
Von dero anderen Gerätschaften des Magus.....	62	Spezialgebiet Illusion.....	99
Druiden und Druidenrituale.....	64	Spezialgebiet Kampf.....	100
Druidenzirkel.....	64	Spezialgebiet Verständigung.....	102
Spezielle Druidenzauber.....	64	Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen.....	103
Druidenrituale und der Vulkanglasdolch.....	65	Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem.....	106
Elfen, Elfenlieder, Salasandra.....	65		
Elfenlieder.....	66	Anhang 1: Neue und revidierte Zauberformeln.....	110
Salasandra.....	66	Index.....	118



Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser!

Seit dem Erscheinen der Box **Götter, Magier und Geweihte** sind nunmehr einige Jahre ins Land gegangen — Jahre, die für die Zauberei in Aventurien (und nicht nur für die Zauberei ...) bedeutende Änderungen und Umwälzungen gebracht haben. Und da auch die magische Forschung nicht stehengeblieben ist und kluge Geister auch außerhalb der Puniner Magierakademie sich Gedanken zu speziellen Anwendungen bekannter Formeln, zu ihren Beschränkungen und Erweiterungsmöglichkeiten, zu den Ritualen der verschiedenen Zauberer, ja, zur Astralkraft selbst gemacht haben, nimmt es nicht Wunder, dass fast jede Antwort eine neue Frage hervorgerufen hat...

In diesem Sinne versteht sich das **Compendium Salamandris** als Forum, in dem diese Fragen von der magisch interessierten Öffentlichkeit debattiert werden, als eine Ergänzung zu den bisherigen Spielhilfen (sozusagen als Meta-Spielhilfe), gewissermaßen auch als *Mysteria Arkana II*. Und trotz des Umfangs dieses Bandes konnte nicht auf alle Fragen eingegangen werden ... aber die letzten Lücken sollten sich mit ein wenig Improvisation füllen lassen.

Zur Verwendung dieses Bandes

Das **Compendium Salamandris** beruht zu großen Teilen auf den Fragen zu allen Bereichen der aventurischen Zauberei, die der DSA-Redaktion per Post oder eMail zugegangen sind. Ein Teil der Fragen wurde bereits im *Salamander*, der 'Magie-Beilage' des **Aventurischen Boten** beantwortet, ebenso wie einige Artikel bereits an jener Stelle veröffentlicht wurden.

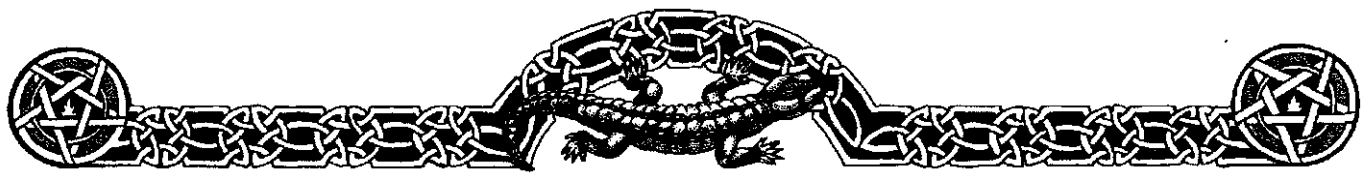
Wir haben im **Compendium Salamandris** größtenteils die Form einer FAQ-Liste beibehalten und die Beiträge thematisch geordnet. Eingeleitet wird der Band von Fragen von allgemeinem Interesse, gefolgt von neuen oder überarbeiteten Artikeln zu einigen Spezialthemen, an die sich dann Fragenkomplexe zu den verschiedenen magisch begabten Heldentypen anschließen. Hier finden sich auch Fragen zu einigen Zaubern, die für diesen Heldentyp besonders typisch oder gar einzigartig sind. Den Abschluss bilden Kapitel zu den einzelnen Spezialgebieten der aventurischen Zauberei, wobei Sie, wie erwähnt, beachten sollten, dass einige Zauber bereits in vorangegangenen Kapiteln behandelt wurden. (Anmerkung: Das Kapitel zum REVERSALIS und zur Zauberwerkstatt musste aus satztechnischen Gründen auf zwei Blöcke aufgeteilt werden.)

Was Sie in diesem Band nicht finden werden, sind Regeln und Ergänzungen zur aventurischen Götterwelt, zu Geweihten und Wundern. Fragen zu diesem Thema werden im Band **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** geklärt.

Wie üblich sollten Sie alle hier präsentierten Regeln als *Vorschläge* sehen, die sich aus der Spielpraxis ergeben haben, die Sie aber nach eigenem Belieben in Ihrer Runde verwenden oder aber ignorieren können. Sollte es aber dennoch zu Regeldebatten kommen, haben die Regelungen aus diesem Band Vorrang vor Aussagen aus früher erschienenen Titeln.

Nun aber genug der Vorrede und ab *in medias res* ...

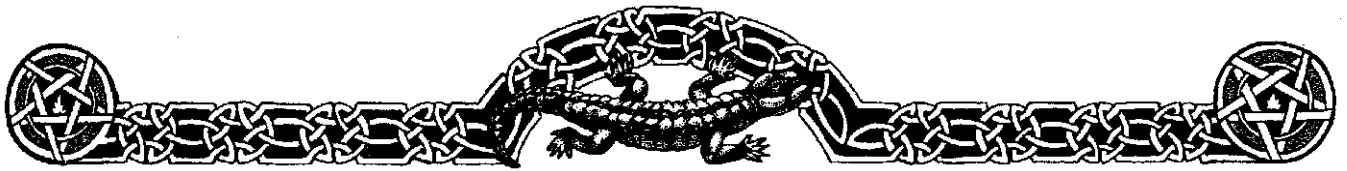
Bochum, im Februar 2000
Thomas Römer



Errata

Folgende Fehler und Auslassungen sind uns (neben dem ein oder anderen Druckfehlerdämon) unterlaufen:

- In den Beschreibungen der Zauber in CC heißt es bei der Zauberdauer häufiger: *XX KR*; diese Angaben müssen durch entsprechende Angaben in *Sekunden* ersetzt werden, wobei eine Kampfrunde 2 Sekunden entspricht.
- Der häufig nachgefragte AURARCANIA DELEATUR ist die gildenmagische Variante des SCHLEIERS DER UNWISSENHEIT (CC20)!
- Bei den Zaubern HERR ÜBER DAS TIERREICH (CC 34) und SANFTMUT (CC 43) sind als Kosten die Monsterklasse des Tieres angegeben, obwohl das Konzept der Monsterklasse ansonsten veraltet ist. Es gelten die Regeln aus dem **Bestiarium Aventuricum**, S.6.
- Beim SANFTMUT ist die Probe in CC 43 als MU/MU/CH und in **MDSA** 15 als MU/CH/CH angegeben. Letzteres ist richtig.
- Die Proben auf SCHABERNACK (CC 44) und SCHELMENRAUSCH (CC 45) werden gegen die MR des Opfers abgelegt, es sei denn, der Zauberer ist ein Schelm oder Kobold.
- DURCH FELS UND ERZ ist ein waldelfischer Zauber, IN GLUT UND LOHE ist auelfish, nicht umgekehrt, wie es bei den Zauberbeschreibungen in CC 98 und CC 103 beschrieben ist.
- Der Zauber HEXENHOLZ (CC 102) erfordert andauernde Konzentration (A).
- Will man MISHKHARAS MACHT ERSPÜREN (CC 139), muss man den Patienten berühren (*Reichweite: B*) — mit dem entsprechenden Ansteckungsrisiko.
- Der SENSIBAR (CC 143) kostet 3 *ASP pro 10 Sekunden* und dauert demzufolge *je nach ASP-Einsatz (A)*.
- Die Zauberdauer des REFLECTIMAGO (CC 161) beträgt *10 Sek.*, nicht wie genannt 1 KR.
- TREUE KLINGE ist ein Zauber *firmelfischen*, nicht, wie in CC 187 genannt, waldelfischen Ursprungs.
- Die Probe für den SALANDER MUTANDERER wird auf (KL/CH/KK) abgelegt, wie in CC 229 richtig genannt. Die Angabe (KL/IN/CH) in **MDSA** 18 ist unrichtig.
- Beim WAGEMUT ENTSCLOSSENHEIT steht in CC 233 fälschlicherweise, dass ein Probe auf (MU/KL/IN) verlangt wird; richtig ist (MU/KL/CH).
- Bei den ASP-Kosten für WEISHEIT DER BÄUME (CC 234f.) ist uns ein Fehler unterlaufen. Es muss heißen: 11 ASP +1W6/2 pro Tag (oder +1W3, wenn es Ihnen so besser gefällt).
- Die negativen Nachwirkungen eines ANVLARIUM (CC 242) sind natürlich *permanent*.
- Beim Lehren und Lernen (MDSA 26f.) sind einige Unklarheiten aufgefallen. Sehen Sie hierzu die neuen Regelungen auf den Seiten 28ff.
- Zur Magieresistenz des Schamanen heißt es in **MDSA** 14, der Bonus betrage +2, auf Seite 40 hingegen ist von +3 die Rede. Letzterer Wert ist richtig.
- Die Magieresistenz der Thorwaler wird in **MSZ** 57 mit -1 angegeben, in **MDSA** 12 jedoch mit -2. Hierbei gilt: -1 ist für den *Heldentyp* Thorwaler richtig; -2 ist die generelle Volksmodifikation.
- Magier haben bei einem Stufenanstieg 45 Versuche, ihre Zauberfertigkeiten zu steigern, und 20 Versuche zur Verbesserung ihrer Talentwerte; sie dürfen bis zu 5 Punkte von einem ins andere Gebiet verschieben.
- Schelme haben bei einem Stufenanstieg 30 Versuche, um ihre Talente zu steigern, nicht, wie in **MDSA** 23 genannt, 20.
- Bei der Herkunft des Magiers (**MDSA** 29) fehlt für die '14' ein Ergebnis; hier ist 'mittelständisch' einzusetzen.
- Geoden besitzen zu Spielbeginn 40 LP und 15 ASP; sie steigern LP und ASP pro Stufe jeweils mit einem W6. Zu ihren Grundfertigkeiten und Steigerungsmöglichkeiten siehe Seite 67. Die Aussagen aus **Die Zwerge Aventuriens** sind damit hinfällig.
- Die in der Talentstartwert-Liste für Geweihte genannten Werte in **GDSA** 92 für das Talent *Alchimie* sind falsch! (Ein Druckfehlerdämon hat sich einen Spaß daraus gemacht, die Werte *im Abrichten* hierhin zu kopieren.) Die richtigen Werte lauten (in der Reihenfolge von PRA bis RAH, dann SWA): -2/-4/-4/-3/+3/+5/-4/+2/0/+3/+2/4-1/-4.
- Bei den Akademien (und zugehörigen Hauszaubern) sind folgende Fehler aufgetreten:
 - In Belhanka fehlen MOVIMENTO +1 und GEWANDTHEIT ... +1
 - In Punin fehlt APPLICATUS +2
 - In Mherwed muss der ARCANOVI +1 durch einen APPLICATUS +1 ersetzt werden
- Es bestehen immer noch einige Widersprüche zwischen der Beschreibung der Magierakademien in **MDSA** und der der Zauberformeln in CC hinsichtlich der Tatsache, welcher Spruch wo gelehrt wird. Halten Sie es am besten so, wie in **MDSA**, S. 96 beschrieben: Bei Erschaffung eines Helden richten Sie sich nach den Angaben zu den Akademien; um festzustellen, ob ein bestimmter Spruch an einer Akademie gelehrt wird, jedoch nach den CC. Wir werden demnächst auf unserer Homepage eine komplette Übersicht bringen, welche Akademie welche Sprüche lehrt — aber eine solche Liste ist natürlich den laufenden historischen Veränderungen in Aventurien unterworfen ...
- Auf Seite 159 in den **Mysteria Arkana** fehlt die Angabe über die Kosten des Herbeirufens des Feuerteufels Ivash sowie eine Angabe zu seinem Wahren Namen. Es gilt: Wahrer Name *vermutet*. Beschwörung +13. Beherrschung +1. Kampf (17 ASP).
- Auf Seite 160 in den **Mysteria Arkana** fehlt die Angabe über den Wahren Namen des Nachtdämons. Dieser ist *vermutet*.
- Auf Seite 167 in den **Mysteria Arkana** fehlt die Angabe über den Wahren Namen von Sordul. Dieser gilt als *bekannt*.
- Im Buch *Die Magie des Stabes (MA 234)* wird als Vorteil aufgeführt, dass sich der Magier bei Misslingen des 5. Stabzaubers 1 Punkt vom W6-Wurf abziehen darf. Dies ist falsch. Man darf beim W6 Wurf einen Punkt *addieren*, wobei eine '7' wie eine '6' gewertet wird.
- Die **Heldenbögen** aus der **MSZ**-Ausgabe besagen, dass man *Magiekunde* auf KL/KL/FF würfelt; darunter wird für *Mechanik* KL/KL/IN verlangt. Die Werte für diese beiden Talentproben sind zu vertauschen.
- Bei den **Regeln und Vorschlägen zum Elementarismus (MA 94f.)** sind ebenfalls einige Unklarheiten zu vermelden, die sich jedoch mittels der kleinen Tabelle auf Seite 91 korrigieren lassen.



Allgemeine Regelfragen

Stimmt es, dass ein Zauberer beim nächtlichen Regenerieren immer den besseren Würfel auf LE bekommt? Das müsste doch eigentlich umgekehrt sein.

Es ist beides nicht recht erklärbar, weswegen man wirklich jeweils für LE und AE unabhängig einen W6 würfeln sollte. Dann ergibt sich auch nicht der Blödsinn mit dem FLIM FLAM vorm Schlafengehen...

Außerdem sollte man immer im Hinterkopf behalten, dass die nächtliche Regeneration nicht überall gleich gut verläuft — vor allem nicht im Urwald mit 100 Prozent Luftfeuchtigkeit, auf tiefgefrorenem Tundraboden oder im wanzenseuchten Herbergszimmer...

Was das Regenerieren angeht, sollten Sie außerdem bedenken, dass alle nichtmagischen Heilkräuter natürlich nicht sofort, sondern nur während einer Regenerationsperiode (Schlaf) wirken.

Wie lange dauert eine astrale Meditation zur Umwandlung von LE in AE?

Im Laufe von 1 SR kann 1 LP in 1 ASP verwandelt werden.

Verbrauchen Zaubersprüche eigentlich Ausdauerpunkte?

Das ist so in den Regeln nicht vorgesehen, aber da das Zaubern unzweifelhaft eine Anstrengung darstellt, ist es durchaus möglich, mit einem AU-Verlust von 1/5 der aufgewendeten AE (abgerundet) auszugehen.

Was passiert, wenn bei einem Magiebegabten die AE auf Null oder weniger sinkt (sinken würde)? Ohnmacht, Abzüge, Tod, Limbus?

Auf jeden Fall Kopfschmerzen, eventuell alle Proben um 1 erschwert bis zur nächsten Regeneration, sonst aber nichts. Gleiches würde ich übrigens auch sagen, wenn der Zauberer mehr als die Hälfte seiner Grund-AE in einem einzigen Spruch herauserschleudert.

Kann ein Zauberer große astrale Energien (bei

Formeln mit wahlweisem Einsatz an ASP) unbeschränkt bis zu seiner gesamten AE kontrollieren, oder muss er beim schlagartigen Freisetzen von 120 oder mehr ASP vielleicht mit Nebeneffekten rechnen - wenn ja: Ist das von der Erfahrung des Magiers abhängig?

Ist eine Frage von Meisterentscheidung und Spielstil; ich würde in einem solchen Fall Nebeneffekte einbauen, die je nach Erfahrung weniger werden (möglicherweise mit einer ST-Probe zu ermitteln). Die Qualität der abgelegten Zauberprobe sollte ebenfalls eine Rolle spielen.

Was, bei Hesinde, Mada und Nandus, sind die 'metamagischen Formeln'?

Ein Überbleibsel einer versuchten Neugliederung der Spezialgebiete, wobei die Metamagie der Abteilung 'Verwandlung von Zaubern' entsprochen hätte. Als metamagische Formeln können demzufolge solche Zauber wie ARCANOVI, APPLICATUS, AURARCANIA, DESTRUCTIBO, INFINITUM oder REVERSALIS angesehen werden. In gewisser Weise können auch die klassischen antimagischen Formeln vom Typ [SPEZIALGEBIET] [BEEINFLUSSEN] dazu zählen; noch vor Veröffentlichung haben wir damals ZAUBER BEREITHALTEN, ZAUBER STAPELN und ZAUBER MODIFIZIEREN wieder herausgenommen. Damit dürfte der Bereich aber relativ klar abgegrenzt sein. Möglich wäre noch eine Erweiterung um astrale Hellsichtzauber wie ODEM, ANALÜS und OCULUS.

Wenn die Probe bei Geodenritualen, Elfenliedern etc. misslingt, muss dann der Zaubern die gesamten Kosten oder die Hälfte wie bei Zaubern bezahlen? Und wird die nächste Probe um 5 Punkte erschwert? (Kann ein dritter Versuch durchgeführt werden?)

Es gilt: Hälfte zahlen, Wiederholungsmodifikator einrechnen, kein drittes Mal erlaubt. Ausnahmen sind die Hexen, bei denen nur 1/3 der Kosten fällig werden.

Gilt ein Abenteuererleben im Sinne des Tanzes der Mada als 'einschlägige Strapaze'?

Ja. Oder, um es auszuformulieren: Ein Magier, der auf Abenteuerfahrt unterwegs ist, kann natürlich bei einer Stufensteigerung auch eine der körperlichen Eigenschaften GE, FF und KK steigern. Wie glaubwürdig ein Puniner Theoreticus mit KK 20 ist, sei einmal dahingestellt...

Wie kann man die Position der Himmelskörper für Horoskop- und Elixiererstellung berechnen?

Die genaue Stellung der Gestirne bleibt dem Meister und seiner Entscheidungsfreiheit überlassen. Um ganz ehrlich zu sein — wir haben die Differentialgleichungen, die zur Berechnung des aventurischen Sphärenmodells nötig wären, noch nicht geknackt. Mit einer Sternkunde-Probe kann der Alchimist oder Sterndeuter erkennen, ob es für bestimmte Vorhaben momentan günstig oder ungünstig ist — was genau am Himmel steht, liegt glücklicherweise in der Hand des Meisters.

Der Mohastamm der Darna - Waldelfen des Südens? Handelt es sich dabei um eine Stamm aus Magiedilettanten, oder haben die Darna eine eigene Form der Zauberei?

Man kann davon ausgehen, dass die Darna einen sehr hohen Anteil an Magiedilettanten aufweisen.

Sind alle norbardischen Zibilljas magiebegabt? Welche Zauberformeln oder speziellen Rituale beherrschen sie? Zu welchem Ritus aventurischer Magie besteht die größte Ähnlichkeit (Magier, Hexen, Druiden, Schamanen)?

Alle Zibilljas sind magiebegabt; sie lassen sich am besten als Schamanen darstellen, etliche sind jedoch auch mit ihren Ritualen in der Lage, Sprüche aus anderen Gebieten zu duplizieren.

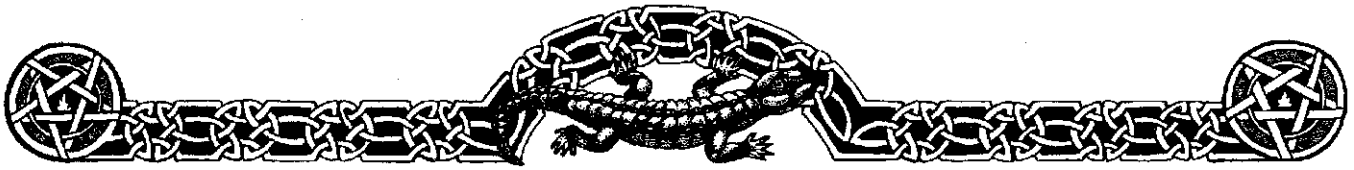
Bedeutet die Abkürzung 'CRS', die hinter manchen Namen zu finden ist, irgendetwas mit dem Roten Salamander, oder handelt es

Wie werden Edelsteine jetzt eigentlich eingesetzt? Gelten nur die in Klammern angegebenen Werte oder auch die im Fließtext erwähnten Boni?

Bei dem Text handelt es sich um eine Zitattensammlung aus aventurischen Werken — es stellt Ihnen als Meister also frei, die erwähnten Wirkungen zuzulassen oder nicht. Die in Klammern gesetzten Werte sind spieltechnische Vorschläge unsererseits. Edelsteine sollten vornehmlich im Zusammenhang mit Artefakten eingesetzt werden und können dort die ARCANOVI-Probe und/oder die Proben auf wirkende Sprüche erleichtern.

Eine weitere Vorstellung echsischer Kristallomantie würde hier deutlich den Rahmen sprengen und wie auch die Magie mittels Zauberzeichen (siehe S. 106) quasi ein neues System präsentieren. Grundsätzlich kann jedoch gesagt werden, dass die Kristallzauberei nach ähnlichen Kegeln, wie in MA 50 unter 'Materielle Komponente' beschrieben, funktioniert.*

Dabei ist jedem Spezialgebiet der Zauberei ein bestimmter Edelstein zugeordnet, soz.B. der Obsidian dem Kampf, der Aquamarin der Hellsicht (nein, nicht nach den elementaren (Gleichsetzungen des Paramanthus), der entweder als teilweise oder vollständige Verbrauchskomponente die benötigte AE substituiert.



sich hierbei um einen besonderen akademischen Grad?

CRS steht für Communio Rubio Salamandris, die Gemeinschaft vom Roten Salamander.

Gibt es eine Formel, um zu berechnen, ob ein Kind magiebegabt ist?

Daetwajeder 150. Mensch magiebegabt ist, gilt dies natürlich auch für Kinder. Promagisch begabtem Elternteil verdoppelt sich diese Wahrscheinlichkeit, so dass jedes 37. Kind von zwei Zauberkundigen ebenfalls magische Fähigkeiten aufweist.

Inwiefern ist es mit dem Talent Magiekunde möglich zu erkennen, dass und was für ein Zauber gewirkt wird?

Bei Zaubern, die mit deutlichen Gesten verbunden sind, sollte man auch einem Nichtzauberer eine Magiekunde-Probe erlauben.

Inwieweit sind für die verschiedenen Helden-typen Zauber wie ADLER, WOLF oder WEISHEIT DER BÄUME eigentlich eine 'religiöse Erfahrung'?

Eigentlich nur für Druiden, eventuell noch für sehr erd- (humus) verbundene Hexen.

Bietet ein Tempel Schutz vor Flüchen oder Druidenritualen?

Ein Praios-Tempel ja, ein Hesinde-Tempel vielleicht, alle anderen eher nicht.

Werden dort automatisch Beherrschungen aufgehoben?

Nein. In einem Praios-Tempel wahrscheinlich für die Zeit des Aufenthalts ausgesetzt.

Wie viel Schaden richtet ein Spuk jetzt eigentlich gegen Personen an, wenn er beispielsweise deren Rüstung attackiert?

Kommt deutlich darauf an, was er gerade mit besagter Rüstung macht, und kann bis zu 2W20 TP gehen.

Wie ist es eigentlich mit Paraphernalia zum Beschwören oder Austreiben von Geistern?

Üblicherweise haben Geister nichts mit Paraphernalia am Hut; es ist jedoch natürlich möglich, boron- oder praiosgeweihte Objekte als Hilfsmittel einzusetzen...

Ist Nanduria nur eine Geheimschrift oder auch eine Geheimsprache, für die man Talente in Sprachen kennen aufwenden muss? Eine Geheimschrift.

Laut MA 39 kann mittels der 'Verbotenen Pforten' im Notfall LE im Verhältnis in AE umgewandelt werden. Kann ein Magier diese Möglichkeit auch bei der Anwendung von Stab- und Kugelzaubern nutzen?

Artefaktgestützte Zauber oder länger dauernde Rituale können nicht mit der Kraft aus den Verbotenen Pforten gespeist werden, da diese Methode mit zu vielen Unwägbarkeiten behaftet ist..

Behindert Eisen auch das Zaubern mit Blutmagie? Denn Eisen oder anderes Metall hemmt ja den Astralen Fluss ...

Eigentlich ist speziell der Fluss zum Zaubern den hin gemeint... Ich würde Blutmagie nicht durch Eisen erschweren—vor allem macht es dramaturgisch Sinn, wenn die Borbaradianer auch aus Blech heraus zaubern können.

Ist es möglich, einen Zauberkundigen mit geworfenem (gepusetem) Eisenstaub zu behindern? Will heißen, könnte der Staub bei einer gewissen prozentualen Chance zauberbrechende Wirkung haben? Ein anderer Ansatz wäre es, dem Magier grundsätzlich Erschwerungen für seine Zauber zu geben, wenn der Staub erstmal an ihm haftet...

Ich fürchte, diese Methode ist nicht praktikabel. Zum einen kann man, wenn man bereits so nahe dran ist, dass man Staub werfen könnte (Staub hat die Flugeigenschaften eines toten Maulwurfs), auch genauso gut (eher besser) mit der Waffe zuschlagen. Zum anderen ist die Menge, die man werfen könnte (eine Handvoll Staub als etwa 20 Unzen angenommen), zu gering, um wirkliche Auswirkungen zu haben. (Einen Magus zu teeren und in Eisenstaub zu wälzen, ist da eine ganz andere Sache...) Drittens bricht oder behindert Eisen keine bereits aktiven Zauber—sonst bekäme man ja mit einer Ritterrüstung eine höhere MR...

Andererseits ist es natürlich sinnig, einen Zauberer beim Zaubervorgang abzulenken: Eine Handvoll Dreck, eingezielt geworfener Kieselstein o.ä. könnten schon eine Zaubererschwerung von ein bis

zwei Punkten alle in durch die Ablenkung mit sich bringen. Wo die Methode mit dem Eisenstaub funktionieren könnte (zwar nicht magietechnisch, sondern 'psychologisch'), wäre bei Druiden und Geoden...

Können Magiedilettanten ihre Astralenergie durch Zaubertränke wieder auffrischen?

Ja, durchaus.

Kann man als ein Gildenmagier die druidischen Rituale, z.B. SUMUS BLUT, erlernen und anwenden?

Definitiv nicht (wie auch umgekehrt).

Könnte ein Magier eine Rüstung mit einem RS über 2 tragen, wenn sie aus einem magischen Metall besteht?

Ein Magier kann auch jetzt schon eine Rüstung mit RS über 2 tragen—er darf es nur nicht, sie behindert ihn stärker und schränkt seine Zauberkünste ein. Prinzipiell wäre es in einer Enduriumrüstung möglich zu zaubern—allein, ein Träger einer Rüstung im Wert von 50.000 Dukaten (oder mehr) ist nun mal ein Primärziel für alle, die den schnellen Dukaten machen wollen—und da ist eine Investition von 200 Gold in Purpurblitz schon lohnend...

Wieso gibt es eigentlich so viele Zauber, bei denen es keinen Sinn macht, die ZF über einen bestimmten Wert zu steigern? Beispiel IGNIFAXIUS: Ab einem Wert von 11 lohnt sich eigentlich keine Steigerung mehr, ebenso TRANSVERSALIS, MOTORICUS usw. Sollten nicht meisterlich hohe ZF-Werte allgemein weitere Verbesserungen mit sich bringen (z.B. TRANSVERSALIS höhere Maximalreichweite, MOTORICUS größere Massen und/oder größere Geschwindigkeit, IGNIFAXIUS mehr W6 für Schaden und natürlich dann auch Kosten u. a.) .

Wird sich wohl bei einer Komplettüberarbeitung der Gestalt ändern, dass insgesamt mehr Effekte von den übrig behaltenen ZF-Punkten abhängig sein werden (und dafür, wo immer es geht, die Stufe als Spielwert entfällt). Bei einigen Sprüchen haben wir in diesem Buch bereits entsprechende Vorschläge gemacht, die Sie als Meister natürlich entsprechend auf andere Formeln übertragen können.

Zaubertechnik und -ausführung

Kann man Pentagramme oder ähnliche geometrische Strukturen, die für bestimmte Zauber benötigt werden, auch mittels AURIS NASUS erschaffen, anstatt sie zu zeichnen?

Ja, dies ist prinzipiell möglich (und nandusgefüllig dazu). Es ist jedoch zu beachten, dass ein AURIS NASUS nur eine Minute anhält, weswegen sich

diese Kombination vor allem für den PEN-TAGRAMMA anbietet—es wäre reizvoll, einen entsprechenden Gesamtzauber zu entwickeln.

Nebenbei bemerkt sollte es lichterulamidische Beschwörer geben, die ihre Penta-, Hexa- und Heptagramme stets mit sich herumtragen oder bereit liegen haben—als fein gewirkte Seidenteppeiche,

bisweilen sogar mit Fäden aus dem magischen Arkanium ...

Inwiefern ist eine Stapelung von Zaubern möglich, beispielsweise mehrere SENSAT-TACCO, ARMATRUTZ etc. auf die gleiche Person oder das gleiche Objekt?



Überhaupt nicht. Eine Person (ein Objekt) kann von einem bestimmten Zauber gleichzeitig nur einmalig profitieren (oder geschädigt werden). Dies gilt natürlich nicht für Zauber mit der Wirkungsdauer sofort — eine Person kann durchaus gleichzeitig von zwei FULMINICTI getroffen werden. Siehe auch MA34.

Wenn da steht: "Der Magier starrt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel ...", heißt das, dass der Zauber nicht wirkt, wenn das Opfer dem Zauberer nicht in die Augen blickt, oder wirkt er auch, wenn das Opfer dem Zauberer aufs Kinn schaut? Muss der Zauberer Blickkontakt mit seinem Opfer haben, oder reicht es, wenn er nur die Augen sieht? Der Zauberer selbst muss in die Augen seines Opfers sehen können (einseitlicher Blick reicht nicht). Wohin das Opfer schaut, ist jedoch unerheblich.

Wie werden solche Zauber wie z.B. SCHARFES AUG und WIDER HELLSICHT gehandhabt, wenn die ZF negativ ist? Falls man einfach die Punkte nimmt, die vom Würfelergebnis übrig bleiben, macht dies diesen Zauber meiner Meinung nach zu heftig, andererseits sollte man wenigstens einen kleinen Nutzen haben, wenn man die Zauber beherrscht. (Es klingt schließlich irgendwie blöd: "Du hast den Zauber erfolgreich gewirkt. Vor deinen Augen verschwimmt alles", um es mal übertrieben zu sagen.) Wo es keine Punkte zu verteilen gibt, kann man halt nichts hinzugewinnen. Es sollte jedoch bei einem gelungenen Zauber mindestens eine Wirkung von einem Punkt geben, egal, wie viele ZF-Punkte übrig behalten wurden. Die Methode der übrig behaltenen Talentpunkte werden Sie in diesem Buch ohnehin häufiger finden...

Beim ARCANOVI ist eine Methode beschrieben, in der man die Probe durch den Einsatz von mehr Astralenergie erleichtern kann; geht das auch bei anderen Zaubern? Kann man zum Beispiel bei einem Beherrschungszauber die Magieresistenz eines Opfers auch dadurch überwinden, dass man pro fehlendem Punkt z.B. 3 ASP mehr einsetzt und der Zauber dementsprechend auch länger dauert? Wie ist es beim DSCHINN ... oder beim MEISTER DER ELEMENTE, und wie beim PENTAGRAMMA (dieser Zauber würde mit dieser Regelung gegen Dämonen vielleicht sogar tatsächlich einsatzfähig)?

Ich würde das zwar (noch) nicht zu einer offiziellen Regelerklärung, aber prinzipiell funktioniert die Methode. Man sollte jedoch immer im Kopf behalten, dass dadurch die Versagenswahrscheinlichkeit steigt und dass diese Methode nicht bei allen Zaubern funktioniert (beim ANALÜS z.B.

mit Sicherheit nicht); bei Beschwörungen oder beim viel diskutierten PENTAGRAMMA könntest du mir allerdings durchaus vorstellen...

Wann enden Zauber, die mehrere KR dauern — wenn der Magier wieder an der Reihe ist oder wenn die jeweilige Runde beginnt? Die Wirkungsdauer eines Zaubers endet genau nach der entsprechenden Anzahl Kampfunden in derjenigen Kampfphase (AT- oder PA-Phase des Magiers), in der der Magier die Formel ausgesprochen hat. Das ist aber nicht immer nachzuhalten ist (und auch ein erfahrener Held einige Sekundenbruchteile benötigt, um sich von der Wirkung eines Zaubers zu befreien), ist es am praktischsten, wenn die Zauber am Ende der Kampfunde, im Zweifelsfalle also 1/2 KR zu spät, enden.

Bei einem Zauber, dessen Zauberdauer mehrere Kampfunden dauert — wann bemerkt man, dass der Zauber misslingt? Etwa nach der Hälfte der Zauberdauer. Zu diesem Zeitpunkt ist es möglich, den Zauber flüchtlend abzubreaken, um sich wichtigerem — z.B. einem gerade herabsausenden Schwert — zu widmen. Es kommt im Endeffekt darauf an, wie sehr der Zauber daneben gegangen ist. Grobe Schnitzermerkmale der Zauberer frühzeitig, wenn es ab einer um 1 Punkt zu hohen MR scheitert, muss er bis zum Schluss aktiv bleiben. (Meisterentscheid)

Wie sind die Regeln zur Ablenkung beim Zaubern gemeint? Eine KR läuft ja nach der MU-Reihenfolge ab. Wenn Magier A einen höheren MU besitzt als Schurke B, ist er ja immer vor diesem an der Reihe und könnte niemals abgelenkt werden?

Es gilt immer der in der vorherigen eigenen Phase (AT- oder PA-Phase) erlittene Schaden als Modifikator für die Ablenkung. Wenn Magier A also eine PA 'verbaselt' und 8 SP einstecken muss, muss er in seiner folgenden AT-Phase mittels einer Selbstbeherrschungs-Probe + 8 feststellen, ob er sich noch auf den Zauber konzentrieren kann oder durch den soeben erlittenen Schaden aus der Fassung gebracht wurde.

Was passiert eigentlich, wenn ein zauberkundiger Held bewusst eine Zauberhandlung ausführt (um z.B. jemanden einzuschüchtern), im Grunde jedoch nicht vorhat, den Zauber wirklich zu wirken - es sollte doch auf jeden Fall eine geringe Wahrscheinlichkeit bestehen, dass der Zauber ausgelöst wird, da die unglaubliche astrale Kraft sich nicht bis zuletzt derartig kontrollieren lässt...

Klingt vernünftig. Ich würde eine Selbstbeherrschungs-Probe vorschlagen, die pro 10 ASP des gebremsten Zaubers um 1 Punkterschwert ist.

Kann man einen bereits angefangenen Spruch noch während der Zauberdauer freiwillig unterbrechen? Verliert man in diesem Fall die ganze, die halbe oder keine ASE? Muss man eine Probe ablegen?

Man lege eine Selbstbeherrschungs-Probe ab, erschwert um die halbe ASP-Zahl des Spruches. Wenn dies misslingt, dann gilt der Spruch ganz einfach als misslungen, d.h. man zahlt nur die Hälfte der ASP, die der Spruch kostet. Gelingt die Selbstbeherrschungs-Probe, dann kann man den Spruch ohnehin weiteres ohne ASP-Verlust abbrechen. Dies ist jedoch nur bis zur verstrichenen halben Zauberdauer erlaubt.

Kann ein Zauberkundiger während eines Zaubers noch etwas anderes tun als zaubern, z.B. mit Abzügen parieren? Einige Zauber sind ja wirklich nicht sehr aufwendig bzw. sind sehr eingeübt...

Nein. Während der angegebenen Zauberdauer muss sich der Zauberer konzentrieren. Er kann sich allerhöchstens langsam (halbe GS) vorwärtsbewegen. Bei allen anderen Aktionen (und erlaubt ist eigentlich nur Ausweichen) muss er eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, um die Konzentration aufrecht zu erhalten. Eine 'Pause' in der Zauberdauer ist nicht erlaubt.

Was passiert, wenn ein Zauberer während der Zauberdauer in einen Nahkampf verwickelt ist und getroffen wird? Kann er dann noch parieren?

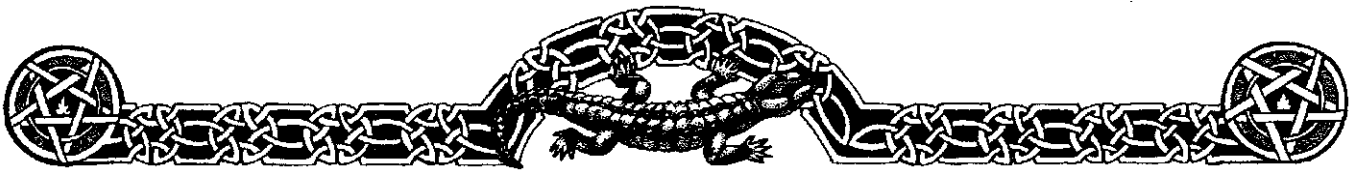
Wenn ein Magier zaubert, kann er nicht parieren. Wenn er getroffen wird, muss er eine Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um die erlittenen SP ablegen, um die Konzentration für den Zauber aufrecht zu erhalten.

Hat ein Magier oder Elf, der einen Zauber wirkt, der Konzentration erfordert (z.B. SILENTIUM), irgendwelche Einschränkungen beim Kämpfen?

Eigentlich nein. Optional ist es jedoch möglich, folgende Regel zu verwenden: Pro Zauber, den der Held aufrechterhält (A), ist jede Talentprobe um 1 Punkt erschwert, pro 2 Zaubern sinken AT oder PA um einen Punkt. Zu dieser Gesamtzahl zählen keine Zauber, die explizit darauf ausgerichtet sind, den Kampf zu unterstützen (z.B. SEN-SATTACCO).

Muss ein Zauberer bei einem Berührungsauber (HÖLLENPEIN) sein Opfer während der gesamten Wirkungsdauer berühren?

Nein, aber häufig während der gesamten Zauberdauer. Bei einigen wenigen Sprüchen (s.u.) muss die Berührung am Ende der Zauberdauer erfolgen; gegen unwillige Opfer muss dem Zaubernden eine waffenlose Attacke gelingen; es können



auch Zauberstab, Druidendolch oder Knochenkeule als 'Verlängerung eingesetzt werden.

Bei welchen der folgenden Zauber kann sich das Opfer außer über Ausweichen der Berührung nicht wehren? Das heißt, ist das Opfer während der Zauberdauer hilflos? IMPERAVI ANIMUS (B), HERZSCHLAG RUHE, GRANIT UND MARMOR, SALANDER MUTANDERER und SCHWARZ UND ROT.

Bei IMPERAVI Bund HERZSCHLAG RUHE muss die Berührung während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden—und das Opfer ist in dieser Zeit mitnichten hilflos; bei SALANDER und SCHWARZ UND ROT muss die Berührung zum Ende der Zauberdauer erfolgen.

Kann man einen Spruch vorbereiten und 'parat' halten? Ich denke da zum Beispiel an dem INVERCARNO, der sonst wenig Sinn ergibt. Der INVERCARNO wird in der Tat ST*2 KR 'bereitgehalten' (Wirkungsdauer). Bei anderen Sprüchen ist dies jedoch nicht möglich. Wir haben mal überlegt, einen 'Bereithalte-Zauber' vorzuschalten, die Idee dann aber verworfen.

Was passiert, wenn eine Berührung, die für eine Zauberhandlung notwendig ist (Angriff bei Beherrschungszaubern), mit der Waffe

pariert wird? Gilt der Zauber dann als misslungen und wird abgebrochen (abzüglich der halben ASP), oder kann es der Zauberer noch einmal erneut versuchen (Zauberdauer verlängert sich)?

Der Berührungsversuch kann wiederholt werden—in diesem Sinne ist es ein 'Bereithalten von Zauberei und ein Warten auf eine günstige Gelegenheit. Zubeachten ist jedoch, dass der Magier eventuell Schadenspunkte erleidet, wenn sein waffenloser Angriff mit einer Waffe pariert wird und dadurch die Konzentration eventuell zusammenbricht.

Ist es wirklich so, dass man eine Formel mit einer Reichweite, die nicht 'Z' ist, nicht auf sich selbst wirken kann? Wenn ja: Handelt es sich beim PARALÜ um eine Ausnahme oder **einen Fehler in Unsterbliche Gier**?

Dies würde ich in der Tat vom Spruch abhängig machen. Ich denke mal, dass es in die These eingebauter 'Failsafes' gibt, die verhindern, dass man bestimmte Sprüche gegen sich selbst richtet. Die Aussage in UG zum PARALÜ stimmt jedoch. (Dr. Barn ist allerdings auch ein höchst kompetenter Verwandter...)

Was passiert, wenn ein Zauberkundiger, ohne es zu wissen, mehr ASP benötigt, als er besitzt? Druide Alrik hat 40 ASP. Er möchte ei-

nen GEIST AUSTREIBEN; leider weiß er nicht, dass dort draußen fünf Geister herum-schwirren - macht 65 ASP... Verliert Alrik nun die Hälfte der benötigten ASP und gilt der Spruch als misslungen? Öffnen sich versehentlich die Verbotenen Pforten?

Erstens: Die Verbotenen Pforten müssen **willentlich** aufgestoßen werden. Zweitens: Im Normalfall ist ein Spruch, für den die AE nicht ausreicht, einfach misslungen und der Anwender zahlt die halben ASP-Kosten (z.B. ein zu gut gewürfelter IGNIFAXIUS). Bei gestaffelten Sprüchen wie dem GEISTER AUSTREIBEN würde ich die maximal mögliche Zahl der Anwendungen erlauben und den Rest der AE ins Nichts verpuffen lassen. Im Fall mit 40 ASP des Druiden und 5 Geistern würde dies heißen, dass der drei Geister vertreibt, dafür 39 ASP aufwendet und der letzte ASP sich verdünnt.

Kann ein Geknebelter bei Sprüchen, die eine gesprochene Formel erfordern, diese gar nicht oder nur durch Probenaufschlag (wie viel wirken?

Entscheidend ist, daß ein Magier die richtigen Bewegungen ausführt und die richtigen Worte sprechen kann - und ein guter Knebel verhindert letzteres. Ein Aufschlag von 21 Punkten wäre daher angemessen.

Magieresistenz

Bei diversen Antimagieformeln muss man die MR des Opfers als Aufschlag berechnen, selbst wenn das Opfer bei Bewusstsein ist und sich nichts sehnlicher wünscht als die Erlösung von dem zu brechenden Zauber und eigentlich keinen Widerstand leisten würde. Abgesehen davon sollte etwas, das fast nur von Erfahrung, Mut, Klugheit und Aberglaube abhängt, bei einem Versteinerten ohne Bewusstsein nicht funktionieren. Bei den 'Kleinen Mutandas' muss der Zauberer nur bei Selbstverzauberung die MR beachten. Ist die eigene MR denn unkontrollierbar? Gibt es hier keine bessere Regelung? Müsste es nicht auch eine offizielle Möglichkeit geben, die MR willentlich zu senken?

Nach mehreren Fragen in ähnlicher Richtung (speziell, was die 'Kleinen Mutandas' angeht), tendieren wir immer mehr zu der Auffassung, dass

es wirklich vereinheitlicht gehört—und zwar in die Richtung, dass MR als passive Eigenschaft bei Beherrschungen und Verwandlungen immer einen Widerstand entgegenzusetzen sollte. Willige Ziele, also auch der Zauberer selbst, können durch entsprechende Konzentration ihre MR auf die Hälfte (abgerundet) herabsetzen.

Ist bei einem negativem Magieresistenz-Wert ein Zauber erleichtert?

Ja, es wird aber nicht so verrechnet, dass der Zauberer dadurch plötzlich die aktive Kenntnis eines Spruchs erlangt, den er vorher noch nicht beherrschte.

Gilt die Regel aus dem Orkenhort noch, dass Magiekundige gegen Zauber von anderen Magiekundigen, die mindestens 5 Stufen über ihnen stehen, machtlos sind?

Nein, aber man sollte von folgender Regelausge-

hen: Wenn die Magieresistenz eines potentiellen Opfers die 'effektive ZF' des Zauberers auf einen Wert von—5 oder weniger bringt, kann dieser Zauber nicht gegen das Opfer angewandt werden. Richtig geschlossen: MR 23 ist damit eine sichere Schwelle...

Zur MR: Wird der Bonus des 'Seelenheilers' zu allen anderen addiert? Bekommt also ein Firnel mit Seelheilen 18 + 12 MR? Oder zählt auch da nur der bessere Wert?

Es wird aufaddiert. Heilkunde Seele sollte jedoch aus der allgemeinen Talentliste herausgenommen und in eine Berufsfertigkeit verwandelt werden, die nur wenigen Geweihten (namentlich Boron, evtl. Hesinde, Travia, Rahja) und Zauberrern (Perricumern Magiern, Krötenhexen)—oder haltspezialisierten Seelenheilern zur Verfügung steht.

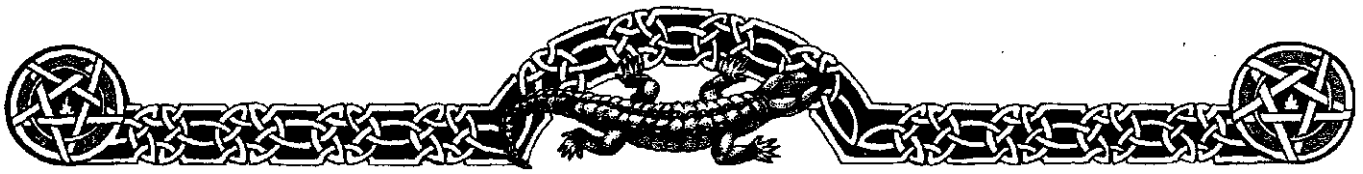
Magische Wesen

Fast alle antimagischen Formeln beziehen die Stufe des Verursachers als Wert ein, um die aufgewendete Astralenergie für den Spruch zu berechnen. Was aber nun, wenn der Verursa-

eher einer Verzauberung ein Drache oder ein Einhorn war?

Allen magischen Wesen können ja vom Meister eine Anzahl Zaubersprüche eines bestimmten

Werts zugeordnet werden (z.B. "...100 Punkte für Zauberaus den Bereichen Hellsicht und Beherrschung..."). Wenn ein Drache also einen SALANDER mit dem Wert 16 beherrscht, gilt dieser Wert



Von den Kraftlinien

»Item dertotalen Pancreatioprolongiert das Astralliniennetz—in der Mytho-
Logia apostrophiert als 'Madas Haare', bei Trobenius als Allmatrix'—im
heptadimensionalen Continuum (drei Raumachsen, Temporalvektor, ortho-
sphärische, transglobulische und nodixcausale Achse), und ward darob in
allen Äonen exploitiert als universale porta aetherica und itineris astralis
zum Detriment der Sphäroiden Consistenz.«

—Rohal der Weise, Systeme der Magie, in Khezzara verstaubendes Ex-
emplar des Hofmagus zu Andergast

»Floßleute gesichtet, die in den Winterstürmen eigentlich untergegangen
sein müßten. Sie haben mitten im Ozean weder Küstenorientierung noch
Hylail der Dreikreuz und legen ihre Routen doch so, als würdend sie unsicht-
baren Linien folgen. Lasse Kurs NO zu N setzen.«

—Logbuch der Seeadler von Beilunk, 3. Tsa 29 Hal

Aventurien kennt viele Orte, die von großer magischer Macht durch-
drungen sind, seien es die Heimstatt vieler Zauberkundiger, Drachen-
horte, Steinkreise oder Lagerstätten magischer Metalle. Diese Orte sind
untereinander durch ein dichtes Geflecht magischer Kraftlinien ver-
flochten, die 'wie Sprünge im Eis' Verbindungen zwischen den astralen
Stätten schlagen.

Das Wissen um dieses kosmische Netz und seine Nutzbarmachung
für hochmagische Rituale hüten nur wenige Meister der Magie und
ursprüngliche Völker, auch wenn die Ereignisse um Borbarads Rück-
kehr allerhand Spekulationen und Forschungen zu diesem Thema
ausgelöst haben. Behandeln Sie die hier dargelegten Informationen
darum so lange als **Meisterinformationen**, bis die Helden auf das ur-
alte Geheimnis der Kraftlinien gestoßen sind.

Eigenschaften

»Unter Aufglühen des Rubinauges wandelte sich die Welt in ein skurriles
Geflecht von warmen roten und schwarzen Fäden. Mittendurch die 1000-
jährige Eiche von Baliho bohrte sich ein mächtiger Strahl astraler Kraft,
umspielt von fluktuierenden Matrices und Fibrillen, einen flackernden
Widerschein im Grauhinterlassend.«

—Bericht des Ersten Gezeichneten, Boron 23 Hal

Kraftlinien können mittels einschlägiger Hellsichtzauber erkannt wer-
den, ihr Verlauf lässt sich mittels OCULUS ASTRALIS verfolgen.

Fast alle Linien sind schnurgerade oder harmonisch gebogen, so dass
man mit einiger Verlässlichkeit mit genauen Landkarten (was das viel
größere Problem ist) auf die Lage magischer Orte schließen kann. Die
Stärke von Kraftsträngen reicht von sehr häufigen, dünnen Linien (die
nahtlos in den Spielraum von Kraftfäden von Zaubern, Artefakten und
Magiekundigen übergehen) bis hin zu kontinentdurchpflügenden
Sphärenspalten.

Kraftlinien können ihre Intensität verändern, sich verzweigen und
aufspalten, zerfasern oder ganz zerreißen, abrupt entspringen oder lang-
sam verlöschen, sich zeitweilig oder permanent verschieben oder auch
nur zu Vollmond erscheinen. In ihrer Nähe ist Zauberei meist unge-
bundener, chaotischer. Astralwesenheiten bewegen sich oft entlang
Madas Haaren, Blutblatt richtet sich parallel zu den Linien aus, die
Wege hinter Dunklen Pforten und die fabulösen Trollwege folgen an-
geblich ihrem Verlauf, Greifen überfliegen sie nur mit Widerwillen.

Die Vorliebe von Magiern für Türme resultiert vielleicht daraus, dass
viele Kraftströme überirdisch verlaufen. Orthosphärische Linien kön-
nen zu Pforten des Grauens oder Dämonentunneln pervertieren. Dass
Kraftlinien jedoch Einfluss auf Meeresströmungen, Winde oder sogar
Flussverläufe haben, scheint unglauwbüdig.

Kundige nutzen die Kraftlinien vor allem, um Magica Moventia, Clar-
observantia und Communicatia zu potenzieren. Manche Astrallinien
haben sogar eine Affinität zu bestimmter Zauberei: So sollen *Satinavs
Ketten*, die sich in der Weidener Wüstenei schneiden, Zeitmagie er-
möglichen, während die Temporalinie der Sündenpfühle Zhamorrah
—Selem—Al'Anfa—Brabak Dämoneninvokationen erleichtert.

Nodices

Einen Ort, an dem sich Kraftlinien schneiden oder konvergieren, be-
zeichnet man als *Nodix* oder *Hexenknoten*; die seltenen Kreuzungs-
punkte von vier oder mehr Linien meist als *Nexus*.

Hier sprudeln die astralen Kräfte ungehindert hervor und wurden und
werden von Hexenzirkeln, Magierakademien oder Echsenzikkuraten
intuitiv oder gezielt genutzt. Feentore und Sphärenrupturen sind hier
bisweilen ebenso zu finden wie alte Monolithen, Mindergeister, Rui-
nen archaischer Völker oder auch Gelege von Drachen und Harpyien.
Angeblich meiden größere Menschenmengen alle Orte, die viel Kraft
aufweisen, während manche Schnittpunkte sogar unbewusst Men-
schenmassen anziehen sollen ...

Rituale, die die Grenzen traditioneller Magie sprengen, können oft nur
an diesen ausgezeichneten Punkten gewirkt werden. Die Frage, ob
Nodices entstehen, weil sich dort Kraftlinien schneiden, oder ob Kraft-
linien existieren, weil sie Orte magischer Eruptionen verbinden, ist nur
für jeden Knoten individuell zu beantworten.

Zu den mächtigsten Nodices zählt man die *Gorische Wüste*, aber auch
die Elfenwiege *Sala Mandra* und die monströse *Dämonenzitadelle*, die
sich im Schnittpunkt der *zwölfsaitigen Götterharfe*, so die Sammelbe-
zeichnung für dessen Linien, befinden soll.

Jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren
und heute ohne jede Besonderheit sind. Dass Kraftlinien jedoch durch
Zerschlagung magischer Orte und unsägliche Rituale gezielt verschoben
oder ausgelöscht werden können, war eine erschreckende Erkenntnis
der letzten Jahre. Während der Dritten Dämonenschlacht wurde
das Essenetz so weit erschüttert, dass es aventurienweit Verlagerun-
gen gab, deren Auswirkungen noch gar nicht abzusehen sind.

Spieltechnische Auswirkungen

Zauberei mit Kraftlinien ist unberechenbar: Sie können an einer Stelle
unterbrochen sein, haben eine der gewünschten Magie entgegenge-
setzte 'Flussrichtung' oder lösen die Spruchmatrix einfach auf- ganz
so, wie Sie es als Spielleiter brauchen. Sehen Sie daher die folgenden
Regeln nur als flexibles Grundgerüst an.

- Jede Astrallinie hat eine bestimmte Linienstärke (LS): Der Wert 1
bezeichnet hierbei die fast überall normale 'magische Feldintensität', 2
eine dünne, lokale Linie (gelegentlich), 3 und 4 einen überregionalen
Kraftstrang (selten), 5 und mehr einen oft weltumspannenden Astral-
strom (extrem selten).

- Wer sich mindestens W6 Spielrunden auf die Astralsignatur einer



Linie einstimmt, kann Reichweite oder Wirkungsdauer (Meisterentscheid) von *Bewegungs-, Hellsicht- und Verständigungszaubern*, die entlang der Linie wirken, um die LS vervielfachen. Für in dieser Hinsicht sinnhafte Sprüche anderer Spezialgebiete (z.B. SOLIDIRID) gilt der halbe Bonus (aufgerundet).

- Die Stärke eines Kraftknoten (KS) ergibt sich aus der Addition der LS aller zusammentreffender Linien, wobei nur Linien ab einer Stärke von 2 gezählt werden.
- In einem Nodix sind *Beschwörungsproben* für Geister und Dämonen um KS/2 erleichtert, Beschwörung von Elementarwesen und die Astrale Meditation um KS/4 (jeweils abgerundet). Weitere Erleichterungen obliegen der Maßgabe des Meisters und der Affinität einzelner Linien. Würfeln Sie aufgrund der Unberechenbarkeit der Magic bei jeder Zauberhandlung für je 4 KS mit einem W6: Gerade Ergebnisse werden von den ASP-Kosten abgezogen, ungerade addiert.
- Bei astraler Regeneration auf einer Linie wird die halbe LS (abgerundet) aufgeschlagen, in Nodices die halbe KS (aufgerundet).

Nebenwirkungen

Jedes Zaubern auf einer Linie oder in einem Knoten bringt unwägbar Risiken mit sich. Würfeln Sie bei jedem gewirkten Spruch mit dem W20 +LS bzw. +KS, schlagen Sie einen Punkt pro 25 eingesetzter Astralpunkte und zusätzlich bis zu 7 Punkte bei wirklich einschneidenden Großritualen auf und lesen Sie auf nebenstehender Tabelle das Ergebnis ab:

Das Wissen um das Abschwächen oder Vermeiden dieser Phänomene sollte Meisterpersonen vorbehalten sein.

Fragen zur praktischen Anwendung...

Beeinflusst die Nutzung der Kraftlinien die Kraftlinie an sich und andere Orte, die darauf liegen (speziell die Frage, wenn die Linie die Dämonenzitadelle schneidet und man an einem andern Nodix arbeitet) ?

Ich gehe mal davon aus, dass in den Linien keine 'Potentialdifferenz' zwischen einzelnen Nodices herrscht, sondern die einzelnen Linien schiere

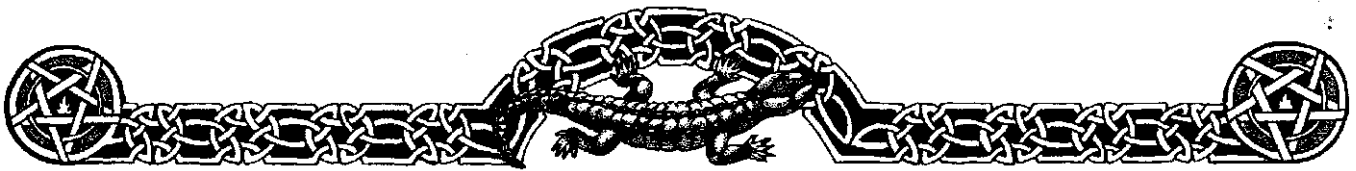
Konzentrationen (also eine reine Veränderung des Mediums) darstellen — vulgo: Man kann keinen Spannungsabfall messen, Veränderungen in der Linie oder einem angeschlossenen Knoten müssen mit 'aktiven Sondierungsmaßnahmen' überprüft werden. In der Dämonenzitadelle geht also (wahrscheinlich) keine Lampe an, wenn jemand am Kuri herumfuscht.

Gibt es irgendeine 'Resonanz, ein Abstrah-

len der 'Färbung' der vorherrschenden Magie auf die umgebenden Linien/Knoten?

Nein, sonst hätten nämlich die Zitadelle und der Gor-Riss über die Jahrhunderte alle Linien mit dämonischem Einfluss geflutet. Ich denke, es ist nur wichtig, ständig ein offenes Auge in Richtung der Zitadelle zu haben, damit keine unliebsame — aktive! — Überraschung über diese Limbusautobahn angerauscht kommt...

- 3-10** Keine Nebenwirkungen
- 11-16** Kopfschmerzen plagen den Zauberwirker W6 Stunden lang (KL und IN -W6, ebenso viele SP).
- 17-20** Die Fähigkeit des Zaubersnden, Astralenergie zu halten, wurde beschädigt: Er verliert so lange jede SR W6 ASP, bis er eine 6 würfelt.
- 21-22** Der Zauber gilt als gepatzt (**MA 60**).
- 23-24** Der Zauber dreht seine Wirkung um (**MA 54**).
- 25-29** Erscheinen von Mindergeistern (1-9 auf W20), einem Geist (10-12), Elementargeist oder Djinn (13-14), W6 Nachtwinden (15-16), einem Kobold oder Feenwesen (17-18), Niederen Dämon (19) oder Gehörnten (20).
- 30** Die Schlafkrankheit nach einem Tag beim Zaubersnden aus.
- 31-35** Eine Spontanteleportation wirft den Zaubersnden in W20 x W20 Schritt Entfernung (W6 Schaden plus eventuelle negative Effekte je nach Erscheinungsort).
- 36-40** Der Schatten des Zaubersnden löst sich für W20 Wochen von ihm.
- 41-45** Ein Weltentor tut sich auf und schleudert den Zaubersnden für W6 Stunden in die Feenwelt oder eine andere Globule.
- 46-50** Im Boden reißt das Sphärengefüge auf und öffnet ein **AUGE DES LIMBUS**.
- 51-55** Der Zaubersnde altert oder verjüngt um W20 Jahre
- 55+** Überschreitung der *Kritischen Essenz*: Kreieren Sie ein Chaos mit Vortexwirbeln, astralem Sog, Kollaps des örtlichen Sphärengefüges und Zeitparadoxa. Jeder Anwesende wird zerrissen, neu zusammengesetzt und erleidet dadurch enormen Schaden; wer überlebt, ist meist ein Fall für die Noioniten ...



Tödliche Träume

Das Reich der Träume

»Der Traum aber ist eine Blüte der Nacht und wie ein Stern ein Geschenk des Sternenherrn. Wie eine Blüte aber den fruchtbaren Grund benötigt, so wird kein Traum sein ohne Träumer, kein Wahn ohne Wahnsinnigen, keine Vision ohne Visionär. Die Frage aber bleibt: Ist die Blüte eine Blüte oder nur deren Spiegelbild?«

—aus Al-Raschida nurayan shah Tulachim / Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes; aus der tulamidischen Urschrift übertragen in moderne Garethi, ca. 1.300 v.H.

»Wer aber träumen kann, auf dass sein Geist sich reinige vom Schmutz der Tage wie sich der Leib reinigt bei der Waschung, der soll Mensch heißen werden, denn es ist des Herrn BORons Geschenk an die Menschen, dass sie träumen, und er hat BISHdarial als Wächter über ihre Träume gestellt, all die weil ein mancher das Geschenk nicht zu nutzen weiß und weil die Jenseitigen dem Mensch das Geschenk kneiden...«

—aus einer frühen, nemekathäischen, Fassung des Schwarzen Buchs, aufbewahrt zu Rashdul

Jenseits der Mauer des Schlafes gibt es für jeden Schläfer ein Reich, das ihm in den meisten Fällen selbst und alleine gehört: das Reich seiner Träume, geformt von den Gedanken, Wünschen, Ängsten und Erinnerungen des Träumers — und meist von den Wünschen, Ängsten und Erinnerungen, die der Träumer bei wachem Geist kaum realisiert. Wen wundert's, dass in diesem Reich nicht unbedingt die bekannten Naturgesetze gelten, sondern die Realität eher 'persönlich' geprägt ist. (Will heißen: In einem wohligen Traum eines besonders goldgierigen Menschen wird das rare Metall häufig zu finden sein, während der schlechte Traum eines sehr totenängstlichen Menschen sicherlich sich öffnende Gräber und wandelnde Tote in größeren Mengen bietet.) Wenn man sich jedoch einmal auf die neue Realität eingestellt hat (was einem als aktiver Träumer oder Traumgänger auch gelingen mag, s.u.), wird man die Welt als gar nicht so verschieden von Aventurien empfinden ... Allein, dieses Reich hat keine Grenzen, und keine Gardisten stehen Wacht, so dass der Geist manch eines Wesens eindringen kann, ja sich sogar zum Herrscher über die Traumwelt aufschwingt. Heißt: Es ist für verschiedene Dämonen oder Alveraniare, aber auch für Zauberer mit Kenntnis der TRAUMGESTALT möglich, in fremder Menschen Träume einzudringen und dort zu agieren, die Realität der Traumwelt zu ändern, ja, sogar im Geist eines Schlafenden einen komplett neuen Traum zu verankern.

Auch wenn sie von einem wachen Körper (und eigentlich auch wachen Geist) erlebt werden, so sind doch Wahnvorstellungen und Halluzinationen (und damit auch die Wirkung des gleichnamigen Zaubers) ebenfalls Träume im Sinne dieser Betrachtung, da sie allein im Geist des Betroffenen stattfinden.

Eindeutig nicht ins Reich der Träume gehören Illusionen und Trugbilder aller Art, die ja in der wirklichen Welt - quasi vor dem sehenden Auge — entstehen, also alle Werke der Magica Phantasmagorica. (Dies ist tatsächlich genau eine der Abgrenzungen der Illusionszauberei.) Wenn allerdings Iribaar höchstselbst Illusion, Wahn, Traum und Wirklichkeit mischt, dann können auch diese Grenzen leicht verschwimmen — allein, dies ist nicht mehr im Rahmen eines Artikels, der auch Regelungen angeben will, zu beschreiben ...

»So aber heysztes, esseyeyne Welt nebender Welt, welche erreych barnur in den Traumen oder fuer denienigen, welcher den Traum-Schlussel besitzt, gaentzlich verschieden von unserer Welt und doch aehnlich, voll mit Creaturen, die noch keynes Menschen Augewach gesehen, mit Palaesten und Irr-Gaerten, wo, so man den richtigen Ort zu finden vermag, Milch und Honig flieszzen, wo sich aber auch Schrecknisse aus dem Bodengraben und Mord und Folter in den Kavernen herrschen mag.«

—aus Etherisches Geflüster; Tuzak 136 v.H.; aus dem Tulamidyä

Wohl eher ins Reich der Fabel verwiesen werden muss die Hypothese eines komplett unabhängigen 'Traum-Reiches', das irgendwo 'neben' der aventurischen Wirklichkeit existiert. Hier scheinen eher Erzählungen über Feenwelten und Nebenglobulen ihren Niederschlag gefunden zu haben, vielleicht aber auch eine Vision eines alveranischen Paradieses oder ein Trugbild Amazeroths ...

Als aventurische Quellen zur Beschreibung von Traumerlebnissen und als Hintergrundmaterial zur Traummagie eignen sich folgende Bücher:

—*Die Nichtweit: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome*; thematisch eher der Geisterbeschwörung zuzuordnen; enthält aber auch Material zu Visionen und Rauschen

—*Etherisches Geflüster*; genial-konfuse Kompilation von Berichten zum Thema Gedankenlesen und Hellsehen; beruht auf dem maraskanischen Dualismus; enthält unter anderem Hinweise zum TRAUMGESTALT

—*Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung*; viele Grundlagen zur Hellsichtzauberei und zum Illusionismus

—*Druidentum und Hexenkult*; vor allem interessant wegen der möglichen Rekonstruktion der TRAUMGESTALT-These

—*Al-Raschida nurayan shah Tulachim / Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*; Grundlagen der tulamidischen Philosophie mit teilweise erstaunlichen Erkenntnissen für Seelenheilkunde und Beherrschungszauberei

—*Schlüssel zur magischen Verständigung*; Betrachtungen zu Verständigungs- und Hellsichtzaubern, Hinweise zur TRAUMGESTALT

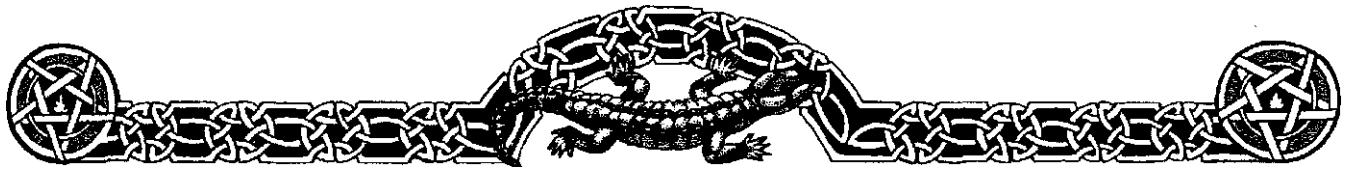
—*Omnibus et Portentis*; eigentlich ein Werk über Prophezeiung und Wahrsagerei; enthält jedoch auch Ausführungen über Traumdeutung und -gesichte; Informationen über die TRAUMGESTALT

—*Philosophia Magica*; die gesammelten Einzelschriften des Eloh Crhelan; Hauptwerk der alten Magierphilosophie mit Angaben zur Macht der Träume

Definitionen

Realitätsdichte: ein Maß dafür, wie 'real' ein Traum erscheint und ob sich Ereignisse des Traums auch auf die Wirklichkeit auswirken können. Bei gewöhnlichen Träumen kann man die RD auch für die Unterscheidung heranziehen, ob man sich am nächsten Morgen an den Traum erinnern kann.

Aktiver und passiver Träumer: Der Träumer ist derjenige, in dessen Kopf die Traumwelt entsteht. Wenn er in dieser Traumwelt handeln



und mit den Bewohnern der Welt interagieren kann (ohne dass er die Welt selbst verändert), nennen wir ihn einen *aktiven* Träumer; kann er dies nicht, sondern läuft der Traum nur vor seinem geistigen Auge ab, ist ein *passiver* Träumer.

Traumverursacher: eine Wesenheit, die einem Schlafenden einen Traum eingibt und die die Traumwelt und ihre Erscheinungen kontrolliert, meist ein Dämon oder Alveranar.

Traumgänger: eine Person, deren Geist in einen fremden Traum oder eine Halluzination eindringt. Je nach Fähigkeiten des Traumgängers kann dieser auch die virtuelle Wirklichkeit des Traums beeinflussen oder ist aktiver oder passiver Träumer.

Traum: Ein einfacher Traum entspringt nur dem Geist des Träumers selbst und ist meist vergessen, wenn der Morgen kommt — seine Realitätsdichte ist meist sehr niedrig. Es ist jedoch möglich, in einen solchen Traum einzudringen und ihn in Maßen zu verändern, um dem Träumer Hinweise zu geben, ihn zu warnen oder seine Ängste zu lindern. Auch die meisten schlechten Träume, die gemeinsprachlich Alpträume genannt werden, fallen in diese Kategorie, da sie nur dem schlafenden Verstand entspringen und auch — außer schlechtem Schlaf und eventuell mangelnder morgendlicher Regeneration — keine weitere Wirkung zeitigen. (Echte Alpträume sind stets von außen verursacht.)

Diese Art von Träumen ist das Geschenk Borons an die Menschen, während es bei den Elfen zu deren Natur gehört und Zwerge von diesem Reich hinter der Mauer des Schlafes ausgeschlossen sind (so dass Zwerge einem jeden Traum, den sie doch erleben, ganz besonderes Gewicht beimessen).

Vision / Gesicht / Wahrtraum: Ein solcher Traum, der sich auch im wachen Zustand einstellen kann, zeichnet sich durch eine hohe Realitätsdichte und eine kurze Dauer aus, und dadurch, dass der Träumer stets passiv bleibt. Visionen werden stets von jenseitigen Mächten geschickt und laufen vor dem geistigen Auge des Träumers ab, meist ohne dass eine ausgestaltete Traumwelt entsteht; viel wahrscheinlicher sind vorgegeben ablaufende Handlungen oder auch nur sprachliche Äußerungen. (In letzterem Fall spricht man nicht von Visionen, sondern von *Auditionen*.) Bei Wahrträumen kann es auch sein, dass dem Geist des Träumers eine gerade real ablaufende Situation in große

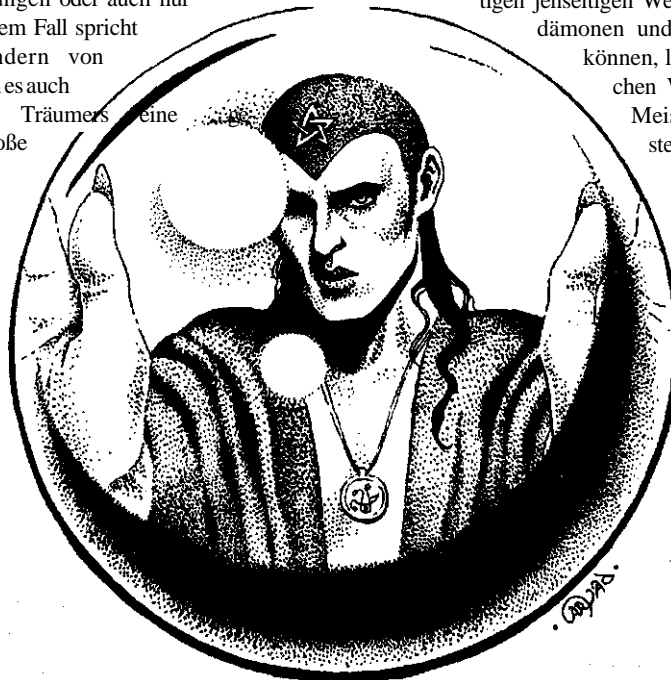
Entfernung bewusst wird oder dass er gar einen Blick in eine mögliche Zukunft erhascht. Im Sinne dieser Definition erzeugt eine *Wunderbare Verständigung* beim Adressaten ebenfalls eine Vision.

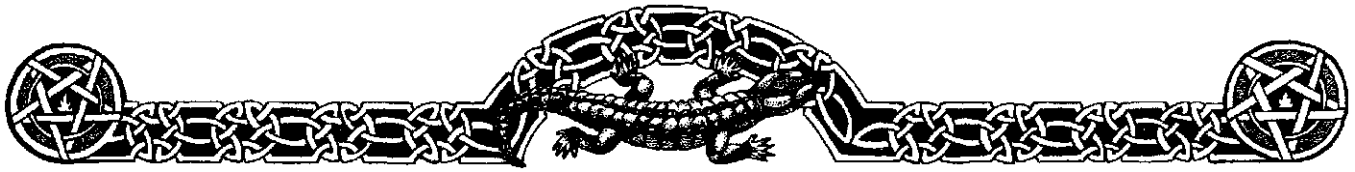
Wahnvorstellung/Halluzination: Dies ist entweder ein Wachtraum mit hoher Realitätsdichte oder aber ein durch den entsprechenden Zauber verursachtes komplexes Trugbild, das jedoch nur im Kopf des Opfers entsteht. Das Gefährliche an diesen Wahnvorstellungen ist, dass das Opfer durchaus in der Realität noch handlungsfähig ist und sich selbst oder anderen durch seine Handlungen Schaden zufügen kann. In gewissem Rahmen fallen auch verschiedene Drogenräusche oder der *Tanz der Bilder* einer Sharisad in diese Kategorie.

Traumwelt: Eine Traumwelt entsteht, wenn mehrere Schlafende aus bestimmten äußeren Umständen heraus den gleichen Traum träumen. Die Träumer sind in den meisten Fällen passiv, können sich aber meist gegenseitig wahrnehmen; die Realitätsdichte ist eher niedrig. Traumwelten dieser Art entstehen bisweilen auf Wunsch eines Gottes oder Alveraniers, durch gemeinsame Einnahme traumerzeugender Pulver oder Tränke oder durch besondere Nähe zu den Feenwelten oder an Orten, an denen die Realität nur begrenzt fest gefügt ist.

Alptraum: Ein Alptraum nach diesen Definitionen ist immer ein fremdverursachter Traum (fast stets durch das Wirken von Dämonen) mit mittlerer bis hoher Realitätsdichte, dessen Zweck es ist, dem Träumer zu schaden, sei es durch falsche Gesichte, durch das Verstärken von Ängsten oder gar durch den Entzug von Lebenskraft. Alpträume können nur bei Schlafenden hervorgerufen werden — was dazu führt, dass die Opfer von häufigen Alpträumen mit Kräutern und alchimistischen Mittelchen vor dem Schlaf zu fliehen versuchen, bis sie körperlich zusammenbrechen ...

Alptraumwelt: Eine Alptraumwelt schafft eine komplette Neben-Realität für eine größere Anzahl von Personen. Die Regeln dieser Welt hängen komplett vom Willen des Erschaffers dieser Realität ab, jedoch sind alle Beteiligten stets aktive Träumer. Da Alptraumwelten nur von mächtigen jenseitigen Wesen (Göttern und Alveranieren, Erz-dämonen und ihren Dienern) geschaffen werden können, liegen die genauen Verhältnisse in solchen Welten vollständig in der Hand des Meisters. Die Realitätsdichte ist jedoch stets sehr hoch.





Erschaffen von Träumen

Menschlichen Zauberern ist es zwar möglich, in fremde Träume einzudringen und an ihnen 'herumzumanipulieren'; einem Schlafenden einen (Alp-)Traum einzugeben, das vermögen nur Dämonen und Götter. Aber auch in diesem Fall ist die 'Glaubwürdigkeit' der Traumwelt immer noch zu guten Teilen vom Träumer selbst abhängig ...

Die Realitätsdichte

Nach dem Aufwachen kann man sich bisweilen an einen Traum erinnern — sei es, weil es der letzte Traum der Nacht war, man aus ihm heraus gerade geweckt wurde oder weil er besonders beeindruckend war — manche Träume (und vor allem Alpträume) nehmen den Träumer sogar regelrecht gefangen, und um genau diese geht es hier ... Wie real dem Träumer ein Traum erscheint, hängt sowohl von ihm selbst als auch von den äußeren Einflüssen auf den Traum ab. Als Maß haben wir hierfür die Realitätsdichte (RD) gewählt, die von folgenden Faktoren bestimmt wird:

—Willenskraft und Vorstellungskraft des Träumers, seine Ängste und verborgenen Wahnvorstellungen - addieren Sie die Werte für MU, IN, den doppelten AG, HA, RA und TA und teilen Sie die Summe durch 10 (abrunden). Sind mehrere Wesen von ein und demselben Traum betroffen, verwenden Sie den höchsten Wert und

addieren 1 Punkt für jeden zusätzlichen Träumer.

—Ist der Träumer ein Zauberer, addieren Sie einen Punkt. (Bei mehreren anwesenden Zauberern entsprechend ein Punkt pro Zauberer.)

—Ist der Träumer (in diesem Fall: der *unfreiwillige* Träumer) ein Zwerg, ziehen Sie 10 Punkte ab. Ist der Zwerg Teil einer Gruppe von Träumern, ziehen Sie 5 Punkte von der Gesamt-RD ab.

—Ist der Träumer ein Elf, addieren Sie 2 Punkte.

—Addieren Sie eventuelle Zuschläge für traumerzeugende Drogen (s.u.).

—Addieren Sie für einen Alptraum 3 Punkte.

—Addieren Sie nun für fremderzeugte Träume einen Wert, der vom Erzeuger der Träume abhängig ist: bei HALLUZINATION die übrig behaltene ZF-Punkte, bei einem Nachtalp/Nachtbuhler +1 pro 20 LE, bei einem Apestadil +2W6, bei einem Hanaestil +1W6, Isyahadin (ähnlich HALLUZINATION) +3W6, Morcan +2W6+3, Nephazz +2W6, Nirraven +3W6+3, Thaz-Laraanji +1W6, Braggu +1W6, Bishdaniel +4W6, andere Alveraniare +3W6, Götter und Erzdämonen nach Belieben, wobei Boron auf der einen und Amazeroth und Thargunitoth auf der anderen Seite besonders mächtig sind.

—Addieren Sie zum Schluss 1W6, um die endgültige Realitätsdichte des Traums zu erhalten.

Eindringen in Träume

»So aber sprach Segrina: Wenn aber der Dämon ihm eingibt, der Wald sei voller Schrecken, so will ich ihm zeigen, dass der Wald voll Freude ist. Und sie fiel neben ihm nieder in tiefen Schlaf und erstand in seinem Geiste neu als Bäumlein.«

—Druidentum und Hexenkult; überarbeitete Lowanger Version, 21 v.H.

Für Zauberkundige gibt es drei zentrale Zauber, mit denen es möglich ist, in die Träume und Halluzinationen Anderer einzudringen: die Hellsichtzauber SENSIBAR und IN DEIN TRACHTEN sowie - als Wichtigstes - die TRAUMGESTALT. Eventuelle weitere Möglichkeiten bestehen noch vermittelt DAS SINNEN FREMDER WESEN (so unterschiedlich sind die Erfahrungswelten von Tieren und die Vorstellungswelten von Träumern bisweilen gar nicht ...), dem elfischen Salasandra (bei 'intakten' Sippen) oder der vermenschlichten, formalisierten Variante, dem UNITATIO (jedoch nur, wenn der Träumer bereits vor Beginn des Traums Teil des Zauberkreises war).

Eine andere Welt

Die Begrenzungen des Fleisches zählen in Traumwelten nur wenig; allein die Kraft des Geistes ist entscheidend. Dies wirkt sich auch auf die 'körperlichen' Eigenschaften eines aktiven oder passiven Träumers, Traum-Verursachers oder der Traumgängerin aus: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, während der halbe CH-Wert die GS festlegt und der ganze CH-Wert immer dann zu einer Probe herangezogen werden kann, wenn es darum geht, Ausdauerleistungen zu bestimmen. Die geistigen Werte bleiben größtenteils erhalten, jedoch können die bei einer TRAUMGESTALT-Zauberprobe übrig behaltene ZF-Punkte frei auf die geistigen Eigenschaften verteilt werden. (Andere Arten des Eindringens in Träume geben keinen entsprechenden Bonus.)

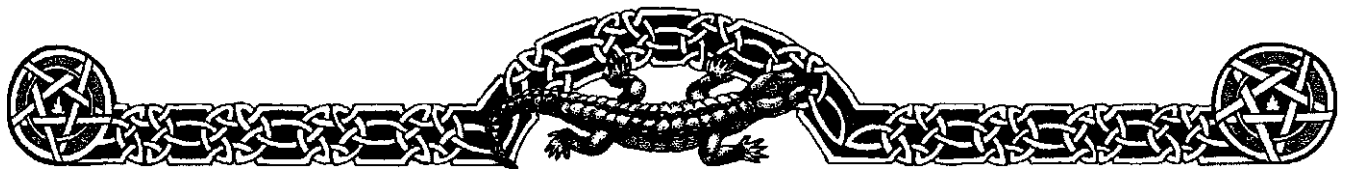
Als RS der Traumgängerin kann die halbe MR (abgerundet) angesetzt werden; die TP errechnen sich aus der Summe von MU und CH, wobei ein Grundwert von 1W TP angenommen wird, auf den für je 5 Punkte über 15 ein weiterer TP addiert wird (eine Hexe mit MU 14 und CH 16 verursacht also 1W6+3 TP).

Kontrolle von Träumen

Allein, die besten Eigenschaften nützen nichts in einer Traumwelt, wenn es nicht gelingt, die Realität des Traums zu formen. Dazu ist eine Probe auf das Talent *Heilkunde Seele* nötig, die folgendermaßen modifiziert wird:

- + Realitätsdichte des Traums
- übrig behaltene ZF-Punkte aus der TRAUMGESTALT-Probe
- +/- schlechte/gute Kenntnis des Träumers und seiner Gedanken (-3 bis +3)
- +/- eventuelle Zuschläge/Abzüge aus traumbeeinflussenden Drogen (-2 bis +2)

Gelingt diese Probe, so kann der Traumgänger die Realität des Traums zu seinen Gunsten ändern, d.h. auf die scheinbare Umwelt des Traums einwirken: verschlossene Türen öffnen, Brücken über Abgründe spannen, ja, sogar die sprichwörtlichen Berge versetzen (eventuell durch zusätzliche Proben). Vor allem aber kann er zwischen allen Gebilden der Traumwelt den Träumer und den eventuellen Traum-Verursacher erkennen. Des Weiteren kann er den Träumer zu einer handelnden Person im eigenen Traum machen, die zwar nicht den Traum kontrolliert, aber doch in der Lage ist, sich den Einflüssen des Traums aktiv zu stellen. Eine wichtige Möglichkeit des Traumgängers besteht darin,



die Realitätsdichte des Traums zu ändern. Dazu kann er die übrig behaltenen ZF-Punkte aus der TRAUMGESTALT-Probe nutzen (2 ZF-Punkte für einen Punkt RD), um die Realitätsdichte der Traumwelt zu verändern, anstatt mit diesen Punkten seine Eigenschaften zu verbessern.

Misslingt die Probe, so ist der Traumgänger den Gesetzen des Traums unterworfen und kann die Traumwelt nicht beeinflussen, ist aber dennoch in der Lage, aktiv in dieser Welt zu handeln und eventuell gegen den Traum-Verursacher anzugehen. Mit einer weiteren Probe ist es möglich, den Träumer ebenfalls zu einem aktiv Handelnden zu machen.

Misslingt die Probe jedoch um mehr als 10 Punkte, so ist auch der Traumgänger in der Traumwelt gefangen und muss alle Ereignisse auf sich einwirken lassen.

Die Gegenseite

»Als aber Segrina, die Bäumin, den Schwarzen Ritter niedergeworfen, seinen Schild gespalten und seine Lanze zerbrochen hatte, siehe, da hob sich das Traumgespinnst, und Elgor erwachte aus seinem nächtelangen Alp, bleich zwar, doch ohne jeden Harm.«

—Druidentum und Hexenkult; überarbeitete Lowanger Version, 21 v.H.

In irgendeiner von ihnen selbst frei gewählten Form finden sich auch die Verursacher von Alpträumen in der Traumwelt wieder. Dies kann der genannte Schwarze Ritter sein, aber auch genauso die derische Form des Dämons, ein riesiger Metallgolem, eine schwarze Wolke oder dergleichen, wobei die (Kampf-)Werte in gewissem Rahmen jedoch immer gleich sind. Die Werte der typischsten Traumverursacher in ihren 'Kampf-Gestalten finden Sie in der nebenstehenden Tabelle.

Für alle anderen—mächtigeren!—traumverursachenden Wesenheiten, seien es Alveraniare, Götter oder Erzdämonen, ist es müßig, Werte anzugeben, da diese von einem sterblichen Geist in den von ihnen geschaffenen Traumwelten nicht besiegt werden können.

Kämpfe in der Traumwelt

Mit den oben angegebenen/berechneten Werten für die aktiven Träumer/Traumgänger auf der einen und die Traumverursacher auf der anderen Seite lässt sich schon so manches Gefecht um den klaren Geist des Träumers durchführen, wobei sich jedoch keine genauen Regeln für die Darstellung der Kämpfe angeben lassen, zumal, wenn mehrere Wesen die Traum-Realität kontrollieren und die Umgebung nach ihrem Willen verändern können — es sollte auf jeden Fall mehr als ein einfacher AT/PA Wechsel sein. (Denken Sie an 'Alice im Wunderland' oder an Superhelden-Comics, wenn Sie die Handlungen der Helden oder Meisterfiguren beschreiben.)

Fakt ist aber, dass man in der Traumwelt durch Kämpfe (oder durch 'widrige Umwelteinflüsse' Schaden erleiden und dadurch, zumindest in der Traumwelt, zu Tode kommen kann.

Zaubern in der Traumwelt

Grundsätzlich funktioniert das Zaubern in der Traumwelt wie das Zaubern in der Realwelt, speziell, wenn es gegen Traumkreaturen oder Konstrukte der Traumwelt geht. Es muss nur beachtet werden, dass die fremde Realität der Traumwelt oft einige Naturgesetze dergestalt verdreht, dass das Zaubern schwieriger wird und dass ein aktiver Trau-

GEGNER IN DER TRAUMWELT

Nachtalp/Nachtbuhler

MU 30 AT 15* PA 10 LE max 50C) RS 1/2 MR
TP 1W6+2* GS 10 MR 12+1/100 LE

*) bei gelungener unc nicht parierter guter AT 1W20 SP

Aphestadil

MU 20 AT 12 PA 12 LE 200 RS RD
TP 1W6 GS 4 MR RD

Hanaestil

MU 25 AT 13 PA 10 LE 60 RS 1/2 RD
TP 1W6+2 GS 6 MR RD

Isyahadin

MU 50 AT 17 PA 14 LE 250 RS 1/2 RD
TP 1W6+7 GS 10 MR RD

Morcan

MU 40 AT 16 PA 14 LE 50 RS 1/2 RD
TP 1W6+5 GS 12 MR RD

Nephazz

MU 30 AT 14 PA 11 LE 40 RS 1/2 RD
TP 1W+4 GS 8 MR RD

Nirraven

MU 50 AT 18 PA 16 LE 300 RS RD
TP 2W+8 GS 12 MR RD

Thaz-Laraanji

MU 20 AT 10 PA 10 LE 15 RS 1/2 RD
TP 1W6 GS 8 MR RD

Braggu

MU 25 AT 12* PA 5 LE 35 RS 1/2 RD
TP 1W6*GS 5 MR 12

*) bei gelungener und nicht parierter guter AT 1W20 SP

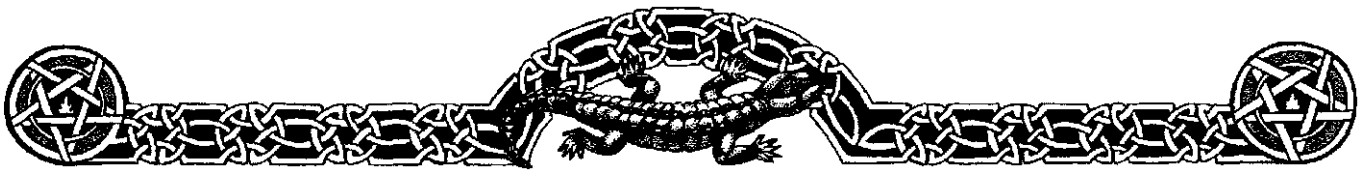
mer oder Traumgänger für solche 'virtuellen' Zauber natürlich deutlich weniger AE aufwenden muss. Die Probenzuschläge bzw. das Verhältnis der AE-Kosten im Vergleich zur wirklichen Welt finden Sie in der unten stehenden Tabelle.

Zwei Ausnahmen von dieser Regel gibt es jedoch. Zum einen kann der Träumer - das Fundament der Traumwelt - nur sehr schwer mit Zaubern angegriffen werden: Zusätzlich zu den unten angegebenen Zuschlägen ist Zauberprobe um die RD erschwert; die Zauber kosten das Fünffache. Alle gegen den Träumer gerichteten Zauber wirken sich aber dafür auch in der Realität aus (nur wird ein Schlafender wenig Nutzen aus einem AXCELERATUS ziehen können).

Andererseits ist auch der Traumverursacher mit einer zusätzlichen MR in Höhe der RD geschützt. Da aber die Seelen von Träumer, Traumverursacher und Traumgängerin in der Traumwelt verbunden sind, ist es durchaus möglich (wenn auch, wie erwähnt, sehr schwierig), bestimmte Zauber durch Träume zu 'kanalisieren'.

Diese Ausnahmen bezeichnen auch zwei der drei Punkte, wo Zauber aus der Traumwelt in die Wirklichkeit übertreten können (der dritte ist die Traumgängerin). Alle anderen Zauber wirken nur innerhalb der Traumwelt.

Bestimmte Zauber, namentlich alle Beschwörungen (und auch Aus-



treibungen), zeigen in der Traumwelt keine Wirkung, während Illusionen dem Zauberden deutlich leichter von der Hand gehen (erleichtert um 7 Punkte).

RD	aktiver Träumer	kontrollierender Traumgänger/ Traumverursacher
bis 5	+12/10%	+6/25%
bis 10	+9/25%	+4/33%
bis 20	+6/33%	+2/50%
über 20	+3/50%	+/-0/100%

Schaden in der Traumwelt

Wie gesehen, ist eine Traumwelt nicht unbedingt der sicherste Ort, und es ist durchaus möglich, dass sowohl Träumer als auch Traumgänger zu Tode kommen. Für einen Träumer kann dies vielerlei bedeuten — in Alpträumen häufig, dass er erneut aufsteht, um ein weiteres Mal zu sterben; mit etwas Glück erwacht er jedoch auch aus diesem Alptraum. 'Stirbt' ein Traumgänger, so wird er aus dem Traum geworfen und kann ein zweites Mal versuchen, in die Traumwelt einzudringen. Wird ein Traumverursacher besiegt, so endet der von ihm erzeugte Alptraum (und ein entsprechender Dämon hat damit seinen Dienst abgeleistet).

Wie viel des in der Traumwelt erlittenen Schadens in die reale Welt übertragen wird und damit Leben und Gesundheit des Träumers/Traumgängers gefährdet, hängt von der Realitätsdichte des Traums ab und ist aus folgender Tabelle zu ersehen:

RD	Träumer	Traumgänger/Traumverursacher
bis 5	keiner	1/20 abgerundet
bis 10	1/10 aufgerundet	1/10 abgerundet
bis 20	1/4 aufgerundet	1/4 abgerundet
bis 25	1/2 aufgerundet	1/3 abgerundet
über 25	voll	1/2 abgerundet

Träume brechen

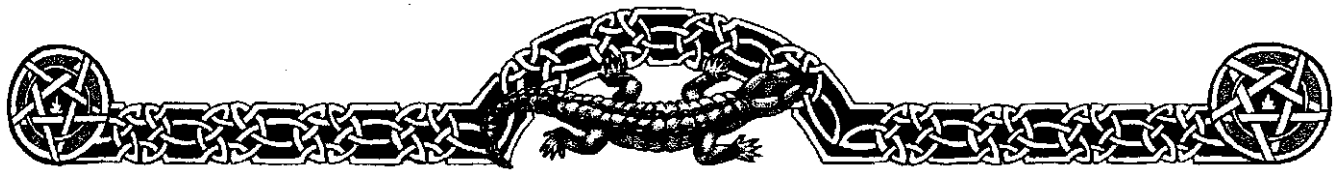
Es ist natürlich auch möglich, gefährliche, von 'außen' verursachte Träume auch von 'außen' aufzuheben: Dazu sind die Formeln BEHERRSCHUNGEN BRECHEN und VERSTÄNDIGUNG STÖREN geeignet — letztere speziell dann, wenn der Traum gerade aktiv (mittels TRAUMGESTALT) induziert wird; REVERSALIS [SOMNIGRAVIS] weckt den Träumer *nicht*. Als Zuschlag für die entsprechenden Zaubersprüche werden die halbe Realitätsdichte und die halbe Magieresistenz des Träumers (jeweils aufgerundet) sowie eventuell ein Zuschlag je nach Macht des Traum-Verursachers angerechnet.

Ist der Traum eine Form von Besessenheit, sind natürlich auch die Formeln PENTAGRAMMA DRUDENFUSS, REVERSALIS [HEPTAGON], REVERSALIS [FUROR BLUT] oder GEISTER AUSTREIBEN geeignet. Diese werden dann in bekannter Weise je nach Art des Geistes oder Dämons abgehandelt.

Künstliche Träume

Nicht nur Zauberei, Göttermacht oder das Wirken von Dämonen können den Träumer in den Traumwelten fesseln; auch bestimmte Gifte oder alchemistische Substanzen sind dazu in der Lage, namentlich Ilmenblatt (RD+1/Probe-1), Cheriacha (RD+1/Probe-2), Samthauch (RD+2/Probe-1), Schwarzer (RD+2/Probe+3), Purpurner (RD+2/Probe+2) und Weißer Lotos (RD+3/Probe+1), Purpurner (RD+3/Probe+3) und Grauer Mohn (RD-1/Probe-3) und natürlich Regenbogenstaub (RD+1W6 pro Qualitätsstufe/B: +3,C: +5,D: +/-0, E: -3, F: +2W6). Diese Substanzen erhöhen entweder die Realitätsdichte eines Traums oder helfen einem Traumgänger, sich in der Realität eines fremden Traumes zurechtzufinden. Die in Klammern hinter den Substanzen angegebenen Werte stehen für die Veränderung der RD, wenn der Träumer selbst das Mittel eingenommen hat, bzw. für die Erleichterung oder Erschwerung der *Heilkunde* Seele-Probe des Traumgängers, falls dieser das Kraut als Hilfsmittel nutzt.

Angeblich ist es auch möglich, vermittels Alchimie und der Kenntnis des Zaubers TRAUMGESTALT einen Trank zu erstellen, der einen bestimmten, bei Herstellung des Trankes festgelegten Traum erzeugt.



Der Alchimist

»Blassgrüner Dunst zieht wabernd durch den Raum und schlägt sich auf allen kühlen Oberflächen nieder. Der Schein des vollen Madamais fällt, gebündelt durch eine Bernsteinlinse, auf einen gläsernen Kolben, in dem eine schleimige Flüssigkeit schillernd Blasen wirft.

Untervorsichtigem Rühren und den aufmerksamen Blicken seiner Mentorin gibt ein kahlgeschorener Fünfzehnjähriger vom Gratenfelser Schwefel hinzu. In Gedanken geht die Alchimistin weitere Zutaten des Purpurwassers durch: zwei Unzen zyklöpäische Purpurschnecken, ein halber Schank Meerwasser, Mandragora ... Mandragora! Wo, bei allen Niederhöhlen, war die Alraune? Während der Zeit der Herstellung würde keine mehr zu beschaffen sein. Ein Substitut, ein Substitut, ein Königreich für ein Substitut...»

Hintergrund

Für den gemeinen Aventurier beschäftigt sich der Alchimist mit zwei Dingen: der Goldmacherei und der Suche nach dem Elixier des Lebens. Der Vorwurf der Goldmacherei — sei es aus unedlen Metallen, blondem Haar oder gar durch Destillation von Urin — erweist sich jedoch meist als genauso weit hergeholt wie die vergebliche Suche nach 'der Essenz. Wenngleich diese beiden Ziele als das Große Werk gelten, ist das Herstellen von vielerlei Tränken und Heiltinkturen, Parfümen und Seifen, Färbemitteln und Ungeziefergiften wesentlich weiter verbreitet. Auch die Verfahrensweisen der Metallurgie, die Herstellung von Glas und Porzellan und sogar Bierbrau- und Schnapsbrennmethoden sind auf die alchimistischen Künste zurückzuführen, deren Schutzpatronin Hesinde selbst ist.

Die Ausbildung zum Alchimisten erfolgt durch freie oder in Gilden und Zünften organisierte Lehrmeister, von denen die *Gilde zu Mengbilla* und die *Werkstätten des Roten Salamanders* am bekanntesten sind. Ebenso namhaft sind die *Alchimistischen Fakultäten der Universitäten Al'Anfa und Methumis*. Aber auch die Akademien der Magier nehmen sich häufig geeigneter Schüler an — meist Magiedilettanten, deren arkane Kräfte während der Lehrzeit entsprechend geschult werden, damit sie in kontrollierten Bahnen verlaufen. Während der etwa sechsjährigen Lehre werden den Schülern Lesen, Schreiben und Rechnen beigebracht, und man unterrichtet sie in verschiedenen Wissenschaften und elementaren Philosophien, vorrangig natürlich der Alchimie, aber auch Astrologie und sogar Magiethorie. Nach der erfolgreichen Abschlussprüfung, die ähnlich der Adepten-Examinatio der Magier verläuft, sind die frischgebackenen Lizentiaten bzw. Freien Gesellen berechtigt, ihre Wissenschaft frei und öffentlich zu praktizieren.

Ein großer Teil der jungen Alchimisten widmet sich anschließend gleich weiteren Studien und spezialisiert sich innerhalb seiner Profession auf Teilbereiche, mit denen sie sich bei Minencompagnien, Glasmanufakturen, Schnaps- und Parfümdestillen, provinzherrlichen Münzen etc. ihren Lebensunterhalt verdienen.

Doch auch wenn man den Alchimisten eher in schwefelig stinkenden Laboren oder über alte, rußgeschwärzte Rezepturen gebeugt vermutet, so gibt es viele ihrer Zunft, die während ihrer Gesellen- oder Lizentiatenzeit umherziehen. Ein Labor ist teuer und will erst einmal erworben und später unterhalten werden. Viele Rezepte harren noch ihrer Entdeckung oder werden von fremdländischen Meistern eifersüchtig gehütet, und die nötigen Ingredienzen sind kostbar, selten oder schwer zu beschaffen.

Oft ist es tatsächlich die Suche nach einer exotischen Zutat, die den

Alchimisten von Rohalkolben, Athanor (dem Feuerofen des Alchimisten) und Destille fortlockt; ein Flux von der Substanz des Limbus, ein Halm vom Heiligen Stroh sack des Nandus, ein Schluck Brandung (kann nur im Mund transportiert werden), von Kobolden verwünschertes Neckkupfer, ein Holzspan der Galionsfigur eines Schiffes, das bei der 'Großen Havarie' gesunken ist, oder die Muttermilch einer Amazone sind schon fast ein eigenes Abenteuer wert...

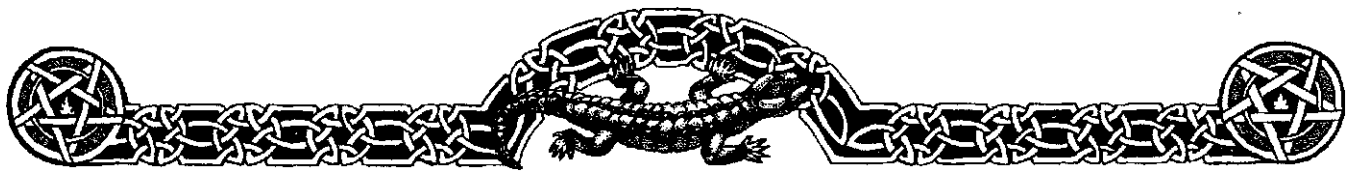
Vielleicht gilt es auch, die geheime Rezeptur von Zurbarans Tinktur, schmiedbarem Glas, Mengbiller Bannbalöl, Hylailer Feuer oder Weißem wie Rotem Leu (die verbreitete Bezeichnung für das legendäre weiße bzw. rote Pulver, mit dessen Hilfe unedle Metalle in Silber bzw. Gold verwandelt werden können) zu entdecken; letzteres kann sich gerade im Bornland zu einem Erlebnis ganz eigener Art entwickeln, ist dort doch die Golderzeugung streng untersagt.

Die Rolle des Alchimisten

Die Alchimie ist eine komplexe Wissenschaft, die als *Al'Chimie* von den Tulamiden kam — welche sie von der echsischen *H'Czyme* übernahmen, so dass sie womöglich auf Pyrdacor zurückzuführen ist, wenngleich die güldenländischen Einwanderer ähnliche Kenntnisse mitbrachten.

Ein Alchimist ist zugleich Philosoph und Forscher: Wenn er seine Ar-





beit bestens vollenden will, so muss er die richtigen Symbole, Sternkonstellationen und den korrekten Zeitpunkt wissen, um sein Werk zu beginnen; Astrologie und Kababylloth (eigentl. *Ka'Abu Byloth*; tul.: 'des ewigen Vaters Wacht', die tulamidische Zahlenmystik; auch bei den Angroschim verbreitet) sind ihm ebensowenig fremd wie Elementarismus und Mystik.

Vielleicht widmet er sein Leben der Perfektionierung von Zauberkreide und erforscht, welche Veränderung der Wirkung durch andere Grundsubstanzen oder Zusatzstoffe ausgelöst wird. Möglicherweise sucht er gar den *Stein der Weisen*, die Veränderung der Materie vom Niederen zum Höheren, oder widmet seine Forschung der Suche nach dem *Alkahest*, der alles zerfressenden Säure, auch Kaiserwasser genannt, deren einzige (vermutete) Aufbewahrungsmöglichkeit die Schale eines Magiers wäre. Es ist ebenfalls denkbar, dass er ein Elixier gegen das Altern erforschen will und einen Langzeitversuch mit seinen Reisegefährten unternimmt.

In vielerlei Hinsicht ähnelt er dem Magier, wenn ihm auch — selbst als Magiedilettant — nicht annähernd dessen magische Möglichkeiten und Erfahrungen zur Verfügung stehen. Die Höhere Alchimie (die Erstellung von Artefakten und Elixieren mit darin gebundenen Zaubern, die den Einsatz spezialisierter Zauberkunst erfordert) steht somit nur Magiekundigen offen, und der gewöhnliche Alchimist muss sich auf die Niedere oder Allgemeine Alchimie beschränken.

Da für viele Mittelchen zur Entfaltung ihrer Wirkung astrale Energie oder Zauber vonnöten sind, besteht zwischen Alchimisten und Magiern ständig ein reger Austausch an Wissen, Dienstleistungen und Produkten. Nicht von ungefähr finden sich unter den fähigsten Alchimisten zahlreiche Magier; auch Geweihte, vor allem der Hesinde, und Hexen, Druiden und Geoden, sogar Scharlatane verschreiben sich immer wieder dieser Wissenschaft.

Da viele zukünftige Alchimisten entdeckt werden, wenn Mephraliten, Talentsucher vom Pentagramm von Vinsalt oder auch Hexen nach magiebegabten Zöglingen suchen, aber halt neben 'Vollzauberern' auch viele 'Spätberufene' entdecken, kann man davon ausgehen, dass etwa die Hälfte aller Alchimisten über geringe magische Kräfte verfügt. Wenn Sie die Veranlagung auswürfeln möchten, dann wäre Ihr Charakter bei 1–10 auf dem W20 zugleich Magiedilettant, wobei Sie bei den Würfen für die Begabung (MDSA 36) 2 Punkte vom Wurf abziehen dürfen. Seine (zur Alchimie passenden) Zauber wirkt ein Alchimist häufig mittels *Materieller Komponenten* (siehe MA 50).

Zitate

»Hoppla, das hätte jetzt nicht passieren dürfen!«
 »Monatsblut einer Harpyie, sicherlich eine interessante Grundlage für ein Mittel gegen Unfruchtbarkeit. Vielleicht auch als Substitut für ...«
 »Jetzt bitte zurücktreten, die Augen abwenden und nicht einatmen ...«

Kleidung und Waffen

Zumeist in ein bequemes Gewand gekleidet, tragen die traditionellen Alchimisten darüber eine Lederschürze oder ein ledernes Skapulier, je nach Größe des Geldbeutels aus hartem Rinds- oder feuerfestem Iryanleder. Gleichfalls aus Leder sind die oft ellbogenlangen Handschuhe, die vor Spritzern unangenehmer Flüssigkeiten und Hitze schützen sollen. Ähnlichen Zwecken dienen Kappen oder Mützen, um die Haare zurückzuhalten, soweit diese nicht ohnehin kurz oder das Haupt kahl geschoren sind. Traditionell führen Alchimisten-Gesellen ihre Feinwaage als Standessymbol mit sich. Der wachsgestärkte Bart

hingegen, lange Zeit ebenfalls Standeszeichen, ist nach einigen spektakulären Selbstentzündungen der letzten Zeit aus der Mode gekommen und wird von männlichen Alchimisten nicht mehr gefordert. Den Umgang mit Waffen haben Alchimisten nie gelernt, so dass man kaum einem begegnen wird, der etwas anderes als Dolch oder Knüppel bei sich trägt.

Besonderheiten

Die Steigerungswürfe auf den TaW seines erklärten Fachgebietes, *Alchimie*, kann der Alchimist von Anfang an mit 3W6 durchführen. Um darin die Meisterschaft zu erlangen, ist allerdings — vergleichbar dem Magier — der Besitz mindestens dreier unterschiedlicher Schriftwerke über die Alchimie im weiteren Sinne oder ein entsprechender Lehrmeister vonnöten.

Alchimisten sind aufgeklärte Gelehrte, denen auch theoretische Kenntnisse über die Magie nicht fehlen, sie erhalten daher einen Bonus von einem Punkt auf ihre Magieresistenz.

Schwerere Rüstungen als einen Wattierten Waffenrock oder lederne Kleidungen kennen die Alchimisten eher aus materialkundlicher Sicht, so dass diese sie um einen Punkt mehr behindern als angeben. Eventuellen Magiedilettanten sind metallene Rüstungen natürlich ebenso hinderlich wie allen anderen Magiebegabten auch.

Bei Beendigung der Ausbildung erhält der Alchimist drei passende Rezepte und einen fertig gebrauten Trank als 'Grundstock' für sein zukünftiges Werk. (Beispiele und Anregungen finden Sie in MA 208ff. und auf den folgenden Seiten.)

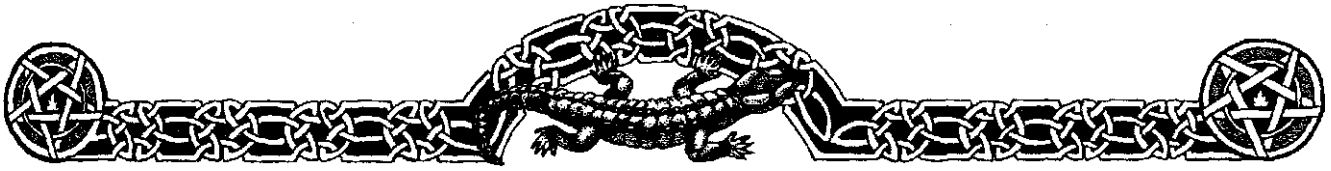
Ausgestaltung der Talente

Die Alchimie nimmt in vielen Handwerken eine wichtige Rolle ein, die auf dem ersten Blick oft gar nicht wahrgenommen wird. So kann ein Gelehrter diese Kunst an vielerlei Orten erlernt haben und entsprechende Vorbildung aufweisen: In den Kaiserlichen Erzschnelzen der Schwarzen Sichel kennt er Legierungen und Methoden der Stahlhärtung, auf den Zyklopeninseln bei den Herstellern von Hylailier Feuer für die Horasmarine sind feurige Säuren und giftige Dämpfe allgegenwärtig, einem südaventurischen Giftmischer oder einer reisenden Kräuterbrauerin im Norden sind viele Aspekte der Heilkunde nicht fremd, ausgebildet an einer Magierakademie ist er mit theoretischer Magie vertraut, ein mittelländischer Goldmacher ist ständig dem Verdacht der Ketzerei ausgesetzt und setzt seine Rechtskunde ein, um solche Anwürfe zu widerlegen, und in Transsylvanien steht die dämonische Alchimie ebenso hoch im Kurs wie bei den Tulamiden die elementare. Ein Alchimist, dessen Eltern mindestens aus dem Mittelstand stammen, kann in Absprache mit dem Meister entscheiden, dass er bereits eine Berufsfertigkeit auf einem Wert von 5 erlernt hat. Zur Auswahl stehen: *Apothekarius, Färber, Krämer/Händler*. Ebenfalls denkbar (mit einem Wert von 3) sind *Gesteinskundiger/Prospektor* und *Hüttenkundiger*. Alchimisten unterliegen ebenfalls den Talentmodifikationen nach Herkunft (MSZ I 61).

Stufenanstieg

Der Zugewinn an Lebensenergie pro Stufe wird mit 1W6 ermittelt. Zur Steigerung ihrer Talente stehen den Alchimisten 30 Versuche zur Verfügung.

Sonderregelungen gelten natürlich für solche Alchimisten, die zugleich Magiedilettanten sind. Alles Wissenswerte dazu erfahren Sie in MDSA



35% Davon abweichend erhalten Magiedilettanten jedoch vor Beginn ihrer Laufbahn 15 Versuche, um ihre Talente, Berufsfertigkeiten und Zauber zu steigern, wobei nur Wissens- und Handwerkstalente und die eventuell gewählte Berufsfertigkeit erlaubt sind und bei den Zaubern natürlich die 2:1-Umwandlung gilt. Außerdem können magiedilettantische Alchimisten beim Stufenanstieg bis zu 4 Punkte der erwürfelten Lebensenergie in Astralenergie umwandeln.

Der Alchimist bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheit: 12+

Intuition: 11+

Fingerfertigkeit: 12+

Neugier: 5+

Aberglaube: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-4 arm; Kind armer Städter, Stipendium eines Gönners, Tempels oder einer Schule

5-14 mittelständisch; Kind von einfachen Handwerkern, Kaufleuten, Gelehrten, Magiern oder Geweihten

15-20 reich; Kind reicher Kaufleute, bekannter Gelehrter und Magier oder Hochgeweihter

Haarfarbe:

1-6	7-10	11-14	15-17	18	19	20
schwarz	braun	d. blond	blond	rot	grau	kahl

Körpergröße: 150+ W20 + 3W6 (154-188 Halbfinger)

Gewicht: Größe - 105 Stein

Lebensenergie:30

Es gelten die TaW-Startwerte des Heldentyps Medicus mit folgenden Modifikationen: Hruruzat -2, Scharfe Hieb Waffen -3, Schwerter-2, Gaukeleien -2, Etikette +2, Menschenkenntnis -1, Schätzen +2, Alchimie +4, Alte Sprachen +1, Götter und Kulte +1, Lesen/Schreiben +1, Magiekunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sternkunde +2, Heilkunde Gift -1, Heilkunde Krankheiten -3, Heilkunde Seele -3, Heilkunde Wunden -4, Kochen +1

Bedeutende Alchimisten

Zu den bekanntesten heute lebenden Alchimisten zählen: die ruhelos durch die Lande ziehende **Sidrona Mengreyth**, rechtschaffene Tochter des **Aluris Mengreyth**, der in Warunk dem Schwarzen Rhazzazor dient; **Horun der Gifffürst**, der von Al'Anfa aus den meridianischen Markt beherrscht; der Wahl-Zyklopäer **Olwin von Andergast**, genannt Wischwugul, einer der wenigen, denen die Rezeptur des Hylailer Feuers bekannt ist; **Melwyn Stoorrebrandt**, der Erste Kaiserliche Hofalchimist zu Gareth; Magisterin der Magister **Haldana von Ilmenstein** und ihre Zwillingstöchter **Hesine** und **Helwina**; **Carnon di Troca**, in den Yaquirlanden fahrender Spezialist für Rahjaika und Liebestränke; der kauzige Mineraloge und Zwergenkundler **Tyros Prahe**; von der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla **Yvonya Gorduez**, die als Giftmischerin weithin gefürchtet ist.

Historische Persönlichkeiten sind unter anderem: **Enarch der Goldmacher** aus der Zeit der Friedenskaiser, das sagenhafte Vorbild vieler heutiger Alchimisten; **Algor Tonn**, dem man die Erfindung des todbringenden Hylailer Feuers vor 900 Jahren nachsagt; der ehemalige Hesinde-Geweihte **Pheredonios Melenaar**, der um 300 v.H. in Zorgan *Die Macht der Elemente* verfasste; zur Priesterkaiserzeit **Paramanthus von Havena**, auf den zahllose Erkenntnisse und das *Lexikon der Alchimie* zurückgehen; **An Tana**, die vor 200 Jahren in Aranien und im Svellmland ebenso wie **Al Toghari ay Yasra** während der III. Dynastie der Diamantenen Sultane nach dem Unsterblichkeitselixier forschte, ähnliches wird dem Anatom **Lucianus von Vinsalt** in den Jahrzehnten vor dem Unabhängigkeitskrieg des Alten Reiches nachgesagt.

Sowohl gegenwärtig als auch historisch ist **Vitrador**, je nach Quelle ein Purpurgewurm oder Höhlendrache, der seit der Rohalszeit irgendwo zwischen Szinto und Südask seine Mixturen in 'drachischen Mengen' mischen soll.

Regelfragen und -ergänzungen zur Alchimie

Beim **Brauen von Elixieren lässt sich ja durch den Einsatz von Astralenergie das Ergebnis verbessern, wobei sich lediglich die Wahrscheinlichkeit erhöht, die TAW-abhängige Maximalqualität herzustellen. Ab und zu ist es jedoch sinnvoller, eine bestimmte Qualität zu produzieren, die nicht dem Maximum entspricht. Als Beispiel seien hier die manchmal zweischneidigen F-Tränke angeführt.**

Deshalb folgender Vorschlag: Falls das Ergebnis nach Berücksichtigung des ASP-Abzugs kleiner ist als eins (also eigentlich Maximalqualität wäre), ist ein Trank der gewünschten Qualität entstanden, wenn der Alchimist dies vorher angesagt hat und die Alchimie-Probe mit einem Zuschlag gleich dem ASP-abhängigen Abzug (also 1 bis 7) gelungen ist. Dies ist jedoch erst einem meisterli-

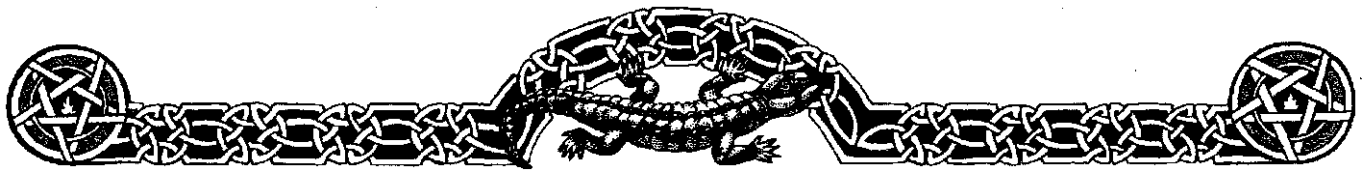
chen Alchimisten möglich (ab TaW 10). Um eine Mixtur gewünschter Qualität ohne ASP-Einsatz zu erzeugen, ist eine Alchimie-Probe vonnöten, die um die doppelte Herstellungsschwierigkeit erschwert ist und zusätzlich noch mit einem Malus nach gewünschter Qualität belegt wird: A: +/- 0, B: -1, C: -4, D: -9, E: -16, F: -25.

Eine misslungene Mixtur lässt sich übrigens nicht absichtlich herstellen.

Gibt es eine Möglichkeit, die Substitutionen in Regeln zu fassen - an viele der eigentlich geplanten Zutaten ist ja äußerst schwierig heranzukommen?

Eigentlich gibt es zu dem in MA 207 Gesagten nur wenig hinzuzufügen, außer, dass natürlich auch im Trank wirkende Zauber substituiert wer-

den können und dass ein meisterlich begabter Alchimist von der aus Substitutionen resultierenden Herstellungsschwierigkeit einer neuen Rezeptur W6 Punkte abziehen darf. Das exemplarisch genannte Rezept für Quallenaugen-Heiltrank hätte also eine Herstellungsschwierigkeit von 4—W6. Wichtig bei Substitutionen ist nicht irdische chemische Ähnlichkeit, sondern eine 'sympathetische' Beziehung der verwendeten Substanzen und des Endprodukts. Im Heiltrank finden sich von Natur aus heilende Substanzen, der Göttin Tsa zugeordnete Mittel (Eidechschenschwanz, Morgentau) und Gold als 'stabilisierendes Element'. Die Herstellung auf der Basis von Roter Pfeilblüte, Storchen- oder Ibisfedern, frisch gekeimten Knoblauchzehen und Diamantstaub (als stabilisierender Substanz, da eine hochwertige Ausprägung des



Elements Erz) ist sicherlich genauso sinnvoll wie die ursprüngliche Rezeptur und sollte auch nicht schwieriger herzustellen sein.

Ist es wirklich nötig, zur Erstellung eines Willenstrunks einen Dämon zu beschwören? In Sinne des oben zu Substitutionen gesagten natürlich nicht — ein HORRIPHOBUS mag eine gute Ersetzung sein...

Ganz nebenbei: Dass ein Willenstrunk (F) den Anwendervorder Verwandlung in Asche schützt, bezieht sich ausdrücklich auf die Verwandlung, nicht auf die Asche — man ist gegen Kampfzauber, die nicht gegen MR gehen, immernoch anfällig.

Ist es möglich, einen REVERSALIS auf einen Zaubertrank bzw. andere Zauberelexiere zu sprechen?

Nach der Herstellung definitiv nein. Beim Herstellungsprozess kann natürlich ein HORRIPHOBUS z.B. durch einen REVERSALIS [BANNBALADIN] ersetzt werden.

Gibt es Preisvorschläge für Heilränke und Zaubertränke verschiedener Qualitäten? Wenn nicht, vielleicht eine Faustregel?

Es gibt zwar keine konkreten Preisvorschläge, aber wir hatten irgendwann mal gesagt, dass Elixiere nicht unter 50 Dukaten zu haben sind. Die im Beiheft zum Spielleiterschirm zu findende Liste gilt für Produkte der vermuteten Qualität B — je nach Alchimie-Wert des Herstellers kann der Meister natürlich die Qualität modifizieren oder mit dem W20 würfeln: 1: E, 2: D, 3-6: C, 7-16: B, 17-18: A, 19-20: M

Bei einem magischen Heiltrank (B) würde ich von ca. 2 Dukaten pro (statistischem) LP ausgehen, also ca. 15 Dukaten für einen 2W6-Heiltrank, bei Zaubertränken der Qualität B von etwa 5 Dukaten pro ASP. Tränke mit überprüfter und bestätigter Qualität (C—E) sollten nochmal steurer sein: C: x1,25, D: x2, E & F: x3.

Dazu kommen natürlich noch eventuell gesteigerte Kosten durch den Antransport aus fernem Landen...

Wie funktioniert regeltechnisch eigentlich eine alchimistische Analyse? Ist die Probe genauso erschwert wie die Probe zur Herstellung?

Hängt zwar vom Endprodukt ab, aber die Erschwerung der Probe zum Erkennen der Art des Tranks und die halbe Herstellungsschwierigkeit (auf runden) ist als Faustregel in Ordnung. Um zu analysieren, welche Qualität der Trank hat, muss eine Probe gelingen, die um die doppelte Herstellungsschwierigkeit erschwert ist. Bei vorsichtigem Anwenden dieser Methode wird so wenig von der zu untersuchenden Substanz verbraucht, dass keine positiven oder negativen

Auswirkungen eintreten und auch bei Anwendung noch alles vorhanden ist.

Die magische Untersuchungsmethode auf die Qualität des Trankmittels ANALUS ist übrigens um 10 Punkte plus die Herstellungsschwierigkeit erschwert.

Kann ein in Alchimie begabter Held auch ohne Hilfsmittel versuchen, einen Trank zu identifizieren, oder ist dazu ein komplettes Alchimistenlabor nötig?

Einentsprechendes Reiseset ist schon nötig; ohne Hilfsmittel verdreifacht sich die obengenannten Probenzuschläge für die Analyse. Die Analyse in einem gut ausgestatteten Labor (Meisterentscheid) ist dagegen um 5 Punkte erleichtert. Das Reiseset wiegt (incl. Koffer) 5 Stein, kostet ca. 50D, ist nur zur Analyse zweckgeeignet und enthält Materialien für 3W6 Untersuchungen. Eine Wiederauffüllung mit 3W6 Portionen Verbrauchsmaterialien kostet 25 Dukaten.

Gelten magische Elixiere und Gifte als magische Waffen? Sind mit Schlafgift/Angstgift bestrichene Waffen magisch?

Nein. Magisch hergestellte Gifte und Elixiere sind nicht in der Lage, Dämonen zu verletzen.

Zum Thema Schlafgift: Wirkt Schlafgift nur bis zu einer bestimmten MR, da es ja schließlich mittels eines SOMNIGRAVIS hergestellt wird?

Nein, die MR spielt keine Rolle mehr. Dies gilt natürlich auch für Halbgift, Liebestrunke.ä.

Wie groß ist die gewonnene Menge? Für wie viele Anwendungen (Wurfmesser oder Kurzschwert bestreichen) reicht sie? Kann man in einem Arbeitsgang größere Mengen herstellen?

1 Portion Waffengift oder 2 Portionen Einnahmegift. Ja, man kann.

Kann man mehrere Anwendungen unterschiedlicher Qualität im selben Behälter aufbewahren? Falls nicht: Was passiert, wenn man es versucht?

Gleichtsich in Richtung der schlechteren Qualität an.

Wie lange ist ein Gift aktiv, das man auf eine Klinge aufgetragen hat?

Bis zum ersten Treffer, mit dem man Schadenspunkte verursacht (danach ist das Gift von der Klinge abgewischt), längstens aber 6 Stunden.

Kann man die Wirkung des Schlafgiftes mittels BEHERRSCHUNGEN BRECHEN aufheben, oder braucht man ein Opfer nur etwas härter zu schütteln, um es aufzuwecken?

Härter schütteln reicht. Bei Qualität F würde ich einen REVERSALIS [SOMNIGRAVIS] einem BEHERRSCHUNGEN BRECHEN vorziehen.

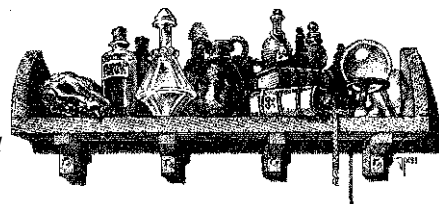
Inwieweit wirkt sich die Berufsfertigkeit Apothekarius auf die Qualität eines Tranks aus? Bei der Beschaffung der Zutaten oder dem Auffinden eventueller Substitutionen und auf die eigentliche Alchimie-Probe.

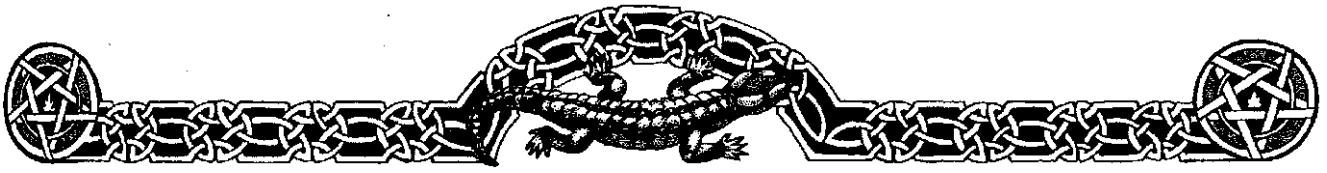
Zum Thema Traumpulver oder Regenbogentaub: Da man mit dem Mittel der Qualität F ja Eigenschaftspunkte oder gar AE gewinnen kann, erfreut sich die Droge (trotz der Drohung permanenter schlechter Auswirkungen) in zahlungskräftigen Heldenkreisen einer zweifelhaften Beliebtheit. Tja, und da ruft so mancher Meister nach Beschränkungen. Erstens kostet das Zeug mindestens 75 Dukaten pro Anwendung, und zweitens haben die Untersuchungen an den Leichen von Mehrfachanwendern und an den Insassen der Noionitenhäuser gezeigt, dass das Risiko mit jeder Anwendung zunimmt: Bei der zweiten und jeder folgenden Anwendung werden +1, +2, +3 usw. zum W20-Wurf addiert, so dass die Wahrscheinlichkeit negativer und negativer Auswirkungen mit der Zeit deutlich ansteigt.

Kann ein nicht magiebegabter Held auf diese Weise Astralenergie gewinnen und diese auch wie z.B. ein Magier steigern, d.h. durch Verteilen des Würfelergebnisses der Lebensenergie auf LE und AE — oder nur durch eine erneute Einnahme des Pulvers? Nurdurcherneute Einnahme des Pulvers.

Wie sind die Zauberstärkewerte eines Helden, der nun nach der Zunahme dieses Pulvers Astralenergie besitzt?

Jeweils — 5, wobei er auch nur wenige, einfache Sprüche erlernen können sollte (aus der Liste des Magiedilettanten). Die ZF-Steigerungen (max. +1 pro Stufe) werden dann von den Talentsteigerungen pro Stufe abgezogen. Übrigens: Wer zu viel Eisen mit sich herumträgt, verliert die hinzugewonnenen ASP auch schnell (1 Punkt pro Woche) wieder — ist also nicht mit zaubernden Blechdosen...





Tinkturen, Pülverchen und andere Wundermittel der Alchimie

Weitere Informationen zur Alchimie finden Sie beim Alchimisten in diesem Band sowie im Kapitel *Wundermittel & Höllentinkturen* in der *Mysteria Arkana*, S. 205ff., wo auch weitere Rezepturen vorgestellt und Regeltechniken erläutert werden.

Gegenüber der *Mysteria Arkana* beinhalten die folgenden Rezepturen jeweils zwei weitere Angaben:

Der Preis nennt die Summe, die am Herstellungsort gewöhnlich für das fertige Erzeugnis verlangt wird. (Die Kosten für die Zutaten sind

üblicherweise kaum festzulegen, zumal gerade exotische Ingredienzen wie etwa der Flügelschlag eines Schmetterlings, Feenflitter, Schnee aus der Khôm oder der Meerschäum eines toten Neckers (ganz zu schweigen von gewissen Körperteilen des verstorbenen Schwertkönigs) so gut wie nicht erhältlich sind und kaum in Dukaten gemessen werden können.)

Unter *Meisterhinweise* sind weitere Angaben etwa zur Bekanntheit der Rezeptur und Besonderheiten nachzulesen.

INTUITIONSELIXIER

Rezeptur: 1 Schöbling Finage, 1 Knoblauchzehen, die Augen einer Fledermaus, 5 Skrupel Rabenkot, 7 Haare eines Blinden, 1 Skrupel Aquamarin, 3 Unzen Wasser eines stillen Teichs im Wald, 6 Tropfen des von einem Stalaktiten tröpfelnden Wassers

»Bei Rahjas Mondstellesher, wenn Horasscheint, damit seine Wirkung entfalte. Zerreiße Finage, Knoblauch, Augen, Kot und Haare zu einer Paste. Den Aquamarin zermahl zu grobem Staub. Sodann erhitzte das Teichwasser, bis es warm ist, und mische es in die Paste, rühr auch den Staub ein. Erhitze alles in der Retorte und fang die ersten 30 Tropfen auf die von lichtgrüner Farbe sind. Schließlich gib die Tropfen Wasser des Muqarnas zu und du bekommst ein El'ksir von bitterem Geschmack, das dir Eingebung und Erleuchtung verleiht. Es hält sich wohl für 18 Monde.«
—Dunchaban ihn Nastraddon, Aus Dunchabans Labor, Khunchom, 1 v.H.

Probe: +2

Wirkung:

M: der Anwender erhält für einen Tag das Einfühlungs- und Reaktionsvermögen eines Stalaktiten (IN -7);

A: 1 IN-Punkt zusätzlich für die Dauer einer Spielrunde, jedoch leichte Trübung des Geistes (KL -1 für eine Stunde);

B: 2 Punkte für 2 SR;

C: 3 Punkte für 3 SR;

D: 7 Punkte für 7 SR;

E: der Anwender hat für einen Tag vielerlei zutreffende Einblicke und Vorahnungen (IN +3);

F: ungeahnte Einsichten und Ahnungen überkommen den Nutzer (IN +9 für 2 Stunden), die ihn anschließend für die folgenden 12 Stunden in tiefe Lethargie sinken lassen (alle Guten Eigenschaften -4).

Preis: etwa 35 Dukaten

Meisterhinweise: Tulamidische Alchimisten entnahmen Rashman Alis Werk *Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*, dass das Wesen einer Person von sieben guten Eigenschaften bestimmt wird (sowie, dem Dualismus folgend, sieben schlechten). Damit sind

auch der Alchimie schon seit langem Tränke bekannt, die sich auf jene Attribute auswirken. Allerdings ist die Intuition hierbei der am schwersten greifbare Wesenszug, so dass auch die zugeordnete Mixtur weniger bekannt und verbreitet, aber auch billiger zu erwerben ist als die anderen sechs Elixiere.

BANNSTAUB

Rezeptur: 12 Skrupel goldklarer Bernstein in ganzen, unbearbeiteten Steinen, 5 Unzen Koschbasalt, 17 Unzen Nitrol, die Eierschale eines am 1. Praios geschlüpften Hahns, 1 Greifenfeder, 1 Unze Eisenpulver, 1 Schank durch Sonnenhitze destilliertes Regenwasser, 20 Skrupel reines Salz, 6 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Unze Gold, 2 Unzen Harn vom Sonnenluchs, 12 frische Blütenblätter der Praiosblume

»Das Pulver, das entzieht dem Zaubervolk die astrale Craft, ist zu bereyten im Monat des Griffen unter den Strahlen des PRAios.

Die Bernsteinsteine setz fuer eynen semtlich wolkenlosen Tag der Sonn aus von ihrem Aufgang zu ihrem Untergang, auf dass sie das Licht des PRAios in sich aufnehmen. Sodann zerstoß sie zu feynem Staub.

Den Basalt zerstoß ebenso, doch nicht zu mehr denn kleynen Splittern, die tu in eyne glesern Schal zu fueffzehn Uncen vom Nitrol. Die Schal vom Ei zerstoß ebenso zu Pulvis. Die Feder des Griffen entast, das Geest schneidt gantz kleyn, den Schaft behalt fuer speter. Tu Geest, das Pulver vom Ei undt das Pulver vom Eisen zum Sonnenwasser in eyne Schal vom Holtz der Bosparanje und tu es mischen. Das laß ziehn zwey Stundt, dann tu es zum geloesten Basalt. Sobald beydes sich vermischt, tu es in die Retort und destillier es, die Fluessigkeit behalt.

In eyne weyttere glesern Schal tu das Saltz zum Vitriol. Nachdem beydes sich vermischt, hast du die Saltz-Seure. Zu jener tu die uebrig zwey Uncen vom Nitrol, damit du hast das Koenigswasser (die eynzig Seure, die Gold zerfresset, undt das die Alchimiker das Niedere Alkahest nennen). In jenes tu das Gold. Sobald sich jenes semtlich

gehest, tu es in die Retort undt destillier es, die Fluessigkeit behalt. In eyne gylden Schal tu den Harn und die Bletter von der Blum des PRAios. Das laß ziehn drey Stundt, dann tu es zum Destillat vom Koenigswasser und destillier es erneut, die Fluessigkeit behalt.

Misch beyde Fluessigkeiten und ruehr das Pulver vom Bernstein ein mit dem Schaft der Feder vom Griffen. Das laß ziehn zwey Stundt, dann seih es gut durch feynes Tuch und drueck auch die Reste aus. Die Fluessigkeit laß verdunsten unter der Sonne des PRAios und die trocken Reste von gyldenroter Farb (nur wenig Gran) klopff zu feynem Staub. Dies ist der Bannstaub, der den Zaubern in einen Trankgemischt wird und wohl auf zwey Jahr seine Wirkung behelt, so in non-astraler Umgebung bewahrt.«

—Horasiane di Soldono, Die Alchimie der Sonne, Gareth, 616 v. Hal; in der Stadt des Lichts unter Verschluss

Probe: +15

Wirkung:

M: keine Wirkung, jedoch erkrankt das Opfer mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 % am Raschen Wahn (siehe EA 94), was fanatische Gegner von Zauberkundigen durchaus als Erfolg ansehen;

A: keine Wirkung;

B: das Opfer regeneriert in der kommenden Nacht keine ASP;

C: desgleichen, das Opfer verliert 1 SR nach der Einnahme einmalig 2W6 ASP;

D: desgleichen, jedoch verliert das Opfer 3W6 SR lang je 1W6+2 ASP, beginnend 1 SR nach der Einnahme;

E: desgleichen, jedoch keine Regeneration von AE in den nächsten 1W6 Nächten;

F: desgleichen, fällt die AE jedoch unter 0, verliert das Opfer je volle 5 überzählige ASP 1 Punkt permanent.

Preis: etwa 250 Dukaten

Meisterhinweise: Bannstaub ist ein sehr seltenes und spezielles Einnahmegift der Stufe 15, dessen Rezeptur nur wenigen Alchimisten, Magiern und Geweihten (vor allem des Praios und der Hesinde) bekannt ist, die in Diensten großer Tempel, Gildenhäuser oder Reichsinsti-



tutionen stehen. Außerhalb dieser Orte werden ansonsten kaum nennenswerte Mengen hergestellt.

Das Pulver zieht die Kraft an wie Salz das Wasser und wird daher schnell unbrauchbar, wenn man es ungeschützt an magisch potenten Orten lagert. Darum findet sich Bannstaub meist in der Hand von Praioti, während er in den Kammern einer Magierakademie binnen weniger Wochen verdirbt, falls er nicht in dickwandigen Gefäßen aus Eisen oder Koschbasalt aufbewahrt wird. Die Zugabe einer Alraune zur Haltbarkeitsverlängerung wirkt sich daher auch nur in einer Weise aus: Das Pulver wird verdorben und damit unwirksam, der Einsatz von AE zur Qualitätsverbesserung scheidet natürlich ebenfalls aus. Fast unbekannt ist, dass Bannstaub der Qualität F auch zeitweilig astrale Muster stören kann, wenn er über ein Objekt oder Wesen gestreut wird (Wirkung nach Meisterentscheid).

WACHTRUNK

Rezeptur: 5 Nachtschwärmer, 1 Flux Yagan-Öl, 2 Unzen frischer Minenschwamm, 2 Unzen Moaranalane oder 3 getrocknete Gulmondblätter, 3 Schank Zwiestedillat, 18 Tropfen Fledermausblut

»wachtrunk (5 einheilen): 5 nachtschwärmer zerstampfen, mit 1 flux öl vom yagan vermengen; 2 unzen minenschwamm (frisch) und 2 unzen moarana (alternativ: 3 blatt gulmond, getrocknet) kleinhäckseln, in 1 schank zwiestedillat geben; beides zusammenrühren, 1 nacht ziehen lassen; abseihen (feste reste gut ausdrücken); 18 tropfen blut einer fledermaus dazugeben; erwärmen, mit 2 weiteren schank zwiestedillat aufgießen; haltbar etwa 3 monate, aufbewahren in lichtundurchlässigemgefäß«

—aus den geheimen Aufzeichnungen des Alchimisten Taro, Havena, 7 Hal

Probe: +1

Wirkung:

M: erzeugt einen siebenstündigen Tiefschlaf ohne Regeneration;

A: vertreibt Müdigkeit für W6 Stunden, macht normalen Schlaf jedoch nicht überflüssig;

B: der Anwender verspürt für eine Nacht keine Müdigkeit mehr und braucht nicht zu schlafen, regeneriert jedoch nicht;

C: desgleichen, mit normaler Regeneration, wenn für eine Dauer, die einer durchschlafenen Nacht entspricht, keine schweren körperlichen Anstrengungen unternommen werden;

D: desgleichen, zwei Nächte, zwei 'Ruhephasen';

E: desgleichen, drei Nächte bei nur zwei 'Ruhephasen';

F: desgleichen, vier Nächte; außerdem kann in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit vom Wachtrunk auftreten. Wird diese Abhängigkeit nicht kuriert, sondern der Trunk einfach irgendwann abgesetzt, erkrankt der Anwender mit 30 % Wahrscheinlichkeit an der Schlafkrankheit (EA 92f.).

Preis: etwa 15 Dukaten

Meisterhinweise: Seit jeher forscht die Wissenschaft nach einem Elixier, das den Schlaf ohne gesundheitlichen Schaden vollständig ersetzt. Damit existieren auch mehrere verschiedene Rezepturen unterschiedlicher Aus- und Nebenwirkungen, die jedoch meist eifersüchtig gehütet werden und häufig zur Sucht führen.

Abhängigkeit vom Wachtrunk ist eine Krankheit der 6. Stufe, deren Entzugserscheinungen zu starker Müdigkeit führen (alle guten Eigenschaften je minus 1W6, JZ plus 1W3). Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Effekte für den Zeitraum der Wirkungsdauer auf; um jedoch von der eigentlichen Wirkung zu profitieren, benötigt es einer zweiten Portion.

PURPURWASSER

Rezeptur: 2 Unzen Purpurschnecken ohne Gehäuse oder Purpursterne ohne Haut, die Schwimmblase eines Fisches, 1/2 Schank Meerwasser aus mindestens 100 Schritt Tiefe, 10 Skrupel Schwefel, 1 Alraune, 12 Blatt Neckerkraut, 3 Unzen Walblut, 1 Schank Süßwasser einer untermeerischen Quelle

»... verwenden die Schnee-Elfen der Sippe Wogentanz ein Elixier, das sie Purpurwasser nennen und ihnen die Wasseratmung ermöglicht und mit dessen Hilfe sie zusammen mit den Walen in die Tiefen des Meeres vordringen, um zu jagen. Mit etwas Überredungskunst gelang es mir, bei der Zubereitung dieser Flüssigkeit anwesend sein zu dürfen.

Es wurden folgende Zutaten verwendet: [...] Den Seesternen wurde die Haut abgezogen und das leicht purpurfarbene, in winzige Stücke geschnittene Fleisch zusammen mit der Schwimmblase und dem Meerwasser im durch eine Eislinse gebündelten Schein der vollen Mada zum Kochen gebracht. Sodann ließ mich Nadolirion vorsichtig den Schwefel einrühren — damit ich mich nützlich mache, wie er meinte. Just in jenem Moment,

in dem der Dampf in den Farben von Purpur und Schwefel aufwallte, nahm er das Gemisch zum Abkühlen vom Feuer. Anschließend quetschte er den Saft aus Mandragora und Neckerkraut (mir ist schleierhaft, woher er beide Pflanzen hatte) und mischte beides zusammen mit dem Walblut in das zwischenzeitlich abgekühlte Gemenge. Schließlich deckte er die widerlich anmutende Mischung ab und stellte sie an einen dunklen Ort, wo sie bis zum nächsten Erdstag ziehen soll. [...]

Er schöpfte die düsterpurpurn schillernde Flüssigkeit ab, quetschte hierzu auch die schleimigen Reste aus, und mischte alles mit dem Süßwasser, bevor er das Purpurwasser abfüllte und noch gut durchschüttelte. Das Resultat, meinte er und reichte mir mit einem Lächeln die Phiole, reiche für gut drei Anwendungen und sei, luftdicht aufbewahrt, sicherlich über mehrere Menschenleben hinweg haltbar.«

—aus dem persönlichen Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Hesindajela Jastek, 891 BF, zusammen mit Buch und Phiole als Eisstatue beim Hort des Frostwurms Schirr'Zach

Probe: +8

Wirkung:

M: der Anwender kann für 3W20 Kampfrunden weder über noch unter Wasser atmen (1W6 SP pro 5 KR);

A: keine Wirkung;

B: der Anwender kann für 1W6 SR unter Wasser atmen;

C: desgleichen, jedoch für 3W6 SR und der Wasserdruck auf den Körper wird ausgeglichen;

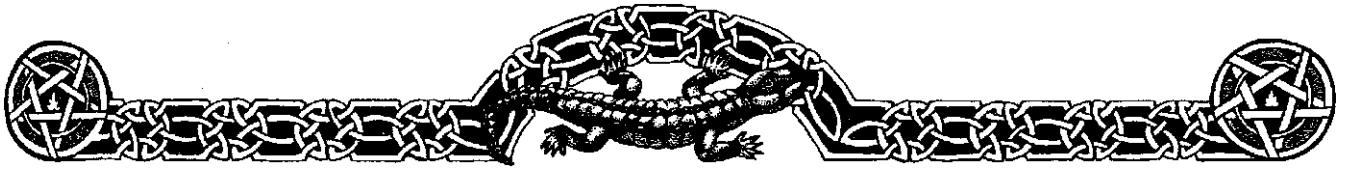
D: desgleichen, jedoch für 3W6 Stunden;

E: desgleichen, jedoch hält die Wirkung solange an, bis der Anwender - nach einem beliebig langen Unterwasseraufenthalt - wieder einen luftgefüllten Raum erreicht;

F: desgleichen, jedoch kann der Anwender in den ersten 7 SR keine Landluft atmen und fühlt sich solange wie ein Fisch auf dem Trockenen, so dass er unweigerlich erstickt, wenn er sich nicht ins Wasser begibt.

Preis: nicht erhältlich

Meisterhinweise: Neben den Nachtalben und wenigen Firnelven hüten nicht mehr als eine Handvoll Alchimisten das Geheimnis um die Zubereitung des Tranks, von dem die Kusliker Hallen der Weisheit überhaupt erst im Jahre 16 Hal durch ein Mitglied der Phileasson-Expedition erfahren haben. Die Zusammensetzung des Elixiers konnte durch den Heiligen Trichter der Herrin Hesinde zwar ermittelt werden, nicht jedoch die eigentliche Rezeptur, nach der intensiv geforscht wird - bislang allerdings erfolglos.



EWIGES ÖL, der Beleuchtung dienend

Rezeptur: 1 Alraune, 20 Unzen Schweiß eines Zyklopen, der Saft eines Schlangenzüngleins, 2 Unzen Drachenblut, 20 Unzen Steinöl, 20 Unzen Haiöl

»Die Al'Raw'n ist gänzlich auszuquetschen, bis nurnmehr die trockenen Fasern übrig sind (diese sind wegzuzwerfen). Der Saft ist in eine makellos runde Schale von präzise 9 Finger Durchmesser zur Transpiration des Zyklopen zu geben. Der Saft vom Echsenstab ist desgleichen hinzuzugeben und gut einzumischen; dabei ist darauf zu achten, dasz ersieh nicht verfärbt. Daraufhin ist soviel KRAFT zufließen zu lassen, bis die gesamte Oberfläche der Flüssigkeit sich rot verfärbt hat und die Farbe behält. Das Blut des Drachen ist darauffolgend einzurühren. Die Mixtura ist im Athanor so lange zu erhitzen und zu verdunsten, bis nurnmehr 5 uz. zäher Konsistenz verblieben sind, die mit Oleum von Stein und Hai zu verrühren sind. Das Behältnis ist abzudecken mit Stoff und für die Dauer eines Jahres ruhen zu lassen, damit die Substanz eindickt. Das entstehende Oleum Aeternum ist von schillerngrauer Farbe, durchzogen von roten Schlieren, und schwerer denn Wasser. Es reicht für zwei Füllungen einer Lampe oder aber für die Füllung einer Schale und ist innerhalb des nächsten Vierteljahres zu entzünden. Es brennt für viele Jahre in gänzlich feuerroter Farbe und weniger heisz denn offenes Feuer, ruszlos und ohne Geruch.«

—Papyrusschriftrolle, aufbewahrt in der Selemir Silem-Horas-Bibliothek, Verfasser unbekannt, vermutlich eine Übersetzung einer älteren Schrift, über 450 Jahre alt

Probe: +6

Wirkung:

M: das Öl explodiert mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-4 auf W6 beim Lagern, mit Sicherheit aber beim Entzünden, und verursacht 5W20 SP im Umkreis von 5 Schritt (je weitere 5 Schritt Entfernung fällt die Schadenswirkung um 1W20 niedriger aus);

A: das Öl verhält sich wie gewöhnliches Lampenöl und braucht sich nach wenigen Stunden auf;

B: das Öl hat eine Brenndauer von 3W6 Monaten;

C: 3W6 Jahre;

D: 3W6 Jahrzehnte;

E: 3W20 Jahrzehnte;

F: desgleichen, jedoch lässt sich das Öl vorher nur durch Magie (DESTRUCTIBO) oder ein göttliches Wunder löschen.

Preis: nicht frei verkäuflich

Meisterhinweise: Der Brennstoff ist ein Erzeugnis tulamidischer Herkunft und wird von den dortigen Alchimisten mystischer Tradition fast ausschließlich für den Eigengebrauch hergestellt. Im Süden Aventuriens werden etliche Tempel der Hesinde von Schalen und Lampen beleuchtet, in denen Ewiges Öl brennt.

Die benötigte Astralenergie, die für die gelungene Herstellung des Öls aufgewendet werden muss, beläuft sich auf 17 ASP, davon 2 permanent. Die Verwendung eines Schlangenzüngleins oder ähnlichen Indikators zum Abmessen der nötigen astralen Kraft ist in der Höheren Alchimie weit verbreitet. Durch Einrühren von 7 Flux flüssigem Mindorium kann die Impensation auf 7 ASP (davon einer permanent) gesenkt werden.

Bisweilen wird mit Substitutionen für das Haiöl experimentiert, ob sich andere Flammenfarben erzeugen lassen, bislang aber ohne konkretes Ergebnis.

EIN PULVER DER WEISSAGUNG, um die Zukunft zu deuten

Rezeptur: 10 Skrupel Myridaniumkristall, das Gewölle einer Eule, 4 Unzen Harz vom Ilmenblatt, 2 Unzen Cheriacha, 2 Unzen Pulver vom Zithabar, 7 Tränen eines Weisen, 25 Unzen Unauer Salzlake, 1 Unze Rosenquarz

»Um das edelste Pulver zu gewinnen, das in der Capnomantia in die Foculi gestreuet wird, stoest du den Crystall der Myrrh und das Gewöll der Eule klein und tuest auch das Harz der Alphana in kleine Brocken teilen. Sodann gebest du den Cheriach und den Cithabar als auch die Traenen zu und ruehrest alles zu der Saltzlak in eine Pfann. Die erhitzest du und lassest das Liquide fast gaentzlich exhalieren, derweil du den Quartz zu feinstem Staub mahlest. Die Pfann nimmest du zeitig vorn Feuer, ehe das Liquide gaentzlich exhalieret ist, und mischest den Quartz ein. Die Melange lassest du stehen, bis sie gaentzlich trocken ist, und klopfest die Reste zu Pulver, welches ist das der Weissagung. Es sind wohl sieben Haende voll.«

—Xanophulos, Geweihtenlied auf Boron, Al'Anfa, um 690 BF

Probe: +3

Wirkung:

M: der entstehende Rauch ist giftig und verursacht bei allen Anwesenden im Umkreis von einem Schritt minutenlangen Hustenreiz und 1W20 SP;

A: keine Wirkung;

B: die Probe auf Prophezeien ist um 1 Punkt erleichtert (bzw. übermitteln Sie als Meister

dem Spieler entsprechend farbige und detailreichere Visionen);

C: desgleichen, 2 Punkte;

D: 4 Punkte;

E: 7 Punkte;

F: 9 Punkte, der Visionär sieht im Rauch dermaßen viele Bilder in so schneller Abfolge, dass er nach seiner Prophezeiung für W6 Spielrunden in Bewusstlosigkeit sinkt und sich nach dem Erwachen nur noch an Bruchstücke erinnern kann.

Preis: etwa 200 Dukaten

Meisterhinweise: Für kaum ein anderes Gebiet gibt es so viele verschiedene alchimistische Mittel und eine solch unüberschaubare Menge an möglichen Zutaten (beispielsweise die diversen Rauschkräuter, Mohn- und Lotosarten) und unterschiedlichste Anwendungsmethoden (etwa als Trank, Rauschmittel oder - wie in diesem Fall - als in Feuer zu streuendes Pulver) wie in der Wahrsagerei. Das hier vorgestellte Pulver der Weissagung ist daher nur als Beispiel gedacht, das in der Kapnomantie* zur Anwendung kommt und vor allem in Südaventurien verbreitet ist, wo es die teuersten Wahrsager vor den Granden Al'Anfas oder den Erhabenen von Fasar verwenden.

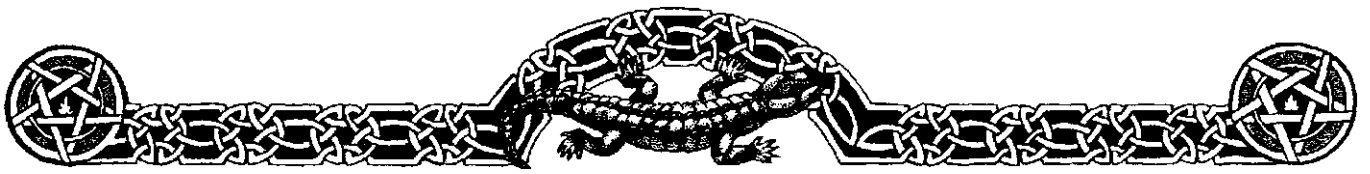
TSA-TRÄNEN, auch Friedenswasser geheißen

Rezeptur: 8 Nadeln vom Lebensbaum, die Samen einer Kapsel Tigermohn, 10 Unzen reiner Alkohol, 2 Unzen getrocknetes Ilmenblatt, 4 Blätter vom Eisenkraut, 1/2 Schank durch einen Regenbogen gefallener Regentropfen

»Das Friedenswasser kann man nur bereiten an einem Tage im Travia-Mond. Für eine Nacht, in der Horas scheint, muß man die Nadeln und den Mohn in Alkohol geben und anschließend entfernen. Daraufhin gibt man den Alkohol zusammen mit Ilmenblatt und dem ausgepreßten Saft des Eisenkrauts in die Retorte. Die ersten 16 Tropfen Destillat von glasklarer Farbe fängt man auf und mischt sie mit den Regentropfen. Das Wasser hat einen leicht metallischen Geschmack, und jeder, der es innerhalb des nächsten Jahres trinkt, wird friedfertig wie ein Lamm.«

—Monographie der Anconitin Fenia von Sturmfels, Baburin, um 80 v.H.

*) altbosparanischer Begriff für die Wahrsager« aus Rauch, bei der Gestalt und Farbe des Rauches als gute oder schlechte Omina gedeutet werden; häufig werden dabei auch Mohn, Sesam, Harze etc. ins Feuer gestreut



Probe: +4

Wirkung:

M: keine Wirkung;

A: keine Wirkung;

B: bewirkt Entspannung für 1W6 Stunden (Jähzorn -1);

C: der Anwender ist für 1W6 SR sehr friedlich gestimmt (JZ -3) und greift niemanden mehr von sich aus an;

D: der JZ sinkt für 1W6+2 SR auf 0 und der Anwender ist so friedfertig, dass er keinesfalls mehr attackiert;

E: desgleichen, 1W6+4 SR, der Friedfertige versucht, alle anwesenden Personen und intelligente Kreaturen von der Sinnlosigkeit des Kämpfens zu überzeugen (ja, auch den hungri- gen Oger dort drüben ...);

F: desgleichen, außerdem trachtet der Anwen- der danach, ohne Gewaltanwendung alle Waf- fen an sich zu bringen, derer er habhaft wer- den kann, um diese zu zerbrechen; in 10 % aller Fälle sinkt der JZ permanent um 1 Punkt.

Preis: etwa 50 Dukaten

Meisterhinweise: Das seltene Friedenswas- ser findet vor allem Anwendung bei Heilern, den Marbiden und den Noioniten, da es auch bei massiven Tobsuchtsanfällen und sogar Berserkern und Walwütigen seine Wirkung zeigt. Um einen Missbrauch bestmöglich zu verhindern, wird das Geheimnis um die Her- stellung des exotischen Gebräus allerdings von nur wenigen götterfürchtigen Alchimisten streng gehütet. Die Kirche der Tsa betrachtet es als ein Geschenk der Jungen Göttin, eine Sekte auch als ihre Tränen, die sie in ihrer Trauer über das streitsüchtige Menschenvolk vergießt.

Das Ausspielen der Wirkung ist vor allem eine rollenspielerische Herausforderung, die sich nur schwer in Regeln und Zahlen fassen lässt, so dass wir auf solche weitgehend verzichtet haben. Falls Sie derlei für Ihre Spielrunde für nötig erachten, so fühlen Sie sich frei, bei- spielsweise die Kampfwerte des Anwenders drastisch zu senken.

MENGBILLER BANNBALÖL

Rezeptur: 2 Schank Urin eines Beherrschten, 3 Unzen Olivenöl, 5 Blüten des Guraanstrau- ches, 4 Stechlibellen, 3 Unzen Ilmenblatt, 1 le- bender Ikanaria-Schmetterling, 1 Unze Vanil- le, 1 Skrupel Samthauch

»Urin und eine Unze Olivenöl werden mit den Guraanblüten und Libellen in den Autoklaven gegeben und darin eine Stunde lang gekocht. Nach dem Abkühlen der Flüssigkeit wird diese gut durchgeseibt, um die nicht zerkochten Reste zu entfernen. Zusammen mit Ilmenblatt und dem

lkanaria wird die Flüssigkeit erneut in den Auto- klaven gegeben und der gesamte Vorgang wieder- holt (zu beachten ist, dass der lkanaria zu Beginn noch lebt). In die Flüssigkeit werden anschließend die Vanille und der Samthauch hineingerührt (zu beachten ist, dass die Pollen keinesfalls eingeat- met werden) und alles zur Destillation in die Re- torte gegeben. Die ersten zwei Unzen Destillat sind unbrauchbar und werden entfernt. Die nächsten zwei Unzen werden aufgefangen und mit zwei Unzen Olivenöl in den Autoklaven gegeben, wor- in sie eine Stunde lang gekocht werden. Die gelb- liche Flüssigkeit wird nach dem Abkühlen abge- füllt und reicht für 8 Dosen. Zu langer Lichteinfluss (das Öl erwärmt sich dabei) senkt die Haltbarkeit von 9 Monaten auf deren 6. Auf- grund des ranzigen Geschmacks wird für die Ver- abreichung empfohlen, das Öl mit einem schar- fen Schnaps zu mischen.«

—Originalrezeptur von Menchal ak'Taran, Ober- haupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla, 3 v. Hal

Probe: +10

Wirkung:

M: das Gebräu stößt bei der Herstellung gifti- ge Dämpfe aus; Alchimist erleidet W6xW6 SP;

A: keine Wirkung;

B: das Opfer ist für 12 Stunden freundlich ge- stimmt und lässt sich leichter zu etwas über- zeugen (entsprechende Proben sind um 1 Punkt erleichtert);

C: desgleichen, 1 Tag, das Opfer ist anderen Personen gewogen (Proben -4);

D: desgleichen, 2 Tage, das Opfer ist bemüht, den Wünschen anderer zu entsprechen (Pro- ben -7; MU, KL, IN jeweils -2), es stellt sich eine dem BANNBALADIN vergleichbare Wir- kung ein;

E: desgleichen, 3 Tage, das Opfer führt alle ihm gegebenen Befehle aus (MU, KL, IN je- weils -4), die Wirkung ähnelt dem IMPERAVI ANIMUS;

F: desgleichen, 4 Tage, der Wille des Opfer ist völlig gebrochen und es wird nicht einmal mehr ohne Weisung Essen zu sich nehmen oder seine Notdurft verrichten (MU, KL, IN je- weils -7).

Preis: etwa 140 Dukaten

Meisterhinweise: Die jeweils angegebene Wirkung ab Qualität D hält nicht für den ge- samten Zeitraum in gleicher Stärke an: Bannbalöl der Qualität F wirkt einen Tag nach der Einnahme nur noch wie unter E angege- ben, nach einem weiteren Tag sinkt die Wir- kung erneut, bis am Ende C erreicht ist. Auch ist es möglich, die Wirkung zu verstärken, in- dem mehrere Dosen auf einmal verabreicht werden: Die kumulierte Qualitätsstufe ergibt sich aus der Addition der Qualitäten jeder

Dosis (A+A=B; A+B=C; mehr als F ist nicht möglich). Bei Zwergen fällt die Wirkung übri- gens immer um eine Qualitätsstufe niedriger aus (B bleibt ohne Wirkung). Die Verwendung als Körperöl ist machbar, benötigt aber jeweils die doppelte Dosis bei gleicher Wirkung. Eine mehrjährige Einnahme führt zum Nachlassen der Geisteskräfte und schließlich zur völligen Stumpfsinnigkeit - ein Fall für die Noioniten. Bannbalöl ist eine recht neue Entwicklung, die fast ausschließlich in Mengbilla hergestellt wird, dort aber in recht großen Mengen. Da die Rezeptur streng geheimgehalten wird, wer- den horrende Preise verlangt. Herstellung, Be- sitz und insbesondere Anwendung sind im Al- ten und Neuen Reich unter schwerste Kerker- strafen gestellt, dennoch wird es von finanz- kräftigen Schurken gern für geschäftliche, po- litische und amouröse Ziele eingesetzt.

HYLAILER FEUER,
je nach Herkunft auch Charyptisches
oder Mengbiller Feuer genannt

Rezeptur pro Stein: 2 Stein Erdpech oder Steinöl, 5 Unzen reiner Schwefel, 5 Unzen Walrat, 10 Unzen Holzkohle, 1/2 Unze Orazal- Kleber

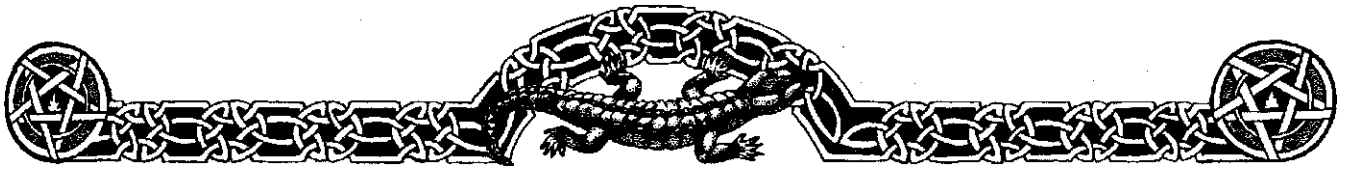
»Nimm Selemir Erdpech, oder nimm von dem schwarzen Öl, welches in der Khôm an manchen Orten aus dem Boden dringt. Destilliere daraus ein leichtes, helles Öl. Und gib wohl acht dabei, denn es brennt beim kleinsten Funken oder ex- plodiert wohl gar. Am besten wird es wohl sein, wenn du mit CALDOFRIGO heizt und nicht mit Feuer, so du dieser Formel mächtig bist. Nimm von dem Destillate soviel du brauchst, und gib auf 20 Unzen 5 Unzen Sulphur darunter, und mache es zäh mit Walrat, mit feiner gestoßener Holz- kohle und mit dem Orazal (in just jener Reihen- folge). Fülle es in gepichtete Tonkrüge und verschlie- ße sie gut. Verwahre die Gefäße vergraben unter reichlich Sand. Und halte sie fern von Feuer und Funkenflug.«

—Rezeptur gemäß der Horasisch & Seekönigli- chen Alchimistischen Manufactur zu Hylailos, neuzeitlich, unter Verschluss

Probe: +6

Wirkung:

M: Das Labor geht in Flammen auf. Der Alchi- mist kann entkommen, wenn ihm eine Kör- perbeherrschungs-Probe+5 gelingt. Er nimmt leider Feuerschaden: (Punkte, um die die Al- chimie-Probe misslungen ist)xW6 SP; zusätz- lich W6, falls er einen gewachsenen Alchimisten- bart trug. War im Labor eine größere Menge brennbares Material gelagert (Hylailier Feuer, Erdöl, reiner Alkohol, Feuerholz, Holzkohle, Lampenöl, Kerzen, Bücher, ...), steht inner-



hab kürzester Zeit das ganze Haus in Flammen.

A: Kaum glaublich, aber der Alchemist hat es geschafft, eine schwer entflammbare Masse anzurühren, die nur brennt, wenn man sie mitten ins Schmiedefeuer legt.

B-F: Es ist Hylailer Feuer entstanden. Das Brandöl brennt, wenn man es anzündet, selbst auf Wasser treibend noch weiter, lässt sich nicht mit Wasser löschen (sondern mit Sand), und es klebt an Gegenständen und Personen. Gut verschlossen halten sich die Geschosse einige Jahre. Wie gut es zündet und wie lange es brennt, ist von der Qualität abhängig (von 'zündet in einem von 10 Fällen, brennt W6 KR lang' bei Qualität B, bis 'zündet garantiert, brennt W6 Spielrunden lang' bei Qualität F). Die Qualität von Hylailer Feuer lässt sich nicht durch Einsatz von Astralenergie verbessern. **Preis:** Herstellungskosten um 10 Dukaten pro Stein, wenn man preiswert an Steinöl und Orazol kommt.

Meisterhinweise: Hylailer Feuer in Form von Brandgeschossen wird zumeist von staatlichen Werkstätten in Al'Anfa, dem Horasreich und dem Mittelreich hergestellt und ist nicht frei verkäuflich. Ansonsten gibt es vor allem auf den Zyklopeninseln bei den Tulamiden und in Charypso einige wenige unabhängige Alchimisten, die das Rezept kennen. Zwar findet sich die Rezeptur auch in der unzensierten Ausgabe von Macht der Elemente, doch ist sie dort verschlüsselt und für den Laien

gefährlich schwammig formuliert.

Hinweise zur Auswirkung von Brandöl in Granatäpfeln finden sich in **Fürsten, Händler, In-
triganten** und in **Kaiser Retos Waffenkam-
mer**, zum Einsatz bei Belagerungen im **Armo-
rium Ardariticum**.

Übrigens: Hylailer Feuer guter Qualität lässt sich schon vom kleinsten IGNIFAXIUS entzünden - auch eventuell im Heldenrucksack ...

MAGISCHES BRANDÖL

Es ist auch möglich, magisches Hylailer Feuer herzustellen, das sich bei Luftkontakt selbst entzündet und dessen Feuer auch Dämonen und dergleichen Kreaturen verletzt.

Zutaten pro Stein: 2 Stein Erdpech oder Steinöl, 5 Unzen reinster Schwefel, 5 Unzen Zedernharz, 8 Unzen Holzkohle von der Blutulme oder Steineiche, 1/2 Unze Orazol—Kleber; eine in Alkohol eingelegte Alraune, 10 Unzen alter Kot vom Sturzpelikan, 5 Unzen gewöhnliche Holzrasche

»Rühre den Kot mit heißem Wasser, filtriere dies, und dampfe es ein. Den Rückstand gieße wieder mit wenig Wasser auf, rühre die Asche darunter und laß das einige Stunden auf gelindem Feuer köcheln. Dann filtrier es, und gib es in eine flache Schale. Am andern Tag wirst du weiße Kristalle am Grund der Schale finden; von denen gieße das Wasser herunter und trockne sie. Zerstoße sie zusammen mit der Alraune und rufe mit MANI-

FESTO die Kraft des Feuers darauf herab. Mit dem Erdpech verfährt du wie bei gemeinem Brandöl, und mach das Destillat zäh mit Zedernharz und mit der Kohle von Blutulmenholz, und gib Sulphur dazu und finalem den Orazol. Nun begeben dich in ein kühles Gemach ohne Feuer. Dort fülle das zähe Öl in einen gepichteten Krug, streu schnell das Pulver hinein, und verschließe es schnellstens so, daß keine Luft mehr darinnen ist. Besser aber ist es, wenn du die Substanzen von ferne mittels MOTORICUS mischst in einem Raum in Absenz von Luft (AEROFUGO?). Und halte das Brandöl fern von Feuer und Hitze und Luft.«

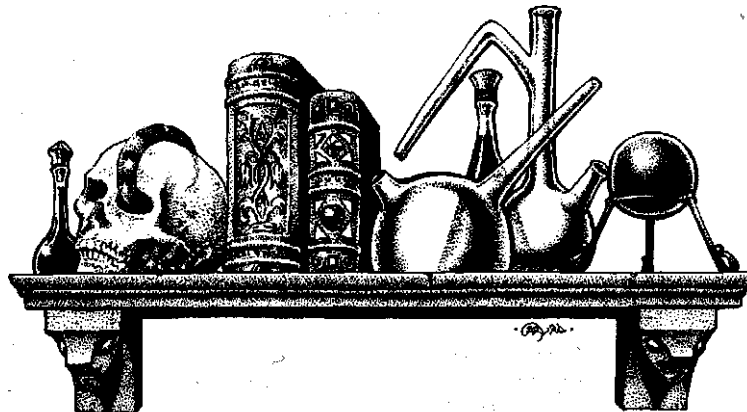
—Rezeptur gemäß der alchimistischen Fakultät der Universalschule zu Al'Anfa, neuzeitlich, unter Verschluss

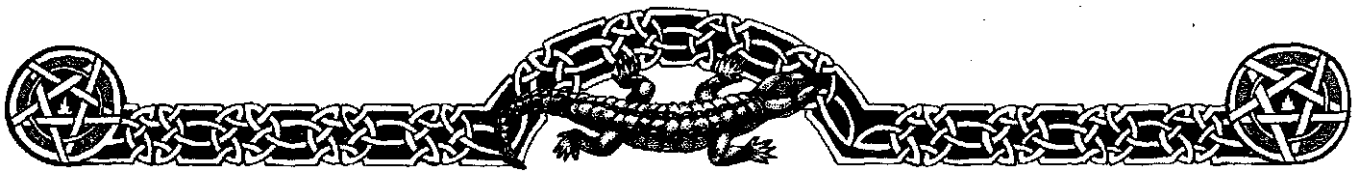
Probe: +15 (ohne AEROFUGO) oder +10 (mit AEROFUGO)

Wirkung: siehe Hylailer Feuer, jedoch alle Wirkungen leicht stärker. Magisches Brandöl entzündet sich um vieles leichter als gewöhnliches Hylailer Feuer (oft ungewollt) und ist in der Lage, Dämonen zu verletzen.

Preis: Herstellungskosten um 50 Dukaten pro Stein, nicht im Handel erhältlich

Meisterhinweise: Seit der Dritten Dämonenschlacht ist diese Rezeptur an einigen Magierakademien bekannt (Festum, Gareth, Khunchom, Mherwed, Rashdul, Fasar, Al'Anfa), jedoch wird wegen der Kompliziertheit des Verfahrens und des hohen Preises solches Brandöl sehr selten hergestellt.





Lehren und Lernen

In diesem Kapitel dreht sich alles um die Verbesserung von Zauberfertigkeiten, um die Startwerte verschiedenster Heldentypen, um unterschiedliche Magiebereiche und dergleichen.

Spezialfragen zum Thema 'Lernen aus Magischen Büchern' finden sich zusammen mit Betrachtungen über die Theorie der Theses dagegen im anschließenden Kapitel Auf Pergament gebannt, S. 34.

Allgemeines

Wie viele ZF-Steigerungen hat ein Magier denn nun eigentlich pro Stufe, 45 oder 50? Wie viele Talentsteigerungsversuche haben Schelme, 20 oder 30?

Magier haben 45 ZF-Steigerungen pro Stufe (und 20 Steigerungsversuche für ihre Talente); sie können 5 Steigerungen von einem Aspekt auf den anderen verschieben. Schelme können 30 Talentsteigerungsversuche pro Stufe unternehmen; sie haben 20 Steigerungsversuche für ihre Zauberfertigkeiten und können nichts davon verschieben. Die Aussagen in MDSA, S. 19 und S. 23, sind unrichtig.

Kann meine Firnelfe beim Stufenanstieg alle Elfenzauber um 2 und die anderen um 1 Punkt steigern, oder kann sie nur alle Elfenzauber und Zauber mit ZF von -5 oder besser steigern, oder kann sie nur Elfenzauber steigern (mit ZF -5 oder besser), oder kann sie nur aller Firnelfenzauber steigern?

Sie kann alle Elfenzauber, von denen sie Kenntnis hat (was letztendlich ein Meister entscheidet, aber seltene Waldelfensprüche gehören dazu), um 2 Punkte pro Stufe steigern.

Darf man Zauberfertigkeiten steigern, die seit Erreichen der letzten Stufe nicht zum Einsatz kamen / nicht studiert wurden?

Eigentlich nein. Eine Ausnahme bilden die Grundfertigkeiten der verschiedenen Heldentypen und die Haussprüche der Magier, die man stets zu steigern versuchen kann.

Wenn ein Magier (Elf...) einen Spruch nicht sprechen kann, kann er auch nicht besser darin werden, oder? Wie soll das alles mit den Startwerten unter -5 funktionieren?

Nur mit Hilfe eines Buches oder Lehrmeisters.

Gibt es eigentlich irgendeine Möglichkeit, außerhalb eines Stufenanstiegs seine ZF in einem Spruch zu verbessern? Kann man das durch Bücher / Lehrmeister / gegenseitiges Lehren erreichen, oder erlernt man so nur neue Sprüche? Es gibt ja auch manchmal freie Talentsteigerungswürfe ...

Alle angesprochenen Verbesserungsmöglichkeiten sind erlaubt. Bei Büchern und Lehrmeistern ist sogar denkbar, daß die Steigerung pro Zauber die Grenze von +1/+2/+3 pro Stufe leicht über-

schreitend darf. Insgesamt muß aber die maximale Gesamtzahl der Steigerungsversuche pro Stufe eingehalten werden.

Wenn eine magiekundige Person eine neue Stufe erreicht, muss sie dann Zeit aufwenden, um seine Sprüche zu steigern?

Die Kegeln sehen zwar keinen bestimmten Zeitraum vor, aber man sollte es grundsätzlich zumindest im Hinterkopf haben, daß die Sprüche nicht — PLOP! — auf einem besseren Wert sind. Zum Studium aus Büchern siehe S. 34 ff zu gegenseitigem Lehren und Lernen S. 32f.

Wenn man als hochstufiger Magier noch einen Spruch mit Startwert -10 erlernen will, muß man sich dann an die angegebenen Zaubersteigerungen pro Stufe halten? Es wäre doch unsinnig, schließlich könnte dann ein Magier der Stufe 16 den Spruch dann erst mit Stufe 23 mit Wert 4 sprechen? Selbst Borbarad (wäre er keine Meisterperson) könnte fast nichts neues dazu lernen...

Speziell beim Lernen aus Büchern (siehe dort) kann man immer einen Startwert bonus geben. Außerdem sollte einem Magier auch ein wenig 'Lernen außerhalb der Reihe' erlaubt sein. Als Randbedingung gilt natürlich, daß die maximale Anzahl von Steigerungsversuchen pro Stufe nicht überschritten werden darf.

Im Kapitel Erlernen und Verbessern von Zaubersprüchen findet sich die Bemerkung, daß 'Lieblingszauber' (also solche, die ein Zauberer ständig und dauernd anwendet) "ohne weiteres gesteigert werden können". Was heißt dies nun konkret?

Übung macht den Meister. Hierbei ist schlicht und ergreifend gemeint, daß kein weiterer Lernzeit für diesen Spruch anfallen, daß der Zauberer also ohne zusätzlichen Zeitaufwand den Spruch beim Stufenanstieg steigern kann (ganz so, als würden Sie sämtliche Hinweise zu Lernzeiten und Kostenaufwand ignorieren). Desweiteren benötigt man für diese Sprüche weder einen Lehrmeister noch ein Zauberbuch. Um welche Sprüche es sich jeweils handelt, sollten nach kurzer Absprache mit dem Meister klar sein.

Wie werden Zauber wie z.B. SEELENWANDERUNG oder WAND AUS ... (also solche,

die mehreren Heldentypen zugeordnet sind) spieltechnisch behandelt, wenn es um die Steigerung pro Stufe geht. Erlernt jeder diesen Zauber in seiner Art und kann ihn dann um 3 Punkte pro Stufe steigern, oder kommt es dabei auf den Lehrmeister an?

Prinzipiell erlernen alle Heldentypen solche Zauber auf ihre spezielle Art und Weise, also Druiden als Druidenzauber, Magier als gildenmagische Formel usw. Bedenken Sie allerdings, daß viele dieser Sprüche ohnehin nur bei wenigen Lehrmeistern oder Akademien verfügbar sind.

Ist es möglich, besondere Rituale einer anderen Zauberergruppe zu erlernen (fluchender Schwarzmagier)?

Das mag bei einer Meisterperson ebenfalls einmal vorkommen, geht sonst aber nicht (Ausnahmen mögen 'konvertierte' Hexen oder Druiden (aber nur Herrschaftsrituale) sein).

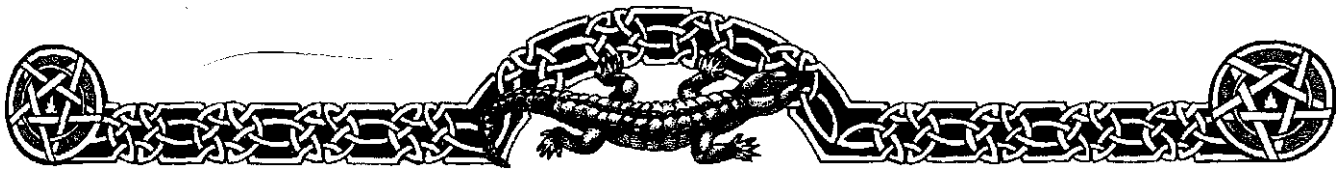
Ist es möglich, die besonderen Zauberfertigkeiten (Rituale bei Schamanen oder Druiden, Flüche bei Hexen, Koboldwerk bei Schelmen) zu steigern, oder hängt die Probe gänzlich von den Würfeln auf die Eigenschaften ab? Schamanen können dies, alle anderen nicht.

Inwieweit erleichtert ein während kritischer Phasen des Prozesses gesprochener ANALÜS oder OCULUS ASTRALIS eine Lernprobe für Zauber bei einem Lehrmeister? Man sieht dann ja die Matrices ...

Wenn das Lernen aus gespielt wird, würde ich auf jeden Fall Boni verteilen, aber keinesfalls mehr als 1 Punkt bei Eigenschafts- und 3 Punkten bei Talentproben.

Wie viele Formeln, denkt ihr, kann ein so intelligenter Elf wie ich (KL 20) in seinem Leben jemals beherrschen? Ich versuche nämlich, alle Formeln Deres zumindest in der Theorie zu beherrschen. 130 habe ich bereits zusammen ...

Was heißt beherrschen? Aktive Kenntnis? ZFW 7? Meisterschaft? Ich denke, 130 ist bereits eine ganze Menge, und es gibt sicherlich 50 Formeln, die einem 'Punier Elfen' in seinem Leben wohl ewig verborgen bleiben werden. Selbst, wenn man weiß, daß irgendwo ein Druide den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT oder WEISHEIT



DERBÄUME beherrscht, kann man ja nicht einfach hingehen und sagen: "Morgen, Druiden. Komme von der Akademie Punin. Sammle alle Zauberformeln. Brauche den BLICK. Zahle auch gut. Ist zum höheren Lob der Wissenschaft..."

Können auch Magier, die an ihrer Akademie nicht in der Technik der **Verbotenen Pforten** unterwiesen werden, diese im Notfall intuitiv anwenden? Und wenn nicht, läßt sich dieses **Kenntnis noch anderweitig erwerben**? Intuitiv nein, aber die Methodik wurde bereits im *Salamander* im Jahre 1009 veröffentlicht. Blutmagie, speziell in Form der **Verbotenen Pforten**, muß erlernt werden. Da es dafür kein Talent oder ZF gibt, sucht man zum Studium am besten eine/n geeignete/n Lehrmeister/Akademie auf und zieht Ach 5 ZF-Steigerungen ab. Der Lernprozeß sollte etwa eine Woche aufopferungsvollen Studiums beanspruchen.

Magiedilettanten

Mit welchem Startwert beginnt ein Magiedilettant in seinen Zaubern?

Magiedilettanten beginnen in allen Zaubern, über die sie verfügen — auch solchen, die sie erst später entdecken oder erlernen — mit einer Zauberfertigkeit von Null.

Es heißt, Magiedilettanten können maximal 3 Zauber aus eben jener Liste in ihrem Leben erlernen. Im Abenteuer 'Spur in die Vergangenheit' kann ein Magiedilettant aber 4 Zauber und davon einige nicht aus der Liste. Lassen Sie mich raten: Das geht, weil er eine Meisterperson ist?

Richtig. Bei drei Zaubern ist für Spielerhelden Schluß; allein die Liste ist diskutabel - in Absprache mit dem Meister sollten auch einige andere Zauberfertigkeiten möglich sein.

Wie stellt sich dieser Lernprozeß dar, da die Dilettanten ja nicht nach Thesis o.ä. lernen? Erfassen sie intuitiv das Wesen eines Zaubers und können ihn anschließend mit einem Startwert von Null?

Ja, und im Idealfall sollte der Meister diese Erkenntnis an ein einschneidendes Erlebnis koppeln, während dem sich der Zauber praktisch 'ins Gedächtnis drängt...

Ist der Magiedilettant auf die angegebene Auswahl an 'Dilettantenfähigkeiten' begrenzt? Wie wäre es z.B. mit einem Zauberbarde, der Elfenlieder singen kann?

Ein magiedilettierender Barde ist ja durchaus möglich, aber: kein Elf — keine Elfenlieder. (Oder allgemein: Von einer Duplizierung der speziellen Rituale einzelner Magiegruppen raten wir ab,

genauso wie von seltenen Zaubern. Aber ein Barde, der Singen, Musizieren, Überzeugen, Betören, eventuell Charisma als 'Meisterhandwerk-Talente' hat, ist auch schon ganz schön heftig...

Ich möchte mir eine neue Rolle zusammenbauen, einen Barden, der sich auch einigermaßen zu wehren versteht (nicht nur verbal); er sollte am besten magisch begabt sein, aber welche Zauber kann ich benutzen, damit es keine 'Superrolle' wird?

Lösung wäre der Barde als Magiedilettant (demzufolge mit den Meisterhandwerken Singen und Musizieren). Als Sprüche (max. 3) würden sich 'sanfte' Beherrschungssprüche (also aus der elfischen/druidischen/satuarischen Richtung), Modezauber (OHNE SEIFE etc.) oder CHARISMA PERSÖNLICHKEIT ganz gut eignen. Wenn's auch noch etwas zum Verteidigen sein sollte, käme maximal der BLITZ DICH FIND in Betracht. Die andere Variante wäre es, einen Scharlatan zu spielen, der sich aufs Musizieren verlegt hat.

Startzauber

In MDSA heißt es, daß man die Zauber beherrscht, die man mindestens auf ZF — 5 und schon einmal gesteigert hat. Außerdem hat je-

Und was sind nun die Startzauber beim Magier?

Grundsätzlich gilt: Ein Zauber gilt als aktiv und damit ausführbar, wenn 1) der ZF-Wert **mindestens — 5 oder besser** beträgt und 2) **mindestens ein Steigerungsversuch in den Zauber investiert** wurde. Für die Zauber, die bei den verschiedenen Heldentypen als Grundfertigkeiten genannt sind, gilt die Bedingung 2) als erfüllt.

Da bei den Magiern keine solchen Grundfertigkeiten genannt sind, gilt Bedingung 2) bei den *Hausprüchen* als erfüllt. Die bei verschiedenen Sprüchen oder Spruchkategorien — die keine Hausprüche sind — angegebenen Startwert-Boni stammen aus dem allgemeinen Verständnis der Akademie für bestimmte Bereiche der Zauberei; sie gelten nicht als Steigerungsversuche im Sinne von Bedingung 2).

Da Magier zu Beginn ihrer Laufbahn (bei der Steigerung von Stufe 0 auf Stufe 1) ebenfalls Steigerungsversuche erhalten, um ihre Talent- und Zauberfertigkeiten abzurunden und nach individuellem Geschmack anzupassen, können diese ZF-Steigerungsversuche natürlich auch dazu verwendet werden, um bislang nicht aktive Formeln zu aktivieren. Grundsätzlich dürfen ausschließlich Formeln aktiviert werden, die an der Akademie auch bekannt sind und gelehrt werden. Für welche Sprüche dies zutrifft, läßt sich den Akademiebeschreibungen in der *Magie des Schwarzen Auges* auf den Seiten 90ff. nachlesen; die letztendliche Entscheidung hegt jedoch beim Meister.

Die Prioritäten für die Aktivierung noch nicht beherrschter Zauber sollten wie folgt verteilt werden: 1) noch nicht beherrschte Hausprüche; 2) bekannte gildenmagische Formeln des Spezialgebiets; 3) Zauber, die zum Allgemeingut der Gildenmagie gehören, auch, wenn sie nicht unbedingt aus dem Ursprungsgebiet Gildenmagie stammen

(s.u.); 4) bekannte, nicht-gildenmagische Formeln des Spezialgebiets; 5) bekannte gildenmagische Formeln, die nicht zum Spezialgebiet gehören; 6) alle sonstigen, der Akademie bekannten Formeln nach Meisterentscheid.

Als für alle Magier — gleich welcher Akademie oder Gilde — zugängliches Allgemeingut gelten folgende Sprüche: GARDIANUM, HORRIPHOBUS, MANIFESTO, FORAMEN, MOTORICUS, BALSAM SALABUNDE, ANALÜS ARCANSTRUKTUR, ODEM ARCANUM, SENSIBAR, DUPLICATUS, BLITZ DICH FIND, FULMINICTUS. PLUMBUMBARUM, UNITATIO, ARCANO PSYCHOSTABILIS, ARMATRUTZ, die 'kleinen Mutandas', CLAUDIBUS und FLIM FLAM FLUNKEL.

Alle Zauber, ehe der junge Magier zu Beginn nicht beherrscht, müssen im Verlauf des Spiels durch Akademiebesuche, magische Bücher, Lehrmeister oder gegenseitiges Lehren und Lernen erworben werden (gilt natürlich auch für alle anderen Heldentypen)

Müßten nicht auch die ganzen OHNE ...-Formeln, der CRYPTOGRAPHO und der IGNIFAXIUS zu den allgemein zugänglichen gerechnet werden?

Wäre zu überlegen, aber die ganzen OHNE Formeln sind quasi (c) by Storrerbrandt, also eine Ware, den CRYPTOGRAPHO kann man zwar an allen Akademien zugänglich machen, aber nicht unbedingt in die Hände von Jungspunden legen, der IGNIFAXIUS schließlich ist ein dedizierter Kampfzauber, der in verantwortungsvolle Hände gehört.



der Heldentyp bereits vor Spielbeginn aktive Kenntnis von 13 Zaubern. Heißt das jetzt, daß z.B. ein Elf von der ersten Stufe an den TRANSVERSALIS steigern kann, bis er ihn mit -5 oder mehr beherrscht, oder muß der Elf den Zauberspruch erst irgendwo (in einem Buch zum Beispiel) gelehrt bekommen, bevor er ihn steigern darf? Oder darf der Elf von der ersten Stufe an alle Elfenzauber steigern, da er ja eine intuitiver Kenntnis von all diesen Zaubern besitzt, und ein Magier alle Zauber, die der Akademie, die er besucht hat, zugänglich sind, und alle anderen Zauber muß er dann aus Büchern oder so lernen?

Die aktive Kenntnis der Start-Zauber bezieht sich auf alle Heldentypen außer dem Magier. Für die sedreizehn Sprüche gilt, daß ein Zauberkundiger keine Steigerungsversuche in sie investieren muß, um sie zu 'aktivieren'. Er muß allerdings sehr wohl einen Wert von -5 oder besser aufweisen, um einen solchen Spruch anwenden zu können. Alle dreizehn Startsprüche können ohne weitere Hilfsmittel (Bücher, Lehrmeister...) weiter gesteigert werden.

Außerdem kann man zugestehen, daß ein Elfnatürlich auch die bekannteren Elfenzauber der anderen Völker erlernen kann, Druiden und Hexen die bekanntesten und verbreitetsten Elfen- und Magiersprüche etc.... Für diese Zauber müssen natürlich ZF-Steigerungen investiert werden.

Ich probiere mich diesmal als Magier, und die haben ja bekanntlich Haussprüche, die sie in der Akademie lernen. Doch nun habe ich als Hausspruch den DESINTEGRATUS, dessen ZF-Startwert -10 ist und den ich um +2 pro Stufe gesteigert bekomme. Ich habe jedoch gelesen, dass man bei der Abschlußprüfung die Haussprüche vorzaubern muss, ggf. auch mit Zuschlägen. Wie soll das funktionieren mit einem ZF von -8? Überall steht, dass die Magier die Haussprüche können, aber nirgends mit welchem Wert! Wer kann uns helfen?

Besagter Magier beherrscht den DESINTEGRATUS in der Tat dann auf ZF -8 und kann ihm noch nicht vorzaubern. Es besteht natürlich die Möglichkeit, aus den Steigerungsversuchen beim Stufenanstieg den Spruch (als Hausspruch) nochmals um 3 Punkte anzuheben und somit -5 und damit die aktive Kenntnis zu erlangen. (Außerdem erfordert die Prüfung üblicherweise ein Vorzaubern, nicht aber Zwangsläufig...)

Im Codex heißt es an vielen Stellen "eine Zauberei, wie sie wohl alle Völker in ihrer Art kennen" (z.B. die Kleinen Mutandas). Ist es dann folglich nicht auch so, daß eine jede dieser Zauberergruppen den entsprechenden Spruch als ihr geistiges Eigentum betrachten und entsprechend (höchstmöglich) steigern kann?

Oder konnten einst wirklich nur Auelfen Magie erspüren (ODEM ARCANUM), und alle anderen haben es 'nachgemacht'?

Ja, letzteres gilt — zumindest in dem Sinn, daß sich diese Variante seit Jahrtausenden als die effektivste durchgesetzt hat.

Bei den Startwerten des Scharlatans steht eine Grundkenntnis, die mit seinen Startwerten so mies ist, daß das eigentlich nicht hinhalten kann, der APPLICATUS. Ich denke doch, es macht wenig Sinn, wenn man — auch als Scharlatan - von Beginn an einen Spruch beherrscht, in dem die ZF deutlich unter -5 liegt. Welcher Spruch gehört hier eigentlich hin? Nach mehrmaligem Nachgrübeln und einer anderslautend beantworteten Anfrage bin ich doch der Meinung, daß der APPLICATUS hier richtig ist. 'Grundlagenzauber' heißt ja, daß der Scharlatan diesen Spruch ohne Lehrmeister oder Buch um 3 Punkte pro Stufe steigern kann, ihn also in der 3. Stufe bereits zur Verfügung haben kann. Außerdem gibt es solche seltenen Sprüche ja auch bei anderen Zauberkundigen...

Die GMG-Ausgabe gibt für alle Heldentypen schlechtere Startwerte für APPLICATUS an als für ARCANOVI. Dies halte ich für einen Fehler, bei dem die Zeilen vertauscht wurden. Der APPLICATUS ist als Hauszauber der Scharlatane ganz klar eine einfachere und weiter verbreitete Variante des schwierigen und wenig gelehnten ARCANOVI; er sollte für alle leichter zu erlernen sein als der ARCANOVI. Liegt hier ein Fehler vor? *Nein. Der ARCANOVI ist deutlich länger bekannt und weiter erforscht, zudem Gegenstand etlicher Fachbücher, während der APPLICATUS eine Neu-Wieder-Entdeckung, daher (momentan noch) unbekannter, daher mit niedrigeren Startwerten versehen ist. Was die Komplexität der Zaubere angeht, gebe ich dir jedoch recht.*

Zwerg und Elfen als Magier

In unserer Spielrunde möchte ein Spieler einen zwergischen Magier spielen. Mit welcher LE und AE startet er ins Abenteuer? Die gleiche Frage stellt sich natürlich auch beim Elfenmagier.

Zwergmagier: LE 40, AE 15; Elfenmagier: LE 25 AE 25.

Haben sie veränderte Talent/ZF-Steigerungen zum normalen Magier?

Abgesehen von den Modifikationen in MDSA 30, nein.

Werden die TaW-Modifikationen von MDSA 30 zusätzlich zu denen der Akademien auf die Magier-Grund-TaW gerechnet, oder werden

bei Zwergen nur die Zwergen-Modifikationen angewandt werden?

Nein, zusätzlich. Also: Magier-TaW-Startwerte, dann Zwergenmodifikator; dann Modifikatoren nach Akademien.

Wie ist es bei den elfischen Magiern mit der LE/AE-Steigerung? Weiterhin IW+2? Und wie steht es mit der großen und der allgemeinen astralen Meditation?

Sie verwenden in Sachen Steigerung die Grundlagen des Magiers, also +IW 6 pro Stufe. Sie können die Große Meditation anwenden, aber nur 7 ZF-Steigerungsversuche in I WAS P umwandeln und benötigen dazu 5 Portionen Thonnys. Bei der gewöhnlichen astralen Meditation benötigen sie ebenfalls weiterhin Thonnys.

Ist es möglich, daß elfische Magier auch aus anderen Völkern als dem Au Volk kommen? *Prinzipiell können natürlich elfische Findelkinder aller drei Völker auf eine Magierakademie geschickt werden. Das Ergebnis ist dann aber nicht zur Hälfte Magier und zur Hälfte Elf, sondern ein langlebiger Magier mit spitzen Ohren.*

Kann ein elfischer Magier die magischen Elfenlieder singen? *Ein elfischer Magier verliert langsam aber sicher den intuitiven Zugriff auf das Wissen seiner Ahnen — und das erste, was davon betroffen ist, sind die Elfenlieder.*

Kann sich ein Elf im späteren Verlauf seines Abenteuerlebens für die Magierlaufbahn entscheiden?

Während Hexen und Druiden ihre eigenen Symbolismen verwenden, zaubern Elfen, weil es ihre Natur ist; und wer sich diese Art über lange Zeit (die obligatorischen 10 Stufen vor der Umschulung) eingepägt hat, der verlernt es auch nicht mehr. (Auch in den 'elfischen' Akademien lehren die elfischen Lehrmeister die Sichtweise ihres Volkes und nicht die Formalismen der Gildenmagier.) Also: ein klares Nein.

Diese Aussagen gelten prinzipiell natürlich auch für die elfische Hexe und den elfischen Druiden.

Wenn man einen Auelfenmagier spielt, der später wieder bei Auelfen lebt, wie viel von der elfischen Natur hat er nun mit in sein Leben übernommen? Hat er einfach nur spitze Ohren, oder auch noch teilweise elfische Lebensgewohnheiten und Ansichten? Und vor allem: Wie badoc ist er nun?

Er ist auf jeden Fall äußerst badoc, selbst wenn er noch elfische Lebensgewohnheiten und Ansichten pflegt — die Ausbildung in einer Gildenakademie zielt darauf, eine spezielle Weltsicht zu prägen, die für das Wirkengildenmagischer Zauber grundlegend ist (weswegen einentsprechender elfischer



Magierja auch seine Fähigkeit zum Wirkender Elfenliederverliert).

Ist ein Elfenmagier nicht eigentlich ein NSC? Besserschon, aber auf vielfachen Wunsch haben wird diese Möglichkeit geschaffen...

Magierakademien und Zweitstudium

Wie oft kann ein Magier eine Akademie besuchen? Jede Stufe? Wie oft können diese andere Magiebegabte (Elfen, Hexen, Druiden)? *Was heißt Akademie besuchen? Nur zum Wissensaustausch mit Kollegen/zum Konsultieren der Bibliothek kann der Magier, so oft er will, die Akademie besuchen. Die Bonauf Hauszauber und Startwerte bekommt ein Magier nur einmal in seinem Leben, nämlich zu Beginn des Spiels. Ausnahme hiervon ist das Zweitstudium ab der 10. Stufe.*

Wenn ein Zauber auf—10 steht, kann man ihn dann an einer Akademie, die diesen Spruch lehrt, lernen und mehr als drei Steigerungen pro Stufe auf diesen Zauber dort an der Akademie ablegen, um ihn z.B. bis auf 0 zu steigern?

Prinzipiell ja; allerdings sollteder Meister in einem solchen Fall keinesfalls mehr als doppelt so viel Steigerungen pro Stufe zulassen, wie für den Helden typischer erlaubt sind. Außerdem kostet das Zeit - viel Zeit, die man nicht mit dem Erlernen anderer Sprüche oder gar mit 'Herumabenteuern' füllen kann...

Bei den Modifikationen der Zaubersprüche auf einer Akademie sind manche Sprüche fett gedruckt und mit Modifikationen versehen. Heißt das, daß man die Sprüche lernt, aber nicht so gut, oder aber, daß man die Sprüche erst noch lernen muß und sie dann modifiziert werden?

Letzteres gilt. Automatisch am Anfang zur Verfügung (keine Steigerungsversuche aufwenden müssen) haben Magier nur die Hausprüche, die auf ZF-5 oder besser sind (s.o.).

Was bedeutet denn (regeltechnisch) die elfische Einfühlungsgabe? Vor allen Dingen, was hat ein menschlicher Magier davon, der im Kreis der Einfühlung seine Zauber erlernt hat? Eventuell, daß der Magister wie ein Elf 1W6+2 LP/ASP pro Stufe zur Verfügung hat (dann natürlich keine Große Meditation)? Denn 1W6 pro Stufe ist für einen Magister ein bißchen wenig...

Nein, dies bedeutet Zugang zum 'Salasandra', das wir aber bewußt nicht regeltechnisch festgeschrieben haben... ein paar weitere Anmerkungen finden sich im Abschnitt Salasandra bei den Elfen-Fragen auf Seite 66f.

Kann ein Abgänger der Akademie *Kreis der Einfühlung* bei einem Zweitstudium (z.B. in Donnerbach) die Große Meditation nachträglich erlernen?

Prinzipiell ja; in vollem Umfang, wenn er ein Mensch ist, reduziert als Elf.

Akademie Rashdul: Verändert sich etwas an den Startwerten und Auflagen, wenn man einen Rashduler Magier der Pentagramm-Akademie spielt, der erst nach den Ereignissen in der Märchenstadt sein Studium beginnt bzw. beendet?

Ja, der Dämonologie-Zweig existiert nicht mehr; demzufolge können auch die Formeln PANDAE-MONIUM und STEIN WANDLE nicht mehr hier erlernt bzw. erworben werden. Für den elementaristischen Zweig ändert sich jedoch nichts. Es steht zu vermuten, daß die Dämonologen aus Rashdul, die noch am Leben und b) klären Verstand sind, sich wohl demnächst mit unabhängigen und eventuell einem Teil der Brabaker Dämonologen zu einer 'hellschwarzen' Akademie zusammenschließen werden.

Halle des Windes zu Olport: Magier dieser Akademie müssen sich auf eines der Elemente Luft, Wasser oder Eis spezialisieren. Wenn man nun die Regeln zum Elementarismus anwendet, ergibt sich folgendes: Wird z.B. das Element Luft gewählt, so erhält der Magier bei den Sprüchen STURMGEBRÜLL und AEOLITUS zusätzlich zu dem Bonus als Hauspruch (+4 bzw. +1) auch noch jeweils einen Bonus von +2 durch die elementare Spezialisierung. Andererseits können die Sprüche ÜBER EIS und WEHE WALLE, da neutralen Elementen zugeordnet, nur noch um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden, ob-

wohl es Hausprüche sind. Solche Effekte ergeben sich immer, egal auf welches Element sich der Magier spezialisiert, da unter den Hausprüchen Zauber aus drei verschiedenen elementaren Gebieten sind. Frage: Ist das so gewollt, oder sollte man bei dieser Akademie die Regeln des Elementarismus besser nur auf DSCHINN und MANIFESTO anwenden? *Beiden Hausprüchen werden keine zusätzlichen Modifikationen hinzugezählt.*

Warum gibt es in Belhanka nur insgesamt 12 Bonuspunkte auf Hausprüche (anstatt 14 wie bei allen anderen Akademien) und in Punin bei der zweiten Variante nur 26 statt 28 Bonuspunkte? Fehlt hier vielleicht jeweils ein Hauspruch?

ja. In Punin fehlt APPLICATUS +2, in Belhanka fehlen MOVIMENTO +1 und GEWANDTHEIT UND GESCHICKLICHKEIT +1.

Wie steht es mit der Magierakademie in Mherwed? Bei den Hausprüchen steht der ARCANOVI zweimal. Wird er einmal gestrichen oder muß man einen anderen einsetzen? *Der ARCANOVI +1 ist durch einen APPLICATUS +1 zu ersetzen.*

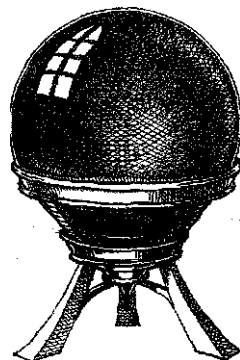
Ihr ratet davon ab, einen Spielerhelden vom Konzil der Elemente zu spielen. Ist denn Weiterbildung dort möglich?

Ja, ist ab Sommer 28 Halm möglich. Ab Anfang 29 nimmt das Konzil auch Eleven auf. Einen fertig ausgebildeten 'Raschtulswaller' würde ich trotzdem eher als Meisterperson sehen.

Wenn sich ein Elementarbeschwörer (der sich ja auf ein Element spezialisiert haben muß) an einer Akademie weiterbildet, die ebenfalls Elementarbeschwörung lehrt, kann er sich dann auf ein zweites Element spezialisieren? *Nein.*

Werden bei der Weiterbildung von Magiern der 10. Stufe auch negative Änderungen von Talent- und Zauberfertigkeiten wirksam? *Nein. Die einzigen Änderungen, die auftreten können, sind das Hinzugewinnen neuer Hausprüche (mit den entsprechenden Modifikationen) und eines zusätzlichen Spezialgebiets.*

Wie wird es bei einem Zweitstudium gehandhabt, wenn ein Hauszauber ein zweites Mal erlernt wird? Ich habe in meiner Runde den Vorschlag gemacht, einfach die Höhe des Bonus auf diesen Hauszauber als Anzahl der Freiwürfe auf den Zauber zu berechnen, die der Zauberer erhält, wobei diese Freiwürfe noch mal um den Bonus erleichtert sind. *Das klingt nach einer guten und logischen Lösung, um ZFs über 18 zu vermeiden, man kann aber auch eventuell mit solchen Werten spielen.*





Schelme und die Imitation

Gibt es eine realistische Möglichkeit für Schelme, andere Zauber als die schelmischen Ursprungs zu lernen?

Da Schelme durch Imitation lernen, ja, auch wenn viele Sprüche für sie zu schwierig sind.

Wie läuft jetzt das schelmische Lernen durch Nachahmen eigentlich konkret ab?

Um Sprüche von anderen Helden zu erlernen, verläßt sich der Schelm sicher nicht auf abendliche Lehrstunden am Lagerfeuer', weswegen die Methode des gegenseitigen Lehren und Lernens hier kaum zur Anwendung kommt. Ich würde folgende Methode vorschlagen: Jedes Mal, wenn der Schelm einen Zauber (seiner Kollegen, aber auch eines Gegners) beobachtet, darf er eine IN-Probe ablegen (diejenige, die er im nächsten Schelmenspruch zu +7 erschwert sein kann). Für je drei gelungene IN-Proben darf der Schelm nun einen Steigerungsversuch außer der Reihe unternehmen (wobei, wie erwähnt, das Maximum von 20 Steigerungsversuchen pro Stufe nicht überschritten werden darf). Das erfordert zwar ein wenig unschelmische Buchführung, sollte aber praktikabel sein.

Daß Schelme viele Sprüche nicht imitieren würden und welche das sind, läßt sich ja noch recht einfach unterscheiden, aber woran kann man erkennen, ob ein Spruch für sie zu schwierig ist?

Als Richtwert mag gelten, daß Schelme an allen

Sprüchen, deren Startwert für sie—15 oder schlechter beträgt, automatisch die Lust verlieren ...

Können sie nur Sprüche imitieren, die aus Gesten und laut ausgesprochenen Formeln bestehen (weil sie die ja mitbekommen), oder können sie eher Sprüche imitieren, die nur aus Berührung und Konzentration bestehen (weil die Art der Magie ihrer eigenen ja ähnelt).

Deutlich eher letzteres, aber fragen Sie nicht, WIE das funktioniert...

Wären Kobolde bereit, Schelmen auch andere Sprüche als diejenigen schelmischen Ursprungs beizubringen? Wie funktioniert dieses Erlernen?

Nein, all die weil sie ja nur diese kennen — Kobolde selbst haben keinen Grund, fremdartige Zauber zu bringen (diejenige, die er im nächsten Schelmenspruch zu kommen, ist grundsätzlich die Methode mit einer Aufgabe, die man für einen Kobold erfüllen muß und anschließender IN-Probe angebracht. Man kann in diesem Fall dann auch gleich ein oder zwei Steigerungsversuche 'außer der Reihe' erlauben (die aber gegen die Gesamtzahl möglicher Steigerungsversuche pro Stufe zählen).

Die (große) astrale Meditation

Ist es möglich, die Große Meditation zu 'reversalisieren', um 1W6+2 permanente ASP in 10 ZF-Steigerungen umzuwandeln? Oder ist

dazu eine Zaubermodifikation á la Zauberwerkstatt (an einem wahrscheinlich mal wieder bis dato in seiner Gesamtheit unentschlüsselten Ritual) notwendig?

Nein, es ist überhaupt nicht möglich, da es sich hierbei einfach um die Frage dreht: Wie wende ich mein neu gewonnenes Wissen (Stufenanstieg) an, wie verteile ich meine Lernzeit.

Darf man als Magier mehr als eine Große Meditation pro Stufenanstieg machen?

Nein, es ist nur maximal eine pro Stufenanstieg erlaubt. Eine stärkere und schnellere Erweiterung des 'nutzbaren AE-Volumens' ist für den Geist nicht zu bewältigen und führt zu Demenz und Tod.

(Als Anmerkung ein Regelvorschlag, den man in ähnlicher Form auch Druiden auferlegen sollte, die sich gar zu sehr auf das Ritual SUMUS BLUT verlassen: Ein Held kann maximal so viele ASP pro Stufenanstieg hinzugewinnen, wie sein CH vor dem Stufenanstieg beträgt.)

Wie lange dauert eigentlich so eine Große Meditation?

Die 'Große Meditation' dauert sicherlich mindestens drei Wochen, angefüllt mit Askese, Konzentrationsübungen, Bewegungsmeditation und dergleichen.

Muß man für die große Meditation eine Probe ablegen?

Nein.

Gegenseitiges Lehren und Lernen

Der folgende Abschnitt ersetzt den gleichnamigen Abschnitt aus der **Magie des Schwarzen Auges**, S. 26f. Damit sollten eigentlich alle Unklarheiten bezüglich Lerndauern und Proben beseitigt sein.

Gegenseitiges Lehren und Lernen

Bei reisenden Helden kommt es ja nicht selten vor, daß ein studierter Magus, eine Hexe und vielleicht noch ein Elf zusammen mit magieunkundigen Gefährten durch die Lande ziehen. Schon nach kürzester Zeit wird den Zauberer die Neugier nach den Sprüchen seiner Gefährten schier übermannen, zumal, wenn er eine der ihm unbekannt Formeln in ihrer vollen Wirkung beobachten konnte. Also wird es heißen: "Den will ich auch!"

Diesem Wunsch sei hiermit Genüge getan:

Beim Erlernen von Zaubersprüchen unter Freunden gilt, daß der Lehrer die entsprechende Formel mit einer ZF von mindestens 7 beherrschen und einen TaW: *hehren* von ebenfalls mindestens 7 aufweisen muß. Ein Schüler kann durch einen solchen Lernprozeß niemals eine höhere ZF in einem Zauber erwerben als sein Meister.

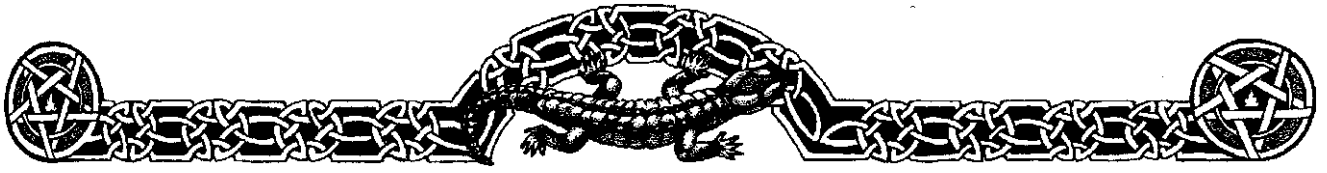
Die grundsätzliche Lernzeit beträgt so viele Tage intensiven Studiums, wie die zu erreichende ZF beträgt, mindestens aber so viele Tage, wie die momentane ZF des Lernenden unter Null liegt. Von diesem Wert kann die halbe ZF (abgerundet) des Lehrers abgezogen werden. (Selbstverständlich bedeutet ein Ergebnis von 0 oder darunter immer eine

Dauer von einem Tag.) Das heißt, es ist schwer, sich in die elementaren Grundlagen eines Zaubers einzuarbeiten oder ihn zu wirklicher Meisterschaft zu bringen, sobald man aber einmal begriffen hat, wie der Spruch funktioniert, ist das Erlernen der 'handwerklichen Kniffe' recht einfach.

Dieser Zeitraum wird verdoppelt, wenn Lehrer und Schüler aus unterschiedlichen Magiebereichen — z.B. elfischer Schüler und druidischer Lehrer — stammen, da sie vollkommen unterschiedliche Repräsentationen für denselben Vorgang verwenden (verdreifacht, wenn einer der beiden ein Schelm ist). Der Schüler erlernt den Spruch jedoch in der für ihn üblichen Repräsentation.

Beispiel: Der Auelf hieraneil will von seinem Magier-Kollegen Erborius den ANALÜS erlernen, hieraneil hat noch überhaupt keine Ahnung von dieser Formel (ZF: —10), während Erborius als Abgänger der Puniner Akademie den Spruch bereits recht gut beherrscht (ZF: 9). Um nun eine Steigerung auf —9 zu bekommen, müssen hieraneil und Erborius sich 12 Tage lang jeweils vier Stunden zusammensetzen und 'pauken': 10 Tage wegen Lieranells ZF-Wert abzüglich 4 Tage für Erborius' ZF-Wert, das ganze verdoppelt wegen unterschiedlicher Repräsentationen.

Am Abschluß dieser 'Lehrzeit' muß der Schüler eine KL-Probe ablegen (um 2 Punkte erschwert, wenn Lehrer und Schüler aus unterschiedlichen Magiebereichen stammen, um 5 Punkte, wenn einer der beiden gar ein Schelm ist). Gelingt diese, so hat er das Anrecht auf einen



Steigerungsversuch in dieser Zauberfertigkeit.

Hat der Schüler in dem zu erlernenden Spruch eine ZF von weniger als 0, so muß nicht nur ihm eine Klugheits-Probe gelingen, sondern auch dem Lehrer eine *Lehren*-Probe, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die ZF des Schülers kleiner als 0 ist. Mißlingt entweder die KL-Probe oder die *Lehren*-Probe, so hat sich der Schüler offensichtlich in einen falschen Weg verirrt, und der ganze Lernprozeß muß von vorne beginnen.

Wenn sich der Schüler durch den oben beschriebenen Vorgang ein Anrecht auf einen Steigerungsversuch verdient hat, kann der Würfelwurf für diesen Versuch eventuell erleichtert sein (die Werte für Lehren und ZF sind kumulativ, addieren Sie die entsprechende Zahl zum Steigerungswurf):

TaW: Lehren 10+: +1

TaW: Lehren 15+: +2

TaW: Lehren 18: +3

ZF des Lehrers 10+: +1

ZF des Lehrers 15+: +2

ZF des Lehrers 18: +3

Liegt der Wert der ZF des Lernenden noch unter 2, gibt es natürlich keine Erleichterung des Steigerungsversuchs. Statt dessen ist es möglich, daß der Lernende zwei Steigerungen erhält: Er legt eine Probe auf den gelernten Zauber ab (mit seiner niedrigen ZF), die um die obigen Zahlen erleichtert ist; gelingt diese, so steht ihm eine zweite Steigerung zu.

Über die Steigerungen/Steigerungsversuche sollten Sie genau Buch führen, denn für je 2 Steigerungsversuche, die ein Held so verbraucht, verliert er einen ZF-Steigerungsversuch beim nächsten Stufenanstieg. (Man kann sich nun einmal nicht mit allen Dingen gleichzeitig beschäftigen).

Des weiteren ist zu bemerken, daß eine solche Ausbildung immer auch magische Hilfestellungen beinhaltet (Überprüfung der Matrizen mittels ANALÜS, Vorzaubern der Formel, eventuell ein UNITATIO ...). Um dies zu repräsentieren, ist es am einfachsten, wenn sowohl Lehrer als auch Schüler während der Lernzeit auf die nächtliche AE-Regeneration verzichten.

Unter Freunden wird man natürlich kaum Gold voneinander verlangen; viel wahrscheinlicher ist es, daß auf diese Weise die Kenntnis vieler Zaubersprüche bald Allgemeingut wird. Nun, so lange dies nicht überhand nimmt und die Helden vor lauter Lernen nicht mehr zum Abenteuer kommen, sollten Sie dem Ganzen auch keine Steine in den Weg legen ...



Wie wird eigentlich das Lehren bzw. Erlernen von modifizierten Zaubern (FLIM FLAM in Blau, PENTAGRAMMA mit halber Zauberdauer, etc.) gehandhabt?

Hypothese zum Ausprobieren: Da die ganzen Modifikationen ja eigentlich nur im Helden-Rahmen stattfinden, gelten die Regeln für gegenseitiges Lehren und Lernen mit dem ja bereits ermittelten ZF-Wert des Lehrers im modifizierten Zauber und dem ZF des Lernenden im unmodifizierten Zauber abzüglich dem bei der Modifikation errechneten Wert, abzüglich 7. Statt der ersten ZF-Steigerung erhält der Lernende nun die modifizierte Thesis auf dem eben genannten Wert.



Auf Pergament gebannt ...

Erläuterungen und Ergänzungen zu Thesen und Zauberbüchern

Grundsätzliche und weitere Informationen über Bücher im allgemeinen und Zauberbücher im besonderen finden Sie in MA 227ff., Reich

des Horas 57f., *Aventurischer Almanach* 28 Hal 41 f. und *Encyclopaedia Aventurica*, S. 100ff.

Zur Theorie der Thesis

Befleißigen wir uns auch hier wieder der Methode, die schon Rohal in seinen *Gesprächen* verwandte (und die sich natürlich aus den eingegangenen Fragen gleichsam von selbst ergibt) — der Beantwortung von Fragen:

Wir streiten uns momentan über die Begriffe 'Thesis' und 'Meisterformel'. Dabei ist vor allem unklar, was die Meisterformel ist. Einige behaupten, dies sei einfach eine niedergeschriebene Thesis mit einem meisterlichen ZF-Wert?

Thesis — Meisterformel = Kernformel; das essentielle Muster eines Zauberspruchs / Rituals / einer speziellen Beschwörung; im Endeffekt das 'Grundgerüst', in dem die spieltechnischen Werte niedergelegt sind. Die Qualität einer Thesis (wie sie z.B. bei einigen Zauberbüchern genannt wird) oder ihr Stil (gildenmagisch-geometrisch, organisch-ornamental-elfisch ...) ist das 'schmückende Beiwerk oder die 'Fassade'. Wenn aber die spieltechnischen Voraussetzungen andere sind (Schelmensprüche, die nicht gegen die MR gehen, satuarische Zauber ohne gesprochene Formel ...), erfordert das Erlernen dieser Sprüche für Gildenmagier eine separate Thesis.

Offensichtlich ist es möglich, die Thesis eines Spruchs in einem Buch zu fixieren. Das geometrische Muster, das den Spruch repräsentiert, ist also irgendwie mit Hilfe der Tinte dargestellt. Was aber ist dann mit der Intonation, bzw. aus welchen Komponenten besteht eine Thesis nun eigentlich?

Nach modernen Theorien (Finkenfarne, Ambareth et. al.) besteht eine Thesis eines beliebigen Zauberspruchs aus drei Komponenten: einer weltlich-harmonischen, einer abstrakt-geometrischen und einer übersinnlich-arkanen Struktur.

Die erste Komponente ist das, was in gildenmagischen Kreisen durch Formel und Geste repräsentiert wird und dazu dient, den 'Thesiskern'

(s.u.) in die 'Wirkungsmatrix' umzuwandeln, also den Zauber so zu formen, dass er in der diesseitigen Welt wirkt. Die zweite Komponente ist die 'graphische' oder geometrische Repräsentation, die man in Zauberbüchern findet und die als Gedächtnishilfe und 'Auslöser' der Formel fungiert, während die dritte, eigentliche, der sogenannte 'Thesiskern', die Basis der astralen Muster enthält. Dies ist unter anderem auch der Grund, warum man nur mit dem gesprochenen Wort (und der benötigten Zaubergeste) oder einer einfach 'abgemalten Thesis aus einem Buch überhaupt nichts anfangen kann. Die Grundlage, eine Thesis überhaupt in der Gesamtheit ihrer drei Komponenten zu erkennen, liegt in der intuitiven Harmonisierung der eigenen astralen Muster mit denen der Thesis (auch wenn die Gildenmagier gerne behaupten, dies sei nur mittels Studium der Magietheorie überhaupt möglich).

Eigentlich müsste es möglich sein, den Anteil der Thesis eines Spruchs, der an ein Artefakt gebunden ist, zu extrahieren. Kann man daraus den Zusammenhang zwischen Muster und Wort rekonstruieren?

Hier ist wohl die Thesis eines dem Analysierenden unbekanntes 'Wirkendes Spruchs' in einem Artefakt gemeint — und die Antwort ist bedauerlicherweise Nein. In dem Artefakt wird nämlich nicht der Thesiskern, sondern die Wirkungsmatrix gespeichert, also ein magisches Muster, das bereits durch äußere Umstände (den Zauberkörper, die aufgewandte AE, Konstellationen zum Zeitpunkt des Spruchs usw. usf.) 'gefiltert' ist. Eine Wiederherstellung des Thesiskerns ist nahezu unmöglich, und selbst wenn dies gelänge, bliebe noch immer die Frage, wie sich der übersinnlich-astrale Teil der Thesis weltlich repräsentieren sollte. Im Endeffekt müssen mindestens zwei der oben genannten Komponenten vorhanden sein, um eine Formel zu rekonstruieren.

Nach allem Gesagten kann man der Thesis

eines Spruches entnehmen, ob er von Nichtzauberern genutzt werden kann. Dies heißt auch, eine Borbaradianer-Formel muss ein Aufstoßen der Verbotenen Pforten beinhalten. Ist es nicht möglich, diesen Aspekt aus der Thesis zu eliminieren, so dass es ein ganz simpler Magierspruch wird?

Ja. In der Metaspekulativen Dämonologie ist schließlich auch niedergelegt, wie aus einem 'gewöhnlichen Spruch eine Borbaradianer-Formel entwickelt werden kann. Der Schlüssel hierzu findet sich im Thesiskern, der auch auf zwei weitere Aspekte hindeutet: Erstens wird in der Tat Blutmagie bei der Ausformung des Spruchs verwandt, zweitens deuten einige Fäden der Matrix eindeutig auf einen Amazeroth-Pakt als Ursprung dieser Fähigkeit.

*Praktisch gesprochen heißt dies: Um eine Borbaradianer-Formel in eine harmlose gildenmagische Formel umzuwandeln, ist ein Modus vonnöten, der nur in der Metaspekulativen Dämonologie zu finden ist (siehe MA, S. 237). Die bereits deborbaradianisierten Formeln finden sich auf Seite 111ff, mehr zur Veränderung von Formeln im Kapitel **Zauberwerkstatt für Fortgeschrittene**.*

Welche Art der Repräsentation eines Zauberspruchs besitzen Elfen nun eigentlich?

Auch wenn die Elfen dies sicherlich nicht gerne hören, so ist ihre Art der Zauberei doch der gilden-

magischendeutlichver-

gestellt haben, besteht eine Thesis aus einer weltlichen, einer abstrakten und einer arkanen Struktur. Genau diese Elemente sind auch in der elfischen Zauberei zu finden, nur dass sie im Gegensatz zur menschlich-gildenmagischen Form 'runder' und 'organischer' wirken, was sich in der weltlichen Komponente als Melodie (und das gesprochene Isdira ist ja bereits überaus melodisch), in der geometrischen Komponente als Repräsentation eines natürlichen Objekts oder Vorgangs niederschlägt.

Schreiben und Studieren

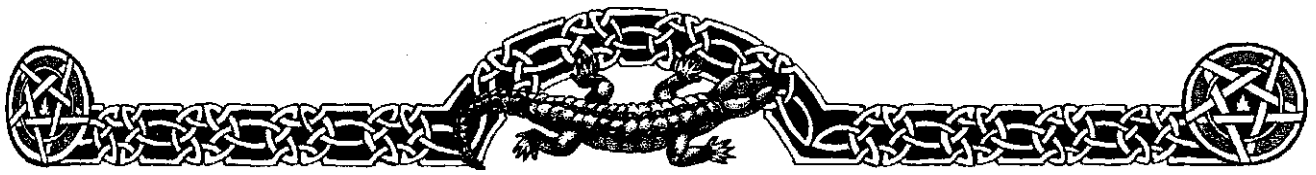
»Wer Zauber in ein Buch schreiben muss, wird sie nie ganz verstehen!«
— verbreitete Meinung von Elfen und Schelmen zu Zauberbüchern

Lesen und Lernen

Während es meist möglich ist, ein Buch rasch zu lesen (Faustformel: Seitenzahl geteilt durch den TaW *Lesen/Schreiben* geteilt durch 2/4/6 —

für Folio/Quarto/Octavo — ergibt die Lesezeit in Stunden), nimmt das Studium — um alle (spieltechnischen) Vorteile aus dem Buch zu ziehen, also die sogenannte 'erfolgreiche Erstlektüre' — weit längere Zeit in Anspruch:

Als weitere Faustformel kann man von folgendem ausgehen: Pro 10 Seiten eines Folio (20 bei Quarto, 30 bei Octavo) benötigt ein Leser so



viele Tage Studium (Hälfte der Zeit bei intensivem Studium, Viertel der Zeit bei aufopferungsvollem Studium) wie die benötigte KL (mindestens aber 10) beträgt; alle anderen Randbedingungen werden zur Hälfte auf diesen Wert addiert. Das heißt: Um die *Systemata Magia* (KL 17, Magiekunde 12, 700 Quartseiten) zu verstehen, benötigt ein Leser $(17+(12/2)) \times (700/2D) = 805$ Tage Studium, oder anders: selbst wenn sich der Leser mit nichts anderem beschäftigt, benötigt er fast sieben Monate, um durch den 'Rohal' durchzukommen und ihn zu verstehen...

Aber wie gesagt, das ist eine improvisierte Faustformel, dieser Wert kann und sollte je nach Komplexität des Werkes, Vorkenntnissen und nicht komplett erfüllten Mindestbedingungen extrem schwanken; die *Enzyclopaedia Magica* ist nun einmal deutlich leichter fassbar als *Systeme der Magie*.

Erfolgreiche Erstlektüre bedeutet regeltechnisch also: Die Grundbedingungen zum Verständnis des Buchs müssen erfüllt sein; es wurde hinreichend Zeit für die Lektüre aufgewendet (s.o.); bei wirklich komplizierten Titeln sollte eine Probe auf die in den Grundbedingungen geforderte Eigenschaft oder ein Talent abgelegt werden.

Wenn all dies erfüllt ist, dann kann der Leser in den Genuss der angegebenen Boni auf Talent- und ZF-Werte kommen, und auch erst dann kann er Hinweise, Rekonstruktionsmöglichkeiten und Thesen nutzen. All diese Boni (mit Ausnahme der Hinweise) kommen natürlich nur einmal zum Tragen.

Kopieren

Nachdem die drucktechnische Vielfältigkeit gerade in der Gildenmagie noch immer eine Ausnahme ist, bleibt es eine zeitraubende Arbeit, Bücher zu kopieren. Die Subskriptionszeiten betragen nicht selten viele Monate. Angesichts vorhandener Illustrationen, zu kopierender Meisterformeln, unterschiedlicher Schriftstile in den Vorlagen, Erfahrungen des Kopisten und den zu verwendenden Materialien kann eine allgemeingültige Zeitangabe für die Kopierdauer nicht gemacht werden. Als grob annähernde Faustformel gilt, dass bereits das Abschreiben von 10/20/40 Seiten im Folio-/Quarto-/Octavo-Format bis zu vier Tage intensives Studium in Anspruch nimmt, während das Verfassen eines völlig neuen Buches inklusive der nötigen Vorstudien durchaus ein Lebenswerk sein mag.

Bei den genannten Zeiten sind nun neben eventuellen Illustrationen noch die Seiten ausgenommen, die eine Theses beinhalten ...

Fixierung einer Theses

Um die Theses einer Zauberformel auf Pergament zu bannen, wird

das den Spruch repräsentierende abstrakt-geometrische Muster mit Hilfe der Tinte dargestellt. Diese graphische Darstellung dient als Gedächtnishilfe und Auslöser der Formel, wohingegen die weltlich-harmonische Komponente (oft Formel und Gestik) ebenso wie die übersinnlich-arkane (der sogenannte Thesiskern, die Basis der astralen Muster) nur umschrieben werden kann (sowohl durch schriftliche Ausformulierungen als auch durch die geometrischen Muster). Das ist auch der Grund dafür, warum allein mit Zaubergeste und -wort oder der abgemalten Theses nicht gezaubert werden kann.

Als Stufe oder Qualität einer Theses wird der ZF-Wert bezeichnet, der in den einzelnen Buchbeschreibungen in Klammern hinter der jeweiligen Zauberformel angegeben ist. Fehlt diese Angabe, liegt die Stufe in den meisten Fällen zwischen 6 und 16 ($2W6+4$), je nachdem, wie häufig und von wem die Theses kopiert wurde (Meisterentscheid, siehe auch im folgenden). In Ausnahmefällen sind auch hohe (17+) oder niedrige Stufen möglich.

Das Niederschreiben einer eigenen Theses benötigt die Stufe der Theses in Tagen intensives Studium, für das Kopieren einer bereits vorliegenden Theses wird die eigene ZF in dieser Formel vom Ergebnis abgezogen; der Vorgang nimmt jedoch mindestens einen Tag in Anspruch. Pro Tag muss der Kopist dabei $W6-2$ ASP aufwenden, permanente Kosten fallen jedoch nicht an — übrigens ist dies ein Grund für astrale Energien in Bibliotheken. Um festzustellen, wie exakt eine Theses niedergelegt oder kopiert wurde, ist eine *Magiekunde-Probe*, erschwert um die Thesesstufe nötig;

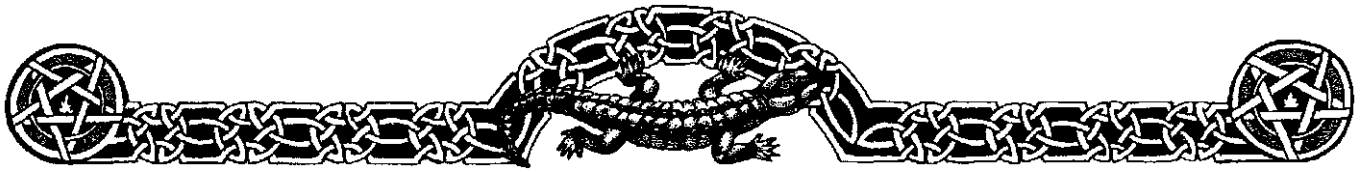
übriggehaltene Punkte gelten als Bonus für die folgende *Lesen/Schreiben-Probe* beim Zeichenvorgang, die ebenfalls um die Thesesstufe erschwert ist. Gelingt die Probe, wurde die Theses exakt auf- oder abgeschrieben; fehlende Talentpunkte geben an, um wie viele Punkte die Stufe der Theses sinkt. Sinkt die Stufe der Theses hierdurch unter 6, so ist die niedergelegte Formel verdorben und kann nur als bessere Rekonstruktionsmöglichkeit herangezogen werden.

Mittels ANALÜS lässt sich die Struktur einer bereits vorliegenden Theses genauer erkennen, was dienlich ist, um originalgetreuere Kopien anzufertigen: ANALÜS + Thesesstufe, übrige ZF-Punkte gelten als Bonus, fehlende als Malus bei der *Lesen/Schreiben-Probe*.

Nachdem diese Arbeit Bestandteil der Ausbildung junger Magier ist, kann natürlich auch eine Theses kopiert werden, die höherwertig als die eigene Kenntnis ist. Die Meisterformel eines bekannten eigenen Spruchs jedoch neu und besser auszuformulieren, als man sie beherrscht, ist nicht möglich.

Am Rande sei noch gesagt, dass Wahre Namen von Dämonen in ihrer Struktur einer Theses ähneln und deshalb ähnlich zu behandeln sind





(was manche Magietheoretiker zu der Behauptung verleitet, dass die Niederhöllischen lediglich Chaomatrizen sind, quasi formgewordene

Zaubersprüche). Fehler beim Kopiervorgang wirken sich natürlich ungleich verhängnisvoller aus ...

Lernen aus magischen Werken

Nachdem nun die grundlegenden Techniken bekannt sind, kann man mit diesem Rüstzeug daran gehen, auch den Inhalt eines Buches zu verstehen und einen Nutzen daraus zu ziehen.

Anmerkung: Die nun folgenden Abschnitte ersetzen den Abschnitt **Lernen aus magischen Werken** in der **Magie des Schwarzen Auges**, S. 27. Beachten Sie, dass Bücher mit den dort erwähnten 'Grundlagen und Theorien einer Thesis' (nicht aber der Thesis selbst) in dieser Form nicht existieren.

Es gibt nun verschiedene Arten, wie sich der Nutzen eines Buches darstellen kann:

- Die erste und einfachste ist die, dass man Hintergrundinformationen zu verschiedensten magischen und weltlichen Themen erhält. Dies wird durch die Boni oder Freiwürfe auf Talente und Zauberfertigkeiten repräsentiert, die man nach der erfolgreichen Erstlektüre (s.o.) erhält - nur einmal und nur zu diesem Zeitpunkt. Wenn von 'Bonuspunkten auf den Startwert' die Rede ist, werden in der Tat nur die entsprechenden Startwerte einer bis dato noch ungesteigerten Fertigkeit angehoben — bei den bereits gesteigerten Fertigkeiten werden diese Bonuspunkte in Steigerungsversuche umgewandelt. Diese Bonuspunkte und -versuche werden nicht von der Gesamtzahl der Steigerungsversuche beim Stufenanstieg abgezogen. Die Boni aus diesen Hintergrundinformationen werden immer vor dem Erlernen einer eventuell im Buch enthaltenen Thesis oder deren Rekonstruktion angewandt.

- Der nächste Nutzen ist der, dass sich in einem Buch eine Thesis auf einem bestimmten Wert (s.o.) findet, die man 'einfach so' aus dem Buch erlernen kann. Zum Erlernen einer vorliegenden, bislang unbekanntenen Thesis (wenn der Spruch also noch nicht zur aktiven Kenntnis des Zauberers gehört), benötigt ein Magier so viele Tage *intensiven Studiums*, wie seine ZF in der entsprechenden Formel unter 0 liegt, mindestens jedoch einen Tag. Wenn nichts anderes angegeben ist, handelt es sich hierbei um die gildenmagische Repräsentation des Zauberspruchs: Druiden, Elfen, Geoden, Hexen und Scharlatane benötigen den doppelten Zeitraum zum Erlernen, Schelme gar den dreifachen, weil diese Zauberkundigen die Formeln ja in 'ihre' Repräsentation umsetzen müssen. (Ausnahmen bestehen hier, falls es sich um die gildenmagische Repräsentation eines 'eigenen', aber unbekanntenen Spruches handelt; in diesem Fall gelten die einfachen Lernzeiten.)

Mit Abschluss des Lernprozesses erhält der Leser die ZF auf dem Wert, der in der Startwert-Tabelle angegeben ist (evtl. modifiziert nach Heimatakademie, elementarer Zuordnung o.ä.) sowie IN/5 Steigerungsversuche auf diese ZF.

Eine gelungene *Magiekunde-Probe*, erschwert um so viele Punkte, wie die entsprechende zu erlernende ZF unter Null liegt, erlaubt es, den

Zeitraum auf 2/3 der obigen Zeit zu verkürzen. Außerdem steht dem Lernenden dann ein zusätzlicher Steigerungsversuch auf die ZF zu. Für Nichtmagier ist diese Probe um 3 Punkte erschwert, für Schelme gar um 7 Punkte (auch hier: bei gildenmagisch 'umgeschriebenen' eigenen Zaubern entfallen die Zuschläge); 'Hinweise' (s.o.) aus anderen Büchern erleichtern die Probe um 1 Punkt pro relevantem Titel. Liegt die Thesis vor und hat der Zauberer bereits die aktive Kenntnis der Formel, so ermöglicht eine Woche intensiven Studiums einen Steigerungswurf auf die entsprechende Zauberfertigkeit, jedoch nur bis zur maximal im gerade verwendeten Buch angegebenen ZF des Spruches.

Alle genannten Steigerungsversuche werden von der Zahl der maximalen Steigerungsversuche (also z.B. den 45 des Magiers) abgezogen, nicht aber auf die Zahl der Maximalsteigerungen pro Stufe angerechnet.

Häufig findet sich die Aussage, dass aus den einzelnen Andeutungen und fragmentarischen Erwähnungen und Beispielen eine bestimmte Thesis 'abgeleitet', 'hergeleitet' oder 'rekonstruiert' werden kann. Eine solche Rekonstruktion ist eine langwierige und äußerst fordernde Angelegenheit, aber häufig der einzige Weg, Kenntnis eines bestimmten Spruches zu erlangen.

Um eine Thesis aufgrund entsprechender schriftlicher Unterlagen zu rekonstruieren, ist eine *Magiekunde-Probe* erforderlich, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Startwert der Thesis unter Null liegt (mindestens jedoch um 7 Punkte). Ein Gelingen der Probe bedeutet, dass die Thesis in so viel Wochen intensiven Studiums (mindestens jedoch einer Woche) erlernt werden kann, wie der Wert unter Null liegt. Misslingt die Probe, so war die Lernzeit umsonst. Man benötigt eine Woche Ruhe, um die 'falschen' Gedanken aus seinem Bewusstsein zu tilgen, und kann es danach erneut versuchen.

(Für einige Formeln sind im **Codex Cationes** hiervon differierende Lernzeiten angegeben, die weiterhin ihre Gültigkeit in diesen Spezialfällen behalten.)

Für Nichtmagier gilt in Sachen Lernzeit und Erschwernissen auf die *Magiekunde-Probe* das oben zum Erlernen einer Thesis gesagte (mit den entsprechenden Ausnahmen). Hinweise aus 'Sekundärliteratur' erleichtern die *Magiekunde-Probe* um einen Punkt pro relevantem Werk. Bei gelungener Probe kennt man nun die entsprechende Formel auf dem (nach Akademie etc. modifizierten) Startwert und kann sogleich bis zu IN/3 Steigerungsversuche (abgerundet) auf die Verbesserung der ZF verwenden. Diese Steigerungsversuche werden von der Zahl der maximalen Steigerungsversuche (also z.B. den 45 des Magiers) abgezogen, nicht aber auf die Zahl der Maximalsteigerungen pro Stufe angerechnet.

Fragen zu oben Gesagtem

Jeder Zauberfoliant ist magisch. Schon jeder Adept kann Zauberfolianten (ab)schreiben. Ist jedes Blatt magisch, oder nur die mit Thesis drauf?

Nurdiemit Thesis, allerdings handelt es sich hierbeinicht um gespeicherte permanente AE, sondern um einen aktiven Energiezustand, der die Visua-

lisierung von Astralmatrizes erleichtert — will hei-steigern zu können?

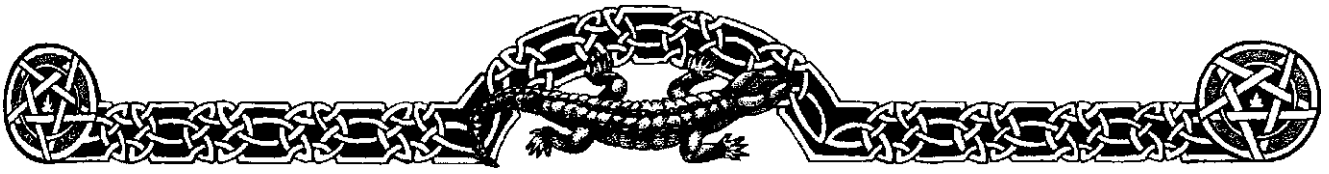
ßen: hindurchfließende AE aus der Umgebung wird in bestimmte Mustervorgeformt (einflüchtiger, dynamischer Zustand, sozusagen ein Protospruch).

Brauchen eigentlich andere Magiekundige auch Bücher (speziell: die 'Encyclopaedia Magica'), um ihren TaW Magiekunde über 10

Ja.

Und wie sieht es mit den nicht Magiekundigen aus, können sie überhaupt über 10 steigern. Wenn ja, mit oder ohne Hilfe von Büchern?

Ja, sie können — und sie benötigen die Enzyclopaedia Magica.



Die hergeleitete Thesis hat übrigens eine Qualität von 1W6 + halber Magiekunde-Wert.

• Hintergrundwerke, die keine Thesis enthalten, sind am wenigsten zur Verbesserung von Zauberfertigkeiten geeignet, dafür lässt sich hier jedoch Wissen über viele unterschiedliche Zauber eines Spezialgebiets erlangen: Um einen Steigerungswurf für einen beliebigen, bereits bekannten Zauber des entsprechenden Spezialgebiets zu erhalten, muss ein Zauberkundiger zwei Wochen intensiven Studiums einrechnen. Die hieraus gewonnenen Steigerungsversuche werden sowohl von der Zahl der maximalen Steigerungsversuche (also z.B. den 45 des Magics) abgezogen, als auch auf die Zahl der Maximalsteigerungen pro Stufe angerechnet. Es ist allerdings durch ein solches 'Zwischenstudium' möglich, außerhalb eines Stufenanstiegs seine ZF zu verbessern.

Um diese Steigerungsversuche zu erhalten, muss man das Buch natürlich irgendwann vorher schon einmal gelesen und verstanden haben (erfolgreiche Erstlektüre heißt das). Die Hintergrundwerke für die einzelnen Spezialgebiete finden Sie nebenstehend aufgelistet.

• Zu guter Letzt seien noch all die vielen Bücher mit 'Hinweisen', 'Verweisen', Anmerkungen' oder 'Aendeutungen' zu bestimmten Zauberformeln erwähnt, die für sich genommen wenig Nutzen bringen, jedoch dem Studiosus bei vielerlei anderen Aufgaben Hilfestellung geben (s.o.).

Als Hintergrundwerke für die einzelnen Spezialgebiete gelten:

Antimagie - Buch der Abschwörungen

Beherrschung— Sieben Wahrheiten, Trilogie der Kontrolle

Beschwörung von Dämonen (Dämonen) — Arcanum, Codex Dimensionis, Metaspekulative Dämonologie, Daimonicon, Codex Daemonis

Beschwörung von Dämonen (Geister) — Nichtwelt

Beschwörung" elementarer Kräfte (Elemente) - Großes Elementarium

Beschwörung elementarer Kräfte (Limbus) — Codex Dimensionis, Tore in den Äther

Bewegung— Geisterhand / Bauten / Stillstand (als Trilogie), Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung

Heilung — Geheimnisse des Lebens, Wunderbare Heilungen

Hellsicht - Theorie der Wahrnehmung

Illusion — Liber Methellessae, Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung

Kampf- Magie im Kampf

Verständigung— Schlüssel zur magischen Verständigung

Verwandlung von Lebewesen — Almanach der Wandlungen, Corpus Mutantis

Verwandlung von Unbelebtem — Almanach der Wandlungen

Die magische Bibliothek II

'Ja, glaubt Ihr denn, Pergamente seien dazu da, dass man sie liest? Wisst Ihr nicht einmal, dass man Bücher schreibt, um das Wissen darin gefangen zu halten...?'

—Heshdan al-Azzar, Feruzefder Silem-Horas-Bibliothek zu Selem

Bedenken Sie im Hinblick auf die Verwendung in Ihrer Spielrunde, dass es sich bei den meisten beschriebenen Werken in den Mysteria Arkana lediglich um eine Auswahl handelt, die nur die verbreitetsten Standardwerke und bekanntesten Bücher der Magie vorstellen kann. Auf jedes vorgestellte Zauberbuch kommen ein verschollenes oder vergessenes sowie manch einfache Werke von meist unbedeutender Verbreitung: Schulbücher der Akademien (wie z.B. *Magische und Nichtmagische Heilungen* der Norburger Halle des Lebens oder das Kusliker *Tractatum über die Gestalt und Anwendung der Magica Mutanda*), Tagebücher und Testamente von Zauberkundigen, hesindianische *Bücher der Schlange* (deren bislang geschätzte 75.000 Werke jedoch fast ausnahmslos in Kuslik verwahrt werden), Examens- und Magisterarbeiten, Kommentarsammlungen zu bekannten Werken sowie Protokolle von Disputen und Konventen, nicht selten aber auch wirrer Schund und selemitischer Unsinn.

Immer wieder kommt es auch vor, dass ein Titel gänzlich verloren geht, sei es durch ein Unglück bei Einzelexemplaren (so geschehen bei den Aufzeichnungen der frührohalschen Illusionistin Taniya Alhinja, die beim Brand der Akademie zu Mendena 4 Hal ein Raub der Flammen wurden) oder gezielte Vernichtung (z.B. in der Priesterkaiserzeit oder

im Fall des abartigen *Ymash'dar Zuul* (ur-tul.: *Geheimnisse des strömenden Blutes*), dessen Abschriften allesamt dem sich ausbreitenden Rastullah-Glauben zum Opfer fielen — frevelhaftes Wissen, das wohl nur mit dem frevelhaften CHRONOKLASSIS wiedergewonnen werden kann ...).

Die zumeist handschriftliche Vervielfältigung ist auch ein Grund dafür, dass praktisch keine Abschrift der anderen gleicht: Spielen Sie mit Seitenzahl, Format, Qualität in Inhalt und Aufmachung, streichen Sie ganze Kapitel, fügen Sie weitere hinzu oder erstellen Sie gar eine stark abgeänderte Variante, die dem Archetyp außer im Titel kaum mehr ähnelt. Bekannte Beispiele hierfür sind *Menschen und Nichtmenschen* (rund ein halbes Dutzend verbreitete Varianten, darunter die kürzlich erschienene, prunkvolle *Pertakis-Edition* zum 500. Todestag des Völkerkundlers) und *Wege ohne Namen*, das sich mit unterschiedlichen Inhalten auch hinter den Titeln *Pfade des Namenlosen*, *Hexen und Hexenmeister*, *Kompendium der Schwarzen Zauberei*, *Das Schwarze Tor* oder *Pforten des Grauens* (jüngst erarbeitete Fassung im Dämonenkaiserreich) verbirgt.

Neue Buchnamen können Sie auch anhand der Tabelle auf S. 248 in den Mysteria Arkana erwürfeln.

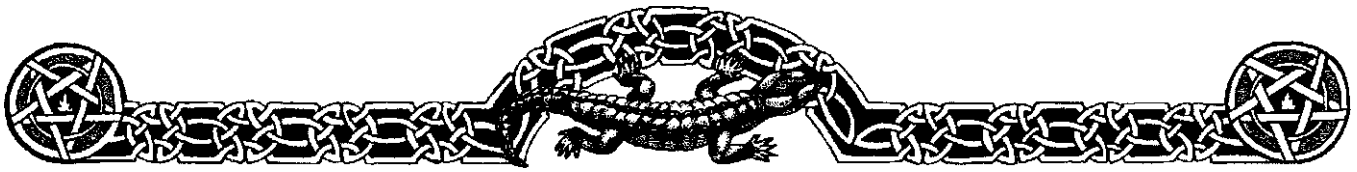
Etliche der nachfolgenden Werke sind sehr selten und enthalten Wissen, das den Helden erst nach einer fordernden Queste zugänglich sein sollte. Bedenken Sie, lieber Meister, stets die Bedeutung solcher Raritäten und verschleudern Sie sie nicht unter ihrem Wert, denn das wäre ja wie "Bücher vor Analphabeten werfen" ...

Codex Albyricus

Format: sieben Quartbände zu jeweils 140-160 Seiten; auf Veranlassung Rohals von einem Expertenstab zusammengestellt und 446 v.H. veröffentlicht, seitdem unregelmäßig von der Akademie der Magischen Rüstung im Auftrag der drei

Gilden überarbeitet und vervielfältigt; mit Ausnahme der 2. (Argelion-) Edition nach dem jeweiligen Kaiser benannt, zuletzt die Hai-Edition aus dem Jahre 17 (erste gedruckte Auflage); abgesehen von Skizzen, Symbolen und Emblemen schmucklos; durchgehend Bosparano

Auflage: je Band schätzungsweise 1.200 Kopien der alten Versionen; von der jüngsten Auflage je 400 Drucke, dazu kommen etwa 50 handschriftliche Kopien; Komplettausgaben in beinahe jeder Akademie, vielen Prais- und Hesinde-Tempeln und großen Gerichten; Erstdruck und einige Ur-



Schriften in der Akademie der Magischen Rüstung, weitere Originale finden sich im Obersten Reichsgericht und dem Hesindetempel in Gareth

Inhalt: Anfangs gedacht als Sammlung von Rechtsnormen in Sachen Magie, entwickelte sich das Werk nach den Magierkriegen zum allgemein anerkannten Rechtskodex in magischen Angelegenheiten und bildet die Grundlage der Gildengerichtbarkeit. Vor allem behandelt es die Definition magischer Vergehen und Verbrechen, deren Nachweis, Untersuchung und schließlich Ahndung. Hinzu kommen allerlei Normen und Regulatorien für den Akademiealltag und die Verständigung und den Wissensaustausch zwischen Magiern, Akademien und Gilden. (Siehe auch das Kapitel Magierecht und Gildenwesen.)

Diese Gesetzes- und Kommentarsammlung zählt nicht im eigentlichen Sinne zur arkanen Fachliteratur, man kann jedoch gerade in älteren Ausgaben aufschlussreiche Textstellen über die Erkennung und Vereitelung lange vergessener schwarzmagischer Praktiken finden.

Wert: je nach Interesse und Zustand 30 bis 70 Dukaten je Band, ein gedrucktes Exemplar der neuesten Auflage 35 Dukaten; für Komplettausgaben werden 250 bis 550 Dukaten verlangt

Das Buch im Spiel: (V 18; KL 13, TaW: Rechtskunde 6) Naheliegenderweise enthalten die Bände keine Thesis und ermöglichen auch keine Herleitungen, deuten jedoch zahlreiche Zauber und Rituale vor allem der Bereiche Beherrschung, Verwandlung und Beschwörung an. Das Studium dreier Bände ermöglicht dem Leser einen Freiwurfauf seinen TaW: Rechtskunde, einen zweiten nach fünf Bänden, bei allen sieben einen dritten sowie einen auf Magiekunde (diese beiden mit einem Bonus von je 2 Punkten).

Ominibus et Portentis

Format: leicht überformatiger Foliant von etwa 130 Seiten Umfang; um 550 v.H. apokryph verfasst; von einigen Sterntafeln und Symbolskizzen abgesehen keine Illustrationen; Bosparano Auflage: Von einst über 200 Abschriften sind nur noch 80 Kopien erhalten, fast alle in einem so schlechten Zustand, dass sie die nächsten Jahrzehnte nicht mehr überstehen; Original mit Holzleinband als satuarisches Fluggerät verwendet

Inhalt: Ausführungen über Orakeltechniken und Deutungsmöglichkeiten von Omina: Geistprophezeiungen, Vogelflugdeutung, Chiromantie, Traumdeutung und -gesichte, Ansätze zur tulamidischen Kababylloth sowie Runen- und Knochenwerfen. Außerdem teils einfältige, teils tiefgehende Kapitel über Seher und Schamanen anderer Völker. Unter den wenigen Eingeweihten gilt es als kompetentestes Werk auf dem Gebiet der mög-

lichst präzisen Zukunfts- und Schicksalsdeutung, zudem für Zauberer verwertbarer als das religiöse Blick in den Regenbogen der Tsageweihenschaft.

Wert: 100 Dukaten; die wenigen Seher, die die Bedeutung dieses in Vergessenheit versinkenden Buches kennen, zahlen auch das Doppelte.

Das Buch im Spiel: (V 1; KL 11, IN 14, TaW: Prophezeien 6) Die erfolgreiche Lektüre erlaubte Freiwürfe auf Prophezeien. Obwohl der Autor vermutlich nicht des Zauberns kundig war, finden sich aufschlussreiche Hinweise zu ADLERAUG, TRAUMGESTALT (Herleitungsmöglichkeit mit Schlüssel zur magischen Verständigung) und sogar WEISHEIT DER BÄUME.

Wind- und Flautenzauberei

Format: Quarto von 170 Seiten, traditionell auf robustem Pergament geschrieben und in blau gebunden; vor 700 Jahren von Tjalva Wogenschaum, Spektabilität der Runajasko zu Olport, zusammengefasst; wenige Illustrationen, jedoch Sterntafeln und Küstenkarten; Thorwalsch in Runenschrift, ein erbeutetes Exemplar 330 v.H. von der Universalschule zu Al'Anfa dürftig ins Garethi übersetzt

Auflage: schwankend zwischen 250 und 350 Abschriften, größtenteils in Garethi oder Thorwalsch in Kusliker Zeichen; meist im Besitz von Schiffsmagiern oder in Küstenstädten; Original in der Olporter Akademie; Erstübersetzung auf dem Flaggschiff des Neuen Reiches Seeadler von Beilunk

Inhalt: Das nahezu einzige Werk über Zauberei in der Seefahrt: magische Vorgehensweisen bei Flaute, Sturm, Ebbe und Flut, Heilmittel gegen Seekrankheit und Efferdsieche, Schutz magischer Utensilien vor Feuchtigkeit, Beeinflussung von Wasser- und Windelementaren, aber auch Dämonen, Schutzrunen gegen Seeungeheuer und ähnliche Themen mehr. Dazu eine (nichtmagische) Einführung in die Seefahrt, Auflistung wichtiger Häfen aller Küsten sowie Schifffahrtsrouten und dort vorherrschende Winde und Strömungen aus thorwalscher Sicht, allerdings auf dem Stand von 700 v.H. ...

Wert: je nach Salzwasserflecken bis 120 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V 3; KL 14) Eine diffizile Rekonstruktion des FORTIFEX (nur in der alananischen Ausgabe) und eine Thesis-Variante des ADLERAUG (nur einen Sinn betreffend) werden durch viele Hinweise auf BÖSER BLICK FURCHT, MEISTER DER ELEMENTE, ÜBER STROM, IN SEE UND FLUSS, MAHLSTROM, STURMGEBRÜLL (Startwert +2) und WETTERMEISTERSCHAFT (dito) ergänzt, es entfällt künftig der Malus beim

Erlernen dieser Zauber. Dazu kommen Spekulationen über die legendären Sieben Magischen Winde. Der Leser erhält je einen Freiwurf auf die TaW:Boote fahren und Seefahrer, wenn noch unter 5, und (optional) einen Bonuspunkt bei Proben im Zusammenhang mit Wind- und Wasserelementaren, dafür aber einen Maluspunkt bei den Elementen Fels und Feuer.

Artefakte und Alchemica oder: Vom Wechsel der Dinge

Format: 120-seitiger Demifolio; während der Zeit der Klugen Kaiser laut Kolophon von Enarch dem Goldmacher geschrieben (Falschangabe), um 280 v.H. von geistigen Schülern des Paramanthus in Festum überarbeitet und erweitert; keine Illustrationen, ausfaltbare Tabellen; Bosparano

Auflage: gut 40 originalgetreue Exemplare (Archetyp in Al'Anfa); 160 Abschriften der erweiterten Edition (Original beim Roten Salamander zu Festum), zunehmend in Form einer Octavtrilogie

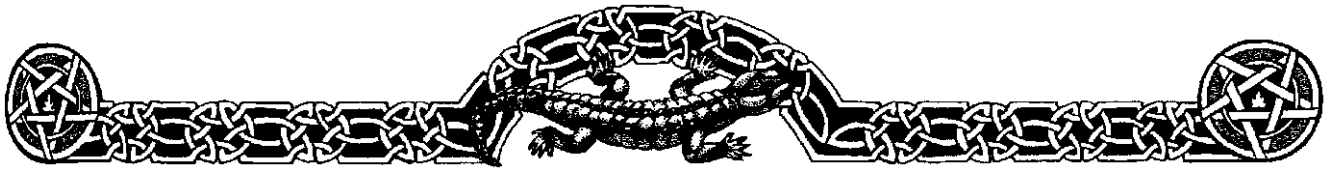
Inhalt: Klassiker der hexalogisch-mathematischen Alchimie, der insbesondere für Experten geeignet ist. Vor allem verkomplizierende elementaristische Formelanhäufungen; Gleichungen zur Formveränderung von Materie; deduktiver Zahlenbeweis, die Kraft nicht als Siebtes Element gelten zu lassen (heute größtenteils widerlegt); Rezepturen für catalytische Essenzen; Tabellen zu Metalllegierungen und Münzgewichten sowie grundlegende Mechanismen der Artefakterstellung.

Wert: um 250 Dukaten für beide Versionen

Das Buch im Spiel: (V 1*2; KL 15, TaW: Alchimie 8, Rechnen 12; für die diffizilere Festumer Edition gilt KL 17) Rekonstruktionsmöglichkeiten für MANIFESTO und ARCANOVI sowie zwei Steigerungswürfe auf Alchimie und einen auf Rechnen, die jedoch alle um 2 Punkte erschwert sind (1 Punkt bei der Überarbeitung). Interessanter mag es aber sein, dass der Leser fortan in der Zauberkunst jede elementare Transition mit einem Bonus von 4 Punkten auf die Magiekunde-Probe durchführen kann. *Quod erat demonstrandum.*

Enzyklopaedia Sauria (auch bekannt als Codex Sauris)

Format: umfangreiche Schriftrollensammlung in Pergamenthüllen aus Elfenbein, die UNBERÜHRT VON SATINAV ist; kurz vor dem Fall Bosparans von Cordovan Puriadin in Fasar aus älteren Quellen zusammengetragen; nur wenige stark gekürzte Teilkompilationen von 300 Folio-Seiten (häufig unter dem bekannteren Alternativtitel); die Originalschriftrollen wurden immer von



ausgewählten Magiern, Bewahrer genannt, zusammen mit dem Kelch der Magie und protulamidischen Kleinodien unter Verschluss gehalten; vielfältig illustriert; Zelemya und Rssahh, größtenteils mit Interlinearübersetzung in Bosparano

Auflage: nur etwa ein Dutzend Abschriften, zwei in der Stadt des Lichts und eine in den Hallen der

Weisheit unter Verschluss; Bewahrer des Originals ist Erzmagus Rakorium

Inhalt: eine fast schon zu ausführliche Quelle über Rassen, Kulturen, Götterwelt, Historie und Mythen der alten Echsen und vielerlei Ausführungen zu deren archaisch-fremder Zauberkunst und Kristallomantie. Anrufungen fremder Entitäten sowie andere arkane und halbreilige Praktiken,

Kommentierung vieler älterer Schriften, Transliteration uralter Sagen, Verbreitung kaltgeschuppeter Wahrheiten und angstheischender Parallelen (Verweise auf Bücher des Zwölfgötterkults). Während in den Abschriften die schrecklichsten Geheimnisse schlicht fehlen, soll die Urschrift alles Wissen noch vertiefen.

Wert: unter Fachleuten mindestens 700 Dukaten

HESINDIKON DER BUCH-

UND DRUCKERKUNSTBEGRIFFE

Akroteleuton: Text, der in mehreren Richtungen gelesen werden kann, z.B. alle ersten Buchstaben einer Zeile von oben nach unten; die Zeichen des originalen A. — ein mythisches Wak aus Nandus' eigener Hand - sollen in allen denkbaren Reihenfolgen gelesen werden können

Anthologie: Zusammenstellung von Texten mehrerer Autoren

Apokryphe: 1) Text mit unbekanntem Autor; 2) nicht in einen gültigen Kanon aufgenommenes Werk

Approbat: (auch: Imprimatur) förmliche Erlaubnis der Praios-, bisweilen auch der Hesinde-Kirche, ein bestimmtes Buch zu verbreiten

Archety: älteste erhaltene Urschrift eines Buches

Bogen: Papiermal, das einem Blatt von den Ausmaßen 32 auf 24 Fingern oder acht Octavseiten entspricht

Buch: Papiermaß, das 25 Bogen entspricht
Bustrophedon: auch Furchenschrift; Schreibrichtung bei der die Schrift abwechselnd von links nach rechts verläuft

Codex: 1) Buch mit linksseitig gebundenen Blättern, traditionelle Buchform der gütendländischen Einwanderer, 2) Sammlung von Vorschriften und Geboten

Damnatur: Zensurformel einer Zwölfgötterkirche (üblicherweise Praios oder Hesinde) oder der Mawdliyat, die ein Buch auf einen Index der verbotenen Schriften setzt

Einband: Ledereinbände wie Fasarquin (feingearbtes Ziegenleder) und Sargre (robustes Eselsleder) sind teurer, aber nicht weniger häufig als Leinen- oder Holzeinband

Emendation: Liste mit Addenda und Corrigenda, meist als eingelegter Zettel

Exlibris: Bücher/eichen mit dem Namen(s-symbol) des Bucheigentümers

Explicit: stilistische Formel ('Ende') zum Abschluss des Textes

Fibel: Anfängerbuch, Lehrbuch

Folio: mit 20 auf 24 Finger größtes Normformat der Buchbinderei

Honinger **Büttenpapier:** seltene und teure Papierart, die aus in Wasser zu Pulpe zerstampf-

tem Buchenholz (im Gegensatz zu den häufig verwendeten Lumpen) gewonnen wird, ist jedoch noch nicht technisch ausgereift (innerhalb weniger Jahrzehnte vergilbt und zerfallen); zuerst hergestellt von der Papiermühle Karjelin in Honingen

Illumination: Blattgoldverzierung, seltener auch mittels (Mond-)Silber oder gar magischen Metallen

Inkunabel: Fachbezeichnung für die modernen Kartoffel-, Holz- und Bleidrucke

Interlinearversion: zwischen den Zeilen eines fremdsprachigen Textes geschriebene Wort-für-Wort-Übersetzung

Kollektan: Auszugs- oder Zitatesammlung
Kolophon: Schlussformel eines Schriftstücks mit Angaben über Verfasser, Niederlegungsort und -zeit

Kupferstich: Bilddruckverfahren, bei dem die kupferne Druckplatte entweder mit dem Stichel graviert (Kupferstich) oder mit rauchendem Braunol eingätzt (Radierung) wird; vor allem im Lieblichen Feld zum Druck von Karten und Wappen im Gebrauch

Leporello: harmonikaartig zu faltendes Schriftstück, besonders bekannt sind die an Schnüren aufgefädelten Palmblattbücher aus tulamidischer Tradition

Maraskanpapier: weiches, seidig glänzendes Papier aus der Rinde des Maulbeerbaums
Marginalie: Randbemerkung auf der Seite einer Handschrift oder eines Buches

Octavo: mit 8 auf 12 Finger kleinste Normgröße der Buchbinderei

Palimpsest: mehrfach beschriebenes Pergament, dessen frühere Texte mit Bimsstein abgeschabt wurden

Papyrus: ältestes papierähnliches Schreibmaterial; reißt leicht, so dass es nur für Schriftrollen verwendet wird; hergestellt aus dem Mark der Papyrusstaude, die in den Selemer Sümpfen und auf Maraskan gedeiht; viele tulamidische Magier glauben, dass **nur** Papyrus Zaubersprüche festhalten kann. Die Efferd-Kirche verwendet auch *Schilfpergament* aus dem bornländischen Skorpsky

Pergament: abgeschabte und in Kalkmilch gebeizte Tierhaut (meist von Schaf, Ziege oder Kalb), die ein äußerst robustes (bei fachgerechter Lagerung über 1000 Jahre haltbares), aber

auch schweres (100 Blatt *Folio* wiegen bereits drei bis sechs Stein) Schreibmaterial ist. Für einen Pergamentfolianten muss oft eine ganze Tierherde geschlachtet werden.

Polyglotta: mehrsprachiger Text (Bi-/Tri-/Tetraglotta)

Quarto: in der Buchbinderei gebräuchliches Format von 12 auf 16 Fingern

Reispapier: sehr leichtes, brüchiges Papier aus dem Land der Ersten Sonne; mancherorts verboten, da es der Göttin Peraine nicht gefällig sei, das nähere Getreide als Schreibmaterial zu missbrauchen

Rekto: auch *Schöndruck*, rechte Buchseite oder Vorderseite eines Einzelblattes

Ries: größtes Papiermaß, entspricht etwa 20 *fluch*

Schriftstile: gängige Schriftstile der Kusliker Zeichen Bosparanische Capitalis (seit 11 Jhd. vor Hal), Tungbertsche Minuskel (seit 7. Jhd.), Beilunker Unziale (seit 6. Jhd.), Eslamidische Majuskel (seit 4. Jhd.)

Selemer Grün: schlangengrünes Algen'papyrus' aus Südaventurien, manchmal sogar aus Sansaro-Tang, um Ungeziefer fernzuhalten
Synopsis: vergleichende Aufstellung mehrerer Texte

Tinte: blaue Flüssigkeit der Tintler, wird zwischen Kuslik und Chorhop gewonnen; edler und teurer ist Purpurtinte aus P.-schnecken; in Nordaventurien behilft man sich mit (minderwertigen) Gallustinten aus Eichen-galläpfeln und Ochsenblut

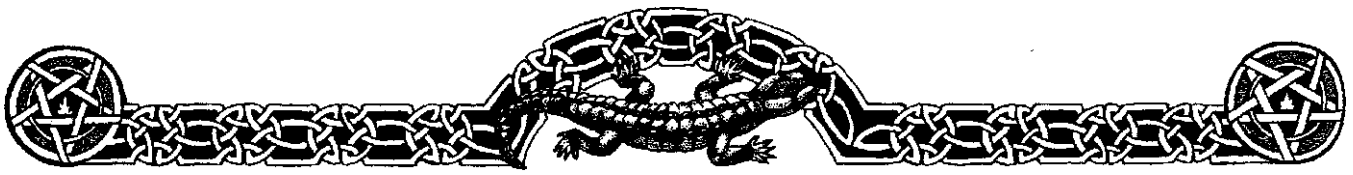
Transkription: sinngemäße Übertragung eines Textes in eine andere Sprache und/oder Schrift

Tughra: verschnörkelter Namenszug, der v.a. im Land der Ersten Sonne als Unterschrift und Siegelersatz gilt

Tusche: auch *Leimtinte*, aus Knochenleim und Ruß in Mhanadistan und im Lieblichen Feld hergestellt und in Form fester Blöcke gehandelt, die zum Schreiben mit Wasser angefeuchtet werden; auch bunte Tuschen aus Mineral- oder Pflanzenfarben und sogar Silber- und Goldstaub für die Malerei

Vademekum: einfacher Ratgeber oder Handbuch, meist als *Octavo*

Verso: auch *Widerdruck*, linke Buchseite oder Rückseite eines Einzelblattes



Das Buch im Spiel: (V 1*; MU 11, KL 14, AG max. 4, TaW: Götter & Kulte 10, Magiekunde 8) Siehe Inhalt. Jeweils 3 Freiwürfe auf Götter & Kulte und Magiekunde, allesamt mit einem Bonus von 1, jedoch steigt der AG um einen Punkt. Das festgehaltene Wissen bringt mit sich, dass für jeden Monat Studium eine AG-Probe fällig ist, bei deren dreimaligem Scheitern sich der Geist des Lesers in eine Echsenphobie flüchtet.

Codex Daemonis

Format: 350-seitiger Quartband, gebunden in rotem Fasarquin, als Abschrift des 480 Seiten umfassenden Originals; um 44 v.H. von Raphe-rian zu Gareth verfasst, der kurz danach in geistiger Umnachtung starb; viele skurril-disharmonische Illustrationen; Gareth mit etlichen Passagen in Bosparano und Zhayad

Auflage: Vom 14 Hal wiederentdeckten Original — bis dato Magierlegende — fertigte der Pentagontempel zu Gareth eine unvollständige Abschrift an, ehe die Inquisition die Urschrift beschlagnahmte. Nur ein Dutzend Abschriften in den Gift-schränken mehrerer Akademien und den Hesinde-Tempeln zu Gareth und Kuslik; unter den Kopisten soll es angeblich zu Fällen von Wahnvorstellungen, mindestens einer Selbstentlebung und zwei blutigen Katastrophen gekommen sein.

Inhalt: Angesichts der fast ausschließlichen Existenz von sinistren Verherrlichungen oder weißmagischen Verdammungen der Dämonologie versuchte sich der Autor an einer wertneutralen Betrachtung des Themas: langsame Einführung in die Kräfte der Invokationen, großes Kapitel über Beschwörungs- und Schutzkreise, Hinweise zu unberechenbaren Dämonen. Letztlich ist Raphe-rian aber an seiner Gratwanderung zugrunde gegangen, der Text wird mit steigender Seitenzahl konfuser und paranoider, da der Verfasser niederhöllischem Irrsinn anheim fiel.

Wert: Die verwahrten Abschriften sind unverkäuflich, jedoch wurden bereits vier Exemplare gestohlen und erzielen unter Beschwörern Spitzenpreise von 500 Dukaten.

Das Buch im Spiel: (V 1*; KL 14, AG max. 2, TaW Magiekunde 8). Die tiefgehenden Themen des Werkes ermöglichen ein Extrahieren von zwei Dutzend Wahren Namen verschiedener Dämonen sowie wahlweise zwei Freiwürfe oder Thesis von FUROR BLUT und HEPTAGON, dazu besteht eine Herleitungsmöglichkeit des REVERSALIS. Fortan kann der Besitzer des Buches beim Würfeln auf der Tabelle zu Dämonenreaktionen 1 Punkt abziehen.

Leider ist dieses Wissen nicht ungefährlich: Für die letzten hundertfünfzig Seiten sind zwei

MU-Proben notwendig, bei deren jeweiligem Misslingen der Leser dieses Höllenwerk für W6xAG Wochen nicht mehr aufschlagen will. Bei einem Misslingen um mehr als 5 Punkte steigt der AG permanent um 1, bei einem Patzer ist der Leser lallendem Wahnsinn verfallen. Zudem war Raphe-rian zum Schluss umnachtet genug, Matrixfragmente einer Zantbeschwörung zu implementieren, die bei 1-3 auf W20 ausgelöst wird...

Magische Schilde

Format: Quartband von 360 Seiten, auf dessen tiefgrünem Buchdeckel ein goldenes Pentagramm und der Titel prangen; 20 bis 28 Hal von Racalla von Horsen-Rabenmund in Gareth verfasst; spärliche Illustrationen; Bosparano

Auflage: Das Werk wird derzeit eiligst an einigen Akademien handschriftlich kopiert; bislang etwa 40 Exemplare; Original bei der Autorin, die eine Erstabschrift dem Zweiten Hofmagus Chiranor Feyamun zur Mahnung überreicht hat

Inhalt: Als anspruchsvolle Ergänzung zum Großen Buch der Abschwörungen eine Beschreibung der Aufgaben des Leib- und Hofmagiers und der Möglichkeiten, Herr und Palast effektiv mit Magie zu schützen; Kombinationen von Schutzzaubern, Bannkreise und Talismane, Austreibung von Dämonen, Rettung im letzten Augenblick. Angesichts von Borbarads Rückkehr entstand auch ein Kapitel über die Bedrohung durch die Schwarzen Horden und mögliche (teilweise naive) Gegenmaßnahmen.

Wert: Da aufgrund der aktuellen Lage große Nachfrage nach dem Werk besteht, hat die Autorin beschlossen, den Leibmagiern nach Rangfolge ihrer Bedeutung zum Standardpreis von 250 Dukaten eine Abschrift zukommen zu lassen.

Das Buch im Spiel: (V 1 (steigend); KL 15, ZF: GARDIANUM, WIDER HELLSICHT, ARMATRUTZ je 7) Die praxisnahen Inhalte enthalten die Meisterformeln von WIDER HELLSICHT (12) und PENTAGRAMMA (13) und erlauben, auf diese sowie auf die Formeln

GARDIANUM, INVERCARNO, KLARUM PURUM, ARMATRUTZ und APPLICATUS insgesamt sieben Freiwürfe (max. 2 pro Spruch) zu verteilen. Eine Meditationstechnik erlaubt es, die Verbotenen Pforten leichter zu öffnen (Selbstbeherrschungs-Probe+8), um sich für seinen Herren aufopfern zu können. Die pragmatische Erzmagierin zeigt sogar eine Rekonstruktionsmöglichkeit des HERZSCHLAG RUHE (ein Jahr intensives Studium, pro Vierteljahr Magiekunde-Probe +10) auf, der - unter Ausklammerung seines Ursprungs und in Verbindung mit dem REVERSALIS - in Notfällen nützlich sein soll.

Hermetische und Occulte Verschlüsse und Sicherungen

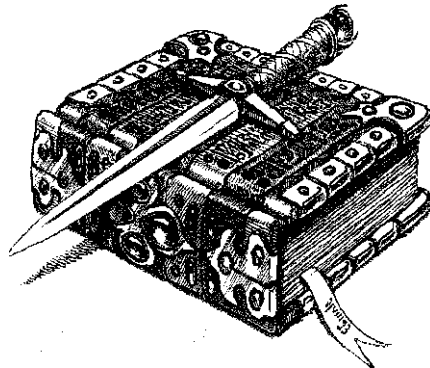
Format: 260-seitiger, leicht überformatiger Octavo, traditionell mit gewichtigen Edelmetallbeschlägen (bei alten Exemplaren auch aus Minderium und Arkanium); vermutlich um 640 v.H. an der Thaumaturgischen Akademie zu Havena verfasst; bis Ende der Rohalzeit entstanden gekürzte Kopien von etwa 190 Seiten Umfang; Bosparano in Nanduria-Zeichen, einige Passagen in Zhayad und der Rabensprache (!), häufig Akroteleuta

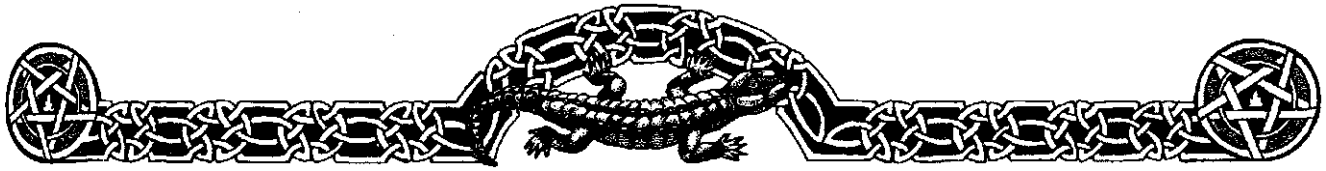
Auflage: allenfalls 30 Erstabschriften, dazu etwa 80 gekürzte Kopien; das Original wird in Händen Nahemas vermutet oder soll in den Magierkriegen bei Borbarads Sturz vernichtet worden sein

Inhalt: Für den Magus unabdingbare Anleitungen zum Schutz von Wohnsitzen und Besitztümern vor weltlichen, magischen und gar geistlichen Eindringlingen (aufgrund der damaligen Machtergreifung der Priesterkaiser). Hier werden Möglichkeiten zur Versiegelung von Büchern und Verhehlung von Räumen sowie die Themen Kryptographie (Vorstellung von 23 Geheimschriften und Verschlüsselungssystemen), Schutzrunen und Dämonenwacht behandelt. Erstabschriften beschreiben zudem Möglichkeiten zur Umgehung all dieser Schutzmaßnahmen, sie wurden von späteren Kopisten aus Sicherheitsgründen entfernt.

Wert: 400 Dukaten und mehr für Erstabschriften, nur etwa 170 Dukaten für eine gekürzte Fassung; je nach Material der Beschläge kann sich der Preis deutlich erhöhen

Das Buch im Spiel: (V 1*/1; KL 13, FF 13) Neben den Thesen von CRYPTOGRAPHO, APPLICATUS, CLAUDIBUS, OBJECTUMFIX und SIGILLUS CUSTODIS finden sich einige Spekulationen über INFINITUM, VERSCHWINDIBUS und WIDERWILLE UNGEMACH. Die Kenntnis der Inhalte spart künftig die Hälfte der permanenten Astralenergie bei der Schaffung von Versiegelungs- und Schutz-





arbeiten (Meisterentscheid) sowie ein Drittel der Kosten bei Untoten und Dämonen, die den Dienst Wache ausführen. Die Urschriften ermöglichen zudem je zwei Steigerungsversuche auf Schlösser knacken und FORAUEN sowie Bonuspunkte im Umgang mit magischen Fallen nach Meistergnade. Einige Exemplare sind gegen unbefugte Benutzung mit einem IGNIFAXIUS (nach innen und außen!) oder einer Art WIDERWILLE geschützt.

Sphaerenklaenge - Harmonien der Dimensionen

Format: 300-seitiger, reich verzierter Quartband; ca. 424 v.H. von Paquamon von Punin, einem Vorfahren des Komponisten Dorgando Paquamon, im Almadanisch geschrieben; vor allem im Post-rolialismus entstanden viele Abschriften; anschauliche Illustrationen; kompliziertes Mittelhochgarethi, jüngere Abschriften in Garethi, mit Passagen in Bosparano und Isdira

Auflage: insgesamt fast 200 inhaltlich originalgetreue Abschriften, die Hälfte davon in moderner Sprache; das Original war in Familienbesitz und ist seit dem Tod Dorgando Paquamons vermutlich in der Vinsalter Oper versteckt.

Inhalt: Intelligentes Werk, für dessen Verständnis eine Portion Einfühlungsvermögen über die Gesetzmäßigkeiten magischer Harmonie in Verbindung mit sphärischen Schwingungen und Musik und der Wechselbeziehung der Klänge zur Zaubereivonnöten ist. Erwähnenswert sind Beschreibungen elfischer Musikinstrumente, der Zauberslieder der Fey und ein mangelhafter Abriss zum salasandra.

Wert: selten mehr als 90 Dukaten; Kenner, musikalische Magier oder Scharlatane zahlen gelegentlich bis zu 170 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V 2-3; KL 13, IN 13, TaW: Musizieren oder Singen 8) Die niedergeschriebenen Meisterformeln von SENSIBAR, AURIS NASUS, VOCOLIMBO (8) und VOGELZWITSCHERN sind all gemein verbreitet, was man von den Hinweisen zum ELFENSTIMME nicht behaupten kann. Wer Zauber vorbereitend eine Spielrunde lang mit 'matrixharmonisierender' Musik einstimmt, kann fortan W3 Bonuspunkte (W6 bei Elfenzaubern) bei der ZF-Probe berechnen. Geschickte Magier können in langwieriger Arbeit noch die Formeln IN DEIN TRACHTEN, ELFEN FREUNDE, UNITATIO und sogar OCULUS ASTRAL/S ableiten. Bei besonders gelungenem Studium (IN-Probe+7) können drei Steigerungswürfel beliebig auf die TaW: Musizieren, Singen und Stimmen imitieren verteilt werden. Wozu Erkenntnisse aus diesem Werk führen

können, ist im Abenteuer **Sphärenklänge** aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** nachzuspielen.

Das Buch der Leiber

Format: ein in rotes Ziegenleder gebundener Foliant von etwa 170 Pergamentseiten, auf Verso stets großformatige Federzeichnungen von Organen, auf Rektro Erklärungen; an einer Kordel ein menschlicher Fingerknochen als Lesezeichen; von Convocatus Primus Salpikon Savertin um 20 Hal in Mirham verfasst; Bosparano und Zhayad, durchgehend Bustrophedon; später gab die Chamib al Etba zu Al'Anfa eine handlichere, aber weniger beeindruckende redigierte Octavfassung von 400 Seiten heraus

Auflage: etwa 30 Foliantausgaben, allesamt von Savertin signiert; Original beim Autor; gut 70 Octavexemplare der alfanischen Universität, wo es als Schulbuch verwendet wird; nahezu alle Exemplare im Süden und Osten Aventuriens, da es von der Praioskirche auf den Index gesetzt wurde

Inhalt: akribisches und bildgewaltiges Werk über die Anatomie von Mensch und Tier. Konsequenterweise wird jede Gliedmaße und jedes Organ eines Lebewesens untersucht, abgezeichnet und kommentiert. Vergleiche zwischen dem Menschen und anderen Zweibeinern, Suche nach dem Sitz der Seele, Proklamierung der Zwei-Blut-Theorie des Lucianus von Vinsalt, nach der sich in Venen dämonisches und in Arterien göttliches Blut befindet (die im Herzen kämpfend aufeinandertreffen: der Herzschlag), Darstellung von Krankheiten sowie Bezüge zwischen Physiologie und Charakter. Der gelegentliche Rassismus richtet sich interessanterweise gegen Menschen und protegiert einige andere Völker.

Wert: bis zu 60 Dublonen für eine Octavausgabe, 90 für eine Erstabschrift

Das Buch im Spiel: (V 1/1; KL 13, TA max. 2) Es findet sich keine Theses, aber eine Rekonstruktionsmöglichkeit für UNBERÜHRT VON SATINAV. Das Studium erbringt je einen Freiwurf auf Heilkunde Wunden und Heilkunde Krankheiten sowie drei Steigerungsversuche für eine eventuell vorhandene Berufsfertigkeit Anatom.

Arachnoides Almagest

Format: 12 auf 12 Finger messender Band mit 230 Pergamentseiten; brauner Umschlag mit ein-gebranntem achtbeinigen Symbol; in der späten Priesterkaiserzeit von einem Unbekannten geschrieben; arachnomantische Zeichen (in Tinte getunkte Spinnen, die über das Blatt liefen); Bosparano, zwei Kapitel in einer unübersetzbaren Miniaturchrift

Auflage: etwa ein Dutzend Abschriften mit Damnatur, von denen die Hallen der Weisheit zu Kuslik und der Wehrheimer Praios-Tempel je eines verwahren; Original soll in einem Spinnkokon eingewebt sein

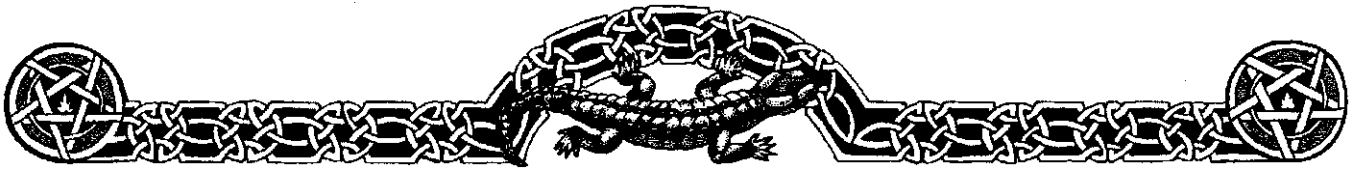
Inhalt: Spinnen, Spinnen und nochmals Spinnen sind das Thema dieses paranoiden Werks, dessen Autor die achtbeinigen Krabbler offenbar als einzig achtungswürdige Kreaturen Deres betrachtet: Bestiarium der Spinnengattungen (darunter ein Dutzend obskure Arten), Beherrschung und Züchtung, Gewinnung von Giften und Alchemie, Sagen über Riesenspinnen wie Takehe und Arachneura sowie einen Ort namens Shan'rTrak, Weltbild Deres als allumfassendes Spinnennetz, spinnerte Umdeutung des Sternenhimmels und Anstachelung zum Aufbau eines verknüpften Reiches der Spinne in Aventurien (inspiriert von den Schriften Maffia Vellias). Das letzte Kapitel enthält verdunkelnde Anrufungen von arachnoiden Dämonen und faulige Verheißungen.

Wert: durch Unterschätzung des Inhalts meist 120 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V 1; KL 13, TaW: Tierkunde 7) Neben je einem Freiwurf auf Tierkunde und Heilkunde Gift ist das Almagest vor allem in magischer Hinsicht ergiebig: Es vermittelt die Theses von HERR ÜBER DAS TIERREICH (nur Spinnen, dafür halbierte ASP-Kosten) und SPINNENRUF und bietet eine Rekonstruktionsmöglichkeit für SPINNE EGEL KRIECHGETIER; auf diese Zauber können 5 Steigerungsversuche verteilt werden. Wersich den ADLER WOLF in achtbeiniger Form erwählt, erhält einen um 3 Punkte verbesserten Startwert. Dämonologen finden die Wahren Namen von Mactans und Morcan. Ein Nachteil ist, dass beim Studium der AG automatisch um einen Punkt steigt. Zudem wird der Leser bei 1-7 auf W20 von einer arachniden Lykanthropie befallen. Welches Wissen in der fremden Schrift niedergelegt sein mag, wissen nur Meister des XENOGRAPHUS (und der Spielleiter).

Philosophia Magica

Format: ursprünglich eine Sammlung von Einzelschriften, die der unergründliche Elon Carhelan um Bosparans Fall verbreitet hat; ein Jahrzehnt nach Rauls Inthronisation von dessen zweitem Hofmagier Sarthalus Cirendo chronologisch geordnet und als Demi-Folio von 270 Seiten veröffentlicht; später wurden unter Kirchenbann zahllose Teilabschriften angefertigt und fast ebenso viele verbrannt, seit der Wiederveröffentlichung 11 v.H. verbreiten sich erneut Nachschriften; \aum Illustrationen; Sprachenwirrwarr aus Bosparano, Ur-Tulamidy, Altgüldenländisch,



Isdira und sogar Asdharia (!), neuere Abschriften auch Garethi

Auflage: Im Laufe eines Millenniums wurden gut 100 Abschriften durch Kirchen beschlagnahmt und weitere 300 vernichtet; heute sind noch etwa 20 alte und ca. 60 neue Kopien unterschiedlicher Vollständigkeit verbreitet; dazu Hunderte einzelner Exzerpte, Kapitelabschriften, Kommentare und Elaborate anderer Autoren (am bekanntesten sind Kupfersteins Objektivitätstheorie und Nachtschattens Vereinheitlichte Kräfte theorie); die Originalschriften sind mit Carhelan verschwunden; Cirendos Kompilation vermutlich in den Bleikammern der Stadt des Lichts

Inhalt: Die Überlieferung der Magierphilosophie, wie sie von Ometheon vor 5.000 Jahren erdacht wurde, und laut G.C.E. Galotta das 'bedeutendste Werk, seit Hesinde den Menschen die Schrift schenkte. In detailreichen Ausführungen berichtet der Autor über junge, alte und gestürzte Gottheiten aller Zeitalter und setzt sich mit der Entstehung, Erschaffung und dem Bestehen göttlichen, derischen, astralen, dämonischen und künstlichen Lebens auseinander — und dem Übergang von einem zum anderem! Weiter wird über die Gestalt des Kosmos, den Lauf des Schicksals und den Strom der Zeit ebenso gemutmaßt wie über die Macht der Träume und die Philosophie von Wahrheit und Wirklichkeit geschrieben.

Wert: auch für umfangreichere Abschriften selten mehr als 160 Dukaten; bei Komplettfassungen hingegen 500 Dukaten und mehr

Das Buch im Spiel: (V 1; KL 15, IN 15, AG max.2, TaW:Götter & Kulte 7, Magiekunde 9) Ungeachtet der Einstellung des Lesers ermöglicht das Studium einer kompletten Abschrift zwei Freiwürfe auf Götter & Kulte (Bonus von je 2 Punkten), einen unmodifizierten auf Geschichtswissen und einen weiteren mit einem Bonus von 3 auf Magiekunde.

Bei Anerkennung der Magierphilosophie gibt es zusätzlich einen Freiwurf auf Bekehren / Überzeugen und drei weitere, zusätzliche auf Magiekunde (nicht kumulativ mit denen aus dem Tractatus Septelementaricum) mit einem Bonus von je 4 Punkten (bei TaW 16+ gar mit Bonus 6)! Der AG sinkt um 1, im gleichen Maße aber auch der MU. Künftige Beschwörungs- und Beherrschungsproben jeder Art sind um einen Punkt erleichtert, eventuelle Paktproben allerdings um einen Punkt erschwert.

Je nach Umfang und Qualität einer Abschrift können die Auswirkungen weniger drastisch ausfallen oder teilweise wegfallen; die unzähligen Einzeltraktate wirken sich spieltechnisch kaum aus.

Notwendige Anmerkung: Wer die Magierphilosophie akzeptiert, bestreitet zwar nicht die

Existenz und Macht der Götter, distanziert sich jedoch von Verehrung und Glaube. Ein solcher Schritt sollte nicht ohne triftige Gründe getan werden und bringt mit sich, dass die Götter dem Magierphilosoph keinen Schutz mehr gewähren: Er kann keinen Nutzen aus Mirakeln ziehen, er leidet ungewöhnlich häufig unter Raschem Wahn (jedes Jahr bei 1 und 2 auf W20), Kirchen und Gläubige aller Kulte reagieren abweisend bis feindlich.

Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan oder: Kreaturen am Rande der Welt

Format: Leporello von acht Blättern, die ausgefaltet jeweils fast zwei Schritt Länge haben; um 1300 v.H. von Mustrabaal in Khunchom gesammelt; im 7. Jhd. von Tungbert vom Ur-Tulamida ins Garethi übersetzt, bearbeitet und als 100-seitiger Octavo unter neuem Titel herausgegeben; in beiden Versionen bunte Malereien

Auflage: kaum 30 Originalfassungen; fast 150 Tulamida-Übersetzungen; 50 Exemplare der verbotenen Tungbert-Ausgabe; Original vergammelt

Inhalt: Mythen- und Märchensammlung um Wesenheiten, die am Rande der (damals von Tulamiden) bewohnten Welt oder im Limbus lauern: 'Die Fragen der Sphinx, 'Schrecken des Inneren Ozeans, 'Das Ungeschaffene aus dem Nichts', 'Wie Dschadir der Kühne den Paschach erschlug, '1000 Leiber' und weitere. Allerhand Weisheiten über Merkmale und schwache Punkte einer Kreatur, hilfreiche Geister und Mantras. Im Gegensatz zum Monster-Handbuch auf tieferem Wissen aufbauend.

Wert: je nach Zustand eines Exemplars bis zu 90 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V2/1; IN 12, TaW: Lesen/Schreiben 7) Aus den vermengenden Beschreibungen lassen sich je ein Freiwurf auf Tierkunde, Geschichtswissen und Götter & Kulte herausfiltern. An arkanem Wissen bieten sich nur Hinweise auf den DSCHINNES ... und die Wahren Namen von vier Dämonen. Aber vielleicht mögen die Mythen über ungeheure Orte und Wesenheiten der Anreiz für eine Queste sein.

Die Angst — Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen

Format: schmuckloser Quartband von 98 kleinbeschriebenen Seiten; in den Jahren 2-22 Hal vom ehemaligen Havener 'Hofdruiden' Archon Megalon konzipiert; keine Illustrationen, aber Pläne der albernsichen Kapitale; Bosparano und Garethi

Auflage: bislang höchstens 40 Exemplare, vor allem durch die Kopierarbeit der Halle der Macht

zu Lowangen schnell zunehmend; Original beim Autor

Inhalt: ein meisterhaftes Protokoll über menschliche Phobien aller Art, die der Autor durch subtile und magische Mittel in Experimenten erzeugte. Referiert bisweilen auf Wassilaws Junkhoffs Angst — das menschliche Phänomen und Megalons Frühwerk Überlegungen zum magischen Potential der Angst. Auflistung von etwa 40 Schlüsselexperimenten zur Erkenntnis über die Angst, jeweils genau in Behauptung, (Gegen-)Beweis und Schlussbetrachtung gegliedert; umfangreiche Themenkomplexe zur Angst vor der Angst', Angst der breiten Masse als Folge des Entzuges lebensnotwendiger Existenzgrundlagen' sowie der 'geistigen Destruktion durch irrationale Einflüsse'. Megalon ließ sich in wahrhaft borbaradschem Forschungsdrang durch moralische Schranken nicht behindern, legte selbst druidische Formeln schriftlich nieder und schuf somit ein Forschungsergebnis, das auch noch in Jahrhunderten Gültigkeit haben wird. Der Preis dafür ist die Achtung von Buch und Autor, der offiziell 14 Hal verstorben ist.

Wert: bei der Halle der Macht zwischen HO und 170 Dukaten

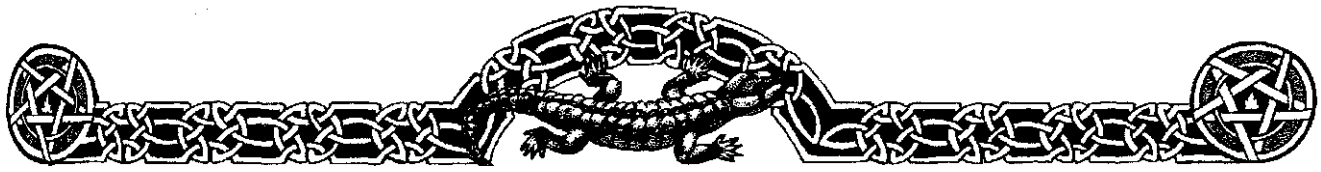
Das Buch im Spiel: (V 1; KL 14, TaW: Menschenkenntnis 8) Hier finden sich die Megalonsche Thesen zu BÖSERBLICK(18) und HORRIPHOBUS (16), die nach erfolgreicher Lektüre um einen Punkt besser gesteigert werden können (max. um +3/Stufe). Rekonstruktionsmöglichkeit der Borbaradianer-Formeln EIGNE ÄNGSTE und HÖLLENPEIN, die Megalon auch bisweilen anwandte. Die Erkenntnisse über die Angst wirken sich in je zwei Freiwürfen auf Heilkunde Seele (wenn noch unter 10) und Menschenkenntnis aus. Von ethischen Bedenken gebundene Leser (Meisterentscheid) müssen eine MU-Probe+5 bestehen, um sich die menschenverachtenden Experimente zu Gemüte zu führen.

Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft

Format: Quarto von knapp 150 Seiten Umfang; 116 v.H. von der Verwandlerin Perylla Frutander zu Honingen verfasst; gelbes Papier mit roter Schrift ('Farben des Mutes'), einprägsame Illustrationen; leicht verständliches Garethi, jedoch mit unglücklich eingefügten Passagen in Bosparano

Auflage: um 130 Abschriften; Original im Besitz der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Inhalt: eine erstaunlich unkompliziert gehaltene Abhandlung über die Furcht und Unsicherheit des Menschen und deren Überwindung. Neben einfachen Meditationsübungen und Techniken zur Stärkung der unbewussten Resistenz gegen Magie



wird detailliert auf mehrere Zauberformeln eingegangen, die besondere Willenskräfte mit sich bringen. Damit knüpft das Werk lose an Rashman Alu Sieben Wahrheiten an. Ein Verzeichnis von profanen Mittelchen, welche die eigenen Geisteskräfte steigern, rundet das Buch ab.

Wert: etwa 50 bis 80 Dukaten; Expertengehen in Ausnahmefällen bis 120 Goldstücke

Das Buch im Spiel: (V2; KL 13, IN 12) Neben der raschen Herleitung des ÄNGSTELINDERN (drei Wochen Studium, einfache Magiekunde-Probe) lassen sich die kompetenten Thesen von ARCANO PSYCHOSTABILIS (14) und WAGEMUT (15) erlernen. Deutlich interessanter als die exzellenten Hinweise auf den WIDER HELLSICHT sind die Details zum KALTWIE STEIN (Startwert +2). Die Anwendung der beschriebenen Meditationen ermöglicht dem Leser die Anrechnung eines Bonuspunktes beim Steigern bzw. Senken der Eigenschaften MU und AG beim Stufenanstieg.

Die Fünff Arkanen Capitel Hranga Betreffend

Format: Transkription einiger Schriftrollen aus kr Zeit der Skorpionkriege; Abschriften seit den dunklen Zeiten meist als robustes Quartheft von 5 Kapiteln zu je 10 Seiten, häufig ebenso umfangreich kommentiert; nicht illustriert, aber geschnittene Gemmen auf jeder Seite; Echsisch in Zelemu-dyphen, zentrale Textstellen aber auch in Chuchas, Kommentare meist (Ur-) Tulamidya Auflage: vielleicht 15 Abschriften, teilweise in Form von Papyruschriftrollen; die Ersttranskription angeblich im Limbus umhertreibend

Inhalt: Die einzelnen Kapitel behandeln knapp, über mit einer ungeheuren Prägnanz, die sogar Rohals Schriften übertrifft, die Religion der alten Wehen unter dem Aspekt der Magie, wobei Kapitel I die Priesterschaften untersucht, die Kapitel II und III das H'Ranga-Pantheon aus dem Nebel des Unwissenschälens, IV alle in auf Kr'Thon'Chh und V auf Ssad'Navv eingeht. Die Kommentare vertiefend das entsprechende Wissen oder spekulierend darüber. Angesichts des geringen Umfangs sind jedoch viele Dinge, die dem Werk zugeschrieben werden, ins Reich der Märchen zu verweisen.

Wert: mindestens 1.000 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V1*; MU 15, KL 17, AG max.4, SW-Götter & Kulte 8, Magiekunde 7) Heben einer komplizierten Rekonstruktionsmöglichkeit des CHRONOKLASSIS finden sich derart detaillierte Anmerkungen zum RITUAL DES CHR'SZESS'AICH, dass dessen ZF um 3 Punkte steigt, falls diese unter -10 liegt. Nach dem Studium stehen dem Leser zwei Freiwürfe auf Götter & Kulte und einer

auf Magiekunde zu, alle um 1 Punkt erleichtert. Das Verstehen der kriegerischen Ausführungen zu Kr'Thon'Chh (nachzuweisen durch eine Probe Kriegskunst +6) bringt im Kampf gegen Echsen je einen Bonuspunkt auf Attacke und Parade und deren vier auf Kriegskunst, jedoch besteht künftig die Gefahr eines Blutauschs (DGSL 68), wenn nach einem Schweren Treffer eine JZ-Probe, erleichtert um die Hälfte der erlittenen TP, gelingt. Die Lektüre birgt das Risiko des Wahnsinns: Für jedes Kapitel ist eine AG-Probe abzulegen, erleichtert um die jeweilige Kapitelnummer; bei Gelingen steigt die Eigenschaft permanent um 2 (Kapitel I, II), 3 (III, V) oder 4 (IV, zudem JZ +4) Punkte, ein Patzer verdoppelt die Änderung und senkt die KL um 1! Es soll auch nicht verschwiegen werden, dass einige Exemplare mit KRÖTE NATTER SCHUPPENLEIB verflucht sind.

Hundert Dinge zu schrecken den Dieb

Format: eng beschriebener Octavo von 150 Seiten; um 235 v.H. vom Khunchomer Artefaktmagier Galhey ay Marhisch in Garethi niedergeschrieben; spätere Abschriften auf Schriftrollen in Tulamidya; schmucklos bis auf wenige beispielgebende Skizzen; oft magisch gegen Diebstahl geschützt

Auflage: insgesamt 90 Exemplare vor allem im tulamidischen und aranischen Raum, alleine 5 Abschriften im Besitz der Drachenei-Akademie; Original beim Khunchomer Gauklermagier Rhuban Al'Riftah

Inhalt: keine detaillierte, dafür aber umfangreiche und ideenanstrengende Abhandlung über die Verzauberung von Gegenständen zum Zwecke der Diebstahlsicherung und andere magisch-amüsante Abschreckungsmethoden. Der vermögende Autor brachte seine Erfahrungen aus einem jahrzehntelangen Wettstreit mit den Khunchomer Mondschatten ein, die seine Villa als Prüfstein für ihre Novizen auserkoren. Beispielhaft sind die zahlreichen Verweise auf andere Bücher, Bibliotheken und Akademien.

Wert: etwa 90 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V 1-2; KL 12, TaW: Magiekunde 8) Ermöglicht die schnelle Rekonstruktion von ARCANOVI und APPLICATUS (je ein halbes Jahr Studium und 2 Magiekunde -Proben+9) und enthält vielerlei Gerüchte, geschickte Spekulationen und Hinweise zu Dutzenden von Formeln aus den Bereichen der Transformatorica, Phantasmagorica, Controllaria, Mutanda und einfacher Destructiva, oft mit Verweis auf eine Akademie oder ein

Buch, wo sich der Zauber erlernen lässt. Nach dem Studium kann dem Leser künftig ein Bonuspunkt für das Finden, Anlegen und Entschärfen magischer Fallen zugebilligt werden.

Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft

Format: protziger Foliant von 80 Seiten; auf 412 v.H. datiert, wird das Werk je nach Abschrift Mondrazar, Niobara oder Basilius in die Schuhe geschoben, stammt jedoch eindeutig von einem Tulamiden; einige Illustrationen und Illuminationen ohne Textbezug; Tulamidya

Auflage: Es kursieren gut 60 Abschriften, von denen etwa die Hälfte ins Garethi übersetzt wurde; Original verbrannt

Inhalt: stümperhaftes Kuddelmuddel von allerlei magischen und magieähnlichen Themen, das vermutlich von einem Studiosus mit abgebrochener Ausbildung verfasst wurde. Angebliche Erkenntnisse zu Gespensterbeschörung und Wahrsagen, Falschangaben zur Artefaktmagie, Vorstellung des NYSIPHRINGUS NASENSTEIN, 'Magie für die rahjanischen Freuden' und blauäugige Enthüllungen über verschollene Zauber. Wert: Magier, die auf den reißerischen Titel hereinfallen, zahlen um die 80 Dukaten, anderen wird der Schund geradezu nachgeworfen.

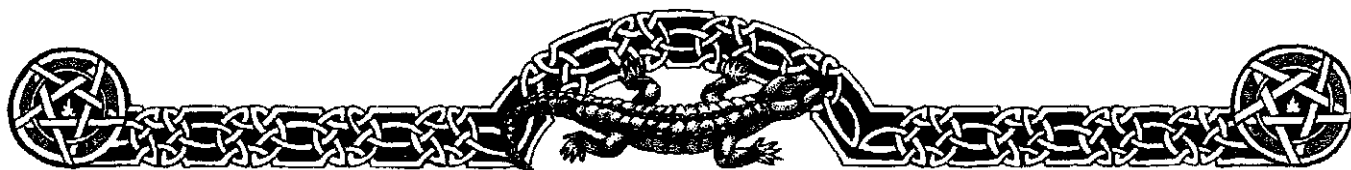
Das Buch im Spiel: (V 1; KL 10). Aufgrund von allerhand konsistenter Fehlinformation sinkt bei gelungener AG-Probe +5 der TaW: Magiekunde nach dem Lesen permanent um einen Punkt (zwei bei einem Patzer). Zufällig nützlich ist das Buch nur bei einem Zauber (den Meister und Spieler absprechen sollten), dessen ZF um 1 steigt, wenn sie noch unter 0 liegt. Zudem zeigt dieses Negativbeispiel, was alles bei der Erziehung zum Magier falsch laufen kann: ein Freiwurf auf Lehren.

De Lithis — Kompendium der wunderwirksamen Steine

Format: Folio von 360 Seiten, oft schwer beschlagen; um 390 v.H. von Isfaleon von Rommilys kompiliert, danach stark verkürzte Abschriften von Laien und schließlich nur noch als Fragmente bei Alchimisten und Prospektoren zu finden; reich illustriert, auch prospektorische Karten; schwer verständliches Bosparano und Garethi

Auflage: Es existieren heutzutage höchstens 20 wortgetreue oder leicht veränderte Abschriften (Original mit Autor in den Minen der Schwarzen Sichel verschollen), dagegen finden sich einzelne Passagen zu Hunderten in Bibliotheken und Schriftensammlungen.

Inhalt: die ausführlichste petromantische Sammlung von Erkenntnissen über die Kräfte der Ge-



steine und Metalle und damit eines der legendärsten Verlorenen Werke. Verwendung von Steinen als magische Foki, Einsatz in Heilkunst und Alchimie, Grundlagen der Sumulogie, Abhandlungen über die Fünf Magischen Metalle sowie umfangreiches Wissen zur Kristallomantie. Das Compendium basiert vermutlich auf älteren Werken und langen Diskussionen mit Geoden. Es wurde zu Lebzeiten des Autors völlig verkannt und erst

nach dem Verlust der originalgetreuen Abschriften im Zusammenhang mit dem Codex Emeraldus berühmt.

Wert: bis zu 700 Dukaten

Das Buch im Spiel: (V 1*; KL 12, TaW: Lesen/Schreiben 7) Der Leser darf 3 zusätzliche Steigerungsversuche auf eine eventuell bestehende Berufsfertigkeit Gesteinskundiger durchführen. Die Elaborate zur Kristallomantie

erlauben, ohne dass dafür die langwierige Zauberwerkstatt bemüht werden müsste, beliebig viele Zauber aktiver Kenntnis auch als Version mit materieller Komponente (ausschließlich mit Edelsteinen; siehe MA 50) zu verwenden! Diese gelten jedoch ebenfalls als separat zu steigernde Sprüche. Die kursierenden Fragmente enthalten nur Rudimente dieses Wissens nach Maßgabe des Meisters.

Kommentare und Auslegungen

Zu vielen Standardwerken wurden im Lauf der Jahrhunderte eigene Kommentarsammlungen verfasst, meist mit dem Ziel, die Inhalte zu vertiefen oder leichter verständlich zu machen. Bekannt, berühmt oder berüchtigt sind beispielsweise:

—Durian von der Heydts *Kommentare zu Niobaras Astralen Geheimnissen*

—der berühmte *Commentariolus zu al'Planes Sphairologia* der postrohalistischen Arkanolo-

gin Dirionya Dailani aus dem Postrohalismus —Tyros Prahes Ladenhü ... äh ... *Commentariolus zu Zhavinos 'Codex Emeraldus'*, dessen meiste Drucke in den Archiven der Halle des Quecksilbers zu verrotten beginnen

—die veralteten *Kommentare zum 'Elementarium'* des Waldbert Boyerks aus der späten Rohalzeit

—*Kommentare zur späthorasischen Fassung des 'Großen Elementariums'*, zusammengestellt von

einer Puniner Arbeitsgruppe unter Salandriön Finkenfar'n

—das unter Verschluss gehaltene Werk *Eyn warnend Commentarius zu jenem unheyligen Werck, benannt 'Die dreyzehn Lobpreysungendes Namenlosen'* des Hesinde-Geweihten Melahath Lassan aus der Zeit der Klugen Kaiser

—der bizarre *Commentarius zum Ma'zakaroth Schamaschtu* des wahnsinnigen Novadi Haman al Shaitan aus der Zeit des Khôm-Krieges

Verschollene Werke und Buchzyklen

Dass sich bei Magiern, deren Zeit größtenteils von der Auseinandersetzung mit Schrifttum eingenommen wird, allerhand Legenden über Zauberbücher bilden, ist nicht verwunderlich. Manche dieser Fabulierungen mögen reine Eleventräume sein, andere hingegen nur die Spitze eines Eisberges der Wahrheit. Einige sagenumwobene Buchobjekte finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf S. 246, einige weitere hier: —das auf Echsenpergament geschriebene *Liber Zhammorica per Satinav*, von dem allenfalls ein halbes Dutzend Exemplare existieren und das alle Magie und Mysterien der Ge-

schuppten enthalten soll — angeblich eine Übersetzung der Glyphen auf den Schuttsteinen der Stadt Zhamorra

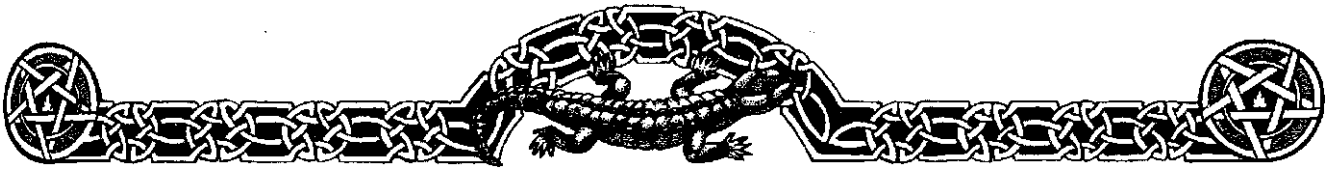
—mutmaßliche Schriften der Hochelfen über Zauberwaffen, Lichtmagie und Triumph über die Zeit

—die *Bücher der Elemente*, sechs Folianten, aus denen beim Öffnen die Gewalt von Feuer, Wasser, Humus, Eis, Erz und Luft brechen soll

—ein blankes *Weltenbuch*, das angeblich alles wirklich werden lässt, was man hineinschreibt —Die drachischen *Schriftrollen von Zze Tha*, 77 oder 777 Unikate von kolossaler Größe aus

dem Leder eines Riesentieres, die ungeahntes Wissen enthalten sollen. Einige besaßen wohl die Magiermogule vom Gadang, ein Exemplar wurde bei einem Novadistamm entdeckt, der es als Zeltplane verwendete.

—der *Antidodekorische Zyklus*, in dem jedes Werk einem der Erzdämonen zugeordnet wird: Sicher sind Nagrachs *Der Freie Schütz* (das im Bornland in einer einfachen Variante weit verbreitet ist), das knochenschädliche *Buch Thargun* und Iribaars *Buch der Namen*. Vermutet werden Tasfarels *Wege zum Wohlstand* und Lolgramoths *Laufende Lettern*.



Zufallstabelle: Besonderheiten

Wenn ein Held ein neues Zauberbuch erwirbt, können Sie bei Bedarf auf dieser Tabelle eine oder mehrere besondere Eigenschaften des Werkes mit dem W20 ermitteln oder auswählen. Schnell wird klar, dass der Begriff 'Magische Bücher' bei manchen Schriftstücken wörtlich gemeint ist.

- 1 Durch einen implementierten XENOGRAPHUS kann jeder die Schrift und Sprache des Werkes verstehen.
- 2 Min ETERNIA MEMORABILIS, ausgelöst durch ein Matrixmuster auf den ersten Seiten, lässt den Leser sich das komplette Buch wortgetreu einprägen, statt eines Studiums ist nur das Lesen des Werkes erforderlich.
- 3 Das Schreibmaterial ist offenbar durch magische Einwirkung leuer- und reißfest.
- \ Zwischen alle Seiten wurden weitere Seilen geklebt, so dass sich in diesem Buch noch ein Schriftstück verbirgt, oder es handelt sich um ein Palimpsest.
- 5 Durch einen oder mehrere MATERTALIA ANIMAT schlägt das Buch von selbst beim Berühren eines Verweises die entsprechende Seite auf (sog. Haptotypische Materialia-Lektüre).
- 6 Prächtiger Zustand des Buches (W6): wertvolle Edelsteine im Einband (1), ausgezeichnetes Schmuckwerk (2), Buchschloss zwerghischer Machart (3), wachsbehandelte Blätter als Feuchtigkeitsschutz (4), Übersetzung in die Muttersprache (5). Signatur des Autors (6)
- 7 Fehlen aller Illustrationen, da sie sich ein Elf einst herausgerissen hat.
- 8 Bucheinband und -Inhalt summen nicht überein; z.B. um ein indiziertes Werk zu verbergen.
- 9 Der Text ist komplett in Spiegelschrift verfasst (Lesedauer ohne Spiegel verdreifacht, mit Spiegel verandert halbfacht).

10 Wichtige Seiten sind mit CRYPTOGRAPHO (2W20 ASP) verzaubert.

11 Das Buch scheint komplett leer, da die Schrift mit einer Geheimtinte verfasst wurde oder nur im Mondlicht erscheint.

12 Die Schrift wurde kryptographisch verschlüsselt, sodass es W6 Monate intensiven Studiums mit je einer *Lesen/Schreiben-Probe*+W20 pro Monat benötigt, um die Geheimschrift aufzudecken.

13 Schlechter Zustand des Werkes (\V6): Brandspuren an den Rändern, eventuell auch aufetlichen Seiten (1), Schmierereien, Flecken oder Schwärzungen im Text (2), fehlender Einband oder entfernte Seiten (3), Bücherwurmbefall (4), durch Nässe gelöschte Seiten (5). grobe Fehler dieser Abschrift (6).

14 Das Schriftstück lässt sich nur zu Sonnenaufgang und -untergang umblättern, schließen oder öffnen; dazwischen ist es unbeweglich, als sei es in Koscher Knochenkaltleim getunkt.

15 Einmal gelesen, verschwindet die Schrift vor den Augen des Lesers unwiederbringlich.

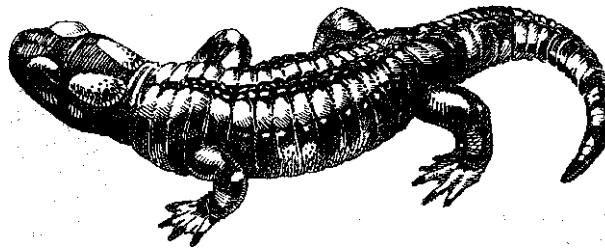
16 Im Buch ist ein Spuk (Mysteria Arkana, S. 112) gefangen, der seinem neuen Besitzer den Schlaf raubt.

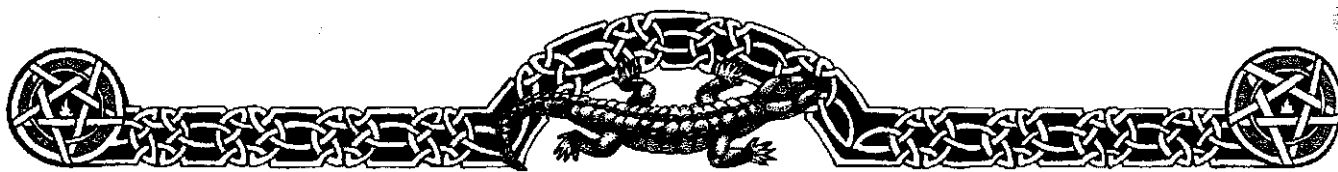
17 Ein Schutzzauber wird beim Öffnen des Werkes ausgelöst (W6): PARALÜ (1), VERSCHWINDIBUS auf das Buch (2), HORRIPHOBUS (3), Kampfzauber nach Meisterentscheid (4), SCHWARZ UND ROT (5), VOCOLIMBO/MENETEKEL: ich bin nicht für deine Augen bestimmt!' (6).

18 Das Papier ist mit *Samthauch* bestäubt, der nach dem Lesen von je 2W20 Seiten ein Delirium erzeugt (Herbarium, S. 88).

19 Em SIGILLUS CUSTODIS hegt auf dem Werk.

20 Das Buch ist mit einem IMPERAVI ANIMUS verzaubert, der den Leser bei misslungener MR-Probe da/u zwingt, das Werk immer wieder ohne Unterlass zu lesen — so lange, bis das Opfer verdurstet oder von anderen gerettet wird.





Artefakte und ihre Herstellung

Vorbemerkung: Wir werden uns in einem Folgeband näher und eingehender mit der Erschaffung und Anwendung von Artefakten be-

fassen und dort auch Rezepturen und Wirkungsweisen verschiedenster Zaubergegenstände vorstellen. Bis dahin gelten die Regeln

aus den Mysteria Arkana mit den folgenden Änderungen, Ergänzungen und Erweiterungen.

Allgemeines, Erschaffung von Artefakten

Kann man ein Artefakt ohne permanenten ASP-Verlust erschaffen? Hier besteht ein Widerspruch zwischen MA 194 und MA 203.

Bei der Erschaffung eines magischen Artefaktes muß der Magier auf jeden Fall mindestens einen permanenten ASP aufwenden — die Aussage zum improvisierten Heiltrank auf Seite 203 ist also unrichtig.

Ist es möglich, den ARCANOVI im Limbus zu sprechen? Gibt das Probenaufschlage?

Es ist prinzipiell möglich, aber so schwierig (wegen der chaotischen Struktur des Limbus und ständiger astraler Perturbationen) ist jede ARCANOVI-Probe neben allen üblichen Modifikatoren zusätzlich um mindestens +49 erschwert, die Probe auf die wirkenden Sprüche um +7; Beseelheitswurf —7), daß es quasi nichtfunktioniert.

Ist es richtig, daß für eine solche Erschaffung im Limbus nur 1/10 der permanenten Kosten entstehen, eventuell sogar gar keine?

Falsch. Die Reduktion der Astralkosten im Limbus bezieht sich ausschließlich auf flüchtige Astralenergie, nicht jedoch auf permanente. Die Regelung zu den Mindestkosten findet auch im Limbus Anwendung.

Inwieweit senken die magischen Metalle die permanenten Kosten für ein Artefakt?

Die permanenten Kosten werden ohnehin nur durch Mindorium (200 D/Stein), Arkanium (2.000 DI Stein) und Titanium (200.000 D/Stein) gesenkt (wobei letzteres so gut wie nie in solchen Mengen angeboten wird, dass sich daraus Artefakte formen ließen — bislang sind nur extrem wenige Artefakte bekannt, die überhaupt Spuren dieses Materials aufweisen).

Für einmalig verwendbare Artefakte gilt: Bei einem genügenden Anteil von Mindorium darf durch 25 geteilt und abgerundet werden, bei Arkanium durch 30, bei Titanium sogar durch 50 (es wird jedoch immer mindestens 1 ASP verbraucht).

Für aufladbare Artefakte gilt: Bei einem ausreichenden Anteil von Mindorium wird durch 15 geteilt und echt gerundet, bei Arkanium durch 20, bei Titanium sogar durch 30.

Die Kosten für Artefakte mit 'Semipermanenz' finden Sie weiter unten. Als 'ausreichende Men-

ge' gilt die Hälfte des Gewichts des Artefakts.

Wirken sich Begünstigungen magischer Metalle nur auf Waffen aus, die ausschließlich, oder auch auf solche, die zum größten Teil aus diesem magischen Metall bestehen?

Es reicht der größte Teil.

Nach MA 193 betragen die Kosten für den ARCANOVI 10 ASP. CC 244 gibt die Kosten jedoch mit variabel an. Wovon hängen die Kosten für den ARCANOVI denn nun ab?

Der ARCANOVI an sich' kostet die feste Summe von 10 ASP. Die Angabe im CC bezieht sich fälschlicherweise auf die Gesamtkosten. Wenn die Kosten variabel wären, dann hingen sie von der Größe des zu verzaubernden Objekts und der Menge der zu speichernden Astralenergie (in den wirkenden Sprüchen) ab.

Es ist ja nicht möglich, mehrfach einen Nutzen aus ein und demselben Zauber (z.B. einem mehrfachen AXCELERATUS) zu ziehen. Wie sieht es bei gestapelten Zaubern in Artefakten aus? Gilt diese Regelung bei der Artefaktmagie nicht (wie sich aus dem Beispiel im Kapitel Artefakte in den MA herleiten ließe)?

Es wäre wahrscheinlich möglich, wenn diese Stapelung Spielermagiern zugänglich wäre. (Es handelt sich in diesem Fall nicht um mehrere identische Zauber, von denen eine Person profitiert, sondern um einen 'Gesamt-Zauber'.)

Bedeutet die Anmerkung beim ARCANOVI ("Da die Erschaffung magischer Artefakte ebenfalls eine der grundlegenden Kulturleistungen darstellt, nimmt es nicht Wunder, dass auch die Kinder Sumus und Saturias wie auch die Elfen über Varianten dieses Rituals verfügen."), dass man diesen Spruch beim Steigern wie eine Druiden/Hexen/Elfen-Formel behandelt?

Nein, dies heißt nur, dass diese Völker nicht über niederhöllisch niedrige Startwerte verfügen. Die Elfen erschaffen ihre Artefakte ohnehin meistens in salasandra (siehe S. 66f).

Ist es bei der Erschaffung eines magischen Artefakts möglich, mittels eines UNITATIO zu-

sammenzuarbeiten? Kann man die permanenten Kosten kontrolliert aufteilen? (Beide tragen die Hälfte, oder einer alles.)

Prinzipiell ja, wobei jedoch die ARCANOVI-Probe um weitere 7 Punkte, die Proben auf die wirkenden Zauber um je 3 Punkte erschwert sein sollten. Bei der Verteilung der Kosten (auch der permanenten) wird dann jedoch in allen Berechnungsfällen aufgerundet. Bei der Berechnung der benötigten permanente Astralenergie wird gleichmäßig (aber zu Ungunsten des Leiters der Erschaffergruppe, also desjenigen, der den ARCANOVI spricht) aufgeteilt.

Können verschiedene Personen das Artefakt mit ARCANOVI und dem jeweiligen Wirkungszauber belegen?

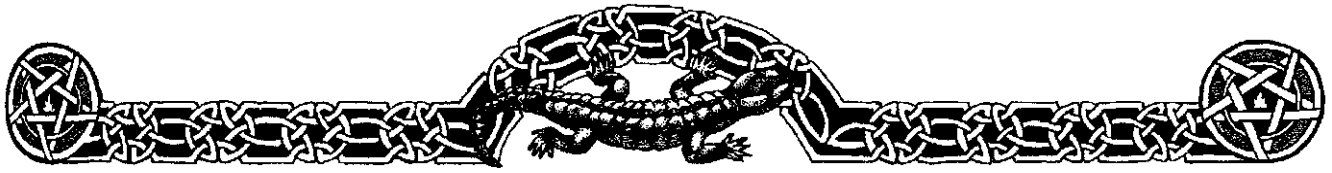
Wenn eine Person den ARCANOVI und eine andere einen wirkenden Spruch zaubern soll, dann ist die ARCANOVI-Probe um 3 Punkte, die auf die wirkenden Sprüche jedoch um 7 Punkte erschwert. In diesem Fall trägt der ARCANOVI-Anwender zwar nur die temporären Kosten des ARCANOVI, jedoch trotzdem die Gesamtkosten der permanenten ASP.

Und wie ist es mit dem MAGISCHEN RAUB? Kann man Artefakte mit fremder Astralenergie herstellen?

Prinzipiell ja; es gelten die obigen Richtlinien (siehe UNITATIO), jedoch ist die ARCANOVI-Probe um 10 Punkte erschwert. Die permanenten Kosten gehen vollständig zu Lasten des Artefakt-Erschaffers.

Wie kann man den finanziellen Aufwand für ein Artefakt berechnen, mit wieviel Dukaten muss der Verlust eines permanenten ASP aufgewogen werden (auch bei DESTRUCTIBO)?

Den Helden besonders gewogene Zauberer bieten ihre Dienste vielleicht für 100 Dukaten pro permanent verbrauchtem ASP an; üblich sind dagegen eher 500 bis 800 Dukaten, bei anerkannten Spezialisten auch bisweilen mehr als 1000 Dukaten. Dazu kommen natürlich noch die Kosten für besondere Materialien, aus denen ein Artefakt bestehen kann. Besonders bei magischen Metallen können die Kosten hierfür schnell vierstellig werden.



Ist es möglich, ein Artefakt mit mehreren voneinander unabhängigen ARCANOVI zu belegen. Und ist es möglich, einen Zauberstab mit ARCANOVI weiterzuverzaubern?

In beiden Fällen ein klares Nein. Bereits mit einem einzelnen ARCANOVI können mehrere Formeln in einem Artefakt fixiert werden; ein zweiter ARCANOVI würde hier nur die Matrices stören. Im zweiten Fall beruht es auf der besonderen, ritualisierten Art der Stab-Magie, die sich gegen weitere Verzauberung 'wehrt' (weswegen Zauberstäbe ja auch magisch nur sehr schwer zu zerstören sind...

Erleichtert Magierstab, -schwert oder Schale die ARCANOVI-Probe, wenn sie als Träger dienen, und um wieviel? Beeinflussen sie auch Beseelung oder Loyalität?

Diese Artefakte (gleichmaßen auch der Vulkan-glasdolch, der Hexenbesen, die Knochenkeule...) können nicht zusätzlich mit Zaubern belegt wer-

den, da auch die jeweiligen Rituale Grundzüge des ARCANOVI aufweisen.

Ist es theoretisch überhaupt möglich, jeden Spruch in ein Artefakt zu binden? Wie verhält es sich z.B. mit dem MAGISCHEN RAUB oder LEVTHANS FEUER? (Mal angenommen, der Magier beherrscht diesen Spruch bzw. eine Hexe will ein Artefakt erstellen.) Muss bei verschiedenen Auswirkungen (bei gleichem ASP-Einsatz) eine Wirkung vorher festgelegt werden?

Das bleibt der Entscheidung des Meisters überlassen. Der LEVTHANS FEUER erfordert ja zwei Personen, die ihre Regeneration tauschen — also wäre z.B. ein 'Doppel-Artefakt' vonnöten ...

Wenn ein Zauber, der gegen die Magieresistenz geht, in ein Artefakt eingewoben wird, wie wird dann verfahren, wenn die Wirkung später ausgelöst wird?

Der Erschaffer des Artefakt muss sich von vorn-

herein eine Erschwernis auf die Probe für den wirkenden Spruch auferlegen, deren Höhe gleich der MR ist, die später durch den Zauber überwunden werden soll. Danach ist das Artefakt geeignet, gegen Wesen eingesetzt zu werden, deren MR kleiner oder gleich dieser Erschwernis ist.

Lässt sich Antimagie eigentlich 'artefaktisieren'? Die Zauberprobe beinhaltet ja die Stufe eines Feindzauberers. Oder muss man sich beim Sprechen und Binden der Antimagieformel quasi eine angenommene Stufe des gegnerischen Zaubers aussuchen, bis gegen welche dann die Antimagie wirkt? Also z.B. ein gegen Stufe 8 gesprochener KAMPF-ZAUBER STÖREN würde dann bei Gegnern bis Stufe 8 helfen?

Genau so funktioniert es.

Wie funktioniert es, wenn ein wirkender Spruch variable Astralenergie verbraucht? Wird dann sowohl beim Erschaffen als auch

Wie funktioniert das Herstellen eines Artefaktes mit beschränkter Permanenz? Welche Zauber kommen in Frage? Auch Kampfzauber? Wie sind die Zuschläge auf die ARCANOVI-Probe? Oder benötigt man dazu den INFINITUM?

Eine hinreichend komplizierte Materie — versuchen wir einmal, uns dem Ganzen rein technisch zu nähern, damit es verständlich bleibt. Grundlagen sind die Regeln zur Artefakterschaffung auf den Seiten 189ff. der Mysteria **Arkana**:

- Voraussetzungen zur Entwicklung der Artefakt-Thesis: Die Summe der TaW *Magiekunde* und der ZFW ARCANOVI und MAGISCHER RAUB muss mindestens 40 betragen, wobei die einzelnen TaW/ZF mindestens einen Wert von 7 aufweisen müssen; die Entwicklung der Thesis dauert zehnmals so viele Tage intensiven Studiums wie die eigentliche Verzauberung dauert.
- Zusätzlich zum ARCANOVI muss eine spezielle Form des MAGISCHEN RAUBes in die Matrix eingebunden werden; die Probe für den MAGISCHEN RAUB ist je nach Ladegeschwindigkeit (s.u.) erschwert.
- Es ist nicht möglich, gleiche Zauber zu stapeln, jedoch ist eine Sammlung von maximal drei wirkenden Sprüchen möglich.
- Als Präservanz müssen 'einmal pro Tag', 'einmal pro Mondphase', 'einmal pro Monat' oder 'einmal pro Jahr' festgelegt werden.
- Der Modifikator: Wirkungszeitraum bei der ARCANOVI-Probe beträgt +10, worauf für die Präservanz noch addiert werden müssen: +0 für jährlich, +3 für monatlich, +6 für wöchentlich und +9 für täglich. Der Modifikator für die Wirkenden Sprüche beträgt +3. Ein jeglicher wirkender Spruch muss sieben Mal erfolgreich auf das Proto-Artefakt gesprochen werden, damit er ein Mal 'angenommen' wird. Die hierbei gewählte Wirkungsdauer (so vorhanden) ist diejenige, die das Artefakt pro Anwendung wirkt. (Die Probe gestaltet sich so schwierig, weil mit der Thesis nicht nur die Präservanz beziehungsweise die Regeneration bewirkt wird, sondern gleichzeitig auch die bei 'normal' wiederaufladbaren Objekten gelegentlich auftretende Veränderung der Wirkungsmatrices (die das Artefakt unbrauchbar ma-

chen können) unterbindet.

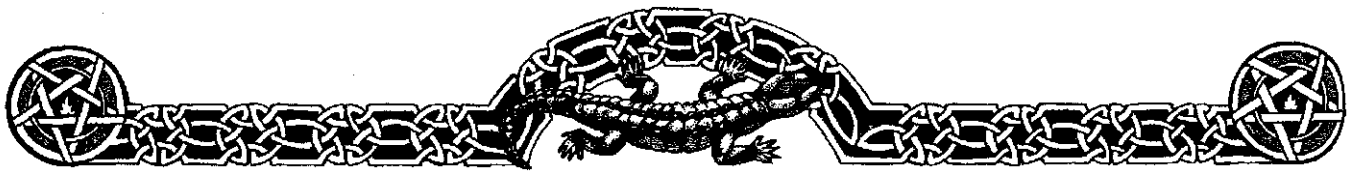
- Die permanenten Kosten errechnen sich, indem man die ASP-Summe der Wirkenden Sprüche (einzeln, nicht siebenfach) und des ARCANOVI (in diesem Fall 17 ASP) durch fünf teilt und aufrundet. Bei der Verwendung von Mindorium in ausreichendem Maße darf durch sieben geteilt und aufgerundet werden, bei der Verwendung von Arkanium durch zehn, bei der Verwendung von Titanium durch 20, wobei sogar abgerundet wird. Es gelten in allen Fällen die üblichen Regeln für den Mindestaufwand.

- Es gelten die üblichen Regeln zur Beseelung von Artefakten; es können beliebige Materialien verwendet werden; der Zeitaufwand ist der Gleiche wie bei der Erstellung anderer Artefakte.

Aufladung: Das Artefakt muss ehe benötigte Astralenergie für seine Zauber ja irgendwo herbekommen. Bei Artefakten mit jährlicher oder monatlicher Anwendung ist dies kein Problem, da es genügend Astralenergie der Umgebung aufnehmen kann (es sei denn, es wird speziell versiegelt gelagert), wöchentlich oder gar täglich zu verwendende Artefakte müssen ihre Energie jedoch aus einer kräftigeren Quelle ziehen — und die beste Möglichkeit ist, sich aus den Kräften des Benutzers zu bedienen (daher der MAGISCHE RAUB). Kein Problem, solange der Träger über Astralenergie verfügt; ist dies nicht der Fall (sei es, dass ein Zauberkundiger ausgebrannt ist, sei es, dass ein 'Weltlicher' das Artefakt trägt), so wird der Vorrat an Lebensenergie angegriffen.

Die übliche 'Ladegeschwindigkeit' beträgt 7 ASP pro Tag; eine Veränderung der Ladegeschwindigkeit nach unten oder oben erschwert die Probe auf den MAGISCHEN RAUB um 2 Punkte pro Punkt Ladegeschwindigkeit für höhere Geschwindigkeit, um 1 Punkt bei niedrigerer Ladegeschwindigkeit.

- Ein semipermanentes Artefakt ist 'personalisiert', d.h., es 'schwingt sich auf die Aura des Trägers ein' (wofür es etwa einen Monat benötigt) und kann nicht zu Zwecken der Aufladung an Kameraden (oder unwillige Opfer) abgetreten werden. Es besteht jedoch die Möglichkeit, das Artefakt 'außerhalb der Aura' zu verwahren. Dort regeneriert ein Artefakt einen ASP pro Tag. Wird es jedoch länger als eine Woche nicht getragen, so verliert es die 'Personalisierung'.



beim Auslösen gewürfelt? Konkret: Wieviel ASP setzt man bei der Erschaffung eines Artefaktes an, wenn ein 7W-IGNIFAXIUS hineingewoben wird?

Mangeht vom Durchschnittswert (1 Wentspricht 3,5) aus, was also 24,5 = 25 Punkten entspricht. Dazukommennatürlichnochdie10ASPfürden ARCANOVI. Die Wirkung wird beim Auslösen des Artefaktes extra ausgewürfelt; es kann also sein, dass man mehr oder weniger TP erzielt.

Benötigt ein Artefakt zwingend einen dem Zauber entsprechenden Gegenstand — Schuhe für Bewegung, Brille für Hellsicht —, oder ist das im Grunde eher philosophisch?

IstzwarehereinephilosophischeFrage, aber eine solche Auswahl des ursprünglichen Gegenstands würde ich mit leichten Boni (bis —3) auf die ARCANOVI-Probe honorieren.

Benötigt ein Artefakt eine bestimmte physische Größe, um verzaubert zu werden? Könnte man nicht statt nur eines Zaubers in ein edelsteinbesetztes Amulett in jeden Edelstein einen Zauber binden — man muss sie ja nicht alle zugleich verwenden?

Sollte von der Menge der zu speichernden Astralenergie abhängig sein, will heißen, ein Artefakt auf dem in sieben verschiedenen Edelsteinen jeweils eine einmalige Ladung der kleinen Mutand enthält, sollte funktionieren, ein filigraner Ohrring mit einem scheunentor großen PLANASTRALE eher nicht...

Als grobes Maßmag 1 (temporärer) ASP pro Skrupel Gewicht dienen, jedoch ist dies stark von der Art des Materials abhängig — Kristalle speichern Astralenergie deutlich besser als z.B. Metalle.

Gibt es eine Dichte (AE/LE pro Volumeneinheit) für Heiltränke etc.?

Das Maximum liegt bei 5 Punkten pro Flux.

Ist es beim ARCANOVI möglich, für mehrere Zauber unterschiedliche Auslöser zu bestimmen, oder ist dafür jedesmal ein neuer ARCANOVI nötig?

Es ist möglich, dadurch wird aber die ARCANOVI-Probe deutlich schwerer. (Alle einzelnen Modifikatoren für die Auslöser werden aufsummiert und dann um weitere +7 erhöht.)

Wir spielen seit neustem mit der Magie der Edelsteine. Es würde mich interessieren, wie man den Text zum Granat aus den *Mysteria Arkana* verstehen soll ("Im Knauf einer Waf-

fe eingebettet, mag er einen Zauber bergen, underische Kreaturen zu bekämpfen ..."). Ist die Waffe nun magisch, welcher Zauber muss für die Verzauberung benutzt werden, und ist es eine einmalige Wirkung?

Ein Granat wäre vorteilhaft für die ARCANOVI-Probe, um kampfunterstützende Zaubere auf ein Schwert zu legen. Dass schiefe Hinlegen eines Steins in den Griff bewirkt nichts. (Der Edelstein-Artikel basiert ja auf Annahmen und Volksaberglauben.)

Kann man (als Meister) Artefakte erschaffen, die ein Spieler mit dem ARCANOVI nicht erschaffen könnte, z.B. einen Ring, der seinem Träger 4 (also nicht 5 oder 2) IN-Punkte für 25 Minuten (also nicht eine Stunde) gibt?

ja, das ist prinzipiell möglich, sollte aber im RahmendesmitderZauberwerkstattmachbarenbleiben.

Ist es möglich, mit einem MAGISCHEN RAUB in reversalischer Kopplung eine Matrix zu generieren, die mittels eines ARCANOVI auf ein Objekt gelegt werden kann und dann wie ein Zaubertrank oder eine Astralbatterie wirkt?

Prinzipiell gibt es solche Objekte, die als Speicher ungeformter Astralenergie dienen, aber eine Methode zu deren Erschaffung ist keinem lebenden Magier (Elfen, Geoden ...) bekannt. Nach den bisherigen Forschungen eignen sich ohnehin nur wenige Materialien als Träger: 'Kristalle, die dem Erz wie auch dem Humus zugeordnet sind' oder 'in der Matrix erstarrtes Titanium'. Beiden Kristallen kann man vermuten, dass Karfunkelsteine oder versteinerte Drachentränen o.ä. geeignet sind (nicht jedoch der amorphe Bernstein), was es aber mit dem Titanium auf sich hat, bleibt rätselhaft. Dazu kommt, dass die Methode wohl nicht vermittels eines REVERSALIS [MAGISCHER RAUB] funktioniert, sondern vermittels eines modifizierten UNITATIO — der sich aber nach gültigen Erkenntnissen nicht so einfach auf ein Artefakt legen lässt...

Kann ich einen EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN auch auf ein Artefakt anwenden, oder muss ich ihn dafür entsprechend modifizieren? Kann ich einen SENSIBAR oder den o.g. EIGENSCHAFTEN verwenden, um den LO-Wert eines beseelten Artefaktes herauszufinden?

Ersteres ist ohne Modifikation des Zaubers nicht

möglich, da er die Eigenschaften von Lebewesen erkunden soll. Mit einem SENSIBAR ist es durchaus möglich, die grundsätzliche Stimmung eines beseelten Artefaktes zu erkennen, nicht aber den genauen LO-Wert. Ein besonders gut gelungener ANALÜS mag da weiterhelfen ...

Welche Auswirkungen hat es, wenn man ein mittels ARCANOVI hergestelltes Artefakt mit in einen Praios-Tempel nimmt? Keine besonderen; es kann jedoch im Tempel nicht aktiviert werden (wie auch gewöhnliche Zauber in Praios-Tempeln nicht funktioniert).

Eine mit einem FILM FLAM belegte Glas-Kugel ist als Artefakt an sich ja nicht unzerbrechlich. Was passiert, wenn die Kugel in 100 Teile zersplittert? Ist der Zauber dann 'weg'? Heißt das, man kann ein zerstörbares Artefakt einfach dadurch entwerten, daß man das Trägermaterial zerstört?

Ja, das kann man. Es wird zwar, je nach gespeicherten ASP, noch eine Zeitlang 'nachglühen, und eventuell tragend die einzelnen Fragmente auch noch Teile der Gesamtladung, aber ansonsten ist die Zerstörung des Objekts auch identisch mit der Zerstörung der Matrices. Natürlich sind viele Artefakte gegen weltliche Zerstörung geschützt...

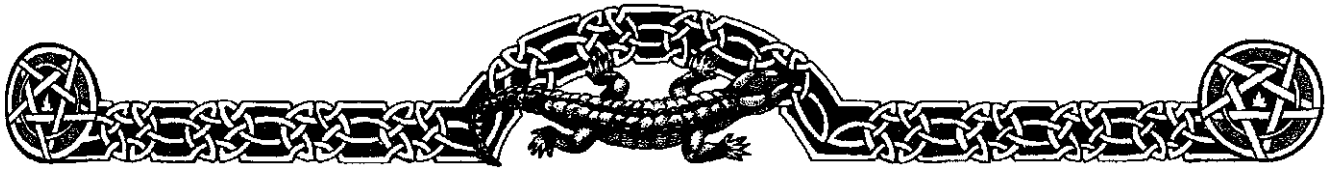
Wenn ein Artefakt / eine magische Waffe zerstört wird, der Zauber aber nicht ausgelöst wurde, und wenn dieses Objekt dann wieder repariert wird, ist es dann immer noch magisch? Ist ein zerstörtes und dann wieder repariertes Magierschwert noch magisch? Kann ein zerstörter Zauberstab geflickt werden? Hat er dann noch die Stabzauber? *Jeweils ein klares Nein. So etwas wäre allerhöchstens bei 'uralten mythischen Objekten denkbar.*

Kann man ein Artefakt auch durch elementare Kampfzauber zerstören (z.B. IGNIFAXIUS), und wie viele TP muss man dafür dem Artefakt zufügen?

Das ist hochgradig abhängig von der Art des Artefaktes...

Was passiert mit magischen Artefakten, die Bannstaub abbekommen? Zeitweilig nutzlos, permanent nutzlos, oder werden sie nicht betroffen?

Bannstaub wirkt (mit einigen Ausnahmen bei besonders guter Zubereitung, siehe S. 23f) nur gegen Lebewesen.



Dschinne, Dämonen und Artefaktseelen

Lassen sich FUROR BLUT bzw. HEPTAGON auch in ein Artefakt binden, so daß bei Auslösen desselben der Dämon beschworen (wenn auch nicht beherrscht) wird?

Prinzipiell ja.

Wenn ja, wie verhält sich der Dämon dann? Wird er versuchen, den Hersteller des Artefakts zu finden? Wird er die auslösende Person angreifen?

Wahrscheinlichbeides.

Ließe er sich von Anwesenden beherrschen (so sie die Probe schaffen ...)

... die dann auch noch erschwert wäre ... prinzipiell ja, wenn die Anwesenden Zauberer sind, die Kenntnisse des entsprechenden Beschwörungszaubers besitzen.

Ist ein Artefakt, das mit Beschwörungsfor-

meln erstellt wird, immer beseelt?

Nicht prinzipiell. Sollten ausdrücklich Dämonen oder Elementarwesen in das Artefakt gebunden werden, so können Sie diesen natürlich eigene Motivationen zuordnen. Bei allen anderen Anrufungen sollten Sie von der Beseeltheits-Probe 7 Punkte abziehen (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen).

Ich hätte da eine Frage zum ARCANOVI kombiniert mit DSCHINN DES ...: Erstellt man dadurch ein aufladbares oder ein Einmal-Artefakt? Verliert man permanente ASP oder nicht? Wird der Dschinn gebunden oder eher der Zauber (Schnellbeschwörung)? Wie funktioniert dies bei Dämonen?

Es sind beide Möglichkeiten zulässig, wobei die erste (gebundener Dschinn) deutlich häufiger ist. Das Artefakt enthält dann einen Dschinn und eine

bestimmte Anzahl Dienste (je nach eventuell zusätzlich investierter AE). Und natürlich muss man auch hierfür permanente AE aufwenden. Für Dämonen gilt Analoges.

Nach einer Erklärung im Salamander besteht die Möglichkeit, dass ein im Limbus erschaffenes Artefakt von einer dort lebenden dämonischen Wesenheit beseelt werden kann. Wie sieht es mit magischen Artefakten aus, die mittels VERSCHWINDIBUS zeitweise im Limbus unbewacht 'umherschwirren' — besteht auch für diese die Möglichkeit, beseelt zu werden?

Nein, da die Beseelung nur stattfinden kann, wenn das Objekt noch keine geschlossene Matrix besitzt — also nur während der Herstellung. Alles andere wäre eine 'Besessenheit', die z.B. mittels eines PENTAGRAMMA wieder beseitigt werden kann.

Spezielle Artefakte

Ich spiele einen Magier, der sich auf die Abschwörung von Dämonen spezialisiert hat. Bei der Überlegung, wie man den Exorzismus beschleunigen könnte, habe ich mir überlegt, mittels ARCANOVI ein aufladbares Artefakt zu erschaffen und auf dieses Artefakt einen REVERSALIS [HEPTAGON] zu sprechen. Ist das prinzipiell möglich, oder würde das zu viele permanente ASP kosten?

Prinzipiell funktioniert das, und die permanenten ASP-Kosten halten sich auch in Grenzen. Das große Problem ist jedoch, dass ein REVERSALIS [HEPTAGON] kein 'Universalexorzismus' ist, sondern nur jeweils gegen eine Sorte von Dämonen wirkt, was bedeutet, dass man als Exorzist mit einem Haufen solcher Artefakte herumlaufen

Wie wirkt eigentlich ein TRANSVERSALIS-Artefakt? Muss man bei der Erschaffung eine Reichweite angeben oder gar einen speziellen Ort, oder lässt sich mit dem Artefakt jeder beliebige, bekannte und von der möglichen Reichweite her akzeptable Ort erreichen?

Nein, von der Beschreibung des TRANSVERSALIS ausgehend, kann es eigentlich nur sein, dass an Artefakt zu einem bestimmten Ort teleportiert [und natürlich eine Reichweitenbegrenzung besitzt].

Der VISIBILI macht keine Gegenstände unsichtbar - aber gilt dies auch für mittels ARCANOVI erstellte VISIBILI-Artefakte wie einen Unsichtbarkeitsring, den der Anwender

zum Auslösen aufstecken muss?

Die Wirkung erstreckt sich zwar nur auf das mit ARCANOVI belegte Artefakt selbst, ist aber seltenerweise trotz der Einschränkungen des VISIBILI vorhanden. Dies mag an der Aufwendung permanenter Astralenergie liegen, ist aber noch nicht zur Gänze geklärt.

Fliegende Teppiche

Das Kapitel *Tulamidische Teppichkunst*, auf das stellenweise in der *Mysteria Arkana* verwiesen wird, ist auf einen Absatz geschrumpft und findet sich im Kapitel über den Elementarismus (MA 100).

Wie verhält es sich mit der Tragkraft eines fliegenden Teppichs?

Hängt von Größe / investierter AE / Meistergnade ab. Als grobes Maß könnten 50 Stein Tragkraft pro Rechtschritt Größe gelten.

Wie wirkt sich eine eventuelle Überladung beim Transport mehrerer Personen/Gegenstände auf die Fliegen-Probe aus?

Nicht nur der Pilot, sondern auch alle Passagiere müssen Fliegen-Proben ablegen, die bei Überladung des Teppichs deutlich erschwert sein sollten.

Wie hoch kann man mit einem fliegenden Teppich fliegen? Wie weit? Ist das nicht auch vom Teppich und der im Teppich gespeicherten permanenten Astralenergie abhängig?

Die Reichweite ist abhängig von der permanen-

ten Astralenergie, also von der Stärke des gebundenen Luftelementars. Zur Höhe siehe die Ausführungen zum Hexenbesen.

Kann man fliegende Teppiche als beseelte Artefakte betrachten und eine CH-Probe für die Loyalität verlangen?

Ja, kann und sollte man.

Des Heshthots Schwert und Peitsche ...

Im Abenteuer *Alptraum ohne Ende* heißt es, dass sich ein Heshthot, so er auf einen Schlag alle LP verliert, auflöst und dabei Schwert und Peitsche zurücklässt. Wie wirken nun diese dämonischen Waffen, und: Gilt diese Regel auch für andere Dämonen?

Schwert und Peitsche funktionieren nach den normalen Regeln, jedoch sind beides magische Waffen und damit in der Lage, Dämonen zu verletzen. Beide Objekte verschwinden durch den Astralsturm am Ende des Abenteuers.

Sollte in späteren Zeiten noch einmal ein Heshthot mit einem Schlag getötet werden, gilt weiterhin, dass Schwert und Peitsche liegen bleiben, sich jedoch nach W6 + 1 Tagen verflüchtigen. Jede Aktion (AT oder PA) mit einer dieser Waffen kostet den Träger 1 LP (und wenn man zu viele LP verliert, ist auch Sikaryan-Verlust wahrscheinlich). Diese Regel kann sinngemäß auch auf die Waffen anderer Dämonen angewendet werden, nicht jedoch auf natürliche Angriffsarten wie Klauen oder Zähne ...



Magische Waffen

Was genau zählt eigentlich zu den 'magischen Waffen', mit denen man magische Wesen verletzen kann?

AlsmagischeWaffengeltenalleObjekte,indenen mindestensinpermanentenAstralpunktgespeichertwurde, alsoallemittelsARCANOVIgestelltenArtefakte (auch wenn sich nur spezielle davonalsWaffeneignen...mankannalsoauchversuchen, einen Dämon mit einer magischen Statuettezuerschlagen) sowieObjekte, derenStruktur zum Zeitpunkt des Angriffs durch Zauberei verändertist.

OhneARCANOVIaufWaffenanwendbareZauber sind der EISENROST (vorzugsweise reversaliert, ANVILARIUM, die Kombination einesSpruchesmitdemAPPLICATUS, BRENNENE!, CALDOFRIGO, SCHMELZE!, eventuell KRAFT DES ERZES, mit METAMORPHO oder ERSTARRE! geformte Waffen, UNBERÜHRT VON SATINAV. jedoch nicht objektgebundeneIllusionenwieAUREOLUSoderWIDERWILLE, auchnicht—entgegenanderslautender Behauptungen - mittels MOTORICUS oderHEXENHOLZbewegte Objekte.

Ebenfallsalsmagische Waffen geltendiemagischenGerätschaftenZauberstab, Bannschwert, Hexenbesen (auch, wenninselbigemkeinepermanenteAE gespeichert ist, jedoch muss er mit noch 'aktiver' Flugsalbebestrichensein), VulkanglasdolchundKnochenkeule.

DieVerwendungmagischerMetallebeimSchmiedeneinerWaffeheißtnicht, dassdieseWaffedamitautomatisch 'magisch' wird—sienimmt nur leichterArtefaktzauberan; vonsichaus 'magisch' sind nur die edelsten der magischen Metalle: Endurium, Titanium und Eternium (und nur EnduriumistdavonfürdieHeldeneventuellverfügbar).

AlsmagischeAngriffe geltenweiterhinallewaffenlosen Attacken (nicht aber die bloße Berührung) von Zauberkundigen (wobei die meisten waffenlosenAttackeneinenDämonnatürlichkalt lassen) odermagischen Wesen wie Vertrautentieren, Einhörnern, Gargylen—undnatürlich ElementarenoderanderenDämonen.

Wie kann eine Waffe 'magisch' und gleichzeitig (relativ) unzerstörbar gemacht werden — ohne Magierstab- bzw. Magierschwert-Ritual, ohne Druidendolch-Ritual und ohne INFINITUM?

Hierempfiehltsich ein REVERSALIS [EISENROST], dereinigeBF-Erhöhungenaufnimmt, auf jedenFallabereinmaligeinZerbrechenderWaffeverhindert.

Gelten Pfeile, die mit einem SCHARFEN AUG belegt sind, als magische Waffen?

Nein. DerZauber verbessert lediglich die Fähigkeit des Schützen, verändert aber nicht die Eigenschaftendes Pfeils.

Wenn ein Elf sich mit einem AXXELERATUS beschleunigt, gilt dann sein Angriff mit einer Waffe als magisch und damit dämonenverletzend?

Klares Nein. Nur wenn die Struktur der Waffe durch einen Zauber verwandelt ist.

Ist ein mit Waffenbalsam behandeltes Tuzakmesser (Wirkungsstufe B) eine magische Waffe, die gegen Dämonengezücht, Untote etc. wirksam ist?

Prinzipiell ja, jedoch hält die Wirkung von Waffenbalsam nicht ewig, auch wenn die Paste selbst sich praktisch unbegrenzte Zeit lang aufbewahren lässt. Gegen Untote wirken übrigens auch normale Waffen.

Ist eine Waffe, auf die ich einen EISENROST spreche, (kurzzeitig) eine magische Waffe, und kann man mit ihr Dämonen verletzen? Wie kann ich dieser wirren Idee als Spielleiter einen Riegel vorschieben?

So wirr ist die Idee nicht. Ich würde allerdings bei jeder gelungenen AT einen Bruchtest verlangen, so dass das nur ein Mittel für den Notfall ist.

Fühlen sich Dämonen von einer magischen Waffe auch noch tangiert, wenn deren Ladungen verbraucht sind? Gibt es hier einen Unterschied zwischen 'Einweg-Artefakten' und wiederaufladbaren Artefakten?

Bei Einwegartefakten erlischt das 'Magischsein'

mit dem Verbrauch der letzten Ladung; bei wiederaufladbaren Artefakten bleibt zumindest der ARCANOVI hängen, weswegen sie immer noch einen Dämonen verletzen können.

Wenn auf eine Waffe ein ARCANOVI UND EIN EINMALIG WIRKENDER ZAUBER gesprochen wird, ist dann diese Waffe (in der ja mindestens ein permanenter ASP gespeichert ist) bis zur Auslösung des Zaubers als magische Waffe zu betrachten, oder nur dann, wenn der Zauber tatsächlich gewirkt, also ausgelöst wird? Ist diese Waffe bis zur Auslösung des Zaubers auch unzerbrechlich wie ein Zauberstab oder Magierschwert?

Die Waffe ist magisch, bis der Zauber ausgelöst wird, sie ist jedoch normal zerbrechlich.

Jeder Zauberfoliant ist magisch; schon jeder Adept kann Zauberfolianten (ab) schreiben - ist jedes Blatt magisch, oder nur die mit Thesis drauf?

NurdiemitThesis, allerdings handelt es sich hierbeinicht um gespeicherte permanente AE, sondern um einen aktiven Energiezustand, der die Visualisierung von Astralmatrices erleichtert—will heißen: hindurchfließende AE aus der Umgebung wird in bestimmte Mustervorgeformt (einflüchtiger, dynamischer Zustand, sozusagen ein Protospruch).

Kann ich mir das Blatt um die Keule wickeln und den bösen Dämon hauen?

Ja, aber es wird nichts nützen

Oder kann ich die Thesis gleich auf die Keule malen (ritzen) und sie dadurch magisch machen (dies entspräche einem 'Buch' mit hartem Einband)? Oder muss noch was Geschriebenes in der Keule sein?

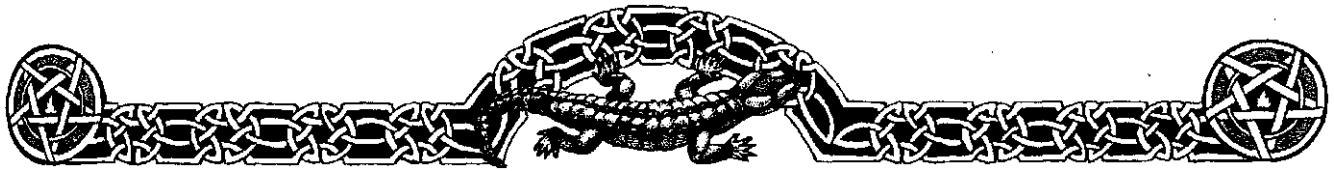
Seufz. Wenns doch nur so einfach wäre, magische Gegenstände zu erschaffen...nein, damit ein Objekt als magische Waffe dienen kann, muss permanente AE darin gespeichert sein oder die Gesamtstruktur für einen gewissen Zeitraum magisch verändert sein (z.B. durch einen ANVILARIUM).

Magische Materialien

Ist es eigentlich möglich, sich eine Rüstung aus Meteoreisen schmieden zu lassen — sprich eine Rüstung, die das Zaubern nicht behindert? Gleiche Frage zu Endurium?

Meteoreisen liegt relativ rein vor, muss also nicht aus einem Erz gewonnen werden. Soweit, so gut. Die Herstellung eines Rüstungsstahls aus Mete-

oreisen erfordert allerdings so viele Umschmelde-, Frischungs- und Temperungsvorgänge, dass zumindest für Druiden und Geoden das Material wieder 'verseucht' wird. Magiers sind in dieser Beziehung etwas abgebrühter, aber trotz allem geht Stunden pro Tag tragen, ohne dass Regenerationsverluste (s. MA 64) eintreten. Eine Endurium-Rüstung sollte in der Tat keiner-



lei Behinderungen aufweisen, aber für eine entsprechende Rüstung werden mindestens doppelt so viel Stein Endurium verbraucht wie der RS der Rüstung beträgt. Das ist schon mal nicht ganz billig... und ein ständiger Reiz für Diebe, aber auch für Meuchler — denn was sind schon 500 Dukaten für Purpurblitz, wenn man dadurch eine Rüstung im Wert von 50.000 Dukaten erbeuten kann?

Ist Gwen Petryl eigentlich ein magisches oder geweihtes Material, und sind demzufolge Waffen daraus dämonenverletzend? Was ge-

schieht, wenn ich einen Dämon mit Gwen Petryl bewerfe?

Primo: 'Waffenfähige' Gwen Petryl-Steine, also solche von relevanter Größe, sind erstens selten und zweites eigentlich in Tempeln abzugeben.

Secundo: Gwen Petryl leuchtet, ohne Wärme zu erzeugen.

Tertio: Die Summa Sumulogia (ein wissenschaftliches Werk eines Zwergen, also eventuell höher-rangig zu werten; *Elfen* 37) behauptet, Gwen Petryl leuchtet in der Nähe von Magie.

Quarto: Bei Gwen Petryl handelt es sich laut den Annalen des Götteralters (heilige Originalfassung, was immer das bedeutet, aber immerhin

hesindianisch) um Trümmer der Zitadelle von Alveran.

Kosmogonisch handelt es sich bei Gwen Petryl um 'primordiale Materie', die alle Komponenten der Heptessenz beinhaltet, weil sie aus der Zeit vor der Ordnung der Welt (und der Teilung in die elementaren Kompetenzen; siehe Mysterium von Kha) und daher etwas besonderes ist, genau wie Drachen, Giganten und Götter etwas besonderes sind.

Spieltechnisch würde ich sagen: Egal, woher die mystische Wirkung nun kommt, sollte ein — zumindest in waffenfähiger Form - seltenes Material auch antidämonische Wirklinge zeigen.

Elementare Golemiden

• Verrat in Gorien. Sultan Hasrabal, scheinbar der Verbündete der Aranier, hat sich als Verräter erwiesen. Sein Versuch, die altehrwürdige Hauptstadt Goriens an sich zu bringen, scheiterte jedoch.

Am 1. Boron erreichten die Vorboten seines Heeres Anchopal. Am nächsten Tagschienen vor jedem der drei Tore etwa hundert Statuen aus rotem Sandstein aufgestellt, die sich aber schnell als furchteinflößende magische Kreaturen entpuppten, Kämpfer ohne Mitleid, Hunger und Durst, die durch elementare Kräfte belebt waren und mangels besserer Erklärung die Bezeichnung Golemiden erhielten. Der folgende Monat sollte mit Hunger, Durst und Enge den Durchhaltewilligen der Anchopaler auf das härteste auf die Probestellen.

Am 27. Boron schließlich befahl Hasrabal den Sturm — und ächzend erhob sich der Riesengolem, seine furchtbarste Waffe: Dieses Konstrukt aus Sand, Wasser und Felsbrocken war vage menschengestaltig und über fünfzehn Schritt hoch, mehr ein Belagerungsgerät als ein einzelner Gegner. Das Monstrum ließ auch die härtesten Veteranen zittern, als es übermannsgroße Steinbrocken auf die Zinnen schleuderte und langsam heranstapfte, um die Stadt mit bloßen Händen auseinander zu reißen. Nur durch opferreiche Helden-Uten gelang es den Eingeschlossenen, diese Bedrohung zu Fall zu bringen. — aus dem Aventurischen Boten, Ausgabe 79

Eine magiethoretische Bewertung

»Es ist unzweifelhaft, dass es Sultan Hasrabal gelungen ist, die Thesen des STEIN WANDLE ihrer dämonischen Komponente zu entkleiden und statt dessen durch eine Beschwörung elementarer Kräfte zu ersetzen. Dies ist aus fachlicher Sicht unzweifelhaft eine große Leistung, doch ebenso unzweifelhaft ist das Faktum, dass diese Formel, wie er sie zur Zeit an der Rashduler Akademie seinen Schülern nahebringt, niemals in der Lage gewesen wäre, die Armeen von Golemiden zu erschaffen, die uns in Anchopal bedrängt haben.

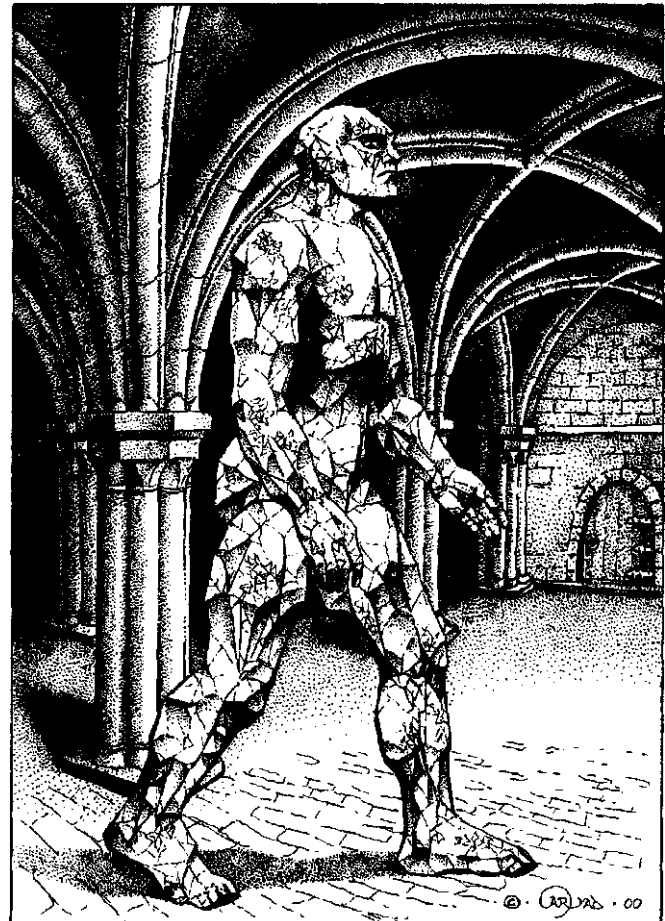
Es bleibt also zu vermuten, dass Sultan Hasrabal ein Ritual vergleichbar dem Magnum Opus der Nekromantie gewirkt hat und zahlreiche Elementare in die Golemiden gerufen hat, um sie zu beleben. Eigentlich stehen dem Sultan solche Kräfte nicht zu; wenn man aber bedenkt, dass Sultan Hasrabal an der Schließung des Sphärenrisses über der Gor beteiligt war, mögen sich ihm hier neue Möglichkeiten ergeben haben.

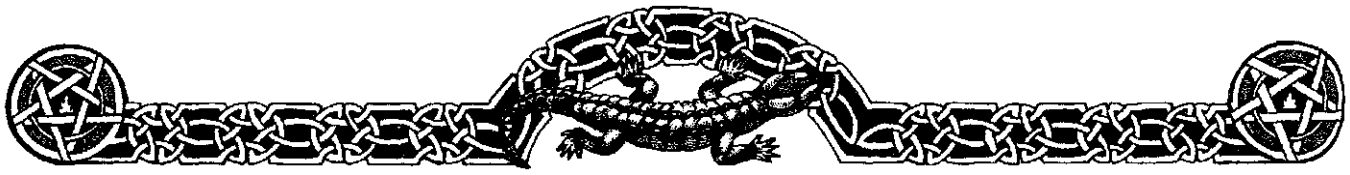
Dass er dabei sogar die widersprüchlichen Tendenzen von Wind und Erz verbinden konnte, lässt befürchten, dass Sultan Hasrabal der sagenumwobene 'Sahib-al-Sitta' ist, der Meister der Sechse, jene Legendengestalt der tulamidischen Zauberer, die alle Elemente gleich gut zu beherrschen und

zu formen versteht. Hier lässt nur hoffen, dass damit zwar das Macht-spektrum dieses Zaubermeisters immens ist, nicht aber notwendigerweise die absolute Summe seiner Kräfte.«

— Analyse durch Thorstor ibn Thorwulf, Großmeister der ODL-Burg Anchopal

Nur Sultan Hasrabal weiß derzeit, wie man diese nicht-dämonischen Konstrukte aus dem Sand der Gor und dem Wasser des Chaluk erzeugt und durch die Kraft der Elemente belebt. Was der genaue Preis





für dieses Wissen und seine Kräfte gewesen ist, werden erst die kommenden Jahre zeigen.

Weitere Informationen finden Sie bei der Beschreibung des Zaubers auf Seite 114.

Sandgolemiden

Diese Kreaturen ähneln einer menschengroßen belebten Statue aus rotem Sandstein, der allerdings alle Details fehlen: Sie besitzen weder Nase, Ohren oder Mund noch einzelne Finger oder Zehen, die Augen sind wie polierte rote Kiesel. Sie bestehen grundsätzlich aus dem staubfeinen Sand der Gorischen Wüste und etwas Wasser, was ihnen die Fähigkeit verleiht, sich um einiges geschmeidiger zu bewegen als ein Golem aus Lehm oder Holz.

Andererseits ist der Sandgolemide aber auch weniger robust, vor allem schweren Schlägen gegenüber. Wenn sein Zusammenhalt erst einmal zerstört ist ('LE' auf 0), platzt er jäh auseinander und hüllt alles in einem Schritt Umkreis, also wohl gerade seinen Bezwinger, in eine dichte Staubwolke, die 1W6 SP verursacht (nur Vollhelme und dichte Gesichtsschleier schützen mit RS 2).

Sandgolemiden sind keine denkenden Wesen, sondern gehorchen nur ihren (möglichst einfachen) Befehlen. Der Meister sollte sie wie Maschinen führen, die leicht zu überlisten sind, aber furchtbar, wenn man in ihre Fänge gerät.

MU 30 AT 14 PA 6 LE 40 MR 15 GST 2

Rüstung: Außenhaut (RS 4); Sandgolemiden sind *immun* gegen Dolche, Stichwaffen, Peitschen, Pfeile und Bolzen sowie Feuer und nehmen *doppelten Schaden* von Kettenwaffen und Stumpfen Hiebaffen; alle anderen Waffen wirken in normalem Umfang.

Bewaffnung: Fäuste (TP 3W)

Fließsandgolemiden

Diese sehr seltene Variante der Sandgolemiden besteht aus Sand, der Korn für Korn beherrscht wird, sie sind daher in der Lage, auch unter Türen und durch Gitter hindurch zu gleiten und dann wieder ihre normale Gestalt anzunehmen. Sie bewegen sich bis auf ein feines Riesel fast unhörbar (*Simmenschärfe-Probe + 4*). Ihre Attacke ist dem Ringeln vergleichbar: Sie packen ihre Opfer und versuchen, sie mit ihrem Sand zu ersticken. Die einzige wirksame Abwehr sind das Ausweichen oder Paraden mit einem Schild.

Sultan Hasrabal verwendet diese Geschöpfe, von denen er allenfalls neun besitzt, als Meuchelmörder und Elitesoldaten, denn sie sind wegen dieser Struktur nicht mit normalen Waffen zu verletzen — diese gleiten einfach wirkungslos durch die Kreatur hindurch.

Magische (nicht aber geweihte) Waffen und Kampfzauberei richten hingegen normalen Schaden an, da sie die filigrane astrale Struktur beschädigen.

MU 30 AT 18 PA 6 LE 50 MR 15 GST 2

Der Riesengolemide

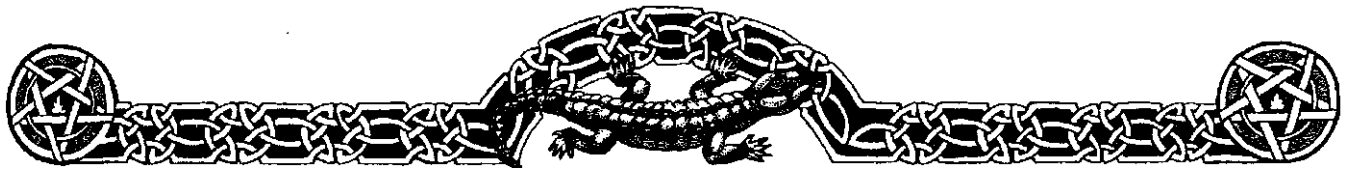
Der Riesengolemide ist ein Konstrukt aus Sand, Wasser und Felsbrocken. Er ist vage humanoid und über fünfzehn Schritt hoch, mehr ein Kriegsgesetz als ein Einzelgegner (daher auch die Angabe der TP*). Hasrabal hat nach dem Ende des Riesen von Anchopal wohl nur zwei weitere hergestellt, die in Al'Ahabad und in Rashdul Wache halten.

MU 50 AT 6 PA 1 LE 250 MR 20 GS 6

Rüstung: Außenhaut (RS 10); der Riesengolemide ist *immun* gegen Dolche, Stichwaffen, Peitschen, Pfeile und Bolzen sowie Feuer und nimmt *doppelten Schaden* von Kettenwaffen und Stumpfen Hiebaffen; alle anderen Waffen wirken in normalem Umfang.

Bewaffnung: Fäuste (TP 6W20 /TP* 3W), Felsbrocken als Ramme (TP 8W20+20 /TP* 4W+4) geschleuderte Felsbrocken (Wurfaffen 10;TP 6W20+40 /TP* 3W+6)





Magierecht und Gildenwesen

»Zauberer labten sich stets im Schatten der Mächtigen, baumelten an ihren Rockschoßen und profitierten davon, wenn das Reich, dem sie dienten, prosperierte. Sie erschlichen sich ihr eigenes Recht, das sie über das tumbe Volk erhob. Nur in wenigen lichten Augenblicken — wie zur Zeit des Garethher Pamphlets — erkannten die Gemeinweltlichen die parasitäre Art der Magier. Doch ich prophezeie Euch: Eines nachts werden sich die Magier selbst zu Herrschern aufschwingen und es wird sein Krieg zwischen den von Mada Gesegneten und den Ungesegneten.«

— aus der geheimen Korrespondenz des Erzmagus Oswyn Puschinske, undatiert

Man mag nicht alle sinistren Ansichten des Herrn Puschinske teilen, wahr ist jedoch, dass sich die Gilden der Magier eine eigene Gerichtsbarkeit geschaffen haben, die interne Angelegenheiten sowie etliche Belange magischer Natur regelt.

Der *Edictus Franhoratis* von 1.600 v.H. gilt als erste Gesetzessammlung zur Gildenmagie und lehrt uns, dass (Gilden-)Zauberer vor Bosparans Fall zusammen mit Adligen und Geweihten die Spitze von Macht und Ansehen bildeten — so wie es heute noch bisweilen im Land der Ersten Sonne ist. Erst Erlasse der Priesterkaiser und das *Garethher Pamphlet*

von 397 v.H. untergruben die Privilegien und schränkten sogar die Freiheit von Forschung und Lehre ein, was zu solchen Auswüchsen wie dem 'Aranischen Exodus' und als Gegenmaßnahme zur Ordensregel der 'Verteidiger der Lehre' (ODL) führte.

Einen öffentlich angewandten Rechtskodex zur Magie gibt es erst seit Rohals Zeiten: Der *Codex Albyricus* (siehe S. 37f.) ist die Grundlage der Gildengerichtsbarkeit und wird seit 450 Jahren durch die Abssegnung von Änderungen auf dem *Allaventurischen Konvent der Gildenmagier* ständig aktualisiert. Nominell ist er neben dem *Codex Pax Aventuriana* das einzige aventurienweit gültige Gesetzeswerk, definitiv anerkannt jedoch nur im Alten und Neuen Reich, Aranien, dem Bornland sowie Nostria und Andergast.

Etliche ältere Gesetze, die nie außer Kraft gesetzt wurden, regionale Dekrete und nicht zuletzt die Bestimmungen der Praios- und Hesinderkirche schaffen aber selbst hier Gesetzeskonkurrenz und ein juristisches Wirrwarr - ganz zu schweigen davon, dass sich etwa die Machthaber der Schwarzen Lande und vieler Stadtstaaten keinen Deut um den Codex scheren, während ein Sultan aus der Khôm oder eine thoralwalsche Hetfrau wohl noch nie etwas von diesen Gesetzen gehört haben ...

Status der Magier

«Magus probatus sum!» (Ich bin rechtschaffener Magier)

— Losung der Magier, um ihren rechtlichen Status auszudrücken

Als rechtmäßige Gildenmagier gelten nur Absolventen, die von einer anerkannten Akademie das Gildensiegel erhalten haben (was sich auch auf die zur Prüfung vorgeführten *Studiosi* von Privatgelehrten erstreckt). Ungeachtet ihres Geburtsstandes haben sie das Recht auf Freizügigkeit und sind grundsätzlich nicht leibeigen oder versklavt. Dazu kommt die generelle Erlaubnis, Wissen zu sammeln und zu verbreiten.

Weltliche Gerichte können Zauberer nur in deren Anwesenheit verurteilen - eine Urteilsverkündung *in absentiam* ist nur kirchlicher und magischer Gerichtsbarkeit möglich. Zudem ist bei jeder Anklage, die über Bagatellvergehen hinausgeht, die Gilde zu benachrichtigen — siehe aber auch weiter unten ...

Zauberer werden häufig geachtet, beneidet und gefürchtet. In vielen Städten wird ihnen mit Abschluss ihrer Lehrzeit die Bürgerschaft zuerkannt. Die Metropolen, die Magier auch zur Wahl politischer Ämter zulassen, kann man dagegen an einer Hand abzählen kann. Dienste in einigen zwölfgöttlichen Kirchen sind ihnen nicht verwehrt, jedoch von vielerlei Sonderregeln umgeben.

• *Auf das der Arghwohndes aufrechten Menschengewecktesey*«, wie es im *Garethher Pamphlet* heißt, muss jeder Magier auf den ersten Blick als solcher erkennbar sein: Die Gewandung muss den Konvents-Regularen entsprechen (siehe *MDSA* 57), das Siegel darf nicht verborgen werden. In den mittelaventurischen Reichen dürfen Magiebegabte zwar Lehen besitzen, müssen jedoch einen Vogt einsetzen, der die Amtsgeschäfte führt.

Andere Zauberkundige

Magier sind die einzigen Zauberkundigen, die in den gildenländisch geprägten Reichen öffentlichen Einfluss erlangen konnten. Der *Codex*

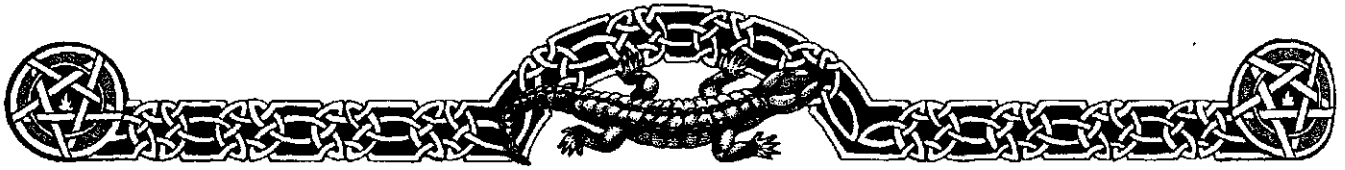
Albyricus ist von Gildenmagiern für Gildenmagier geschrieben. Die Gildenmagie hat das große Ziel, alles magische Wissen in ihrer Hand zu vereinen — anderen Gruppierungen begegnet man da bestenfalls mit Rivalitätsdenken.

Somit haben all die Haindruiden, Magiedilettanten (wenn als zauberkundig erkannt) und Hexen keinen Rechtsanspruch, werden aber theoretisch bei Vergehen nach den Bestimmungen des *Albyricus* abgeurteilt. Seit der Rohalszeit sind Hexenverfolgungen verboten, so dass auch Naturzauberkundige nur wegen konkreter magischer Verbrechen oder Häresien (die Anbetung Satuaris und natürlich auch Sumus ist erlaubt) verurteilt werden können. Für gewöhnlich sind sie jedoch vom Wohlwollen ihrer Umgebung abhängig, und ständig vom Vorwurf der Hexerei oder Hesindererei bedroht. (Im Volksmund der Sammelbegriff für allerlei üble Zauberei - gleich ob sie von Hexen, Druiden oder Magiern angewendet wird; dass die Inquisition diese Worte noch immer synonym verwendet, verursacht eine Dauerverschnupfung in den Kusliker Hallen der Weisheit.) Elfen sind nur bei Banalitäten durch den *Tralloper Vertrag* geschützt, genießen aber meist höheres Ansehen. Scharlatane und Schelme gelten als Gauklervolk und bekommen keine Probleme, solange sie in diesem Rahmen zaubern. Schamanen sind schlicht Wilde, Sharisadim als Magiekundige fast unbekannt, Geoden werden wie alle Zwerge nach der *Lex Zwergia* ihrem Bergkönig zur Urteilsfindung überstellt.

Gerichtsbarkeit

In rein weltlichen Angelegenheiten — sei es Belästigung durch alchymistische Tätigkeiten oder ein Diebstahlsdelikt — sind auch Magier den örtlichen Gesetzen unterworfen und werden von Richter, Vogt oder Baron abgeurteilt.

Bei magischen Vergehen im engeren Sinne wird der *Codex Albyricus* zu Rate gezogen. Zwar dürfen auch hier weltliche Vertreter des Geset-



zes Zauberer arretieren und bestrafen, doch bemühen sich landauf, landab die Schiedsleute, den 'gefährlichen Magierhexer' vor ein Tribunal seiner Gilde oder einer Kirche zu stellen, wo er gewiss besser aufgehoben sei, zudem die weiße Gilde auch Recht und Pflicht hat, verhaftete Mitglieder gegen ein hohes Lösegeld auszulösen (was des Vogtes Säckel füllen kann).

Sämtliche Gilden sind wiederum sehr darauf erpicht, 'vor der eigenen Tür zu kehren', um das Ansehen der Magierzunft nicht zu beschädigen, und schicken ihre Häscher nach Delinquenten aus: Die *Mephaliten* und das *Pentagramm von Vinsalt* spinnen dichte Informationsnetze, während die *Gareth* Pfeile des Lichts sowie neuerdings die *Grauen Garden* des ODL (zahlreich, jedoch überfordert) und die *Schatten* (effizient, aber im verborgenen Kampf gegen Borbarad fast vernichtet) Jagd auf Abtrünnige machen.

Die Kirchen - allen voran die Gemeinschaft des Lichts und der Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben - schreiten immer dann zur Tat, wenn Vorwürfe zu Dämonenverehrung, Nekromantie und Häresie laut werden, wodurch ein Magier schnell zum 'bösen Hexer' abgestempelt wird. Die *Inquisition* und die *Draconiter* bringen hier (jeder Orden auf seine Weise, doch beide mit vollem Ernst) Licht und bisweilen auch reinigendes Feuer in die Sache.

Streit um Zuständigkeit von weltlichen, geistlichen und geistigen Gerichten flammt bisweilen auf, schlägt jedoch nur selten so hohe Wellen wie das 52 v.H. verhängte Todesurteil der Inquisition gegen Oswyn Puschinske, gegen das Kaiser Perval und die Bruderschaft der Wissenden (eine einzigartige Konstellation) Sturm liefen, so dass seine Akademie 'nur' nach Lowangen verbannt wurde, wohin er ihr sechs Jahre später folgen musste.

Das Gildentribunal

Zur Jurisdiktion über ein Mitglied der Gilde ist ein Gildentribunal I berechtigt, das jederzeit aus mindestens drei Magistern einer Akademie oder eines Ordenshauses gebildet werden kann. Hiervon weichen einzig Mitglieder der *Pfeile des Lichts* ab, die in Ausnahmesituationen alleine ein Urteil über einen Übeltäter fällen können. Sind die Angeklagten hochgestellte Magister oder gar Spektabilitäten, wird ihr Fall vor einem der drei Gildenräte unter Leitung des Convocatus Primus verhandelt.

Ketten und Praioskrause, alchimistischer Bannstaub oder MAGISCHER RAUB und selbst antimagische Artefakte halten gefährliche Delinquenten vor dem Gericht im Zaum, auch auf simple Fesseln, Knebel und Augenbinden wird gerne zurückgegriffen, selbst wenn deren Effektivität eher beschränkt ist. Für das Gildentribunal hat Priesterkaiser Aldecs Erlass zur Ungültigkeit magischer Hellsicht vor Gericht keine Bedeutung: Sogenannte *forensische Visitatoren*, anerkannte Hellsichtmagier, ergründen die Gesinnung mit SENSIBAR, erforschen Gedanken durch IN DEIN TRACHTEN und durchleuchten die Orte magischer Verbrechen mit ODEM ARCANUM, OCLUS ASTRALIS und OBJECTUM STUMM nach Anhaltspunkten. Auch der RESPONDAMI wird gerne zur schnellen Wahrheitsfindung verwendet, während die Bruderschaft der Wissenden notfalls nicht einmal vor arkaner Folter zurückschreckt. Bisweilen entfaltet sich überdies ein magisches Spektakel, wenn mittels AURIS NASUS vermutete Tatvorgänge visualisiert, ein Schwarzes Auge befragt oder gar zweckmäßige Djinnen- oder (bei der Bruderschaft) Dämonendienste (zur Einschüchterung) in Anspruch genommen werden.

Paragrafen und Regularien

Folgende Bestimmungen sind größtenteils dem *Codex Albyricus* entnommen:

Scriptenrecht

Diese Verordnungen sind das Äquivalent zum *Gemeinen Landrecht* und regeln den Umgang der Magier miteinander und enthalten konstitutionelle Vereinbarungen. Es nimmt den größten Teil des Albyricus ein. Hier finden sich administrative Hinweise, Gesetze zur Durchführung des Allaventurischen Konvents und zur Interaktion zwischen den Gilden (reine Theorie), Richtlinien zu Scholarenexamina und Magusarbeiten sowie Zweitstudien (Akademieleitung entscheidet, ob sie Sekundarstudiosi aufnimmt), ein Kodex der Auftragsmagie (selten eingehalten), ein großer Komplex zu Urheberrechten an Manuskripten, Rezepten, Thesen und Wahren Namen (Aufsehen erregte die INVERCANO-Spionage Kusliker Antimagier in Ysilia) und sogar Bauvorschriften für Labore und Dämonarien.

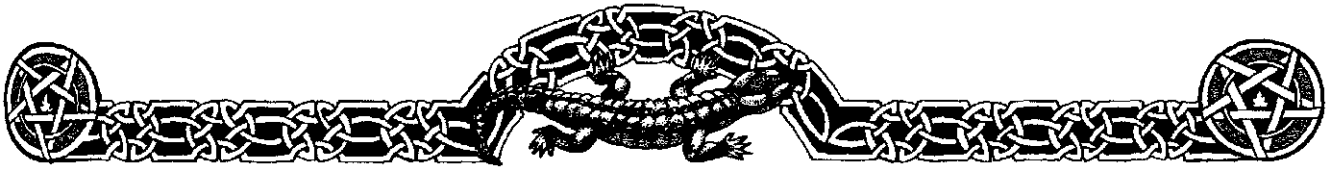
Lehrinhalte sind Angelegenheit der Akademien und Gilden und werden nur in Bezug auf freiverlerisches Wissen beschränkt.

- Nach Abschluss der Adeptenprüfung darf sich jeder Zauberer einen sogenannten Magiernamen auswählen (häufig sehr phantasievolle Benennungen) und bei Wunsch auch den Zusatz *von/de/di/ay* (*Ort der Heimatakademie*) führen — freilich kann er auch seinen Geburtsnamen behalten.
- Nach Fol. II/119 sind Lehrmeister verpflichtet, ihre Lehrtätigkeit bei der zuständigen Gilde als Schule anzumelden (mit der entsprechenden Überprüfung der Lehrtätigkeit), sobald sie drei Scholaren oder mehr unterrichten.

- Laut Fol. I/28 darf ein Magier weder "klingenbewehrtes Kriegswerkzeug von mehr als zweieinhalb Spann Länge" führen noch "Corpuswehr von Leder oder Metall" tragen. Dispense gibt es nur für die Akademien Bethana, Schwert und Stab zu Gareth sowie das sogenannte Magierflorett.
- Nach Fol. VII/46 ist es nicht gestattet, die Zauber STEIN WANDLE oder MUTABILI Scholaren zu lehren, wohl aber ausgesuchten Zauberern, die dieses Wissen gegen die Chimärenmeister einsetzen wollen. Die Erschaffung künstlichen Lebens gilt fast überall als anmaßende Frevelei.
- Der *Index der verbotenen Schriften* der Praios-Kirche wird nur von der Weißen Gilde übernommen. Im *Albyricus* findet sich eine Konsensliste: So ist etwa der *Tractatus Septelementarium* innerhalb der Akademiemauern frei verfügbares Gut.
- Private Lehrmeister können unter Umständen noch drei Jahre nach der Abschlussprüfung für ihre Zöglinge verantwortlich gemacht werden.
- Gemäß Fol. I/240a muss sichergestellt sein, dass lediglich Zauberer ein Schwarzes Auge anwenden können.

Argelionsrecht

Unter dieser Bezeichnung fasst man alle Dekrete zur Einschränkung von Magie sowie die Ahndung bei deren Missachtung zusammen. Magische Vergehen sind aber meist nur schwer nachzuweisen; die Beweislast liegt gewöhnlich beim Kläger, der dann etwa glaubhaft machen muss, dass er unter schelmischem Bann stand, als er die Frau Gräfin "eine sembelquastige Kalekke" nannte. Die gildeninterne Er-



Titel und Anreden der Magier

Allgemeine Titel

Eleve: Magierlehrling in den ersten drei Lehrjahren
Novize: Magierlehrling vom vierten bis zum sechsten Lehrjahr
Scholar, Scolarius: Magierlehrling bei einem, privaten Lehrmeister
Studiosus: Magierlehrling im siebten und achten Lehrjahr
Candidatus: Magierlehrling während seiner Abschlußprüfungen; auch für 'Sitzenbleiber' im neunten oder höheren Lehrjahren
Adept, Adeptus Minor: anerkannter Magier mit Gildensiegel nach Abschluß der Prüfungen an der Akademie
Adept, Adeptus Maior: Adept mit mindestens sechs Jahren Erfahrung; Titel wird nur noch selten gebraucht
Magier, Magus: anerkannter Magier; mit mindestens zwölfjähriger Erfahrung; üblicherweise nach einer Prüfung oder in Anerkennung des bisherigen Lebenswerks

Akademische Grade

Magister minor: ein Adept mit Lehrbefugnis für ein bestimmtes Spezialthema; für nur in der Forschung tätige Hilfskräfte eines Magisters auch Coadiutorius
Magister (ordinarius): Lehrstuhlinhaber, angestellter Dozent an einer Magierakademie; mindestens Magus (ganz selten ältere Adepten)*
Magister extraordinarius: Gastdozent oder akademieloser Lehrmeister
Magister Magnus: Dekan einer Fakultät, Inhaber eines wichtigen oder 'Ecklehrstuhls'**
Spektabilität, (Magister) Spectabilitas: Akademieleiter; die bisweilen geführten Titel S. minor, S. secundus oder S. auxiliarius für stellvertretende Akademieleiter sind inoffiziell. Auch die Hochmeister der Magierorden tragen den Titel S.
(Akadem. Grad) viatoris (Heimatakademie): reisender Magier mit Festanstellung an einer Akademie; z.B. Magister viatoris Puniniensis
(Akadem. Grad) h.c.: Titelträger (honoris causa = ehrenhalber) ohne vorherige Prüfung; meist wegen großer Verdienste für die Akademie
(Akadem. Grad) em.: Lehrmeister oder Spektabilität im Ruhestand (emeritus); ungewöhnlich, da meist bis zum Tode gelehrt wird
(Akadem. Grad) i.s.m.: mit Sonderauftrag (in specialite modi = zur besonderen Verwendung) der Akademie oder eines Tempels; häufiger Zusatz bei den Pfeilen des Lichts

Tätigkeitsbezeichnungen an Akademien

Als 'Tätigkeitsbezeichnungen' werden häufig noch *Bibliothecarius* (Bibliothekar), *Celebrans* (Organisator, Zeremonienmeister), *Regens* (Aufseher über die Studierenden) nach dem akademischen Grad geführt; bisweilen auch Bezeichnungen wie *Examinatorius*, *Inquisitorius* und *Scriptorius* für die drei Hauptprüfungsberechtigten.
Bisweilen ist auch ein 'Rechtsberater' der Akademien als *Licentius iuri magicæ* (häufig ein nicht Magiebegabter) vorgesehen, ebenso ist es möglich, daß ein nicht magiebegabter *Licentius alchimicæ* die

alchimistischen Labors leitet.

Verwaltungsränge der Magiergilden

Convocatus: Mitglied im Gildenrat einer Gilde, mindestens vom Grade eines Magisters
Convocatus extraordinarius: nur zeitweilig in den Gildenrat berufener Fachmann
Convocatus primus (Gildename): Vorsitzender des Gildenrates einer der drei Magiergilden
Convocatus altissimus: Nominelles Oberhaupt (primus inter pares) des Allaventurischen Konvents; meist die Spektabilität der ausrichtenden Akademie
Justitiar, Convocatus iusticiaris: von einer Gilde angestellter, reisender Richter; mit grollen Vollmachten ausgestattet

Ehrentitel

Erzmagus/Archomagus: Ehrentitel für Magier, die auf ihrem Gebiet herausragendes geleistet oder allgemein die Gildemagie vorangebracht haben; üblicherweise nicht mehr als neun Lebende gleichzeitig
Draco: ein informeller Ehrentitel für sehr alte und weise Magier; meist verliehen von der Akademie, für die sich der 'Alte Meister' besonders verdient gemacht hat
Magus Maximus: bis zu den Magierkriegen der Ehrentitel des nominell mächtigsten Gildemagiers Aventuriens

Anreden

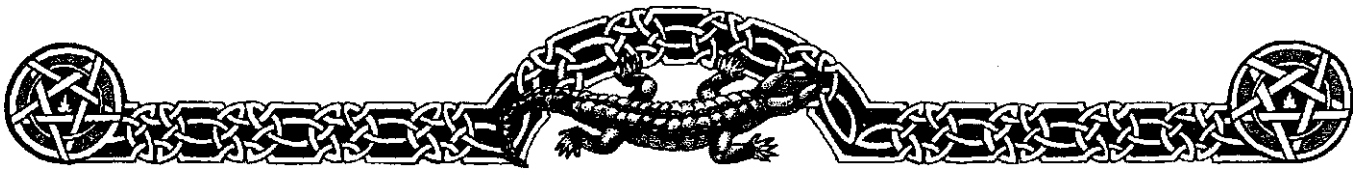
Gelehrte(r) Herr/Dame: Adeptus/-a minor
Wohlgelehrte(r) Herr/Dame: Adeptus/-a maior
Hochgelehrte(r) Herr/Dame: Magus/-a
Magister, Magistra: Mag. Ordinarius/-a; auch m.eo.
Hochgelehrte(r) Magister/Magistra: Mag. magnus/-a
Ew. Spektabilität: Akademievorstände, Convocati/-ae, Ordenshochmeister/-innen
Ew. Magnifizienz: Erzmagi/-ae

*) Zulassungsvoraussetzungen (irdisch): Stufe 7; Magiekunde 10, evtl. Fachgebiet-TaW 10, Lehren 7, Menschenkenntnis 7, Etikette 7, vollständige Beherrschung des Bosparano; Haussprüche auf mindestens 7, drei weitere Sprüche des Spezialgebiets auf mindestens 7. Bietet die Akademie kein Spezialgebiet, müssen mindestens 12 Sprüche auf ZF 7 sein

**) Zulassungsvoraussetzungen (irdisch): Stufe 12, 7. Stab- und 5. Kugelzauber; Magiekunde 15, evtl. Fachgebiet-TaW 12, Lehren 10, Menschenkenntnis 7, Etikette 7, Überzeugen 7, vollständige Beherrschung des Bosparano und mindestens zweier weiterer alter Sprachen; Haussprüche auf mindestens 10, drei weitere Sprüche des Spezialgebiets auf mindestens 10, drei weitere auf mindestens 7, weitere fünf beliebige Sprüche auf mindestens 7. Bietet die Akademie kein Spezialgebiet, müssen mindestens 12 Sprüche auf ZF 10 und weitere 7 Sprüche auf ZF 7 sein

Stellung eines 'Registers astraler Signaturen', mit dem durch den ANALÜS Täter identifiziert werden könnten, steckt bestenfalls in den Kinderschuhen.

• Die Tötung eines Menschen durch Kampfmagic, zum Diebstahl verleitender IMPERAVI, Einbruch mittels FORAMEN, Belästigung durch NACKEDEI oder ähnlich zweckorientierte Anwendungen wer-



den nur nach dem Effekt der Tat behandelt: Egal ob ein Mensch durch ein Messer oder einen Donnerkeil zu Tode kommt, es ist stets Mord, der durch örtliche Gesetze geahndet wird, wobei bei allen mittels Magie begangenen Straftaten stets das schärfste Strafmaß anzuwenden ist und auch dem Zaubern stets Vorsatz unterstellt wird. Dies ist auch im weltlichen Recht niedergelegt.

- Verbote zu einzelnen Zaubern finden Sic im **Codex Cantiones** auf den Seiten 20, 30, 31, 157, 176, 220.
- Das Verbot des **SIGILLUS NEGLECTIBOR** (siehe Anhang, S. 115) wurde zwar bereits 26 Hal beantragt, konnte aber aufgrund dringlicherer Probleme des letzten Konvents noch nicht paraphiert werden.
- Verboten sind ferner u.a. folgende Taten: unerlaubtes Gedankenlesen (jedoch nur mit meisterhaftem **ANALÚS** zu beweisen), magische Stärkung oder Aufpeitschung bei ehrenhaften Turnieren, Beeinflussung durch Beherrschungsmagic bei formellen Gesprächen (z.B. Geschäftsabschlüsse oder Audienzen), das arkane Erzeugen von Ängsten und Alpträumen, das Abfangen und Entschlüsseln von **CRYPTOGRAPHO**-Depeschen und die böswillige Verwandlung einer rechthafteren Person in Tier, Pflanze oder Statue.
- Wer ein Artefakt mit verbotener Magie anwendet, wird so bestraft, als hätte er diese Zauberei selbst gewirkt. Die Einbindung verbotener **Canti** in ein Artefakt hingegen wird durchgehend nur mit *disliberatio* für ein Jahr vergolten.
- Wer dagegen einen **MAGISCHEN RAUB** begeht, muss mit einer empfindlichen Geldbuße und der Zwangsverabreichung von *Bannstaub* rechnen.
- Das absichtliche Überschreiten der *kritischen Essenz* (ein bestimmtes Quantum an astraler Energie, bei dessen Übertretung es zu unkontrollierten Phänomenen kommt) durch die Verwendung von Arkanil, Eternium oder megalomagischer Thaumaturgie wird als "schändlich Hämmern an den Grundfesten Deres" mit dem Tode bestraft. (Vergleiche auch **Krieg der Magier**, S. 31 und **Rohals Versprechen**, S. 16.)
- **Dämonologie**: Während der Rückkehr des Dämonenmeisters wurde die Gesetzgebung zu diesem Thema erheblich verschärft und lässt sich — von Dispensen abgesehen — auf folgende Formel bringen: Wer durch die Beschwörung dämonischer Wesen einem kulturschaffenden Zweibeiner mittelbar oder unmittelbar dauerhaften oder tödlichen Schaden zufügt, wird ungeachtet von Vorsatz oder Gildenzugehörigkeit mit dem Feuertod bestraft (Einzelheiten siehe **Unter der Dämonenkrone**, S. 19).
- **Paktiererei** mit Erzdämonen gilt als eines der verdammungswürdigsten Verbrechen, bleibt aber manchmal lange unentdeckt (siehe **Mysteria Arkana**, S. 134).

- **Nekromantie**: Anwender von **TOTES HANDLE**, **SKELETTARIUS** und verwandter Praktiken gelten als Nekromanten und werden oft der Boronkirche überstellt, die als Strafe das Abschneiden der Zunge, Feuertod oder lebendiges Begraben praktiziert. Die Zauber **NEKROPATHIA** und **GEISTER BESCHWÖREN** gelten zwar als lästerlich, sind aber ständiges Streitthema.
- **Blutmagic** darf nur mit Eigenblut gewirkt werden. Die Opferung von beseelten Kreaturen (wozu oft nur alle Gefiederten und Befeilten gezählt werden) oder gar von intelligenten Wesen wird selbst von Akademien der Linken Hand schwer bestraft (**MA** S. 40).
- Studium borbaradianischen Schrifttums ist bei *disvocatio* verboten, die Anwendung von klassischen **Borbaradianersprüchen** wird seit 30 Hal mit *expurgico* bestraft; es dürfen nur noch die de-borbaradianisierten Versionen gesprochen werden. Mitgliedschaft in dämonenmeisterlichen Zirkeln ist mit Höchststrafen geächtet.
- Der Raub eines Schattens (z.B. durch **REVERSALIS [ECLIP-TIFACTUS]**) gilt als Seelenraub und wird mit *disvocatio* oder gravierender bestraft.
- **Arcana Interdicta**: Zauberverbote existieren regional oder zeitgebunden vor allem im Umfeld mächtiger Praios-Tempel: Beilunk, Elenvina und Havena (hier auch Alchimieverbot) erlauben Contra- und Curativmagic allenfalls in höchsten Notfällen. Die Insel Jilaskan darf von Zauberkundigen nicht einmal betreten werden (ganz zu schweigen davon, dass Magie hier nicht gewirkt werden kann). Aus einigen weiteren Städten (z.B. Gratenfels, Hôt-Alem) kennen wir Bestimmungen, dass Magie praiostags (woher das Schimpfwort 'Praios-tagszauberer' stammt), während des Praiosmonds oder gar zwischen Sonnenauf- und —Untergang verboten ist. Einem Einklang von kirchlicher und weltlicher Jurisdiktion muss sich die magische Gerichtsbarkeit beugen, was auch immer wieder zu lokalen Magieverboten führt, die von der magischen Gemeinschaft meist mit dem Abzug sämtlicher Zauberer von den Adelshöfen beantwortet wird ...
- Unter das Stichwort Brandverhütung fällt das Verbot des II. und V Stabzaubers, aller Feuerzauber und — aus Unwissenheit um das 'kalte Feuer' — des **FLIM FLAMs** in vielen Metropolen.
- Schlussendlich gibt es in Klein- und Kleinstgruppen noch magische Tabus dubiosester und kuriosester Art: So wurde etwa ein Elf nach der Anwendung eines Friedensliedes von der Kor-Geweihtenschaft zu Tode gebracht, da er eine "glorreiche Schlacht beschmutzt" habe. In Thalusa war die Ausübung von Antimagie nur den Leibmagiern Ras Kasans erlaubt, damit er mutmaßliche Attentäter und Umstürzler durch seinen magiebegabten Vollstrecker Dolguruk leichter aus dem Weg räumen konnte — mittlerweile ist selbiger Dolguruk der Herrscher der Stadt...

Strafen

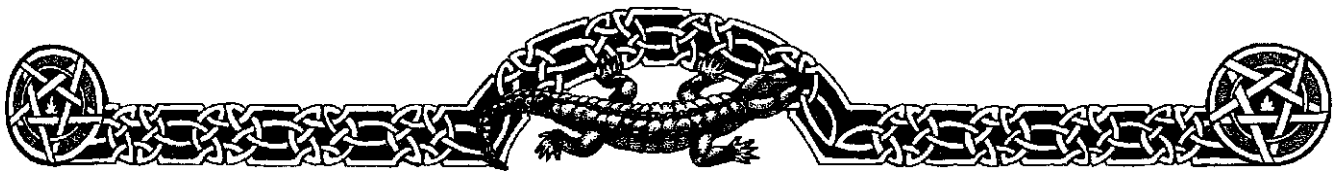
Bei etlichen Verstößen konnten sich die drei Gilden nicht auf die Schwere der Tat einigen, so dass die Festlegung des Strafmaßes meistens beim Richter liegt (und dem Spielleiter größtenteils freie Hand lässt). Kaum nötig zu erwähnen, dass der Bund des Weißen Pentagramms sehr strenge Strafen verhängt, während bei der Bruderschaft der Wissenden vieles deutlich gelassener gesehen wird.

Die häufigsten Disziplinarstrafen (nur von der Gilde angewandt) für Magier sind:

- *Disvocatio*: Zukünftiger oder zeitweiliger Ausschluss von allen höheren Ämtern (Spektabilität, Convocatus) oder die Annullierung bestehender Titel, oft auch Verlust der Lehrerlaubnis; wird angewandt, um Mächtige ihrer Befehlsgewalt zu berauben.

- *Disliberatio*: Verweigerung der Benutzung aller Gildenbibliotheken, Laboratorien und Werkstätten, um (Nach-)Forschungen des Delinquenten zu unterbinden.
- *Expurgico*: Streichung aus der Akademielliste, Entfernung des Gildensiegels und damit Verbannung aus der Gilde, so dass der Betreffende fortan ein Gildenloser (s.u.) ist. Im Gegensatz zu den obigen Maßnahmen ist die *expurgico* immer dauerhaft - es sei denn, eine andere Gilde nimmt den Bestraften auf, wie im Falle des nunmehr schwarzen Karjunon Silberbraue geschehen.

»Es verwundert nicht, dass wir gerade bei einer zauberbegabten und oft freigeistigen Gemeinschaft wie den Gildenzauberern die ausgefallenen



Strafen finden. Zwar kennt der Codex Albyricus auch profane Verweise, Karzer- und Turmhaft, niederen oder fachgerechten Arbeitsdienst sowie Geldstrafen und Güterenteignung, aber sie haben keinerlei dragonische Leibstrafen. Interessant ist eine Verbannung, wie sie 1003 BF gegen einen Angbarer Magus gesprochen wurde: "Elf Stunden bleiben Euch, die Stadt zu verlassen. Eine Stunde für einen jeden der Zwölfe, doch keine für Praios, denn die Magie ist ihm ein Greuel."

Finstere Zauberei, die mit Zauberei vergolten wird, gibt es allerhand: Der Entzug der Kraft durch Bannstaub, den modifizierten DESTRUCTIBO-Cantus oder Kristallstäbe Unserer Herrin HESinde, das Rauben der Erinnerungen oder unheilvollen Wissens oder auch die Verwandlung in Kröte oder Steinplastik. Von den schwarzen Schulen heißt es gar, sie stellen einen Gefallenen dauerhaft unter Bann, tilgen mittels übler Dämonen den Charakter oder -Boron bewahre - verdammen ihn zum Untod. Angeblich

besitzt die Academia zu Punin ein Astraltor, durch das man unhaltbare Schurken einfach in den Limbus oder eine andere Welt werfen kann. Da nimmt sich die erzwungene Einweisung zu den Seelenheilern nach Perricum oder den Noioniten recht harmlos aus.

Als Möglichkeit zur Rehabilitation gibt es das magische Duell gegen Großmeister, das Führen vor den barschen Drachen Shafir (der dann verfahren möge, wie ihm beliebt) oder auch die Prüfung von Kashua'ran, die in der zweitausendjährigen Gildengeschichte jedoch nur von zwei Dutzend Magiern bestanden wurde.

Der Execution schließlich wird durch das Feuer erwirkt — meist in Form eines herabsausenden Flammenschwerts.«

—Aufsatz der Prinzessin Aldare Firdayon von Vinsalt, 12 Hal, damals Novizin in der Schwesternschaft der Mada, heute Soror Prima des Ordens, bewertet mit Excelsior

Gildenstrukturen

Seit dem endgültigen Zerfall der großen Magierzunft vor 430 Jahren streiten die drei Nachfolgegilden um den 'wahren Weg'. Kennzeichnend ist, dass die undurchschaubaren Angeln der Macht von Zauberei umwoben sind; es gibt Einflussnahme durch geheimnisvolle, aber dennoch ergründbare Kräfte (Hochmagier, Geheimzirkel, beseelte Artefakte, fremde Wesenheiten). Grundsätzliches zu den Gilden finden Sie in MA, S. 14f.

Magieiegende ist das sogenannte *Aldinor-Diktat*, das bei Eintreten einer bestimmten bedrohlichen Situation den Gildensprechern autokratische Befugnisse geben soll, um die Gefahr abwenden zu können. Es wurde jedoch offenbar noch nie — auch nicht bei Borbarads Rückkehr -wirksam.

Bund des Weißen Pentagramms (BdWP)

Symbol: Weißes Pentagramm auf Gold

Rat: Collegium Canonicum in Gareth (12 Sitze, Vorsitzender Saldor Foslarin); muss der Ernennung jeder Spektabilität zustimmen; lässt sich vor jedem Beschluss durch ein Gremium der Geweihtenschaft beraten

Beschreibung: (1.400 Mitglieder, 11 Akademien, 4 größere Orden) Die Weiße Gilde ist zentralistisch organisiert und hält sich buchstabengetreu an die von der Gildenobrigkeit festgelegten Regularien. "Pacta sunt servanda" lautet ein Wahlspruch. Parteilagen sprechen sich innerhalb der geführten Politik für mehr Anlehnungen an göttliche Gebote, Annäherung an Staatsgewalt, die Schwächung der anderen Gilden und Vernichtung aller Schwarzmagie oder einfach den Pragmatismus aus. Die *Pfeile des Lichts*, das ausführende Organ, sind dem Convocatus Primus bei direkter Führung durch die Spektabilität der Akademie Schwert und Stab (derzeit Personalunion) unterstellt.

Mitgliedschaft: Mitglieder der Weißen Gilde haben das ständige Anrecht auf kostenlose Übernachtung in einer örtlichen Magierakademie oder Ordensniederlassung des BdWP (meist aber nur einfachste Schlafstätten), müssen dafür aber ein hohes Mitgliedssalär entrichten: ein Zehntel ihres Jahreseinkommens. Bei Zahlungsverzug droht Zwangsrekrutierung bei der Streitmacht des Heimatlandes. Jegliche Dämonenbeschwörung ist Weißmagiern untersagt. Zur Erlangung des Magistertitels oder eines Lehrstuhls muss man neben Fachkompetenz auch einen ausgezeichneten Leumund vorweisen (zudem hilft oft Anbiederung an die Spektabilität). Da es nominell keine Austrittsklausel gibt, werden nur in Sonderfällen Mitglieder entlassen.

Große Graue Gilde des Geistes (GGGdG)

Symbol: Schwarzes Auge, halb geschlossen, umgeben von einem Hexagramm

Rat: Großer Rat der Grauen (wechselnde Anzahl, Vorsteherin Prishya von Grangor) und Kleiner Gildenrat (ständig tagende Vertreter) in Punin; konsultieren oft Orakelorte, die Astrologie oder ein Schwarzes Auge

Beschreibung: (2.600 Mitglieder, 18 Akademien, 2 große Orden) Die größte Gilde ist ein Flickenteppich unterschiedlichster Weltanschauungen, die jedoch meist durch Toleranz, Diskussion, Weltfremdheit und Weisheit durch Konsens geprägt sind. Den einzelnen Akademien wird von den Gildenräten viel Freiraum gelassen. Kommt es aber doch mal zu Auseinandersetzungen, werden diese trotz des oft bekundeten Harmoniewillens schnell öffentlich. Einzelne Fraktionen der Gilde zielen auf die Wiedervereinigung mit den anderen Zaubergilden, die komplette Hinwendung zur Forschung (und Streichung solch "unnötiger Institutionen" wie der ODL) oder die Abschottung der Gilde im nebelgrauen Sinne Phexens. Die (Post-)Postrohalisten hoffen sogar jetzt noch auf ihren Meister, während viele andere sich an hochgeistigen

GILDENMAGISCHE EHRUNGEN

Pentagramm in Mindorium/Arkanium/Endurium

Für: Hesindegefälliges Lebenswerk oder mutiger Kampf gegen Chaos und Dämonen (durch alle Gilden und die Hesinde-Kirche)

Zahl der Träger: 120/20/5 (z.B. Saldor Foslarin)

Bonus: SO +0/+2/+3

Graues Einhorn / mit Mondsteinen / und Madamal

Für: Verdienste um das Ansehen der Zauberei und die Harmonie der Welt (durch Graue Gilde, auch für Nichtmagier)

Zahl der Träger: 40/20/10 (z.B. Sultan Hasrabal)

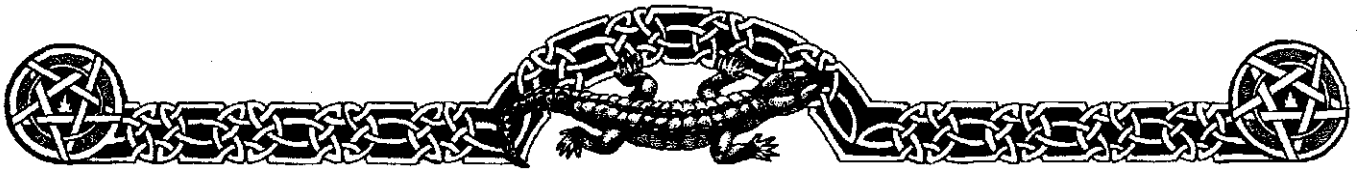
Bonus: SO +1/+2/+2, mindestens auf 9

Schwarzes Auge von Khunchom (räumliches Abbild auf dem Magiersiegel)

Für: hesindiale Meisterwerke der Zauberei (jährlich durch die Drachenei-Akademie)

Zahl der Träger: 25 (z.B. G.C.K. Galotta, Methellessaya Comari, Robak von Punin)

Bonus: SO +2, Stipendium im Wert von 500 Dukaten



Welterkenntnissen — sei es die Magierphilosophie oder die Mär vom Goldenen Zeitalter — festklammern.

Der *Orden der Grauen Stäbe zu Perricum* (ODL) hat das Mandat, als exekutives Organ der Gilde zu fungieren, ist dem Gildenrat aber nur indirekt unterstellt (und die eigenmächtigen Aktionen des Ordenshochmeisters Tarlisin von Borbra haben den ODL ins Zwielicht gerückt.

Mitgliedschaft: Die Gilde hat für ihre Mitglieder erwirkt, an den Grenzen von Neuem Reich und Horasreich keinen Zoll zahlen zu müssen, was vor allem dem Handel mit alchemistischen Exotika zugute kommt. Der Beitrag beläuft sich auf 20 Dukaten alle zwei Jahre oder zwei Monate Ersatzleistung an einer Akademie. An grauen Akademien können auch Scholaren weißer oder schwarzer Privatgelehrter ihre Prüfung ablegen, ja, an einigen Akademien lehren sogar Nichtmagier.

Bruderschaft der Wissenden (BdW)

Symbol: Weiße Linke Hand auf Schwarz

Rat: Consilium Sinistrae in Mirham (7 Sitze, Sprecher Salpikon Savertin)

Beschreibung: (900 Mitglieder, 5 Akademien, nur kleine Zirkel) Die Individualisten der Schwarzen Gilde lassen einer einigenden Struktur kaum Befugnisse: Der Gildenrat hat nur wenig Kompetenzen und ist aufgrund interner Konflikte schon seit Jahren nicht mehr zusammengetreten. Die wahre Macht liegt im Amt des Akademieleiters. Wo Wissen Macht ist, sind getroffene Vereinbarungen nur wenig wert: "Papier ist geduldig", hört man oft. Die Bruderschaft hat das Gesetzeswerk **nur** mit der zweideutigen Floskel "... werden wir den *Codex Albyricus* im Besonderen achten" angenommen, dennoch genießen ihre Mitglieder den vollen rechtlichen Schutz. Moralische Schranken gibt es kaum, misanthropische, daimonophile und egoistische Ansichten sind unter Schwarzmagiern keine Seltenheit.

Die *Mirhamer Schatten*, als magische Meuchler verrufen, unterstehen der Person (nicht dem Amt!) Salpikon Savertins und haben derzeit keine zwei Dutzend Agenten mehr.

Mitgliedschaft: Da kein Mitgliedsbeitrag existiert, finanziert die Gilde ihren ohnehin geringen Etat aus überhöhten Bibliotheksgebühren. Wer an einer schwarzen Schule studieren oder lehren möchte, muss entweder aufsehenerregend befähigt, reich oder protegiert sein. Unter diesen Voraussetzungen stehen die Türen auch für allerhand Nichtmagier (und -menschen) offen.

Gildenwechsel ist nur möglich, wenn beide Gildenräte dem zustimmen, was aufgrund von Bürokratie etliche Monate dauern kann. Weißmagier können ihre Gilde nicht freiwillig verlassen.

Gildenlose

Als Gildenlose definiert man Zauberkundige, die zwar die Ausbildung

zum Magier genossen haben, jedoch das Gildensiegel nie erhalten (z.B. bei erwiesener Unfähigkeit) oder durch die *expurgico* verloren haben. Als direkte Konkurrenz für die Gilde, sind ihnen besonders schwere Repressalien auferlegt: Sie verlieren Status und Privilegien des Magierstandes, haben Stab, Robe und andere allfällige Zauberutensilien abzugeben und dürfen niemals für Geld zaubern (im Neuen und Alten Reich werden diese Vaganten auch ohne konkreten Anlass verfolgt). Unter diesen Voraussetzungen werden die Ausgestoßenen schnell gehetzt und verurteilt, so dass sich die meisten nach Thorwal, Fasar, Brabak oder in entlegene Wildnis flüchten.

Die Zahl der Gildenlosen ist in den letzten Jahren auf dramatische 600 hochgeschwollen, da sich etliche Magier den Heptarchien angeschlossen haben. Die sechs unabhängigen Akademien wurden entweder mit diesem Status anerkannt (Donnerbach), lassen ihre Adepten um das Recht zum Tragen des Gildensiegels in Punin ersuchen (Salamandersteine) oder haben die Kenntnis zum Fertigen des Siegelstocks schlicht geraubt (Elburum, Bannakademie Fasar) — wenn sie nicht ohnehin darauf verzichteten (Yol-Ghurmak, Warunk).

Magiersiegel

Aus seinem Gilden- und Akademiesiegel kann man die Gildenzugehörigkeit eines Magiers, seine Heimatakademie, seinen Titel und manchmal selbst Auszeichnungen und Vorstrafen herauslesen. Das Wissen um Applikation, Veränderung und Entfernung des Siegels hüten die Akademievorstände.

»Wir haben einige Überschreitungen des § 1 CodAlb festgestellt, der die Verhehlung des Gildensiegels bei expurgico verbietet. Immerhin jeder sechste Besucher des Allaventurischen Konvents trug das Siegel nicht in einer Handfläche. Dawaren Siegel auf Stirn, Wange, Hinterkopf, Schulter und Brust. Abgemahnt oder festgenommen werden mussten ein Gerasimer, deres auf der Fußsohle trug, Thorwaler, deren Siegel in der Fülle von Hautstechereien untergingen, und vor allem ein Meridianer, der uns doch tatsächlich die Zunge herausstreckte und das darauf applizierte Sigulum präsentierte. Viele Zauberer trugen Gilden- und Akademiesiegel getrennt. Gerüchtweise hörte ich von Siegeln um den Bauchnabel und filigranen Zeichen auf den Fingernägeln. Am meisten Aufsehen erregten eine Schülerin Thomeg Atherions, die sich unerwartet weit entblöfte, um das Siegel an rasierter Stelle vorzuzeigen, sowie der Meister selbst, der sein Legitimationszeichen als schimmernde Linien in der Iris des linken Auges trägt.«
— Draconiterin Tanit Neethling-Stoerrebrandt, Ingerimm 27 Hal

Aufsehen erregte auch der wohl in der Akademie zu Al'Anfa entwickelte Illusionsspruch SIGILLUS NEGLECTIBOR, der zur Verhehlung des Akademie- bzw. Gildensiegels dient und der schon lange verboten sein sollte, wäre die Gildenbürokratie nicht so langsam ...

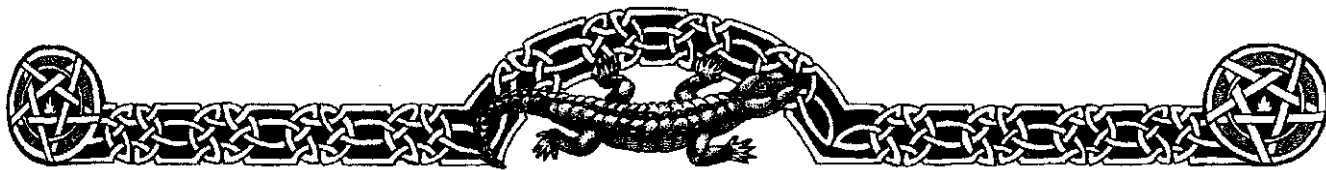
Details zu diesem Zauber finden Sie im **Anhang** auf S. 115.

Fragen zum Magierecht und zur Gildenstruktur

In diesen schwierigen Zeiten fragt sich so mancher (schwarze und graue) Magus, wie es denn mit den Gildenzugehörigkeiten bestellt ist. Auf mehrere ähnliche Fragen seinen hier einige Antworten zum Thema Gildenzugehörigkeit kundgetan: Ja, man ist automatisch Mitglied jener Magiergilde, der auch die Akademie zugeordnet ist, auf der man seinen

Adeptus gemacht hat. Ja, das Gildensiegel in der Handfläche zeigt dem Kundigen deutlich an, von welcher Akademie man stammt. Ja, man kann im Laufe seines Lebens die Gildenzugehörigkeit wechseln - allerdings nur, wenn man wirklich der Philosophie der neuen Gilde nahesteht; ansonsten wird man wahrscheinlich nicht aufgenommen (wobei der

Wechsel in Richtung 'Dunkelheit' üblicherweise leichter fällt...). Außerdem sind sowohl Weiße wie auch Schwarze Gilde bekannt wenig zimperlich, was den Umgang mit vermeintlichen Verrätern angeht. In der neuen Gilde steht man auf jeden Fall einige Zeit unter scharfer Beobachtung.



Kann bzw. darf ein Beilunker Kampfmagier eigentlich einen Bogen führen? (Der SCHARFES AUG hat mich darauf gebracht.)

Können ja, dürfen nein.

Darf ein Beilunker nach einem Zweitstudium sein Schwert weiterhin führen? Kann man durch ein Zweitstudium im Beilunk den Dispens zum Führen von Schwertern erwerben? Hängt davon ab, ob er weiterhin als 'Beilunker' gelten will — mit deutlicher Abhängigkeit gegenüber seinen kommandierenden Offizieren, dafür über dem Dispens, Schwerter führen zu dürfen. Wenn er sein Zweitstudium an einer 'Grauen Akademie' ablegt, verliert er auf jeden Fall den Dispens.

Nein, man erhält beim Zweitstudium in Beilunk keinen Dispens.

Kann ein Beilunker Kampfmagier anstelle eines Schwertes ein Kurz-, Lang-, Breit- oder Bastardschwert führen?

Gemeint ist ein beliebiges Einhandschwert — Bastardschwert fällt als definitiv aus.

Darf das Schwert verbessert oder persönlich sein oder z.B. aus Endurium bestehen?

Darfes.

Bedeutet "(und nur ein Schwert)", dass man keine andere Art von Waffe (z.B. Säbel) oder dass man keine zwei Schwerter (mit Linkshändig) führen darf?

Es bedeutet 'einhändig geführtes Langschwert' — kein Säbel, kein Zweihänder etc. Und da die Beilunker grundsätzlich Magier und keine Kämpfer sind, werden sie sich wohl kaum mit 'Linkshändig' beschäftigen — einmal davon abgesehen, dass man in irgendeiner Hand auch noch den Stab halten muss...

Darf sich ein Beilunker Absolvent, unter ähnlichen Bedingungen wie beim Institut der Arkanen Analyse zu Kuslik (Drittstudium), zu einem Pfeil des Lichts ausbilden lassen und auch einen daraus resultierenden Bonus erhalten (z.B. weiteres Spezialgebiet Antimagie oder Haussprüche zur Dämonenvertreibung)?

Prinzipiell ja, aber ein Pfeil des Lichts ist in eine extrem rigide Kommandostruktur eingebettet und hat sich an Dienstzeiten zu halten — also eindeutig nichts für umherziehende Helden.

Müssen Abgänger der Olporter Akademie von Anfang an einen Zauberstab führen und die typische Magierrobe tragen (Unter Piraten, S. 49, Swafnaja Jorgensdotter, die nicht den üblichen Kriterien einer Magierin entspricht). Zudem soll die Akademie ja am stärksten 'weltlich' orientiert sein ...

Naja, auf den Zauberstab zu verzichten wäre dumm. Aber in Kleidungsfragen sind die Olporter in der Tat etwas 'lässig' — zu lässig für selbst die meisten Mitglieder der Grauen Gilde.

In welchem Rahmen wird denn ein Gildenausschluss praktiziert? Ist es eine Angelegenheit, die nur die Heimatakademie des Magiers etwas angeht, oder geht es bis zum Gildenrat o.ä.?

Ausschluss vom Lehrbetrieb / Ausschluss von der Heimatakademie / Ausschluss aus der Gilde wären mögliche Staffellungen; siehe auch oben.

In unserer Gruppe haben wir einen Spieler, der seinen weißen Magier von seiner Gilde

ausstoßen lassen will. Er sucht noch eine passende Tat. Wie weit kann ein Weißmagier denn gehen, bis ihm wirklich ein Rausschmiss aus der Gilde droht?

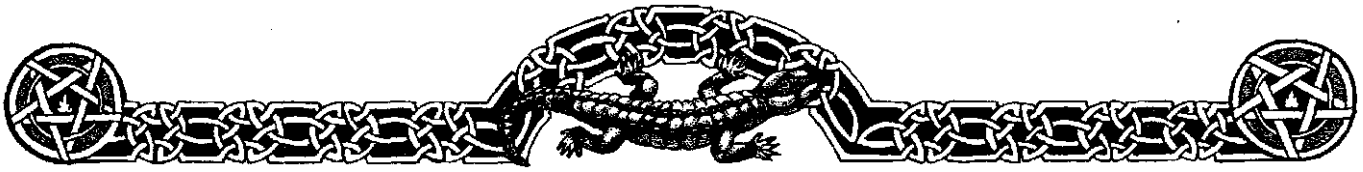
Dämonenbeschwörung ist für einen Weißmagier strengstens verboten und kann ebenso wie ein großer Frevel an den Göttern (namentlich Hesinde) mit der Expurgico bestraft werden.

Bei wem muss man eine Anwendung des IMAGO melden? Wird sie nur unter bestimmten Bedingungen gestattet, oder darf jeder, der seine Nase zu groß findet, sie passend formen? Hängt deutlich von der Rechtsprechung des jeweiligen Reiches ab — und davon, ob die Person nach dem Zauber noch erkennbar ist.

Muss sich ein Magier bei der Weiterbildung an Akademien seiner eigenen Ausrichtung (weiß, grau bzw. schwarz) halten, oder ist auch gildenübergreifende Fortbildung möglich?

Ein Weißmagier wird wahrscheinlich (wenn er seine Ausrichtung beibehalten will, was ja auch nicht immer der Fall sein muss) nur an eine weiße Akademie gehen, und weiße Akademien nehmen keine Schwarzmagier auf. Das sind eigentlich die einzigen Randbedingungen.





Von Zauberstäben und Flammenschwertern

Ein weltlicher Stecken ...

In der Neuausgabe von *Kaiser Retos Wafferkammer* taucht der Magierstab in der Liste als stumpfe Hiebwaffe auf. Was gilt nun? Ist beides möglich? Hängt das relevante Waffentalent von Stab ab?

Beides ist möglich, es hängt in erster Linie von der Stablänge und der Auswuchtung ab: Ein Stab mit verziertem Kopf (Kugel) ist sicherlich eher eine Keule als ein klassischer Kampfstab.

Kann man einen Zauberstab als Stangenwaffe (gemäß der optionalen Kampfregele) benutzen?

Nein.

Kann man mit dem Magierstab 2 AT schlagen wie beim Kampfstab?

Ja.

Wird ein Magierstab als 'Persönliche Waffe' gehandhabt? Sprich: Kann man mit 3W6 den Talentwert *Speere und Stäbe* steigern?

Nein.

... wird verzaubert

Gibt es Regeln, die die Steigerungsversuche bei Stab- und Kugelzaubern einschränken? Ist z.B. die Steigerung auf einen Versuch beschränkt, oder kann man es 'beliebig' oft probieren, so lange man genügend AE hat? Kann man sie nur dann probieren, wenn man eine neue Erfahrungsstufe erreicht hat?

Prinzipiell ist es möglich, diese Versuche einmal pro Mond zu wiederholen (MDSA 54). Wichtig ist jedoch, dass die Versuche wirklich am Spieltisch ausgeführt werden und dass der Magier dann halt mit weniger AE ins Abenteuer startet.

Haben die unterschiedlichen Holzarten Auswirkungen auf die Verzauberung des Stabes? Solche Sonderwirkungen würde ich nur bei alten, quasi-mythischen Stäben oder im Rahmen einer wirklich gut ausgespielten Stab-Verzauberung einfließen lassen.

Ist es möglich, die unterschiedlichen Stabzauber (außer dem ersten und dem letzten) in beliebiger Reihenfolge auf den Magierstab zu legen? Kann man also den 4. Stabzauber vor dem 3. Stabzauber verwenden? Oder muss man sich an die Reihenfolge halten?

Die Reihenfolge muss eingehalten werden.

Kann auch ein Magier bei seinen Stabzauber-ritualen (ähnlich wie Druiden bei Dolchritualen und Geweihte bei Mirakelproben) die

Hälfte seiner Stufe als Bonus auf die Ritualprobe verwenden?

Kurze Antwort: ja.

Kann man auf seinem Zauberstab mittels eines ARCANOVI noch weitere Zauber binden oder funktioniert dies generell nicht?

Nein, dies funktioniert generell nicht. (Und dies gilt auch für alle anderen Ritualgegenstände und Artefakte, denen keine Zweitwirkung 'aufgepfropft' werden kann.) Die einzige Möglichkeit, aus dem Stab 'mehr herauszuholen', ist die Kombination mit der Kristallkugel und das folgende Einbinden von Kugelzaubern. Alle Gerüchte um Zusatzwirkungen oder 'höhere Stabzauber' sind ebendies: Gerüchte.

Kann man die Zauber- und Kugel in den Zauberstab einarbeiten? Kann man selbiges auch nachträglich oder nur bei der Erschaffung der Artefakte?

Ja, aber nur bei Erschaffung.

Stab und Kugel werden mit dem ersten Zauber unzerstörbar. Kann man sie denn noch nachträglich bearbeiten? Zum Beispiel mittels eines HARTES SCHMELZE verformen?

Nein.

Einmal angenommen, einem Adepten gefiele es, seine Kugel in den Stab einarbeiten zu lassen — ein Unterfangen, das ja zunächst mit wenigen Problemen behaftet ist, solange auf dem Stab noch kein erster Zauber liegt. Abgesehen davon, dass das vielleicht ganz nett aussehen würde, sehe ich Probleme auf den armen Adepten zukommen - immer dann, wenn er den 2., 3. und 5. Stabzauber aktiviert. Im Grunde dürfte die Kugel, mit der Verwandlung des Stabes in eine Fackel oder ein Seil vom Stab kippen ...

Die Kugel muss schon bei der ersten Stabzauber mit eingebaut werden (Probe um 3 Punkte erschwert), muss aber selbst noch keinen Kugelzauber tragen (ist aber praktischer, das gleich anschließend auch zu machen). Sie verwandelt sich dann bei allen entsprechenden Stabzaubern in die Zielform, was natürlich heißt, dass derweil keine Kugelzauber möglich sind (aber es ist ja auch genauso wenig möglich, aus zwei Stabzaubern gleichzeitig Effekt zu ziehen ...)

Kann man Stäbe oder Kugeln nachfertigen, oder liegt dieses Privileg, wie beim Gildensiegel, in den Händen der Akademien?

Kann man. Es kommt ja immer mal wieder vor, dass man Stab oder Kugel durch unglückliche Umstände verliert.

Wie wirkt sich ein Bernstein im Stab aus? In meiner Gruppe haben wir uns gefragt, ob dadurch Contramagica erleichtert wird.

Ich denke, dass die Macht des Stabes alle einfacheren Zauber überlagert und ein Edelstein deswegen keinerlei Sonderwirkungen mit sich bringt.

... und zerstört

Wie sind nun genau Zauberstäbe zu zerstören (außer mit DESTRUCTIBO)?

Wenn man Hesinde- oder Praios-Alveranier sowie alte Drachen mal außen vor lässt: 'Wirklich mächtige Zauberei' bedeutet z.B. die enorme KK eines Dharaier oder das magische Feuer eines Azzitai (derbenötigt allerdings einige Zeit, um dem Stab zu schaden)—also sollten prinzipiell alle Gehörnten Dämonen zumindest die Möglichkeit haben, einem Stab zu schaden.

Die Regeln sagen, der Magierstab kann nur durch höchste Magie oder stärkste Hitze zerstört werden, nun gibt es aber Angaben bei einem 'feurigen' Dämon, dass selbiger magische Gegenstände unter 4 permanenten ASP zerstören kann — in einem Zauberstab sind aber nur max. 3 enthalten, trifft dies also auch auf den Zauberstab zu?

Ja, ein Ivash (der wardoch gemeint?) kann einen Zauberstab zerstören (es ist eines seiner dämonischen Sonderfertigkeiten). Ich denke, in diesem Fall sollte man die BF-Regelung anwenden, beginnend bei einem BF von -7.

Anleitungen für Stabsammler

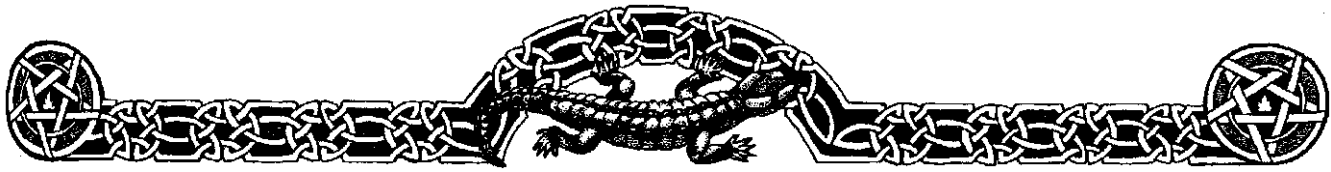
Ist es für einen Magier möglich, mehrere Stäbe zu besitzen (natürlich nicht gleichzeitig zu benutzen)? Mein Magier ist nämlich sehr auf sein Auftreten bedacht und hätte gerne zu verschiedenen Kleidungsstücken Stäbe, die in Bezug auf Farbe und Form dazu passen.

Nein, dies ist nicht möglich, da Zauberstäbe zu stark persönlich an den Magier gebunden sind. Es ist jedoch möglich, bei Verlust einen neuen Stab zu erschaffen, selbst wenn der alte Stab nicht vernichtet wurde, sondern nur deutlich langfristig dem Zugriff des Magiers entzogen wurde.

Kann ein Magier überhaupt noch einmal Stabzauber auf einen Stab sprechen, obwohl er schon einen Stab besitzt?

Nein, siehe oben.

Kann ein Magier mehr als einen Zauberstab gleichzeitig benutzen, d.h. alle Vorteile nutzen, die sich daraus ergeben (mehrere Seile,



Fackeln, AE sparende Zauberei) ?

Nein.

Wenn ein Magier einen anderen Magierstab findet, kann er auf diesen 'seine' Stabzauber sprechen, obwohl er nicht weiß, ob der Besitzer des Stabes noch lebt? Kann ein Magier die Stabzauber eines anderen neutralisieren?

Da die Stäbe eine persönliche Bindung mit ihrem Träger angehen, kann wirklich nur ein Magier Stabzauber auf einen Stab sprechen. Zur Neutralisierung ist eine Entzauberung des ersten Stabzaubers vonnöten, will heißen, ein teurer DESTRUCTIBO.

Allgemeines

Können andere Helden den Magierstab benutzen und dabei auch auf die Vorteile als magische Waffe zurückgreifen?

Ja. Sie können ihn natürlich nicht in ein Seil, eine Fackel oder ein Flammenschwert verwandeln.

Kann man Stabzauber (Kugelzauber) so modifizieren, dass man sie auch auf andere Dinge (Waffen) legen kann?

Nein.

Kann ein Magier bei Zaubern der Reichweite B' seinen Zauberstab als Verlängerung seiner Hand benutzen?

Wegenderengen Verbindung zwischen Magier und Stab und wegen der permanent gespeicherten ASP prinzipiell ja, jedoch ist der entsprechende Zauber dann um bis zu 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.

Kann man aus zwei Stabzaubern gleichzeitig Vorteile ziehen, speziell: Kann man den 4. Stabzauber nutzen, während man einen zur Fackel verwandelten Stab in der Hand hält?

Nein; um den Sparzauber zu nutzen, muss man den unverwandten Stab in der Hand halten.

Einzelne Stabzauber

Kann ein Magier z.B. den ersten Stabzauber auch auf andere Stäbe (und vielleicht auch andere Waffen) für seine Begleiter anwenden?

Nein. Außerdem dauert dies als kampfunterstützender Zauber ohnehin zu lange ...

Wie verhält es sich mit dem ersten Stabzauber: Bleibt das Holz des Stabes flexibel oder wird es (da unzerstörbar) hart wie Stahl (oder gar noch härter) ?

Es wird härter, bleibt aber in gewissem Rahmen flexibel (aber das ist Stahl ja auch).

Rutscht ein um den Bauch gebundenes Seil (ein verwandelter Magierstab) durch einen NACKEDEI vom Körper?

Nein; ich denke, magische Gegenstände/Kleidungsstücke sollten sich vom NACKEDEI nicht beeinflussen lassen.

Nimmt der Zauberstab beim 2. Stabzauber die Form einer Fackel an, oder nur die Funktion (Flamme an der Stabspitze). Wenn letzteres zutrifft, erhält der Stab dann einen zusätzlichen W6 Feuerschaden (DGSL 69) ?

Die Funktion. Ja, es gibt Extraschaden.

Brennt eigentlich die Fackel des 2. Stabzaubers nur, wenn der Magier sie berührt? Was gilt beim Seil- und beim Sparzauber?

In allen drei Fällen gilt, dass der Magier seinen Stab berühren muss, um den Zauber auszulösen und aufrechtzuerhalten. Das heißt vor allem im letzten Fall, dass ein Zauber, bei dem der Magier seinen Stab nicht berühren kann, auch nicht um 2 ASP verbilligt werden kann. Ebenfalls 'Berührung' erfordern der zweite und dritte Kugelzauber.

Kann ein Zauberstab in verwandeltem Zustand (als Seil) zerstört werden? Welche Möglichkeiten eröffnen die magischen Knoten des Seiles? Wie viele Unzen halten sie? Wie schwer sind sie zu entfesseln? Löst sich der Knoten, wenn ihn der Magier zuvor eigenhändig gemacht hat?

Auch das Seil ist (außer durch starke Magie) unzerstörbar und trägt eine fast beliebige Last. Das Problem ist, dass der Zauberer in ständigem Kontakt mit dem Seil bleiben muss. Außerdem hebt das Seil von sich aus natürlich keine Lasten. Die Knoten, die das Seil aus eigenem Antrieb macht, sind außer vom Magier selbst von niemandem zu lösen. Ja, auch ein vom Magier selbst erstellter Knoten löst sich auf Befehl auf.

Zum 4. Stabzauber: Werden beim Scheitern eines Zaubers erst die 2 ASP abgezogen und dann halbiert oder erst halbiert und dann ab-

gezogen?

Erst abziehen, dann halbieren.

Kann man mit dem 4. Stabzauber auch ASP, die man zur Verbesserung der Qualität eines alchimistischen Tranks einsetzt, einsparen?

Nein, die dafür vorgesehene Prozedur erfordert die Nutzung beider Hände.

Wenn ein Magier beim 6. Stabzauber nicht mehr seine Gestalt zurückverwandeln kann und mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN aus der Chamäleon- oder Kobra-Form erlöst werden muss, ist der Stab dann eigentlich verloren?

Nein. Der VERWANDLUNGEN BEENDEN muss aber die Bindung zwischen 'Stab' und Magier lösen, so dass der sechste Stabzauber vom Stab verschwindet. Er kann jedoch erneuert werden.

Zum 7. Stabzauber: Was passiert, wenn der Stab im Moment des Rufs in einem Behälter untergebracht ist oder festgehalten wird? Eine schwere Eisentruhe wird sich wahrscheinlich nicht von einem Apport beeindrucken lassen. Ab welchem Behältergewicht kann der Stab / die Kugel nicht mehr weg? Ist dieses Gewicht absolut oder hängt es von den Eigenschaften des Magiers ab?

Dies hängt von der CH des Magiers ab, die im Endeffekt als KK des Stabes/der Kugel eingesetzt wird. Eisentrühen oder Verliestüren stellen damit praktisch unüberwindliche Hindernisse dar, es ist aber durchaus möglich, einem Gegner einen festgehaltenen Stab zu entreißen. Selbiges gilt natürlich auch für den fünften Kugelzauber.

Wie viele Meter legt der zurückgerufene Stab pro Sekunde zurück? Fliegt der Stab direkt in die Hand des Magiers oder muss ihn der Magier fangen?

Er bewegt sich mit ca. GS 15; er landet in der Hand des Magiers.

Kann ein Magier, während er seinen Stab mit Hilfe des 7. Stabzaubers zu sich zurück kommen lässt, sich auf AT/PA konzentrieren?

Ja.

Kann ein Magier mit dem 7. Stabzauber auch seinen Stab erspüren, ohne dass dieser gleich zu ihm zurückkommt?

Nein, er kann ihn nur zurückrufen.

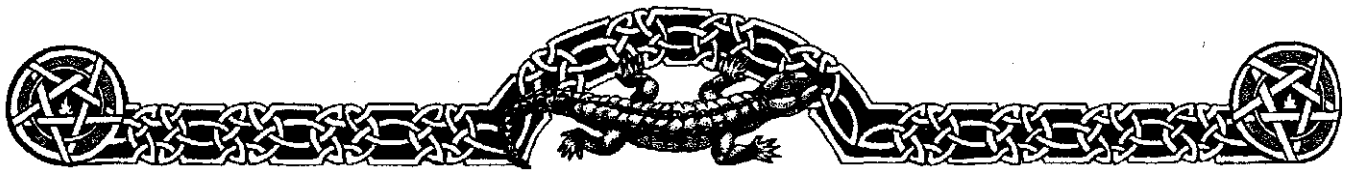
Der allseits beliebte fünfte Stabzauber und die Folgen ...

Im Buch *Die Magie des Stabes* wird als Vorteil aufgeführt, dass sich der Magier bei Misslingen des 5. Stabzaubers 1 Punkt vom W6-Wurf abziehen darf. Die Wahrscheinlichkeit, den

Stab endgültig zu verlieren, steigt dadurch. Fehler unsererseits. Man darf beim W6-Wurf einen Punkt addieren, wobei eine '7' wie eine '6' gewertet wird.

Wie lange dauert es (in KR), bis ein Magier seinen Magierstab in ein Flammenschwert verwandelt bzw. zurückverwandelt hat.

Eine halbe Kampfrunde.



Wie sind die Kampfwerte eines Flammenschwerts (WV, TP+ usw.)?

Einschwebendes Flammenschwert hat als einziger relevante Kampfwerte: TP 1W+ (Stufe des Magiers), AT 15, WV (Stufe/2, aufgerundet)/0; eine Parade mit dem schwebenden Schwert ist jabe-kanntermaßen nicht möglich.

In der Hand wird—entgegen früherer anderslautender Aussagen—das Flammenschwert komplett hinter einem Schild verstecken, so dass nur die Augen zu sehen sind?
Kann er die Augen zu sehen sind?
Kann er die Augen zu sehen sind?

Und hat das Flammenschwert einen Bruchfaktor?

Ja, minus unendlich...

Ist es mit dem Flammenschwert der Magier möglich, eine Gute Attacke zu erzielen?

Nur, wenn das Flammenschwert in der Hand geführt wird (TP: W20+ Stufe SP). Dann kann ihm allerdings auch ein Patzer unterlaufen (übliche Patzertabelle, statt: Waffe zerstört jedoch: Waffe weggeworfen). Einschwebendes Schwert kann keine Guten Attacken austeilern; bei einem AT-Wurf von 20 verwandelt es sich—ebensowies das in der Hand gehaltene Flammenschwert—in den Stab zurück.

Sind mit einem Flammenschwert eines Magiers Finte, Attackeserie usw. möglich?

Nur, wenn das Schwert in der Hand geführt wird.

Ist es möglich, mit zwei in der Hand geführten Flammenschwerten zu kämpfen (Linkshändig-Fähigkeiten vorausgesetzt)?

Nein, da ein Magier nicht zwei Stäbe gleichzeitig nutzen kann.

Kann der Magier das Flammenschwert eigentlich auch nur drohend in der Luft schweben lassen? Wenn ja, wie viele ASP kostet das?

Ja, das ist möglich und kostet (neben den Verwandlungskosten) 7 ASP pro Spielrunde. Apropos Kosten: Natürlich kann man die Attacke des Flammenschwerts nicht mit dem 4. Stabzauber verbilligen...

Wie schnell bewegt sich ein 'ferngelenktes' Flammenschwert?

Etwa mit GS 8 bis GS 10 (was aber bei den geringen Distanzen eher irrelevant ist).

Kann der Attacke-Wert beim Flammenschwert durch einen AXCELERATUS erhöht werden?

Bei einem schwebenden Flammenschwert definitiv nein, beim in der Hand gehaltenen durchaus.

Während ein Magier sein Flammenschwert angreifen lässt, kann er dabei gehen und sich hinter einem Schild verstecken, so dass nur die Augen zu sehen sind?

Kann er die Augen zu sehen sind?
Kann er die Augen zu sehen sind?

Kann der Zauberstab eigentlich mit dem 5. Stabzauber nur in ein Flammenschwert verwandelt werden oder auch in einen flammenden Khunchomer, einen brennenden Speer oder dergleichen?

Die grundsätzliche Theses des Stabzaubers sieht—je nach Stil der Gilde oder Akademie—ein Schwert oder eine Scharfe Hieb-Waffe vor; es gibt Berichte über 'Experimentalversionen anderer Flammwaffen, namentlich geflammte Säbel und Khunchomer im tulamidischen Raum, die zwar etwas schwieriger in das Ritual einzubinden sind (2 Punkte Erschwernis auf die Probe für den 5. Stabzauber), aber ansonsten stabil sind. Viele andere Versuche, Flammwaffen auf der Basis von Ästen oder Speeren herzustellen, sind bislang spätestens nach der dritten Verwandlung gescheitert. (Gleiches gilt übrigens auch für alle anderen Ritualformen wie den druidischen Vulkanglasdolch.)

Wie steht es eigentlich mit der elementaren Ausrichtung des Flammenschwerts? Hat ein Magier, der sich dem Element Wasser verschworen hat, nicht Probleme bei der Durchführung dieses Rituals (desgleichen beim 2. Stabzauber, der Fackel)? Gibt es vielleicht elementare Abwandlungen der Stabzauber-Rituale?

Wenn sich ein Magier von Anfang an dem Element Wasser verschrieben hat, sind für ihn in der Tat die Proben für die Erstellung der Rituale der besagten Stabzauber um jeweils 2 Punkte erschwert. Was die elementaren Abwandlungen angeht, siehe die folgende Frage.

Besteht die Möglichkeit, den Stabzauber so zu verändern, dass ein Magier anstatt eines

Flammenschwertes ein z.B. Eisschwert (oder von einem anderen Element) hat??

Es ist den aventurischen Magiern bislang noch nicht gelungen, eine dauerhaft funktionierende, andere elementare Komponente zum schwebenden Waffe hinzuzufügen, so dass Sturmschwerter oder Eisschwerter entstehen.

Prinzipiell ist es möglich, es erschwert aber das Wirkende Stabzaubers um mindestens 7 Punkte (12 für Wasser), was gerade beim 5. Stabzauber kritisch werden kann...

Wäre so etwas vielleicht auch später möglich? Nur, solange der Stabzauber noch nicht auf dem Stab liegt.

Gilt bei einem solcherart veränderten Schwert weiterhin die IGNIFAXIUS-Regel (RS -1 bei einem Treffer)?

Nein. Ess sind jedoch andere elementare Zusatzwirkungen möglich.

Brennt das Flammenschwert auch unter Wasser? Kann es Gegenstände entzünden?

Da es sich um eine elementare Komponente handelt, die diesem Stabzauber zugeordnet ist, kann das Schwert in der Tat Gegenstände entzünden; in vollständiger Gegenwart seines gegensätzlichen Elements wirkt der Stabzauber nicht.

Ich habe gehört, dass, wenn sich Magier mittels eines UNITATIO verbinden, ihre Stufen auch für die von jedem geführten Flammenschwerter zählen. Stimmt das wirklich?

Da man, während man ein schwebendes Flammenschwert führt, keine weiteren Zauber ausführen kann und händchenhaltende Schwertkämpfer auch eher unrealistisch sind, ist diese Frage rein akademisch; ergo: keine Stufenaddition.

Kann ein Held mittels einer Attacke mit Ansage (AT+) ein schwebendes Flammenschwert zur Seite schlagen?

Ja, kann er. Aber es nützt nichts, da das Flammenschwert sofort wieder in Angriffsposition geht.

Ist es möglich, den 5. Stabzauber durch Antimagie (KAMPFZAUBER STÖREN) zu stören?

Ja, sollte mit einer um die Stufe des Magiers erschweren Probe. Das Flammenschwert verwandelt sich dann in den Stab zurück (und fällt eventuell zu Boden).

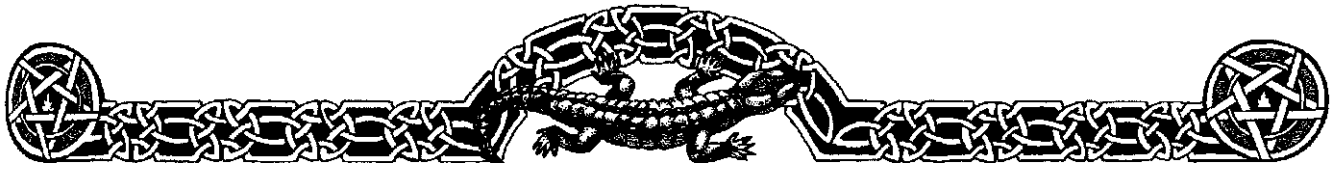
Von der anderen Gerätschaften des Magus

Bei uns in der Gruppe spielt jemand einen Kampfmagier. Er hat seine magische Kristallkugel am Schwertgriff befestigt. Nun meint er, wenn er das Schwert verliert, würde er es

einfach rufen und durch den fünften Kugelzauber würde das Schwert zu ihm zurückkommen. Ist das möglich? Schafft es eine Kugel, ein Schwert hinter sich her zu ziehen und das

auch noch fliegend (abgesehen davon, dass man damit nicht kämpfen kann)?

Die Kugel kann sich selbst apportieren, aber kein drangehängtes Schwert. Außerdem ist eine



Kristallkugel deutlich größer als eine Murmel und sollte deshalb auch negative Auswirkungen auf im WV des Schwertes haben ...

Ist die Brennpunktreichweite beim 2. Kugelzauber ebenso begrenzt wie bei normalen physikalischen Linsen, also etwa 2 Meter? Wenn nicht, könnte irgend jemand auf die Idee kommen, seine Kugel auf den Stab zu basteln und mittels des Kugelzaubers die Hitzeenergie der Fackel (2. Stabzauber) entsprechend weit zu konzentrieren. Nachteil: wesentlich weniger unmittelbarer Schaden als z.B. IGNIFAXIUS, Vorteil: wesentlich größere Reichweiten möglich, und wenn das Ziel halt nicht sofort kaputtgeht, so kann man den Brennpunkt ja entsprechend lange draufhalten.

Dafür reicht die Strahlungsleistung einer Fackel zum einen definitiv nicht aus, zum anderen ist die Kugel halt nicht die 'ideale Linse'.

Aber es gibt ja noch eine andere Variante: zwei Kugeln, durch ein Gestänge verbunden. Die eine konzentriert z.B. Sonnenlicht, die andere

befindet sich im Brennpunkt und richtet die Strahlen parallel aus. Da die Reichweite bei normalen Linsen vor allem durch atomare Wechselwirkungen innerhalb des Glases und weniger durch Lichtstreuung in der Luft begrenzt wird, wäre bei einer magischen Linse, deren Brennweite nicht begrenzt ist, ein extrem paralleler Strahl, quasi ein magischer Laser durchaus möglich ...

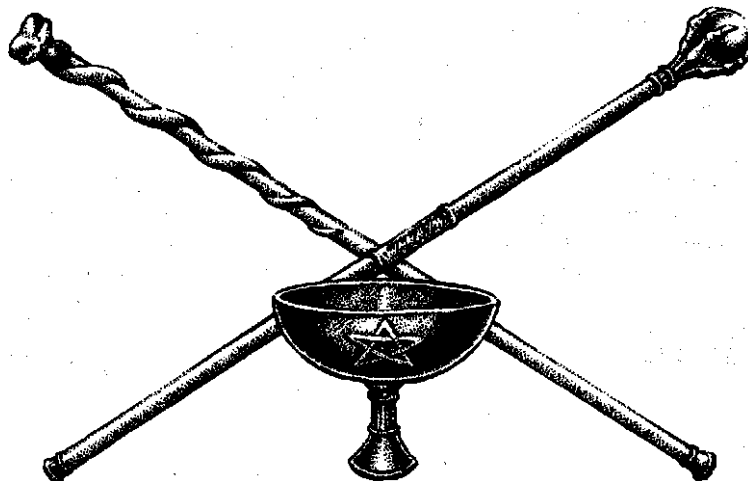
Nein, ich denke, dass die Brennweite schon durch das verwendete Material der Kristallkugel begrenzt ist, sich die Kugel also nicht in eine 'ideale Linse' verwandelt. Ansonsten wäre das natürlich eine feine Idee für Galotta ...

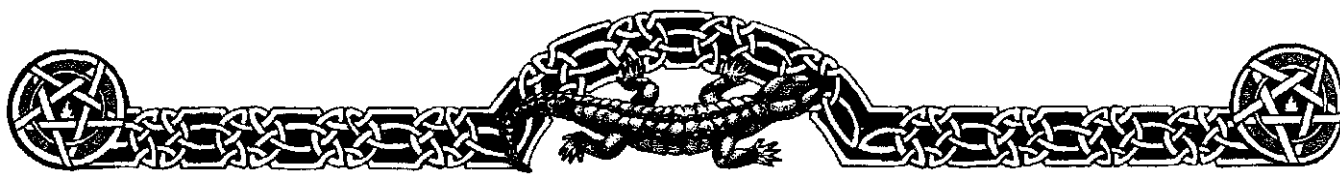
Magierschwert: Kann für dieses Ritual, das nur im Hesindemonat durchgeführt werden kann, auch ein Schwert (TP 1W+4) oder etwas anderes (z.B. Tuzakmesser) verwendet werden, damit der Magier dieses neue unzerstörbare Schwert dann einem Gefährten gibt, damit dieser damit Dämonen verletzen kann? Prinzipiell ja; aber mit folgenden Rand-

bedingungen: Hin richtiges Schwert kostet 5 permanente ASP, ein Anderthalbhänder 7 permanente, ein Zweihänder sogar 9 permanente, außerdem ist die Probe um weitere 3/5/7 Punkte erschwert. Schlussendlich sollte es ein Artefakt mit niedriger LO und Nebeneffekten sein, wenn es nicht vom Erschaffer geführt wird.

Wenn ein Magier einem Gefährten sein Ritualschwert leiht, damit dieser dann dämonische Wesenheiten bekämpft, während der Magier selbst mit Zaubersprüchen gegen den Dämon angeht, bringt die Anwendung des Schwertes irgendwelche Vor- oder Nachteile für den Krieger?

Der einzige Vorteil des Magischen Schwertes in der Hand eines anderen als desjenigen, der es geweiht hat, ist, dass es sich um eine magische Waffe handelt. Die Vorteile beim Bannen von Geistern, Dämonen oder Zaubersprüchen genießt jedoch nur der ursprüngliche Besitzer. Prinzipiell gilt diese Aussage — wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt — für alle magischen Gerätschaften aller zauberkundigen Heldentypen.





Druiden und Druidenrituale

Wenn ein Druiden sich auf ein Spezialgebiet beschränkt, kann er dann wirklich auch alle anderen Druidensprüche nur um 2 Punkte pro Stufe steigern?

In der Tat. Im Endeffekt bedeutet dies, dass er schlicht und greifend nicht mehr so viel Zeit zur Verfügung hat, um sich auf seine eigentlichen

Sprüche zu konzentrieren. Die einzigen, die dies von Haus aus können, sind die Magier.

Bekanntlich betrachten viele Druiden den Geist als Siebtes Element. Wie wirkt es sich nun aus, wenn sich ein Druiden diesem Element verschreibt? Sind die anderen Elemente neutral oder verhalten sie sich konträr? Und

vor allem, wie äußert sich eine elementare Manifestation?

Das 7. Element der Druiden (und in diesem Zusammenhang auch die 'Kraft' als Siebtes Element der Gildenmagier) verhält sich gegenüber den anderen Elementen neutral; eine Manifestation ist jedoch bislang noch nicht beobachtet worden.

Druidenzirkel

In welchen Abständen finden ungefähr die Druidenzirkel statt? Wie lange würde so ein Treffen dauern?

Unregelmäßig, gerne an Erdstagen und etwa jährlich, aber grundsätzlich nach Meisterwillkür. Ein solches Treffen dauert etwa eine Woche.

Kann man als Druiden davon ausgehen, dass in etwa jedem Land, z.B. im Mittelreich oder in Thorwal, ein Zirkel zu finden ist?

Man kann davon ausgehen, dass es südlich des Yaquir wahrscheinlich nicht genügend Druiden für lokale Treffen gibt bzw. sie (die tulamidischen

Druiden) einer ganz anderen Tradition folgen. Außerdem sind die Regionen, in denen Hexensehr verbreitet sind (Weiden, Bornland), recht arm an Druiden. Am häufigsten sind die Sumuanbeter sicherlich in Albernica, Nordmarken und Windhag gefolgt von Thorwal und den Gebieten des ehemaligen Svelltbundes. In Tobrien gab es vor der Invasion ebenfalls viele (und auch einflussreiche) Druiden, jedoch sind diese mittlerweile alle entweder verstorben, übergelaufen oder im Untergrund.

Welche Sprüche könnte man auf solchen Treffen lernen und mit welchem Modus?

Nach Meisterentscheid. Auf jeden Fall sollten die Druiden ihre Rituale dort komplettieren können, aber auch seltenere Druidenzauber sind durchaus möglich. Je nach Anzahl der Teilnehmer steigt auch die Wahrscheinlichkeit dafür, dass ein Druiden mit der Kenntnis alter Formeln anwesend ist. Für das Erlernen von Sprüchen sollten die Regeln für 'Gegenseitiges Lehren und Lernen' angewendet werden.

Spezielle Druidenzauber

Was bringt einem Druiden der Zauber BEHERRSCHUNG BRECHEN, wenn ihm kein Zauber zur Verfügung steht, mit dem er die Beherrschung erkennen kann?

Ein Druiden hat zwar Schwierigkeit damit, kann aber trotzdem den ANALÜS erlernen. Heilkunde Seele wäre die zweite Möglichkeit, und außerdem kann man bei einigen Zaubern auch deutlich vermuten, dass das Opfer unter einer Beherrschung steht, da braucht es noch nicht einmal eine Menschenkenntnis- oder Magiekunde-Probe...

Bedeutet die Anmerkung beim DSCHINNES ... ("Sobald Druiden in die Grundlagen dieses Zaubers eingewiesen werden, sollten auch sie keine weiteren Schwierigkeiten mit der Magierformel haben."), dass man diesen Spruch auch als Spruch druidischen Ursprungs ansehen kann?

Ja.

Gibt es bei dem Spruch DRUIDENRACHE einen Patzer, und wie sieht dieser dann aus? Gibt es: Druiden tot, keine Wirkung. Wobei ich allerdings davon abraten würde, es als Meisterso streng zu sehen — auch Druiden sollten das Recht auf einen spektakulären Abgang haben...

Was passiert, wenn ich nach einer DRUIDENRACHE eine SEELENWANDERUNG spre-

che? Ist diese dann permanent? Was passiert mit dem Opfer? Verfolgt mich dessen Geist weiter? Kann dieser Zustand rückgängig gemacht werden?

Ja, diese SEELENWANDERUNG ist, wenn sie funktioniert (Probe, Kosten), permanent. Der Geist des Opfers ist in der Tat ruhelos, sinnt auf Rache und muss exorziert werden.

Eswäre jedoch ein eigenes Abenteuer, den ruhelosen Geist des Opfers wieder in seinen Körper zurückzubringen: Man benötigt dafür Asche oder Staub vom vergangenen Druidenkörper, einige Zaubersprüche wie GEISTERBESCHWÖREN und GEISTER AUSTREIBEN, vor allem aber den Druidengeist mit dem ursprünglichen Körper. (Und letzterer wird sicherlich wenig darüber erfreut sein, im Zentrum einer solchen Zaubehandlung zu stehen...)

Ganz nebenbei: Wenn ein solches Vorgehen des Druiden der geistlichen Obrigkeit auffällt, ist Verbrünnung als Strafe garantiert.

Bei dem Zauber WEISHEIT DER BÄUME wird erwähnt, dass, wenn der Zauber über 2 bis 3 Neumonde aufrecht gehalten wird, es zu 'besonderen Erfahrungen' kommt. Dies würde aber bedeuten, dass eine Probe +30 bzw. +60 fällig wäre, was eine wahrhaft 'unmögliche' Schwierigkeit, selbst für einen Druiden,

der diesen Zauber begnadet beherrscht, darstellt. Ist dies absichtlich so geschehen, oder liegt hierbei ein Fehler vor?

Eine +30-Probe liegt für einen erfahrenen Zauberer durchaus im Rahmen des Möglichen, eine +60-Probe ist noch denkbar, aber absichtlich so schwierig gehalten. Abgesehen davon, dass es sich jeweils um Proben +28 bzw. +56 handelt.

Ein Druiden flüchtet vor einem Schwarzmagier in einen Hain und verwandelt sich mit WEISHEIT DER BÄUME in einen dort üblichen Baum. Der Magier ahnt dieses und beschwört einen Duglum, der alle Bäume des Hains ver-seuchen soll. Jetzt die Frage: Steht dem Druiden (als Baum) eine MR-Probe +5 zu, um die Krankheit abzuwehren?

Ja.

Und wenn der Baum infiziert wird (z.B. Dämonenfäule), bekommt der Druiden dies mit? Wie sieht es bei einer eventuellen Rückverwandlung aus?

Ja, er bekommt es mit. Nach einer Rückverwandlung ist auch der Druiden infiziert. Dadi Wirkung des WEISHEIT vorher festgelegt werden muss, sollte es auch nur mittels einer deutlich erschwerten Zauberprobe und unter dem Verlust (weniger) permanenter LP und ASP möglich sein, sich vorzeitig zurückzuverwandeln.



Druidenrituale und der Vulkanglasdolch

Wie oft kann das Ritual SUMUS BLUT wiederholt werden?

Theoretisch einmal pro bestimmter Mondphase (also 13 mal pro Jahr), und zwar stets zum selben Stand des Mondes. Als Meister sollte man natürlich dafür sorgen, dass der Druide zu diesem Termin etwas anderes zu tun hat, aber insgesamt sollte es dem Druiden schon gelingen, auf diese Art und Weise bis zu maximal 6 ASP pro Jahr hinzuzugewinnen. Einmal abgesehen davon, dass er religiös-philosophische Schwierigkeiten damit bekommen könnte, ständig Sumu um ihre Kraft 'anzubetteln' ...

Wie häufig können die anderen Rituale wiederholt werden?

Die Erstellung von Herrschafts-Wurzeln, -Amuletten und -Miniaturen funktioniert ebenfalls nur einmal pro Monat und Ritual; die Anwendung jedoch folgt den bei den einzelnen Ritualen genannten Regeln. Die Dolchrituale können bei Misslingen ebenfalls erst nach einem Mondwechsel wiederholt werden.

Sind bereits weitere Druidenrituale bekannt - schließlich sind im Magierheft nur die 'allgemein bekannten Druidenrituale' genannt? Falls nicht, würde ich es nett finden, wenn Sie uns eine oder mehr Anregungen geben könnten ...

Nein, das haben wir bewusst in die Hand des Meisters gelegt. Auf weitere 'Voodoo'-Rituale wür-

de ich ebenso verzichten wie auf weitere Dolchrituale, dafür vielleicht ein AE-intensives LE-Schnell-Regenerationsritual und ein Schutzgebiet-Ritual, das die elementaren Komponenten einer Umgebung (je nach Element des Druiden) zu Freunden macht, die dem Druiden in Notsituationen beistehen. Auch ein 'Umgebung von transspährischen Entitäten säubern' (Geister-Austreiben-Massenversion, auch gegen niedere Dämonen) zu wirklich hohen AE-Kosten könnte ich mir vorstellen, oder ein 'Kraftknoten weihen, damit der Druide dort besser AE/LE regeneriert.

Wie kann man einen Druidendolch gegen Dämonen wirksam machen?

Ab dem gelungenen Ritual 'Kraft des Dolches' ist der Vulkanglasdolch eine magische Waffe und damit gegen Dämonen wirksam.

In meiner Spielrunde möchte sich ein Druide jetzt einen neuen Speer machen und diesen mit einer Vulkanglasspitze versehen. Jetzt stellt sich die Frage, ob er das ohne weiteres kann und ob er diese Spitze wie seinen Vulkanglasdolch auch verzaubern kann.

Ersteres ja, zweites wird schwierig, vor allem, was den 'Weg des Dolches' angeht. Ich persönlich würde davon abraten — abgesehen davon würde das dem BF des Speers auch nichts nützen ...

Kann ein Druide den Vulkanglasdolch eines anderen Druiden mit allen Vorteilen nutzen? Nein. Vulkanglasdolche, Hexenbesen und Magier-

stäbe sind jeweils an die Person ihres Schöpfers gebunden. Nur derjenige, der die Zauber auf eine solche Art von Artefakt gelegt hat, ist auch in der Lage, ihn auszulösen.

Dazu kommt, dass die magische Macht in diesen Objekten beginnend mit dem Tode des Besitzers auch langsam abnimmt (etwa um 1 ASP pro Monat), so dass nach mehreren Jahren ein 'gefundener' Zauberstab oder ein 'befreiter' Vulkanglasdolch nicht mehr als ein Stück Holz oder einen großen Steinsplitter darstellen. Die einzige Ausnahme hiervon ist die Knochenkeule des Schamanen.

Darf ein Druide eine erbeutete Knochenkeule führen? Wenn ja, welche Vorteile kann er nutzen?

Eigentlich nein (MDSA 80), aber wenn er 1/10 (aufgerundet) der in der Keule permanent gespeicherten AE permanent investiert, um die Keule zu 'personalisieren' (diese ASP werden aber nicht in der Keule gespeichert, bringen also keine weiteren Vorteile), sollte ihm auch die Nutzung der Vorteile 'Beherrschungsproben erleichtert' und 'erhöhte TP' möglich sein. Ja, diese Methodik gilt auch für Hexen und Geoden, nicht jedoch für andere Zauberkundige, deren Zauberkraft sich vom schamanistischen zu sehr unterscheidet. Was immer und für alle wirkt, ist ein evtl. gesenkter BF, und mit den Erleichterungen/gesenkten Kosten der Schamanenrituale kann der Druide ja nichts anfangen ...

Elfen, Elfenlieder, Salasandra

Wieso bekommen Elfen keine Abzüge auf **Sinnenschärfe-Proben** etc.?

Weil sie von vornherein mit höheren Startwerten anfangen. Die einzigen Verbesserungen, die ich ihnen zugestehen würde, wären geringere Abzüge bei schlechtem Eicht (siehe S. 105).

Mehrfach erwähnt, wird zur traditionellen Rindenrüstung kein regeltechnisches Wort verloren (RS, BE...).

RS 3, BE 1 (für Nicht-Elfen BE 2), Gewicht 100; nicht mit anderen Rüstungsteilen kombinierbar.

Gleiches gilt für den legendären Elfenbogen aus Mammuton (nicht mit Elfenbogen zu wechseln!)

Der Mammuton-Bogen ist natürlich nicht vollständig aus Mammuton, sondern ein Komposit-Kurzbogen; 1W+4 TP, Reichweite 100 Schritt, 30+2 Unzen, TP+ wie Elfenbogen, natürlich

nur von Waldelfen für Freunde maßangefertigt und somit unbezahlbar!

Auch die HASELBUSCH-Pfeile der Waldelfen sind regeltechnisch nicht erfasst.

HASELBUSCH-Pfeile geben bei gut gelungenen Proben (und einer entsprechend hohen Bogenschütze-Berufsfertigkeit des Elfen) einen Punkt Bonus auf die Schuss-Probe.

Warum gibt es nur ansatzweise Formeln für elfische Zauber, bleiben aber andere 'laute' Zauber der Elfen immer noch in Magier-Bosparano niedergeschrieben?

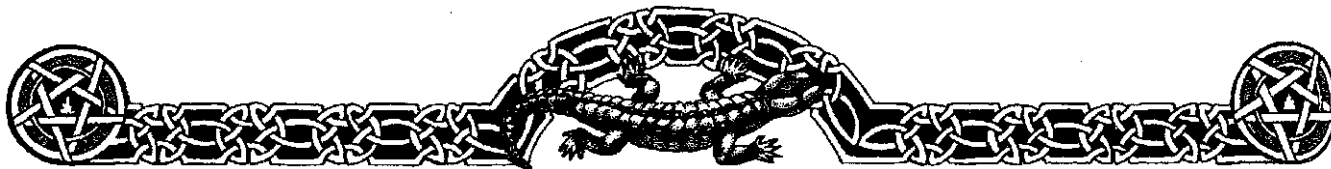
Weil sich noch keiner die Mühe gemacht hat, alle Zauber auf Isdira umzusetzen. Und weil es für den Meister ein Schmerz im A... ist, sich auch noch fremdsprachliche Zaubervarianten zu merken — mit gleichem Recht könnten ja auch die Tulamiden sagen, dass sie ihre Zauber natürlich

nicht in Bosparano herunterleiern und eine geodische Bitte an Sumu ...

Kommen tote Elfen in den Limbus, in Borons Hallen oder fallen sie sowieso auf ewig der Verdammnis anheim, da sie ja nicht an Götter glauben? Wie steht es mit der elfischen Wiedergeburt (an die sie ja glauben)?

Vermutlich gehen sie 'zurück ins Licht' (magie-theoretisch gesprochen also wahrscheinlich in die Globule, aus der die Ur-Elfen stammen) und kommen eventuell 'gereinigt' daraus hervor, um in einen neuen Körper zu fahren. Das ist aber wirklich eine offene Debatte, die auch ruhig am Spieltisch ausphilosophiert werden sollte.

In Geheimnisse der Elfen steht u.a., dass "Waldelfen, die ihre Seelenkraft vertiefen wollen, [...] oft erfahrenere Elfenmagier in den nördlichen Salamandersteinen [besuchen]." Außerdem entnehme ich der Meisterin-



formation, dass dies durchaus eine gildenmagische Akademie ist, die auch ein Waldelf mal besuchen würde, und dass die Eleven eher den Elfen als den anderen Gildenmagiern nahe stehen. Stellt sich die Frage, ob ich prinzipiell einen Waldelfen-Held erschaffen darf, der die Akademie zwar besucht hat, sich also mit den astralen Fähigkeiten mehr als normal auseinandergesetzt hat, aber trotzdem seine elfischen Talent- und ZF-Werte behält, jedoch bei dem Stufenanstieg auch einige gildenmagische Formeln um 2 Punkte steigern darf und einen Bonus auf ZF-Steigerungen erhält? *Nein, schlussendlich ist der Kreis der Einfühlung eine gildenmagische Akademie. Ich würde aber im Gegensatz zu den Aussagen in MDSA 30 und*

natürlich nach Absprache mit dem Meister — auch einem Waldelfenerlauben, speziell diese Akademie zu besuchen (und dann mit den entsprechenden Modifikationen zu einem Magier zu werden). Ein Waldelfen-Magier wird jedoch nie die höheren Weihen der Zauberei erhalten, will heißen: ein Zweitstudium bleibt ihm versagt.

Die Trennung von Elfen und Magiern bleibt allerdings bestehen, da Elfen ohnehin durch ihre Startweite und -fertigkeiten bevorzugt sind. Wenn sie dann noch gildenmagische Formeln erlernen, ohne an die Standesbeschränkungen der Magier gebunden zu sein, wird das zu heftig...

Können Elfen eigene Zauber entwerfen? Wenn ja, wie (alleine oder nur in der Sippe)?

Prinzipiell ja; ist aber sicherlich ein über mehrere Jahre andauernder Prozess, der in der Sippe mit Salasandra vollzogen wird, wenn wirklich Notwendigkeit dazu besteht. Ein Spieler-Elfen natürlich — badoc, versteht sich — auf Art der Magier Sprüche modifizieren.

Wie stellen Elfen eigene Artefakte her, da sie den ARCANOVI ja nur äußerst schlecht beherrschen?

Im Endeffekt gilt das oben zu Zaubersprüchen gesagte: Solche Artefakte werden üblicherweise nur im Salasandra gefertigt. Außerdem stehtes dem interessierten Elfen frei, den ARCANOVI zu erlernen... schließlich hat er um einiges länger Zeitalt als seinem menschlichen Kollegen.

Elfenlieder

Wirkt das elfische FRIEDENSLIED auch auf Chimären oder nicht?

Tja, auf Menschen, kulturschaffende Zweibeiner und die meisten Tiere: ja. Auf Dämonen und Untote: nein. Aber Chimären...? Kommt immer darauf an, aus wie verständigen Tieren die Chimäre zusammengesetzt ist. (jemenchlicher, desto eher wirkt das FRIEDENSLIED.) Eine Harpyie oder ein Troll drache sollten von der Wirkung betroffen sein, ein Kellerasselaffe eh nicht.

Wie lange dauert es in etwa, bis die Elfenlieder, besonders das FRIEDENSLIED, ihre Wirkung entfalten? Schließlich wurde bisher nur gesagt, dass die Wirkung nicht sofort eintritt, aber nicht erwähnt wird, wie lange es höchstens dauert.

Ich denke, dass bei den meisten Liedern die maximale Wirkung nach etwa einer Spielrunde erreicht ist. Das FRIEDENSLIED ist also gut als 'Hintergrundmusik' zu Verhandlungen geeignet, nicht aber, um Kämpfe spontan zu beenden.

Werden in der Wirkungszone des FRIEDENSLIEDES Personen, die unter Kampfrausch verursachenden Zaubern (BÖSER BLICK HASS oder SAFT KRAFT MONSTERMACHT) stehen, nur für die Wirkungsdauer des Liedes besänftigt (werden sie überhaupt besänftigt?), oder werden diese Zauber durch die Magie des Liedes neutralisiert? Und wie sieht es mit einem Hexenbesen aus, der mit seinem Radau etwas über-

treibt?

Der Hexenbesen bleibt definitiv unbeeinflusst. Bei Zaubern würde ich prüfen, wie viele ZF-Punkte (im Vergleich zum elfischen Musikanten) übrig behalten wurden. Wenn der Hass- oder Berserker-Zauber besser gelungen ist, hält er an, wenn er schlechter gelungen ist, wird er unterdrückt (und kommt, je nach Dauer) nach Ablauf des Liedes wieder zum Tragen.

Gilt die Friedenspflicht auch für Dämonen und Untote?

Dämonen und Untote sind völlig immun gegen das FRIEDENSLIED. Unkenntnis dieser Tatsache hat schon einige Elfen das Leben gekostet.

Was machen Golems, Elementare oder allgemein von anderen Beherrschte in der Wirkungszone (z.B. solche, die unter einem Hexenfluch stehen), wenn sie den Wirkungskreis betreten und den Auftrag haben, zu kämpfen oder zu töten?

Golems sind nur betroffen, wenn ihr Meister betroffen ist. Bei Hexenflüchen steht es dem Opfer bis zu einem gewissen Punkt frei, die auferlegte Aufgabe zu erfüllen; insbesondere ist er kaum an zeitliche Bedingungen gebunden. Niedere Elementare sind ebenso immun wie Elementarherren, Dschinne dagegen wahrscheinlich von der Wirkung betroffen.

Gilt die Friedenspflicht auch für Geweihte, die

den Regeln ihrer Gottheit folgen, wie z.B. Rondra-Geweihte, die eine Beleidigung/ einen Frevel ahnden wollen, Praios-Geweihte, die eine Hexe strafen wollen, oder Efferd- und Ingerimm-Geweihte, die sich streiten?

Ja, weswegen der Elf da ernste Probleme mit geweihten Kameraden bekommen könnte...

Wirkt die ZAUBERMELODIE kumulativ? Das heißt: Nach zwei gesungenen ZAUBERMELODIEN sind in der folgenden halben Stunde alle Zauberproben um 6 Punkte erleichtert. Und extrem: Nach drei ZAUBERMELODIEN werden für eine Minute (?) die Zauberproben um 9 Punkte erleichtert.

Nein, man kann immer nur einmal von einem bestimmten Zauber profitieren (ein doppelter MUSKELSTÄRKE ist ebenfalls unmöglich...). Diese Aussage gilt auch für alle Rituale, zu denen ja auch die Elfenlieder gehören.

Wie funktioniert die in 'Feenflügel' vorgestellte MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT? Es steigert ein Handwerks-Talent um doppelt so viele Punkte wie bei der Singen-Probe übrig behalten werden (womit der TaW des Handwerks-talents allerdings höchstens verdoppelt werden kann). Die Melodie muss während des gesamten Handwerksvorgangs aufrechterhalten werden und kostet 5 ASP pro Stunde. Zu Beginn jeder weiteren Stunde muß die Singen-Probe wiederholt werden, jeweils um 2 Punkte schwieriger.

Salasandra

Was bedeutet denn nun regeltechnisch die elfische Einfühlungsgabe (salasandra)?

Da Salasandra ohnehin nur von elfischen Sippen (mitgliedern) erreicht werden kann, die ihrer 'natürlichen Lebensweise' folgen, und dies auf

Spieler-Elfen so gut wie nie zutrifft, haben wir uns jegliche Regeltechnik gespart, und das soll auch Bewusstsein sein, die Erinnerungen und die Zauberweiterhinsobleben. Grundsätzlich handelt es sich um ein dem UNITATIO verwandtes Ritual, das jedoch keine ASP und keine Probe zur Aktivie-

rungerfordert und dann die Seele, den Geist, das Bewusstsein, die Erinnerungen und die Zauberweiterhinsobleben. Grundsätzlich handelt es sich um ein dem UNITATIO verwandtes Ritual, das jedoch keine ASP und keine Probe zur Aktivie-



Unser Halbelf hat die These aufgestellt, dass man mit einem beseelten Artefakt ins Salasandra gehen kann (um dadurch die auf dem Artefakt liegenden Zauber zu erlernen). Ist dies möglich? Rein theoretisch wäre das ja denkbar, aber ist das nicht nur ein Sich-selbst-siebesten-Zauber-Zuspielen? Abgesehen davon dürften doch auch Halbelfen eine gewisse Scheu davor haben, mit einem toten Objekt eine Seelenverschmelzung einzugehen...

Das würde ich aber auch sagen. Eine Artefakt-

seele ist sowas von badoc, dass sich selbst einem Halbelfen dabei die Gene aufrollen ... Außerdem ist salasandra ein gegenseitiges Geben und Nehmen — und dazu sind die reduzierten Seelenfragmente, die in einem Artefakt untergekommen sein könnten, sicher nicht in der Lage. Ganz davon abgesehen, dass ein einzelner Elf sicherlich kein salasandra wirken kann.

Im Rahmen des Kampfes gegen Borbarad soll es Elfen gegeben haben, die entgegen der Aussagen in MA 35ff. mittels salasandra auch

Kampfzauber gewirkt bzw. sich gegenseitig im Kampf unterstützt haben sollen.

Ja, solche Ausnahmen scheint es in schwierigen Zeiten zu geben. Es muss sich dabei um Elfen aus einer Sippe handeln, die von ihrer Sippe wirklich mit 'Kampfauftrag' ausgeschickt wurden. Vermutlich waren diese 'kleinen Gruppen aus etwa fünf Mitgliedern auch früher die Basis-Einheiten elfischer Formationen. Und: Dieses Wissen scheint nur noch wenigen Sippen gegeben zu sein und ist definitiv nur für Meisterpersonen gedacht.

Geoden

Ein Erratum vorneweg: Geoden verfügen zu Spielbeginn über die 40 Lebenspunkte eines Zwergen und dazu 15 Astralpunkte. Sie können beide Werte pro Stufe um 1W6 Punkte steigern. Alle anderslautenden Aussagen zu diesem Fragenkomplex sind damit hinfällig.

Welche Materialien können und dürfen Geoden nun nicht verwenden? Ist jede Art von verhütteten Metallen verboten, oder gilt das

nur für Eisenlegierungen? Was ist mit magischen Metallen, Silber, Mondsilber, Zwergensilber usw.? Was ist mit Metallen in Artefakten?

Eisen ist den Geoden besonders unangenehm, aber auch unnatürliche Legierungen (Bronze, Messing) werden nicht geschätzt. Bei edleren Metallen gilt das in den MA 64f. und MA 224 gesagte, ohne dass dazu spezielle Regeln existieren ...

Bei Metallen in Artefakten gilt grundsätzlich Gleiches, jedoch ist es hier deutlich von der Materialmenge abhängig.

Stehen damit dem Geoden wirklich nur Waffen aus Stein und Holz zur Verfügung?

Die 'normalen' Geodenwaffen sind in der Tat nur Knüppel, Steinmesser oder Stab. Ein gut gefertigter Steinhammer könnte allerdings die Kampfwerte eines Streitkolbens haben, ist jedoch deutlich zerbrechlicher.

Spezielle Geodenzauber

Ist der entsprechende Absatz in MDSA tatsächlich so zu verstehen, dass die Geoden ihre Zauber komplett in Form von Anrufungen

und Bitten an Sumu und die Elemente kleiden? Demnach würde sich ihre Art zu zaubern tatsächlich drastisch von der der Hexen

und Druiden unterscheiden, ja, sie würde eher dem Wirken von Wundern der Geweihten ähneln und ein Hinweis darauf sein, dass die

In *Die Magie des Schwarzen Auges*, S. 49 heißt es: "Sie [die Geoden] können die Sprüche ihrer eigenen Schule (Diener Sumus oder Herr der Erde) um 3 Punkte pro Stufe steigern (...)" Nur, was sind die Sprüche der jeweiligen Geodenschule?

Diener Sumus: BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, VERWANDLUNGEN BEENDEN. SANFTMUT, GROBE VERWIRrung, ZAUBERZWANG, GEISTER AUSTREIBEN. GEISTER BESCHWÖREN. BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, FLAMMENRING, MANIFESTO, MEISTER DER ELEMENTE, MEISTER MINDERER GEISTER, WAND AUS (Element), ZORN DER ELEMENTE. HEXENHOLZ, ÄNGSTE LINDERN, HEXENSPEICHEL, SUMUS ELIXIERE, ODEM ARCANUM, DAS SINNEN FREMDER WESEN, TRAUMGESTALT, EINS MIT DER NATUR, die 'kleinen Mutandas' (nur Selbstverwandlung), WEISHEIT DER (elementaren Manifestationen), KRAFT DES ERZES, ELEMENTARER WIRBEL

Herr der Erde: BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, HELLSICHT TRÜBEN, BÖSER BLICK, HERR ÜBER DAS TIERREICH, ZAUBERZWANG, GEISTER AUSTREIBEN, GEISTER BESCHWÖREN, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, FLAMMENRING, MANIFESTO, MEISTER DER ELEMENTE, MEISTER MINDERER GEISTER, WAND AUS (Element), ZORN DER ELEMENTE, EXPOSAMI, ODEM ARCANUM, SEELENWAN-

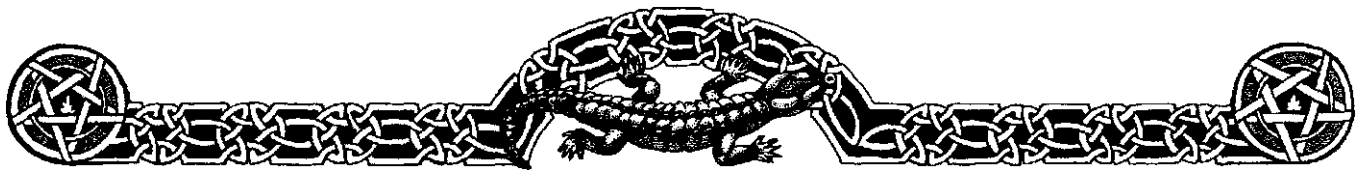
DERUNG, DRUIDENRACHE, EINS MIT DER NATUR, die 'kleinen Mutandas' (nur Selbstverwandlung), WEISHEIT DER (elementaren Manifestationen), DUNKELHEIT, FLIM FLAM, KRAFT DES ERZES. ELEMENTARER WIRBEL, WETTERMEISTERSCHAFT

—Geoden können alle Zauber der 'eigenen Fakultät' um *i* Punkte pro Stufe steigern; die verbleibenden Sprüche der anderen geodischen Denkschule, die der zugeordneten menschlichen Zauber-Ausrichtung (Hexenzauber bei Dienern Sumus, Druidenzauber bei Herrn der Erde) sowie alle Sprüche, die 'ihrem' Element zugeordnet sind, um 2 Punkte pro Stufe, alle anderen um 1 Punkt pro Stufe. Um Sprüche zu erlernen, die nicht aus dem Repertoire der beiden geodischen Ausrichtungen stammen, müssen Geoden natürlich einen speziellen Lehrmeister aussuchen.

—Geoden verfügen über keine festgelegten Grundkenntnisse, sondern müssen sich alle Zauber durch Aufwendung eines ZF-Steigerungsversuchs aktivieren, wobei sie bei Spielbeginn nur Sprüche ihrer eigenen Denkrichtung auswählen dürfen.

—Geoden müssen sich für ein Element ihrer Wahl entscheiden, wobei die Diener Sumus nicht Eis als Element erwählen dürfen.

—Geoden verfügen beim Stufenanstieg über 25 Versuche, ihre Talente zu steigern, sowie über 25 Versuche zur Verbesserung ihrer Zauberfertigkeiten; es ist ihnen möglich, bis zu 5 Steigerungsversuche zu verschieben.



Geoden tatsächlich eine Art Priester Sumus sind. Zum einen scheint mir daher diese Art zu zaubern (d.h. bei jedem Zauber eine Anrufung an die Elemente oder an Sumu zu formulieren) zu den Geoden wirklich passend, andererseits ist es aber auch schwer zu glauben, da sich diese Art zu zaubern doch sehr stark von den Techniken anderer Zauberkundiger unterscheidet (Bosparano-Reimformeln, elfischer Gesang, Gesten u.ä.) — ja, Geoden erwecken so schon fast den Eindruck von Schamanen.

Ist also der Abschnitt "Geoden gehen wie die menschlichen Druiden von der Vorstellung aus, dass sie ihre Zauber mit der Lebenskraft Sumus wirken. Sie besitzen jedoch weder Repräsentationen noch Symbole für ihre Zauberei, sondern kleiden sie in die Form der dringlichen Bitte an die Erdmutter oder eine Anrufung der Geister der

Elemente" tatsächlich so zu interpretieren, dass sie keine Zaubergestiken oder -techniken im eigentlichen Sinne haben, sondern ihre Art Zauber zu wirken eher an Stoßgebete oder die Rituale der Schamanen erinnert?

Auch Gebete und die Rituale der Schamanen sind in diesem Sinne 'Zaubertechniken' (gerade die Schamanenrituale sind ja hoch formalisiert). Regeltechnisch sind die Geoden trotzdem an die Bedingungen des jeweiligen Zaubers gebunden, nur dass sie halt keine Formeln ausrufen müssen; Gesten werden jedoch auf jeden Fall dabei sein.

Hat ein Herr der Erde, der ja unter Umständen sowohl Dschinne als auch Dämonen beschwören kann und wird, bei ersteren immer mit dem höchsten Zuschlag zu kämpfen, will heißen, gilt er als 'Feind aller Elemente'?

Auch ein Herr der Erde muß sich zunächst auf

ein Element spezialisieren, und damit gelten für ihn die üblichen Vor- und Nachteile. Je nach Häufigkeit und Ziel eventueller Dämonenschwörungen sollten zusätzlich aber bei allen Elementen noch Mali von +1 bis +5 aufgeschlagen werden (s. MA 99).

Kann ein Geode den MEISTER DER ELEMENTE so modifizieren, dass er einen Elementargeist schneller (im Kampf) herbeizaubern kann? Man behauptet ja von Xenos, er könne Elementargeister auf ein Fingerschnippen herbeizaubern. Reicht dazu ein Wert von 16 im MEISTER DER ELEMENTE? Dann ausschließlich das eigene Element?

Wenn, dann maximal für Elementargeister (nicht für Dschinne oder Elementarherren) des eigenen Elements. ZFW 16 sollte ausreichen, danach mit den Regeln aus der Zauberwerkstatt arbeiten.

Zu den Geodenritualen

Besteht für einen Geoden, der das Ritual WEIHE DER SCHLANGE nicht geschafft hat, die Möglichkeit, einen neuen Ring zu erhalten? Wäre das nur auf einem der Geodenzirkel möglich?

In beiden Fällen ja.

Kann während eines Geodenzirkels mehr als nur ein Ritual erlernt werden? Wenn ja, wie viele maximal?

Nein, maximal eines. Außerdem sind Geodenzirkel extrem selten — es gibt schließlich nur etwa 150 Geoden in ganz Aventurien.

Wie lange dauern Geodenrituale?

Die eigentlichen Weihen dauern jeweils etwa einen Tag; die Aktivierung der einzelnen Wirkungen jedoch nur im Kampfrunden-Bereich. Ange-

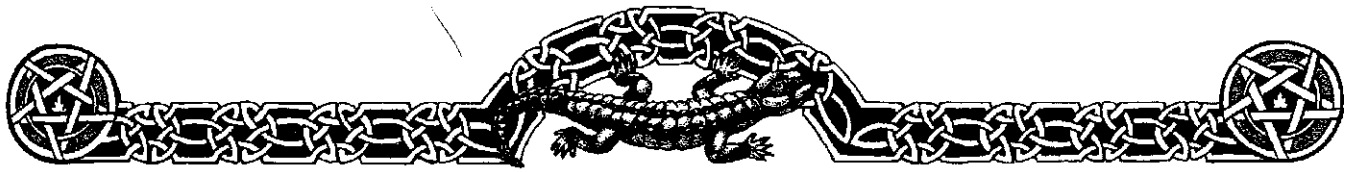
messen ist hier eine variable Zeit von 1W6 Sekunden.

Wirkt das SEELENFEUER auch auf den Geoden selbst oder erst, wenn er den Mittelpunkt verlässt? Wer ist genau verletzlich durch dieses Feuer? Was ist mit Elementaren, Dämonen, Golems, Werwesen, Vampiren usw. Was ist mit verwandelten Menschen (Elfen), die unter einem SALANDER, ADLER WOLF, WEISHEIT DER BÄUME stehen?

Der Geode wird nur geschädigt, wenn er selbst die Flammen durchschreitet. Geschädigt werden — neben den üblichen Humanoiden — in der Tat auch Unlebende wie Vampire, Wiedergänger oder Untote, Dämonen (die jedoch ihren RS einsetzen dürfen), Werwesen und auch Verwandelte, nicht jedoch Golems oder ähnliche Konstrukte; Elementare nur je nach Feuerempfindlichkeit.

Bei der Beschreibung des Rituals WEG DURCH SUMUS LEIB heißt es, dass sich alle metallischen Gegenstände auflösen bzw. Sumu sie sich zurückholt. Wie sieht es bei geweihten (Rondrakamm, Sonnenzepter) oder magischen (Schwert, Kristallkugel) Gegenständen aus? Lösen die sich auch auf, oder sind diese Gegenstände davon ausgenommen? Zählen zu den aufgelösten Materialien auch die 5 magischen Metalle, und wie sieht es mit dem Geodenring aus? Wie verhält es sich mit Metall, das von einem Dschinn permanent manifestiert wurde und dann verarbeitet?

Auch diese Gegenstände lösen sich auf — die einzige Ausnahme ist der Geodenring selbst, vielleicht noch unbearbeitete Goldklumpen.



Hexen und Hexenzauber

Wenn Hexen ein Spezialgebiet haben, dürfen sie die Sprüche dieses Gebiets um max. 2 Punkte pro Stufe steigern, die anderen Hexensprüche um 3 Punkte, und den Rest um 1 Punkt pro Stufe?

Ist etwas missverständlich ausgedrückt, sollte aber analog wie beim Druiden vorstatten gehen: Sowohl die Zauber des Spezialgebiets als auch alle Hexenzauber können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen Zauber um 1 Punkt.

In den Beschreibungen berühmter Hexen findet sich mittlerweile oft der Hinweis auf ein Spezialgebiet — nur Heilung ist nicht vorgelesen. Wieso?

Hach, seufz. Weil wir das Klischee der 'Blaulicht-Hexe' nicht unbedingt unterstützen und die verschiedenen Arten der Heilung getrennt halten wollten. Aberja, Heilung ist als Spezialgebiet ebenfalls möglich.

Wie kann eine Hexe an Hexenzauber kommen, die sie nicht beherrscht? Durch Austausch mit anderen Hexen, vorzugsweise auf Hexennächten. Der Meister sollte jedoch pro Hexennacht maximal einen neuen Spruch zulassen, der dann nach den Regeln für 'Gegenseitiges Lehren und Lernen' erlernt werden kann (beginnend mit dem Tag nach der Hexennacht).

Wie sieht das Verhältnis der Hexen zu magischen Büchern aus?

Schlecht — ich würde ihnen immer geringere Boni geben als Magiern. Einzige Ausnahme bilden hier die Schlangenschwestern.

Können Hexen eigene Magie entwickeln?

Natürlich können Hexen eigene Zaubersprüche und spezielle Flüche entwickeln (inoffiziell versteht sich). Grundsätzlich gilt aber weiterhin die Methodik der Zauberwerkstatt, d.h. ein paar Kenntnisse in Magiekunde, Lehren, REVER-SALIS und ANALÜS sind sicherlich von Nutzen, auch, wenn sich die Ausformulierung und Methodik der Hexen sicherlich von derjenigen der Gildenmagier unterscheidet. 'Einfach mal so' einen neuen Zauber entwickeln können weder Hexen noch Magier — egal wie lang die Winterabende sind. Komplette neue Flüche oder Ritualobjekte sollten immer aus der Vergangenheit kommen (will heißen: sie werden 'wiederentdeckt') Aber dass es sie gibt und dass sie durch Überras-

chung das Spiel bereichern können, steht außer Frage.

Gelten für die Hexe Schiffe, Flüsse und die Obergeschosse von Häusern als sicherer Boden (auf dem sie zaubern können)?

Fester Erdboden oder ein Gewässer gelten als sicherer Boden. In höheren Stockwerken, auf Brücken oder Türmen gilt ein Malus von 1 Punkt pro Schritt Höhe auf die Zauberprobe; auf Schiffen prinzipiell ein Malus von i Punkten. Fliegende (oder fallende) Hexen können überhaupt nicht zaubern. (MDSA 42)



Hexen benötigen zum Zaubern ja Erd- oder Wasserkontakt. Wie ist das aber, wenn sie sich auf Yeti-Land (Eis) oder im Gebirge (Fels, also Erz) aufhalten, zumal ja viele Versammlungsplätze der Hexen auf unzugänglichen Berggipfeln liegen?

Hexen benötigen hauptsächlich eine direkte Verbindung zu Sumu, sie unterliegen also auf natürlichem Untergrund (zu dem auch Eis und Fels zählen) keinerlei Einschränkungen.

Wie kommt es, dass die Hexen in den DSA-Abenteuern zaubern können, obwohl sie hoch oben auf ihrem Hexenturm sind? Widerspricht das nicht der Regel, pro Schritt über dem Erdboden sind alle Zauber um 1 Punkt erschwert?

Im Falle von Yala Sintelfink (um die geht es wohl) sollten man davon ausgehen, daß sie den Turm bereits so sehr zu 'ihrem' Turm gemacht hat, dass sie das nicht mehr stört.

Wenn ein Magier zum Hexentum 'konvertiert', was geschieht dann? Nach welchen Regeln werden LE und AE gesteigert, und wie die Talente und Zauberfertigkeiten? Beinhaltet das Konvertieren wie beim Zweitstudium den kompletten Wegfall eines Stufenanstiegs? Verändern sich die Talent- bzw. ZF-Werte?

Kann der Magier nach dem Konvertieren noch seine Stab- und Kugelzauber ausführen? Kann er jemals Hexenflüche erlernen, darf er an Hexenfesten überhaupt teilnehmen?

Generell gilt für solche Wechsel: LE-, AE-, Talent- und ZF-Steigerungen erfolgen nach den Regeln der neuen Gemeinschaft. Stärker noch als beim Zweitstudium müssen für einen solchen Wechsel sämtliche Talent- und ZF-Steigerungen einer Stufe aufgegeben werden; die LE- und AE-Steigerungen der neuen Stufe erfolgen bereits nach den Regeln der neuen Gemeinschaft.

Ein Konvertierter wird wahrscheinlich von seiner neuen Gemeinschaft so sehr mit Misstrauen betrachtet werden, dass die speziellen Rituale der neuen Gruppe nicht beigebracht werden. (Als Ausnahme ist es ist jedoch möglich, dass sich ihm ein Vertrauter zugesellt.) Dafür behält der Konvertierte jedoch die Kenntnis über alle Rituale seiner ehemaligen Gemeinschaft.

Gibt es eigentlich irgendeinen Vorteil für eine tulumidische Hexe (wegen des Nachteil beim Erlernen des ZAUBER-ZWANGS)?

Nein. Die Erläuterung beim Zauberschwang soll nur andeuten, dass nicht unbedingt Hexe gleich Hexe ist. Ähnliche Modifikationen finden sich ja auch bei der Talentverteilung nach Herkunft der verschiedenen Heldentypen. Als Meister können Sie ruhig noch den ein oder anderen Nachteil beim Erlernen der Zauber (und, wenn Sie gnädig sind, vielleicht einen kleinen Vorteil) verteilen.

Hat der Hexenkessel im neuen Regelwerk



noch irgend eine Bedeutung?

Nein, er ist als weiteres Artefakt nicht mehr vorgesehen, zumal die Hexen mit Flügen, Vertrautieren und dem Besen bereits genügend Rituale haben.

Hexen sind ja quasi Geweihte Satuaras, von der sie, ihrer Meinung nach, auch ihre magischen Kräfte haben.

Mit deutlicher Betonung auf 'quasi'. Sie glauben, dass es einen harmonischen Kraftfluss zwischen ihnen und der Ersten Tochter braucht, damit sie vernünftig zaubern können. Aber da sie von Natur aus die Kraft haben (man wird schließlich nicht mit roter, grüner oder gelber AE geboren...), ist es eher ein Erklärungsmodell als eine Religion. Solche Erklärungsmodelle beinhalten natürlich auch immer Tabus oder psychologische Hemmschwellen...

Wie opfern Hexen an Satuaras?

Eine überaus interessante Frage. Wir zumindest wissen keine Antwort darauf, vermuten aber, dass die Hexen sich alle in eine geistige Verehrung beschränken — es gibt schließlich auch keine von Hexen errichteten Satuaras-Tempel.

Wie viele Hexenzirkel gibt es? Haben sie ge-

naue Bezeichnungen? Sind sie nach Vertrauten, Schwesternschaften oder Gesinnung 'sortiert'?

Anzahl und Namen sind nicht festgelegt. Im Gegensatz zu Schwesternschaften, die nach Vertrautentier organisiert sind, stellen Zirkel jedoch lokale Gruppierungen dar.

Ist Tula von Skerdu derzeit die Königin (oder wie lautet die korrekte Bezeichnung) aller Hexen, aller Schönen der Nacht oder nur eines Zirkels?

Tula ist selbsternannte Königin aller Hexen des Nordens; dieser Anspruch wird aber bei weitem nicht von allen Zirkeln anerkannt.

In meinem Zirkel gibt es auch zwei Diener Sumus. Können diese in die hexischen Rituale eingebaut werden? Wie ist das bei Druiden und Herren der Erde? Ist ein solcher gemeinsamer Zirkel aventurisch überhaupt denkbar? *Das Prinzip der 'Ökumene' ist in Aventurien unbekannt — auf derartige Kombinationen unterschiedlicher Ausrichtungen sollte also verzichtet werden.*

Welche 'Aufstiegsmöglichkeiten' haben Spieler-Hexen? Kann man seinen eigenen Zirkel

gründen? Gibt es Rangunterschiede (z.B. auch unter den Geschlechtern)?

Dadie Hexen eigentlich keine hierarchische Struktur außer dem Ansehen hohen Alters I hoher Erfahrung haben und ihre Festköniginnen eher aus Traditionsgründen ernannt werden, ist die Frage müßig.

Grundsätzlich höher angesehen sind eingeborene Hexen, während männliche Hexen grundsätzlich geringeres Ansehen genießen.

Die Gründung eigener Zirkel (oder der Vorsitz im heimatlichen Zirkel) ist natürlich jederzeit möglich, sollte aber entsprechend Material für ein Abenteuer bieten...

Wann findet das erste Hexenfest im Leben einer Hexe statt?

Wenn ihre Hexenmutter (natürliche oder Ziehmutter) glaubt, die Hexe sei so weit, keinesfalls ab vor Ende der Pubertät.

Was passiert mit den Männern, wenn die Hexe schwanger wird? Sucht sie sich nur Hexer? Oder ist das egal?

Sowohl die soziale Stellung und die Professionals auch, was nach der Zeugung mit ihnen passiert, sind den Hexen meist ziemlich egal.

Hexenflüche

In MDSA wird gesagt, dass die Hexe nur einmal pro Stufe an einer Hexennacht teilnimmt, um Flüche zu erlernen. Aber die Wirkung der Flugsalbe hält genau ein halbes Jahr an, von einer Hexennacht bis zur nächsten. Wie lässt sich das vereinbaren?

Jede Hexe kann zwar jedes halbe Jahr an einer Hexennacht teilnehmen, aber nicht bei jeder Hexennacht einen Fluch lernen.

Darf sie dann auf der nächsten Hexennacht, wenn sie in der gleichen Stufe geblieben ist und auf der vorigen Nacht nicht in der Lage war, den Fluch zu verstehen, erneut versuchen den Fluch zu erlernen?

Ja; außerdem sind pro Hexennacht — je nach Anzahl der Teilnehmerinnen — bis zu drei Versuche zulässig, um einen Fluch zu erlernen. Dass ein solches 'Betteln' natürlich dem Ansehender Hexe nicht förderlich ist, ist eine andere Sache...

Ist die Regelung nur dazu gedacht, dass eine Hexe nicht jedes halbe Jahr einen Fluch erlernt, sondern über maximal (Stufe der Hexe) Flüche verfügen kann? **Richtig.**

Kann eine (Spieler-)Hexe Flüche 'entwerfen'? Wenn ja, wie?

Unter Umständen ja, vorzugsweise, wenn sie

hochstufig ist und schon diverse Flüche kennt. Aber auch dann eher Abwandlung der bekannten Flüche. Und natürlich in Abstimmung mit dem Meister.

Kann der Vertraute einer Hexe auch mehrere Flüche nacheinander auf ein und dasselbe Opfer übertragen? **Mehrere unterschiedliche ja.**

Kann eine Hexe durch ihren Vertrauten denselben Fluch mehrmals auf ein Opfer übertragen lassen?

Mehrere identische definitiv nein. Dies wird analog zu Zaubern gehandhabt, von denen man auch nicht 'doppelt' profitieren kann (kein zweimaliger MUSKELSTÄRKE o.ä.). Beide obigen Aussagen gelten natürlich auch für Verfluchungen im Zorn.

Welcher Zeitaufwand (ähnlich der Zauberdauer) muss für Verfluchungen im Zorn betrieben werden (z.B. ein 'Hexenschuss' auf einen angreifenden Gegner)?

Grob im Kampfrundenbereich undet was zufallsbestimmt, z.B. 4W6-IN der Hexe in KR, mindestens aber 1 KR.

Müssen Hexen, wenn sie jemandem einen Hexenfluch im Zorn an den Kopf werfen, irgendetwas sprechen, oder kommen sie wie

bei den meisten Hexenzaubern ohne jegliche Worte aus?

Stilvoller ist allemal ein richtig ausgesprochener Fluch. Ich als Meisterwürde es entsprechend fordern.

Kann ein permanenter Fluch durch einen Vertrauten überbracht werden bzw. kann er auf einem Gegenstand liegen? Wie wird dem Opfer dann die Bedingung zum Brechen bekannt gemacht? (Ein geistiges Band zur Hexe, eine Vision?)

Ja, beides ist möglich. Das Opfer wird einige Zeit (etwa W6 Tage) benötigen, um herauszufinden, auf welche Art der Fluch gebrochen werden kann, dann aber wird es in Form einer Vision über ihn kommen.

Woher kennt das Opfer eines permanenten Hexenfluches die Bedingungen, um diesen zu brechen? Endet er sofort mit der Erfüllung/ mit dem Tod der Hexe?

Die Bedingung muss dem Opfer bekannt gemacht werden: "Die Warzen sollen nicht eher aus deinem Gesicht verschwinden, bis dass du..."

Wird der Fluch durch einen Vertrauten überbracht, so erhält das Opfer zumindest eine vage Ahnung, was es zu tun hat, um den Fluch zu brechen. Ein Hexenfluch endet sofort mit der Erfüllung der Aufgabe (was für die Hexe einige Schwie-



rigkeitenbeider Formulierung einer Bedingung mit sich bringen kann...), aber nicht unbedingt mit dem Tod der Hexe (Meisterentscheid).

Wie kann man permanente Hexenflüche beenden? Bei einem steht dabei, dass er nicht oder nur erschwert aus eigener Kraft aufzuheben sei... Gelten also die gleichen Proben, erschwerte Proben, oder wirkt nur ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN?

Je nach Fluch würde ich eine BEHERRSCHUNGEN BRECHEN- oder VERWANDLUNGEN BEENDEN-Probe, jeweils erschwert um die Stufe der Hexe, erlauben.

Inwiefern können Hexenflüche durch Finage-Blättchen gebrochen werden? (Es ist ja nicht unbedingt so selten bzw. teuer!)

Finage wirkt gegen alle Eigenschafts-Senkungen, die von kurzer Dauer sind, wobei es ohnehin bestimmt eine halbe Stunde dauert, bis die Wirkung des Krauts zum Tragen kommt. Der einzige Hexenfluch, der damit gebrochen werden kann, ist also der HEXENSCHUSS. (Auch die 'Spätfolgen' des RASTLOS, RUHELOS können natürlich gemildert werden, das sie aus Übermüdung resultieren.)

Kann ein Hexenfluch auch durch ein Mira-

kel gebrochen werden? Macht es dann Sinn, die Mirakel-Probe um die Stufe der Hexe zu erschweren?

Klingt vernünftig, kommt aber deutlich auf das Wunder an (mirakulös gesteigerte Werte in Heilkunde Seele oder Heilkunde Krankheit bieten sich hier an).

Können zurecht Verfluchte auf ein automatisches Wunder der Götter hoffen, wenn ein Spieler-Held darum bittet?

Ungeachtet der Frage, wann ein Opfer 'zurecht' verflucht wurde, besitzt niemand einen Anspruch auf ein 'automatisches' Wunder.

Der Hexenbesen

Was hat ein Hexenbesen eigentlich für Kampfwerte?

Der klassische Hexenbesen ist überhaupt nicht kampfeignend — es handelt sich um einen simplen Reisigbesen. Wenns nicht anders geht, kann man damit auch mal zuschlagen, aber erfolgversprechend ist das nicht... (Grobgeschätzt: TP 1W, kein KK-Zuschlag, WV 4/2, BF 6; ergült als zweihändig geführte Stumpfe Hieb-Waffe.)

Sind Hexenbesen eigentlich unzerbrechlich? Nein, sie sind durchaus zerbrechlich.

Ist ein Hexenbesen von Natur aus bzw. durch die Hexensalbe magisch, und kann er deshalb immer Dämonen verletzen?

Ja, wenn er noch mit wirksamer Hexensalbe bestrichen ist.

Kann ein Hexenbesen wie im Abenteuer Hexennacht beschrieben selbsttätig einen Dieb attackieren, und wenn ja, kostet das die Hexe Astralenergie?

Nein, er attackiert nur auf Befehl (RADAU) - zumindest die Besen von Spieler-Hexen.

Wie steuert man einen Hexenbesen? Durch Gewichtsverlagerung, geistigen Kontakt oder wie sonst?

Beides; deswegen ist ja auch das Talent Fliegen wichtig.

Muss die Hexe rittlings auf dem Besen sitzen, oder geht auch der sogenannte Damensitz?

Ist eine Stilfrage. Bei längeren Reisen sind beide Methoden unangenehm... Zur besseren Kontrolle bei waghalsigen Flugmanövern ist allerdings der Rittlingssitz deutlich empfehlenswerter. Außerdem sind ja nicht nur Besen und Kampfstäbe als Fluggeräte geeignet.

Meine Frage: Wie schnell, wie weit und wie hoch kann eine Hexe an einem Tag auf ihrem Besen fliegen?

Die GS des Besens ist etwa 15, ab einer Höhe von 2.000 Schrittfängt es an, ziemlich kalt zu werden (vor allem bei Fahrtwind), und ab etwa 6.500 Schrittt ist bei schnellem Aufstieg mit Höhenrausch zu rechnen. Mit etwas Gewöhnung können auch 7.000 Schrittdrin sein, aber dann ist Schluss.

Die Reichweite hängt sicherlich von KK und AU der Hexe ab. Sinnvoll ist in jeder Stunde eine KK-Probe, die pro Stunde um 1 schwieriger wird. Bei Missslingender Probe verliert die Hexe 1W + 4AU-Punkte, bei Gelingen 1W.

Wie viele Personen kann eine Hexe auf ihrem Besen mitnehmen?

Nur sich selbst und ihren Vertrauten plus vielleicht maximal 20 Stein Ausrüstung.

Kann eine Hexe im Fallen ihren Besen aktivieren?

Schwierig, weil die Aktivierung ein Zauber ist und dies von einer Hexe in der Luft eigentlich nicht gewirkt werden kann. Ich würde trotz dem sagen: Ja, aber für W6 ASP (anstatt einem) und mit sofort folgender Fliegen-Probe + 10.

Kann eine Hexe aus Wasser (z.B. aus einem großen See oder Meer) heraus starten?

Mit einer Fliegen-Probe + 7 ja.

Was passiert, wenn ich einen in eine Schlucht stürzenden Helden auffange (der Besen trägt ja angeblich nur mich und meinen Vertrauten)? Stürzen wir dann beide ab, ist eine sanfte Landung möglich, oder kann ich es sogar (eben nur sehr langsam) wieder bis nach oben zum Rand der Schlucht schaffen?

Der Besen trägt eine Person. Basta. Wenn der zweite Held auf die Hexe fällt, machen beide einen unrühmlichen Abgang — vielleicht nicht gerade im freien Fall, aber schon so, dass es richtig wehtut.

Kann der Hexenbesen bzw. ein -Brett oder -Fass auch als schwebendes Transportmittel benutzt werden, das der Hexe folgt (oder gezogen werden kann)?

Nein. Der Besen trägt explizit nur die Hexe (s.o.), und auch nur dann, wenn sie selbst fliegt.

Kann eine Hexe auf ihren Besen in der Luft schweben, also über einer Stelle verharren, oder muss dieser immer in Bewegung sein? Sie kann, ich würde dafür aber eine Fliegen-Probe + 3 verlangen.

Kann man mit dem Besen dem Niederreiten oder dem Sturmangriff ähnliche Aktionen ausführen?

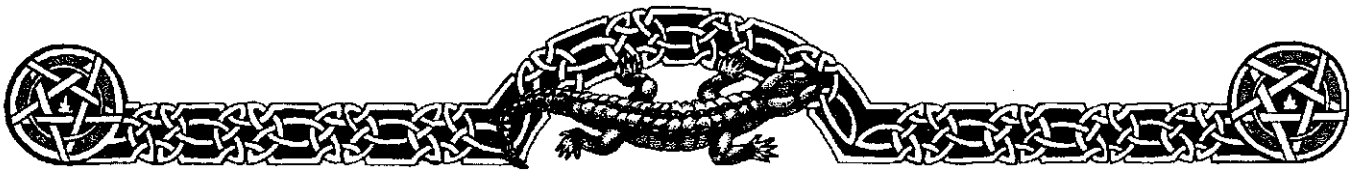
Nein. Es ist aber möglich, aus der Wucht eines geflogenen Angriffs (Fliegen-Probe!) zusätzliche TP zu ziehen (bis max. +3) oder einen Gegner umzustößeln.

Während des Fliegens können Hexen ja bekanntlich nicht zaubern. Können sie aber Zauber während des Fluges aufrechterhalten ('A')?

Nein.

Wenn eine Hexe ihr Fluggerät verliert, ist das Fluggerät dann in irgendeiner Weise in der Lage, der Hexe Hilfestellungen zu geben wieder gefunden zu werden (z.B. Rascheln im Laub...)?

Eigentlich nicht, ist aber hochgradig von Meistergnade abhängig.



Warum unterscheiden sich die Werte der Vertrautiere in MDSA so sehr von den Werten ihrer 'natürlichen' Vettern — vor allem, warum sind sie meistens schlechter?

Das liegt daran, dass sich die Werte aus MDSA noch auf die alte Kreaturen-Box beziehen. Die aktuell gültigen Werte für die Vertrautiere finden Sie untenstehend:

	Katze	'Wildk.'	Hund	Eule	Rabe	Falke	Schlange	Kröte	Moosaffe	Vglsp,
MU	W6+3	W6+3	W6+5	W6+8	W6+5	W+10	W6+2	W6+4	W6+2	W6+7
KL	W6+1	W6	W6+2	W6+3	W6+3	W6	W6	W6+3	W6+2	W6
IN	W6+3	W6+4	W6+2	W6+3	W6+2	W6+1	W6f1	W6+2	W6+2	W6+1
CH	W6+6	W6+4	W6+4	W6+3	W6+3	W6+3	W6+6	W6	W6+4	W3
GE	W6+8	W6+8	W6+4	W6+3	W6+4	W6+5	W6+6	W6	W6+5	W6+8
FF	W6+2	W6+1	W6+1	W6+3	W6+2	W6+1	W3	W6	W6+8	W6+4
KK	W6+1	W6+4	W6+6	W6+1	W6+1	W6+1	W6+1	W3	W6+1	W6
LE	W+10	W+10	W+12	W+8	W+7	W+12	W+4	W+3	W+5	W+2
AE	5	4	4	7	6	5	8	15	4	7
AU	45	50	50	70	40	90	15	15	25	25
RS	t	1	2	2	1	2	1	0	1	0
AT	11	12	8	12/1	11/2	17/4	11	0	8	12
PA	11	13	3	4/2	7/2	7/2	0	0	8	0
TP	4 SP	2x(W6+1)	W6+1	W6+2	W6+1	W6+2	3SP	0	2SP	W6+1
GS	8	9	10	12/1	13/1	25/1	3	0,3	6	2
MR	4	4	3	6	6	5	4	7	3	12

Katze: AK Basis für dieses Vertrautier haben wir die unerfahrene Scheuenkatze (*DGSL 34 & 92*) gewählt. Sollte es sich um ein anderes Tier handeln, vergleichen Sie dessen Werte mit der Scheuenkatze.

'Wildkatze': Da diese Vertrauten der Diener Sumus ja keine teilt Wildkatzen sind (*MDSA 62*), haben wir hier die Werte einer unerfahrenen Cha'ay Zhamorra (*DGSL 34 & 92*) als Basis genommen.

Hund: Für die bei den Geoden beliebten Weißen Berghunde dienen zweitstufige (unerfahrene) Olporter (*DGSL 31 & 90*) als Basis.

Eule: Basiert auf der Schleiereule (*Bestiarium 118*).

Rabe: Die hier präsentierten Werte können auch (abgeschwächt) als Basis für andere Rabentiere dienen.

Falke: Hier dient der Blaufalke (*Bestiarium 119f.*) als Ursprungstier.

Schlange: Hier arbeiten wir mit den Mittelwerten von Smaragd-, Pech- und Güldenschlangen, das bisweilen auftretende intuitive Magiegespür von Schlangen wird am besten mit einer IN-Probe, modifiziert nach der vorhandenen AE des Objekts, geregelt.

Kröte: Die Werte der Kröte entsprechen größtenteils denen in *MDSA 60*.

Moosaffe: Basiert auf den Werten der generischen Kleinaffen sowie des Moosaffen (*Bestiarium 60*).

Vogelspinne: Siehe *Bestiarium 201* (mit der Ausnahme, dass es offensichtlich auf Maraskan

ebenfalls Vogelspinnen gibt ...); bei den TP ist natürlich noch das Gift (1W20 SP, Stufe 3) zu beachten; dieses Tier ist nicht als Vertrauter für Spielerhexen gedacht.

Zur Loyalität: Da sich die Vertrautiere von sich aus zu den Hexen hingezogen fühlen, sollten Sie sich nicht mit einer 'Startloyalität' abgeben. Sobald die erste Bindung geschaffen ist, beträgt die LO des Tieres: ST Hexe — ST Vertrauter, mindestens aber 5. Die LO kann durch Vollmondrituale gesteigert werden: Für je 10 permanent übertragene LP oder ASP oder 5 Eigenschaftspunkte steigt die Loyalität des Vertrauten um 1. Eine LO-Probe sollte jedoch nur abgelegt werden, wenn das Tier durch einen Aultrag der Hexe in eine lebensbedrohliche Situation kommt.

Schlechte Eigenschaften: Je nach Situation sollten hier eher die Loyalität zur Hexe, der Mut des Tieres und dessen Intuition und Klugheit (je höher diese beiden Werte sind, desto weiter ist es von seinen tierischen Trieben entfernt) eine Rolle spielen, als dass man separate Werte für die verschiedenen schlechten Eigenschatten festlegt.

Steigerungen: Vertrautiere können pro Stufe (es gelten dieselben Schwellenwerte wie bei Helden) folgende Steigerungen durchführen:

AT oder PA um 1 Punkt; LE um 1 Punkt; 2 Eigenschaften (incl. MR) um je 1 Punkt; die GS kann nur jede dritte Stufe um 1 Punkt gesteigert werden.

Vertraute

Geht die Astralenergie, die eine Hexe zur ersten Bindung eines Vertrauten benötigt, permanent verloren?

Nein, dies sind keine permanenten ASP.

Was sind die Tiersinne des Moosaffen und der Vogelspinne? Verfügen die beiden Vertrauten-Tierarten über spezielle Zauber?

Der Moosaffe verfügt über /eine besonders ausgeprägten Sinne, sondern hat allgemein eine verbesserte Sinnenschärfe (+3); die Vogelspinne hat einen deutlich verbesserten Tastsinn.

Der Affe ist nicht mit zusätzlichen Zaubern begabt, die Spinne kann sich wie die Kröte unsichtbar machen und verfügt über die Möglichkeit, ihr Spinnengift zu verstärken: W20 + 10 SP; dies kostet 7 ASP.

Kann eine Wildkatze als Vertrauter bei einer glücklichen AT auch blenden (bzw. andere Vertrautiere, die TP verursachen) ?

Hängt von der Art des Tieres ab. Eine Wildkatze sicherlich, der Berghund eines Geoden setzt wohl eher einen Kehlenbiss an ...

Welchen magischen Bereichen sind die einzelnen Vertrautenzauber zugeordnet (wichtig für Antimagie) ? Gehört der Zauber 'Stimmungssinn' z.B. zum Bereich Hellsicht oder Verständigung? Was ist mit den anderen vier Zaubern?

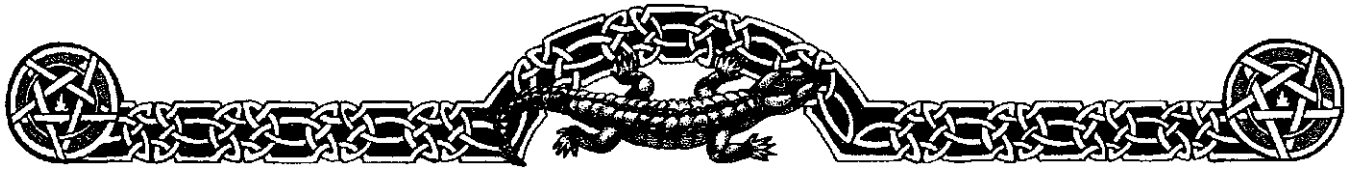
Stimmungssinn, Hexefinden und Dinge aufspüren entstammen dem Bereich Verständigung, Tiersinne und Ungesehener Beobachter sind Hellsicht; Tarnung ist ein Illusionszauber, Krötengift/ Spinnengift gehören zu Verwandlung von Lebewesen, Krötenschlag schließlich ist ein Kampfzauber.

Wie regenerieren Vertraute ihre Astralenergie?

/ ASP pro Tag und eventuell zusätzlich durch Übertragung seitens der Hexe. (Letzteres sollte aber nur als Vollmondritualfunktionieren.)

Ein Vertrauter versteht ja die menschliche Sprache. Ist es möglich, dass Vertraute untereinander diskutieren können? Bei Tieren gleicher Art (z.B. zwei Kröten) könnte dies ja je nach Meister funktionieren. Aber gilt dies auch für, sagen wir mal: einen Falken und einen Hund?

Da das Verständnis der menschlichen Sprache eher empathisch ist — das Verständnis bezieht sich deutlich eher auf den Sinn und die mitschwingenden Gefühle als auf den Inhalt —, kann die menschliche



die Sprache auch nicht als 'Verkehrssprache' der sehen kann, benötigt er dazu keine Fremdsprache. Vertrauten verwendet werden; somit fällt das The-chenkenntnis.

ma 'Diskussionen ohnehin flach. Abgesehen davon sind Vertraute immernoch Tiere, die natürlich deutlich andere und deutlich reduzierte Kommunikationsfähigkeiten haben. Also: nein.

Der Vertraute kennt die menschliche Sprache. Ich nehme an, dass er dann nur die Muttersprache seiner Meisterin beherrscht (bzw. versteht). Oder ist es aber gar möglich, dass ein Vertrauter weitere Sprachen lernen kann oder wirklich alle menschlichen Sprachen versteht (Nivesisch, Tulamidisch etc.)?

Siehe oben. Ein Vertrauter kann definitiv keine Fremdsprachen erlernen.

Widersprechen sich diese Aussagen nicht? Wenn der Vertraute nicht auf die Worte angewiesen ist, müßte er doch eigentlich alle Gespräche verstehen, egal in welcher Sprache.

Nein, die Aussagen widersprechen sich nicht. Wenn der Vertraute ein Gespräch 'empathisch' belau-

Wie funktioniert die Kommunikation zwischen Hexe und Vertrautem eigentlich genau? Kommunizieren die beiden zum Beispiel telepathisch in Sprache, Bildern oder rein emotional? Oder eine Mischung?

Empathisch: Das Übertragen von Gefühleindrücken und teilweise zusammenhangslosen Bildern ist wahrscheinlich der beste Ansatz. (Viel SENSIBAR und SINNEN FREMDER WESSEN, ein wenig IN DEIN TRACHTEN.)

Und wie viel versteht der Vertraute davon? Dies ist besonders wichtig, wenn ich meinem Raben einen Auftrag geben will, zum Beispiel eine Person zu finden und dieser den Weg zur Gruppe zu weisen.

Der Vertraute reagiert grundsätzlich wie ein wirklich gut dressiertes Tier — allein, man muß seine vernünftige Kommunikationsebene finden. (Wenn ich da an die Debatten in diversen Freizeitreiter-

Zeitung denke, verstehe ich, dass es da genügend Diskussionsstoff gibt...) Einem Vertrauten, dessen Sinne eher optisch orientiert sind, überträgt man natürlich Bilder, bei einer Schlangewäre Gerüche angesagt... Im Zweifelsfall sollte die Hexe eine Tierkunde- oder Abrichten- oder einfache IN-Probe ablegen.

Können sich Hexen miteinander regelrecht lautlos unterhalten, wenn jede ihren Vertrauten auf dem Arm hat und dieser den Zauber 'Stimmungssinn' wirkt, oder können nur Stimmungen oder Gedankenbilder übertragen werden?

Siehe oben; aber mit empathischem Kontakt kann man schon eine ganze Menge erreichen...

Wird ein Vertrauter als Meisterperson oder vom Spieler geführt?

Sollte vom Spieler geführt werden; der Meister hat jedoch jederzeit das Recht, besonders untypische Handlungen des Vertrauten zu unterbinden.

Eigeborene

Haben eigeborene Hexen einen Bauchnabel? ja. Oder besser, etwas, das genauso aussieht wie ein Bauchnabel, denn von der auffälligen Schönheit und Alterslosigkeit abgesehen unterscheiden sich Eigeborene nicht von ihren Schwestern. (Abgesehen davon gibt es auch in Eiernetwas Nabelschnur-ähnliches...)

Gibt es Regeln oder konkrete Richtlinien über die Besonderheiten einer 'Ei-Geborenen', die über die ewige Jugend hinausgehen?

Eine solche Hexe sollte primär Charisma meistern, um ihrem Ansehen gerecht zu werden. Die Steigerungsversuche für alle auf CH basierenden Talente sollten um 1 Punkte leichtert sein (Meisterentscheidung). Außerdem genießt sie ein hohes Ansehen auch bei den älteren Schwestern, so dass sie leichter Hexenflüche erlernen kann: Die Lernproben sind um 3 Punkte erleichtert. (Dieser Effekt sollte übrigens nicht für männliche Eigeborene gelten.) Bei den Alterungserscheinungen be-

kommen Eigeborene in der Tat nur die positiven Effekte mit.

Haben diese Auserwählten überhaupt einen leiblichen Vater?

Haben wir nicht geregelt, aber wie wäre es mit Levthan?

Können sie Kinder bekommen/zeugen? Eigeborene unterscheiden sich von 'normalen' Hexen ausschließlich durch ihre Alterslosigkeit und die oben genannten Details.

Spezielle Hexenzauber

Sind laut ausgesprochene Worte, die für Hexen ja eher untypisch sind, für die Zaubergeristik der GROSSEN GIER zwingend erforderlich?

Bei der GROSSEN GIER ist es nötig, dass das Opfer den gesprochenen Befehl hören kann — die Sprache ist bei diesem Zauber irrelevant, das Opfer muß sie nicht unbedingt verstehen können.

Was bringt Opfer des ZAUBERZWANGS dazu, den gestellten Auftrag auszuführen (Bedürfnis, Gier, Körper gehorcht Geist nicht mehr, Wissen um baldigen Tod im Falle einer Weigerung oder sonstiges)?

Jenach KL des Opfers. Je klüger, desto eher wird das Opferes wirklich als Zwang empfunden.

Fliegen die mit dem KRÄHENRUF gerufenen Tiere nach Ablauf der Wirkungsdauer einfach weg oder werden sie wegteleportiert?

Könnten sie mittels HERR ÜBER DAS TIERREICH zum Bleiben bewogen werden?

Sie verschwinden quasi per Teleport. Nein, sie können nicht zum Bleiben gezwungen werden.

Sind ihre Kampfwerte laut Codex Cantiones auch nach Drachen, Greifen ... noch aktuell? Ja (notfalls ist dies mit der Zauberwirkung erklärbar).

Kann man mehrere KRÄHENRUFEN nacheinander ausführen, oder kann man schlichtweg nur Stufe+2 Krähen kontrollieren? Ein Nacheinander mehrerer Zauber ist möglich.

Wann und unter welchen Umständen werden getötete Krähen zu Untoten?

Tod durch Zauberei / Tod durch Dämonenangriff / Iwen der Meisterschlechtgelauntist.

Verfügt die Hexe / das Opfer bei LEVTHANS

FEUER noch über die normale Regeneration (darf also einer der beiden zwei- und der andere keinmal regenerieren)?

Genau so ist der Zauber gemeint.

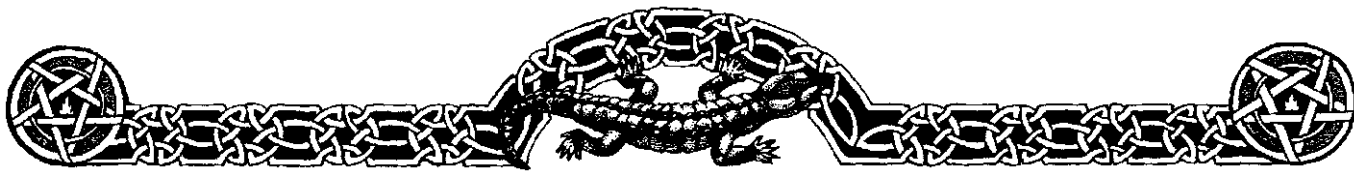
Muss der Zaubernde selbst bei LEVTHANS FEUER ebenfalls die beschriebenen negative Auswirkungen in Kauf nehmen, wenn er seine nächtliche Regeneration verschenkt?

Mit Ausnahme des teilweisen Erinnerungsverlustes in der Tat.

Kann man selbst die Barriere des eigenen HEXENKNOTENS durchschreiten? Kann man Gefährten mit sich nehmen (ziehen)? Ja. Letzteres nur gezogen.

Ist ein RADAU-Besen magisch und kann somit auch Dämonen verletzen?

Ja, ein solcher Besen (oder beliebiger Stock) ist,



da ein expliziter Kampfzauber, magisch und kann Dämonen verletzen.

Erfordert der RADAU wirklich keine permanente Konzentration (A) ?

Ja, deswegen ja auch die Schwierigkeiten beim 'Zurückpfeifen'.

Beeinflusst eine Ausführung eines Hexenbens (will heißen, des quasi-obligatorischen Kampfstabs) als persönliche Waffe den Start-

wert der TP eines mit einem RADAU verzauerten Stabes?

Einmal davon abgesehen, dass man Kampfstäbe nicht zu persönlichen Waffen machen kann: Nein, auch andere TP-Steigerungen (weltlich wie magisch) wirken nicht.

Wirkt der HEXENBLICK nur auf geschulte Hexen oder auch auf gänzlich ungeschulte Menschen (Magiedilettanten, Kinder ohne entsprechende Ausbildung).

Nur aufausgebildete Hexen.

Welchen Schaden erleidet man pro Kampfrunde durch Verbrennungen? Kann mich ein FEUERBANN vor dem Flammentod auf dem Scheiterhaufen bewahren?

Je nach Feuer zwischen W6 und 3W6 SP pro KR. Nein, schlussendlich nicht, da man längerfristig Schaden erleidet als der FEUERBANN auffangen kann.

Rechtliche Stellung

Im Abenteuer Hexennacht wird ein Erlass Rohals erwähnt, der die Hexenverfolgung verbietet und bis heute in Kraft sein soll, obgleich es hin und wieder Ausschreitungen gäbe. Existiert dieser Erlass gegenwärtig wirklich, wurde er inzwischen aufgehoben oder hat es ihn nie gegeben?

Dieser Erlass ist weiterhin in Kraft. Er bezieht sich auf die Verfolgung aller nicht 'lizenzierter' Magiekundiger (und einiger lizenzierter) zur Zeit der Priesterkaiser.

Welche rechtliche Stellung leitet sich daraus für Hexen ab? Kann man allein aufgrund der Tatsache, dass man eine Hexe ist, sich also auch zu Satuaris bekennen, rechtlich verfolgt werden, wenn man sich ansonsten nichts hat zuschulden kommen lassen?

Nein. Die reine Tatsache der Satuaris-Anhängerschaft reicht (zumindest in den zivilisierten, zwölf-göttlichen Landen) nicht für eine Anklage aus. Andererseits haben Hexen halt keine rechtlich abgesicherte Gilde im Rücken, die einen Teil möglicher Prozesse abfängt.

Wer darf eine Hexe dann rechtlich belangen?

Jeder Inhaber lokaler Gerichtsbarkeit — und wenn ein Graf oder ein Praios-Geweihter die Hexe anklagen, liegt es an ihr, ihre Unschuld zu beweisen.

Wie sieht die Praxis aus, und an wen kann man sich zu seinem Schutz wenden?

Siehe oben; der größte Nachteil von Hexen ist, dass sie keine Lobby haben.

Was sollte man als Hexe unbedingt vermeiden, um nicht belangt/verdächtig zu werden?

Auffällige Schadenszauber / Flüche.

Gibt es Gebiete in Aventurien, die als besonders hexenfeindlich / hexenfreundlich gelten?

Einigermaßen hexenfreundlich ist man eigentlich nirgendwo. Es gibt aber genügend Gegenden, wo eine entsprechende Toleranz herrscht. Allgemein gilt: Je höher der Aberglaube der Bevölkerung, desto höher ist auch die (heimliche) Beliebtheit — aber desto höher ist auch die Chance, bei üblen oder dubiosen Vorgängen als Sündenbock herhalten zu müssen.

Momentan würde ich Darpatien meiden, aber auch Gegenden mit hoher Praios-Gläubigkeit sind eher tabu (Greifenfurt, Nordmarken).

Explizit verboten ist die Ausübung satuarischer (aber auch anderer) Zauberei in Beilunk und auf Jilaskan, und zu großen Teilen immer noch in Havena.

Zirkel & Schwesternschaften

Ein tieferer Blick auf die Strukturen der Satuarischen Gemeinschaft

(aventurische Zitate aus *Hexenwissen*, in einer Bearbeitung des *Salamander*)

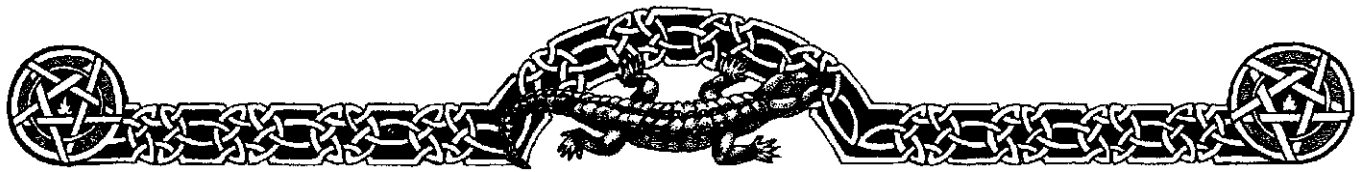
»... Dass die Zauberer der großen Magiergilden über eine komplizierte Organisationsform verfügen, ist uns allgemein bekannt. Von den Druiden und den Töchtern Satuaris aber heißt es immer wieder, sie seien jeglicher Organisation abhold—mitnichten! Neben den örtlichen Zirkeln, die vornehmlich als Festgemeinschaften für die halbjährlichen Hexenfeste dienen, existiert eine weitere, durchaus tiefergehende Struktur innerhalb der satuarischen Gemeinschaft: die Schwesternschaften ...«

»... Wir können davon ausgehen, dass die Hexe ihren Vertrauen nicht ganz freiwillig erwählt, oder besser gesprochen: dass sie wohl eher von ihrem Vertrauten erwählt wird, weil sie ihm ähnlich ist und nicht umgekehrt. Vor allem aber wird eine Hexe meist das Seelentier ihrer Lehrmeisterin annehmen, oder wiederum andersherum gesprochen: Sie wird zu einer Lehrmeisterin gegeben, deren Seelentier am besten zu ihrem Charakter passt. Dass sich eine Hexe später einen anderen Vertrauten erwählt, ist eher eine Seltenheit. Somit werden alle möglichen Ausprägungen einer Seelenverwandtschaft wohl schon in frühester Zeit des Hexenlebens wenn nicht festgelegt, so doch in bestimmte Bahnen gelenkt ...«

Dies heißt regeltechnisch nicht mehr und nicht weniger, als dass Sie zwischen mehreren Ausprägungen des Heldentyps Hexe wählen können — und da diese Unterschiede sich bereits in der Ausbildung zur Tochter Satuaris manifestieren, müssen Sie nichts tun außer die Startwerte der Talente und Zauberfertigkeiten ein wenig anzupassen. Sie merken schon, es handelt sich vornehmlich um Änderungen, die das Spielgleichgewicht unangetastet lassen und die in erster Linie als Anregung zu einer farbigeren Ausgestaltung der Rolle dienen sollen. Alle Änderungen für diese **Seelenverwandtschaften** — oder **Schwesternschaften**, wie sie manchmal von Außenstehenden genannt werden — sind ausdrücklich als *Empfehlungen* gedacht. Wenn Sie selbst Veränderungen vornehmen wollen, halten Sie sie im Rahmen von +/- 10 Punkten und steigern Sie keinen Startwert über 6, dann sollten sich überhaupt keine Probleme ergeben (dass *Zweihänder* +5 bekanntlich nicht mit *Musizieren* -5 zu ersetzen ist, wissen Sie ja selbst).

Was ist nun eine Schwesternschaft?

>>... Die wahre Gemeinschaft der Hexen findet sich aber nicht in den Zirkeln zusammen (die sich ohnehin nur auf den Hexenfesten treffen), son-



dem in den Schwesternschaften, losen Gruppierungen gemeinsamer Gesinnung, die sich nach der Wahl ihres Vertrauten charakterisieren, denn selbiger ist wohl mehr als von der Hexe erwählt, vielmehr doch ein Spiegelbild des animalischen und naturverbunden Teils ihrer Seele [...] Auch hierbei muss gesagt werden, dass diese 'Organisationsform' meilenweit von der der Gildenmagie entfernt ist, dass es also keinen 'Krötenrat' oder eine 'Oberste Schwester der Eule' gibt, wenn auch hier natürlich Ansehen und Erfahrung Hand in Hand mit entsprechendem Einfluss gehen [...] Die wichtigsten unter den Schwesternschaften seien im folgenden genannt:

Die Schönen der Nacht

sind eine Schwesternschaft, die sich — im Gegensatz zu den meisten anderen Hexen — vornehmlich in Städten findet und der wohl 700 Töchter Satuaris angehören. Sie haben sich die elegante Katze zum Zeichen und Vertrauten gewählt, denn wie diese sind sie grazil in ihren Bewegungen, wohl recht eitel, leidenschaftlich und bisweilen ein wenig 'verspielt'. Es heißt, dass viel erfahrene Kurtisanen, aber auch andere gepriesene (oder gefürchtete) Verführerinnen insgeheim der Schwesternschaft angehören. Da die Schönen der Nacht so verschieden sind, wie wohl siebenhundert Hexen sein können, bilden sie eine eher lose Gemeinschaft — ihre Feste dagegen sind legendär und un-nachahmlich.

• Die **Schönen der Nacht** sind so unberechenbar wie ihre erwählten Vertrauten, doch werden ihnen vor allem eine katzenhafte Grazie in ihren Bewegungen, Verspieltheit und Eitelkeit nachgesagt.

Regeltechnisch äußert sich dies in folgenden Veränderungen der Talent- und Zauberfertigkeiten-Startwerte: *Raufen, Klettern* und *Körperbeherrschung* je +2, *Schleichen, Tanzen, Betören* und *Sich verkleiden* je +1, *Selbstbeherrschung, Heilkunde Krankheit* und *Prophezeien* je -2, *Pflanzenkunde, Götter und Kulte, Magiekunde, Sternkunde* je -1; SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +1, KRÄHENRUF -1, GROSSE GIER +1, HEXENHOLZ -1, ÄNGSTE LINDERN -1, LEVTHANS FEUER +3, TIERE BESPRECHEN -1, KATZENAugEN +3, RADAU -2, TRAUMGESTALT -2, FEUERBANN -2, SPINNENLAUF +2; wenn eine Schöne der Nacht ein Spezialgebiet wählen will, so muss dies *Beherrschung* sein.

Die Schwesternschaft des Wissens

umfasst etwa 500 gebildete Töchter Satuaris, deren Zeichen die hesindegefällige Schlange ist. Diese Schwesternschaft bemüht sich — ähnlich wie auch Magi und Hesinde-Geweihte - um die Vertiefung ihres Zauberwissens und ist dabei auch 'gildenmagischen' Formalismen nicht abhold. Sie pflegen gute Kontakte vornehmlich zur Schwesternschaft der Mada (welche ja, trotz ihres Namens, keine satuarische Schwesternschaft, sondern ein hesindegefälliger Orden ist) und auch zu aufgeschlossenen Gildenzauberern. Letzteres hat wohl schon häufiger zu Streit mit ihren Schwestern geführt, die die Geheimnisse ihrer Gemeinschaft in Gefahr sehen. Die Schlangenschwestern sind vornehmlich in Garetien, Almada und dem Lieblichen Feld verbreitet.

V Die **Schwernschaft des Wissens** ist also vor allem durch ihre Gelehrsamkeit und die Offenheit auch gegenüber 'nicht-satuarischer' Denkweise bekannt.

Ihre Stärken liegen auf dem Gebiet der Wissenstalente, namentlich der *Alchimie* (+3), der *Geschichte* (+2), der *Magie*- (+1) und *Rechtskunde* (+2), und viele können *Lesen und Schreiben* (+3), wohingegen

sowohl ihre körperlichen als auch ihre Natur-Talente etwas weniger ausgeprägt sind (*Ringeln, Speere, Schleichen, Tanzen, Fesseln/Entfesseln, Wildnisleben* je -1, Orientierung und Wettervorhersage je -2). An Zaubern entsprechen satuarisch-antimagische, -invokative und Verwandlungssprüche eher ihrem Naturell als solche, die sich um *Beherrschung, Heilkunst oder Illusion* drehen (BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, VERWANDLUNGEN BEENDEN je +2, KRÄHENRUF, UNITATIO, EMPATHIE, FINGERSPIEL je +1; GROSSE GIER -2, HEXENSPEICHEL -1, LEVTHANS FEUER -1, TIERE BESPRECHEN -2, HARMLOSE GESTALT -1, HEXENKNOTEN -1, HEXENBLICK -1, TRAUMGESTALT -1), womit auch ihre möglichen Spezialgebiete genannt sind.

Die Seherinnen von Heute und Morgen

befassen sich vornehmlich mit der Prophezeiung und Schicksalsdeutung und gelten auch unter ihren Schwestern bisweilen als etwas weltfremd. Ihr Tier ist der weise Rabe, dem sie selbst seherische Fähigkeiten zumessen. Die etwa 500 Töchter Satuaris dieser Schwesternschaft steigern ihre Visionen bisweilen auch durch Rauschmittel verschiedenster Art und umgeben sich häufig mit einem Schleier des Mysteriums.

• Die **Seherinnen von Heute und Morgen**, Freundinnen des weisen Raben, gelten allgemein als introvertiert, was jedoch niemanden davon abhält, sie häufig und gerade in Zukunftsfragen aufzusuchen.

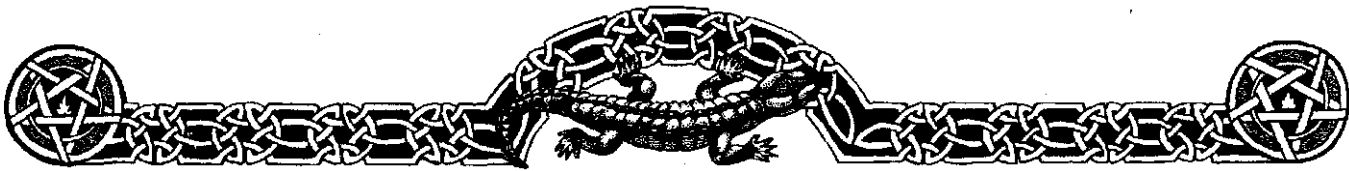
Dass ihre intuitiven Begabungen, namentlich die Gabe der Prophezeiung, herausragend sind, versteht sich von selbst (*Sternkunde* +1, *Gefahreninstinkt* +2, *Glücksspiel* +1, *Prophezeien* +3, *Sinnenschärfe* +2; sie dürfen ihre *Intuitiven Begabungen* um 2 Punkte pro Stufe steigern). Von ihren körperlichen und Handwerkstalente (also eher 'weltlichen' Fertigkeiten) kann man dies kaum behaupten ... (*Betören, Feilschen, Lügen, Schleichen, Tanzen, Abrichten, Heilkunde Gift, Kochen, Schneidern, Töpfern* je -1, *Falschspiel* -3.)

Vor allem aber die gute Kenntnis der Zauber TRAUMGESTALT (+5) und EMPATHIE (+3) sind es (dazu ODEM ARCANUM und SINNEN FREMDE WESEN je +1), die die Seherinnen von anderen Hexen abheben, während 'körperliche' Zauber eher selten zu ihrem Repertoire gehören (KRÄHENRUF -2, LEVTHANS FEUER -1, TIERE BESPRECHEN -1, RADAU -2, FEUERBANN -1, FINGERSPIEL -1, SPINNENLAUF -2). Wenn sie überhaupt ein Spezialgebiet wählen, dann ist dies *Verständigung* oder *Hellsicht*.

Die Töchter der Erde

sind mit wohl 1.000 Schwestern der größte Bund der Hexen, die auch stark die allgemeinen Annahmen über die Töchter Satuaris begründet hat. Sie sehen sich selbst als Heilerinnen der verletzten Erdmutter und ihrer Geschöpfe und sind daher in vielerlei Heilkünsten erfahren. Weniger Wert legen die eher ländlich auftretenden Zauberinnen auf die Ansammlung von Wissen, was sie in vielen Augen als 'bäurisch' und 'einfach' erscheinen lässt. Die Töchter der Erde sind — allein ob ihrer schieren Anzahl — in vielen Zirkeln vertreten, am stärksten jedoch im Kosch, wo auch ihr typischer Vertrauter, die Koschkroete, ihre Heimat hat.

• Die **Töchter der Erde** sind ob ihrer großen Anzahl und auch ihrer Präsenz im 'ländlichen' Leben so prägend innerhalb der satuarischen Gemeinschaft und auch für das Bild 'der Hexe', dass sie oftmals als das Urbild der Hexe schlechthin gelten.



Dies bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass sich für eine Tochter der Erde keinerlei regeltechnische Veränderungen ergeben. Sie würde jedoch niemals die Beschwörung zu ihrem Spezialgebiet erklären; sie *kann* dagegen Heilung als Spezialgebiet haben.

Die Verschwiegene Schwesternschaft

soll wohl 700 Töchter Satuaris umfassen, die sich das stille Käuzchen oder die Eule zum Seelentier gewählt haben. Wenig ist über diesen Bund bekannt, lieben sie doch die Heimlichkeit und Abgeschlossenheit. Es heißt, dass sie sich von allen Hexen am ehesten für den Schutz der satuarischen Gemeinschaft einsetzen und dass auch Überfälle auf selbsternannte Hexenjäger zu ihrem Vorgehen gehören, dabei stets bedacht, die Welt über ihre Taten und Hintergründe im Unklaren zu lassen ...

—Die Hexen der **Verschwiegenen Schwesternschaft** haben viele Eigenheiten ihrer vertrauten nächtlichen Jäger angenommen. Sie gelten unter den Töchtern Satuaris als gute Kämpferinnen, wenn auch bisweilen zu abgeschieden und weltfremd.

Ihre kämpferischen, körperlichen und Natur-Talente sind deutlich besser entwickelt (*Raufen, Speere, Wurfaffen, Sich Verstecken, Fahrten-suchen, Orientierung, Wildnisleben je +1, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen je +2*) als ihre gesellschaftlichen oder handwerklichen Talente (*Betören, Lehren, Lügen, Sich Verk/eiden-2, Feilschen, Menschenkenntnis, Magiekunde, Heilkunde Krankheiten, Kochen, Schneidern, Töpfern je -1*; ihre Verbindung zu den Raubvögeln scheint sich ebenfalls positiv auf ihr Fliegen-Talent (+2) auszuwirken. Es heißt, dass sie sowohl den RADAU (+2), die HARMLOSE GESTALT (+2) als auch den SPINNENLAUF (+3) wie keine andere Hexe beherrschen (zudem HEXENSPEICHEL +1, FEUERBANN +2), wohingegen sie wenig dazu neigen, anderen ihren Willen aufzuzwingen (GROSSE GIER -2, SANFTMUT, ZAUBERZWANG, KRABELNDER SCHRECKEN, LEVTHANS FEUER je -1, TRAUMGESTALT -2. Sie erlernen Flüche etwas schneller als ihre Schwestern (Lernprobe um 1 erleichtert), tun sich jedoch schwer bei allen Zaubern, die nicht satuarischen Ursprungs sind (können zu Beginn keine Sprüche außer satuarischen wählen und erst ab der 5. Stufe gildenmagische Formeln erlernen; sie erlernen kein Spezialgebiet).

»...*Letztlich seien noch zwei Schwesternschaften erwähnt, die gänzlich von Mysterien umgeben scheinen, wobei die erstere, die **Fahrende Gemeinschaft**, sich wohl nur deshalb nicht beschreiben lässt, weil sie keinerlei Struktur aufweist, handelt es sich bei ihnen doch in der Tat um lebenslustiges, ungebundenes Volk, das vornehmlich wohl im Süden zu finden ist. Es heißt, dass in dieser Gemeinschaft wohl ein Gutteil Männer zu finden ist und dass sie sich Affchen als Vertraute und Zeichen ihrer Lebensart halten. Viele von ihnen sind wohl auch mit dem Fahrenden Volk unterwegs und wenden ihre Künste und Fertigkeiten zur Ergötzung des Publikums an, während man andere eher phexgefällige Neigungen nachsagt.*

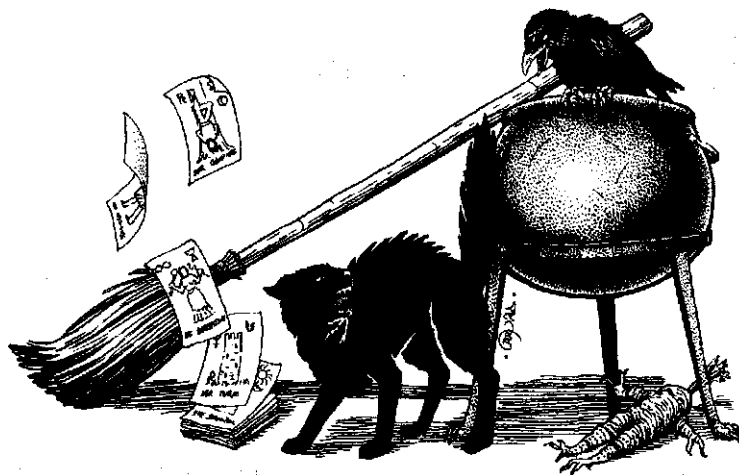
*Wesentlich gefährlicher sind jedoch die **Rächerinnen Lycosas**, die gänzlich auf Maraskan beheimatet sind und dort mit Gift und Zauberei einen Kampf gegen die Praios-Priesterschaft führen. Ihr Tier soll die Vogelspinne sein und ihr Auftreten wohl eher dem von gewerblichen Meuchlern als von Zauberkundigen ähneln...«*

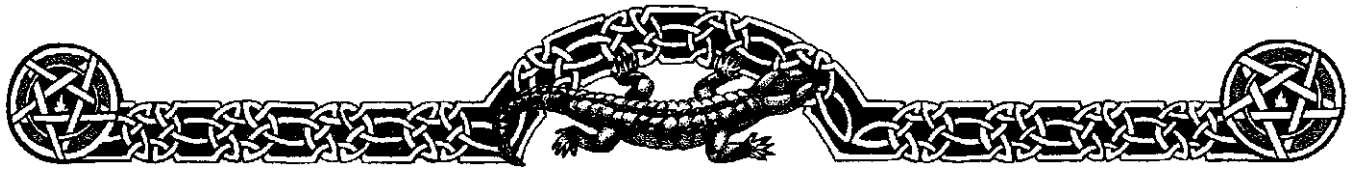
- Die Hexen der **Fahrenden Gemeinschaft** gelten als sprunghaft und unberechenbar und entziehen sich daher jeglicher Form von 'Klassifizierung'. Sie können für eine solche Tochter Satuaris die Talent- und ZF-Startwerte (in obigem Rahmen) frei modifizieren; für die Wahl eines Spezialgebiets fehlt ihnen jedoch ganz eindeutig das Durchhaltevermögen.

- Die nur auf Maraskan heimischen **Rächerinnen Lycosas** schließlich gelten als so rätselhaft (und gefährlich), dass sie auch von ihren Mitschwestern wachsam und mißtrauisch beäugt werden. Trotzdem ist so gut wie nichts über sie bekannt. Bei der Besetzung der Insel durch die Borbaradianer scheint sich die Schwesternschaft gespalten zu haben, was aber an ihrer Gefährlichkeit nichts ändert (s. **Blutrosen und Marasken**, S. 123).

Es darf vermutet werden, dass diese Hexen sich sowohl im Dschungel als auch mit Giften und jeder Form von Heimtücke auskennen, wohingegen sie in der Gesellschaft anderer Menschen wohl eher fehl am Platze scheinen. Diese gefährliche Ausrichtung des Satuaris-Glaubens ist Meisterpersonen vorbehalten.

Sie gelten allgemein als körperlich überaus begabt und extrem giftkündig, wohingegen sie der 'klassischen Bildung' wenig Gewicht zumessen. Ihre besonderen Zauberkünste liegen im Bereich der Beschwörung und der Verwandlung von Lebewesen.





Schamanen und Knochenkeulen

Womit brauen Schamanen ihre Tränke; mittels des **Pflanzenkunde- oder des Alchimie-Talents**?

Hier kommt natürlich das Pflanzenkunde-Talent zur Anwendung.

Haben Schamanen auch ihre halbe Stufe als Bonus bei ihren Ritualen zur Verfügung?

Nein, nur bei den Vollmondritualen zur Verzauberung der Knochenkeule.

Was sind die genauen Werte für Wirkung, Dauer, Kosten und Probe für die schamanistischen Rituale REINIGEN DES WASSERS und ZEICHEN SETZEN (Der tiefe Süden, S. 88) der Tocamuyac?

REINIGEN DES WASSERS

Dauer: Der Schamane fällt für etwa eine Stunde

in Trance; die Wirkung ist natürlich permanent.

Kosten: 2W6 ASP für etwa 10 Maß Wasser

Probe: IN/KK/KK (erschwert um 3 Punkte pro angefangener 10 Maß Wasser)

ZEICHEN SETZEN

Dauer: Das Ritual selbst benötigt etwa drei Stunden Einstimmung auf die Geister der Winde und Wellen; die Wirkungsdauer hängt von den eingesetzten ASP ab.

Kosten: 1W6 ASP plus 1 ASP pro Monat, den die Botschaft bestehen bleiben soll

Probe: KL/IN/CH (erschwert um die Anzahl der indem Zeichen verwendeten Worte)

Wie viel AE besitzen die Schamanen der Orks bzw. Goblins?

Grob gesprochen, so viel, wie Sie als Meister benötigen. Als Richtlinie mögen Ihnen die Werte der

menschlichen Schamanen dienen. Da die Orks und Goblins aber (im Gegensatz zu den Menschen mit ihrer Kulturvielfalt) wesentlich stärker mit den Geistern ihres Glaubens verbunden sind, sollte es ihnen möglich sein, ihre speziellen Rituale häufiger zu vollführen — will heißen, Sie können orksischen oder goblinischen Zauberer eine höhere Regenerationsrate zugestehen.

Zwar ist klar, dass ein Schamane nicht die Zauber eines Magiers anwenden kann, doch kann z.B. ein nivesischer Schamane von einem Ork die orksischen Rituale lernen und diese anwenden, oder ist ihnen auch dies verwehrt? *Schamanen sind in der Tata auf ihre volkseigenen Rituale beschränkt, es sei denn, sie haben druidische Zusatzfähigkeiten und können bestimmte Druidenkräften nutzen (siehe im Folgenden).*

» Druido-Schamanen«

Ein Schamane kann — auch wenn dies selten ist - die Zaubersprüche eines Druiden anwenden. Ist der in MDSA verwandte Ausdruck so zu verstehen, dass man einen Druiden mit allen Werten nimmt und ihm dann die jeweiligen Schamanenrituale dazu gibt?

Nein, erlebte von den Talentwerten (und deren Steigerungen) herein Schamane, verfügt jedoch über die druidische Spruchzauberei mit den Startwerten des Druiden und kann die druidischen Herrschaftsrituale erlernen. Seine AE beträgt 25 wie die des Druiden; er verfügt über 20 Versuche, seine Zauberfertigkeiten (inklusive seiner Schamanenrituale) zu steigern. Er steigert LE/AE berei anderen Ursprungs ist ihm nicht zugänglich mit 1W6+2 wieder Drüde.

Heißt "kann druidische Spruchmagie anwenden", dass ein solcher Schamane ausschließlich Druidensprüche erlernen kann, oder kann er sich auch andere Zauberformeln beibringen lassen? Wie druidisch ist ein solcher Schamane gesinnt?

Gerade die Herrschaftsrituale sind nicht zwangs-

läufig druidisch (am 'druidischsten' und nur den wenigsten Schamanen zugänglich ist SUMUS BLUT, s.u.). Der Schamane verfügt zwar über einen intuitiven Zugang zur druidischen Spruchzauberei (er verfügt über die druidischen Grundkenntnisse auf den Startwerten der Druiden), er kann weitere Druidensprüche jedoch erst steigern, wenn er sich längere Zeit philosophisch mit ihnen auseinandergesetzt hat. Er wird demzufolge auch die seltenen Druidensprüche wie BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, BLICK DURCH FREMDE AUGEN, ATEMNOT und NEBELLEIB wohl kaum erlernen können. Zauberfertigkeiten (inklusive seiner Schamanenrituale) zu steigern. Er steigert LE/AE berei anderen Ursprungs ist ihm nicht zugänglich — auch dann nicht, wenn es eine 'druidisierte' Thesis-Variante davon gibt.

Grundsätzlich sollte ein solcher Schamane vom Spiel her ein Schamane sein. Er hat zwar bei einem alten, weisen Manne eine andere Weltsicht kennengelernt, fühlt sich aber dennoch in der Welt der Ahnengeister und Naturkräfte beheimatet.

Kann ein Schamane, der über Druidenkräfte verfügt, mit einem MEISTER DER ELEMENTE, MANIFESTO oder DSCHINNDES ... auch Elementare und Dschinne beschwören, mit denen sein Volk nicht besonders verbunden ist?

Nein, zumindest nicht, ohne seine Bindung an die geistigen Grundlagen seines Volkes (und damit seine Schamanenkräfte) aufzugeben.

Sind seine drei Elemente dann das bevorzugte Element oder muss er sich ein Element aussuchen? Muss dieses aus den drei vorgegebenen Elementen stammen?

Er muss eines seiner drei Elemente als primäres auswählen, die anderen beiden gelten als neutral. Achtung: Dies gilt nur für den Schamanen mit Druidenkräften; alle anderen Schamanen bleiben unspezialisiert.

Kann ein Druiden-Schamane auch das Ritual SUMUS BLUT erlernen?

Nur, wenn er Humus als bevorzugtes Element besitzt.

Zur Knochenkeule und ihrer Verzauberung

Bedeutet (IN/CH/FF)+7, dass im ersten Ritual der Bindung 7 ASP eingesetzt werden müssen, die dann auch in der Keule permanent gespeichert werden, oder ist die 7 ein genereller Zuschlag, so dass ich für die Speicherung von 5 weiteren ASP eine Probe auf (IN/CH/FF)+7+5 bestehen müsste?

Die +7 stehen nur für eine Proben-Erschwernis beim ersten Bindungs-Ritual, bei dem noch keine permanenten ASP verbraucht werden. Die dann folgenden Proben bei Vollmond (das erste Mal bei Abschluss des Bindungsrituals möglich) sind um so viele Punkte erschwert, wie ASP bereits in der Keule gespeichert sind (d.h. das erste

Ritual, das einen Effekt hervorbringt, ist noch nichterschwert).

Wie viele permanente Astralpunkte kann ein Schamane auf einmal in seine Knochenkeule übergehen lassen?

Ich würde sagen: maximal der IN der Schamanenentsprechend.



Wenn ein Schamane eine Knochenkeule übernimmt oder von einem anderen Schamanen entwendet, kann er mittels des Vollmondrituals (wobei er einen ASP permanent in die Knochenkeule speichert) die gespeicherte ASP vom Vorgänger für sich nutzbar machen?

Die Vorteile der Keule, die durch die ASP bewirkt werden, ja; die rohen ASP natürlich nein (aber ich nehme an, so war es auch nicht gemeint). Die Probe für das Vollmondritual ist natürlich um die Zahl der in der Keule gespeicherten ASP erschwert.

Kann er die bereits vorhandenen ASP mit seinen ASP erhöhen, dadurch die Gesamtladung der Keule erhöhen und die dadurch entstandenen Vorteile genießen?

Ja; nach der Bindung an sich selbst verfügt er über

eine Keule mit den Vorteilen, die sein Vorgänger auf das Artefakt gelegt hat und kann auf dieser Basis die Keule weiter verbessern. Bisweilen werden diese Keulen sogar über viele Generationen hinweg vererbt und bilden sogar das eigentliche Stammesheiligtum ...

Muss ich mir eine bestimmte Wirkung aussuchen, für die meine permanenten ASP aufgewendet wurden, oder gelten z.B. 5 ASP für 5 mal Bruchfaktor senken, 1 mal sämtliche Rituale um 1 erleichtert und 1 mal TP+1?

Es gilt: Die Wirkungen müssen separat eingebracht werden; besagte 5 ASP senken entweder den BF um 5 Punkte oder steigern die TP um 1 oder erleichtern alle Rituale um 1 und senken den BF um 2.

Kann ein Schamane mittels seiner Knochenkeule auch permanente ASP einsparen?
Nein.

Wenn in der Knochenkeule so viele ASP gespeichert sind, dass die Rituale des Schamanen 4 ASP weniger kosten, muss dann für ein Ritual, das 3 ASP kostet, überhaupt noch AE aufgewendet werden?

Ja; 1 ASP sind wie überall die Mindestkosten.

Wie funktioniert das Magiegespür der Knochenkeule?

Am besten lässt sich dies dadurch realisieren, dass man die permanent in der Keule gespeicherten ASP als 'Magiegespür' -Wert verwendet, auf den dann je nach zu erspürender AE modifizierte Proben abgelegt werden können.

Schelme

Bekommen Schelme jetzt AP für getötete Gegner? Die entsprechende Beschränkung steht jetzt nicht mehr in den Regeln.

Nein, die Beschränkung bleibt weiter in Kraft. (Aber da die Zeiten des 'Monsterplättens' ja hoffentlich vorbei sind und AP vornehmlich für intelligente Problemlösungsstrategien vergeben werden, sollte das ja ein geringeres Problem darstellen.)

Dass Schelme keine Abenteurpunkte für das Töten bekommen, ist logisch. Aber würden sie Menschen oder Tiere aus Notwehr verletzen, oder um ihre Kameraden zu retten? Und wenn nicht, würden sie überhaupt Fisch und Fleisch essen?

Tun sie, nur macht ihnen das keinen Spaß — und da sie zumindest kulturschaffende Zweibeiner nur mit Widerwillen töten, lernen sie auch nichts daraus. Außerdem haben sie 'bei Kobolds zu Hause' vielleicht mitbekommen, dass sich die Zieheltern mit 'Jagdvieh' unterhalten können, was ihnen wahrscheinlich den Spaß an Fleischgenuss verleiht. Aber: kann, muss nicht.

Wirkt der Große Schelmenstreich MURKS UND PATZ auch auf Fernwaffen, Zauberei, Geschütze?

Ja, in der Tat.

Ein Schelm in meiner Gruppe setzt seine Zauber (z.B. LACHKRAMPF) oft im Kampf

ein, um Gegner außer Gefecht zu setzen, die seine Kollegen dann umhauen.

Dann würde ich ihm für sein 'unschelmisches' Verhalten reindrücken, dass er mit seinen Zaubern jetzt die für andere Zauberkundigen übliche, um die MR erschwerte Probe und die höheren ASP-Kosten zu tragen hat...

Außerdem ist er der Meinung, dass es zum 'in die Augen Gucken' reicht, dem Opfer von der Seite irgendwie ins Auge zu sehen und nicht Blickkontakt zu haben. Ist das wohl richtig so?

In die Augen sehen ist recht eindeutig: So etwas funktioniert von vorne und braucht einige Zeit.

REVERSALIS (und andere Tricks aus der Zauberwerkstatt)

REVERSALIS im täglichen Gebrauch

Wie wird die Zauberdauer der REVERSALIS-Formel jetzt regeltechnisch gehandhabt? Gilt die Zauberdauer der Formel plus die doppelte Zauberdauer des Spruches oder nur die doppelte Zauberdauer des Spruches? (Es wäre doch etwas hart, wenn ein REVERSALIS [IGNIFAXIUS] 9 Kampfrunden dauern würde, oder?)

Aber genau so ist es gedacht.

Wie lange hält ein REVERSALIS [EISENROST]? Wenn er permanent wäre, müsste er doch auch permanente ASP kosten?

Genau wie der EISENROST selbst etwa eine Spielrunde — das reicht aber, um eine Waffe permanent zu ruinieren. Der DESINTEGRATUS

ruiniert ja auch Objekte permanent und kostet keine permanenten ASP.

Kann mittels REVERSALIS [MAGISCHER RAUB] oder REVERSALIS [LEVTHANS FEUER] eigentlich Astralenergie in einer ansonsten zauberunkundigen Person oder in einem Objekt 'gespeichert' werden?

Definitiv nein, denn die Fähigkeit, freie Astralenergie in nutzbare AE umzuwandeln und diese dann nicht einfach wieder in die Welt zu verströmen, ist das Unterscheidungskriterium zwischen magiebegabten und 'gewöhnlichen' Aventurieren. Und aus einem Objekt würde die AE ohne 'Haltematrix' ebenfalls wieder herausströmen.

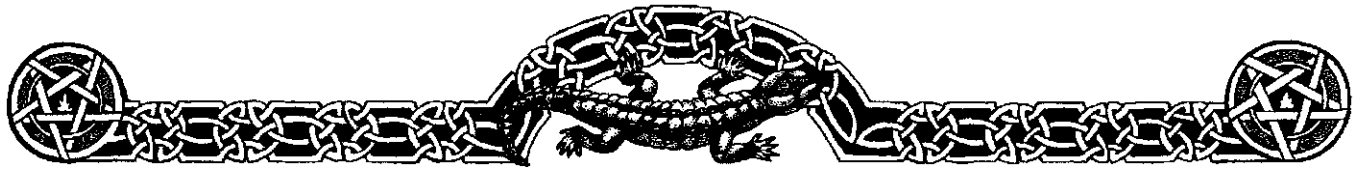
Muss man bei einem REVERSALIS [GLIEDERSCHMERZEN] die MR mit einbezie-

hen?

Nein. Nach Ablauf der Zauberdauer ist der Nutznießer des Spruches allerdings mindestens 3 Spielrunden außer Gefecht.

Giftherstellung mittels REVERSALIS [KLARUM PURUM]: Nehmen wir an, ein Magier stellt ein Gift der 20. Stufe her (also entsprechend Purpurblitz), in welcher Qualität und in welcher Menge ist dies möglich und wovon hängt beides ab?

*Der Magier erzeugt eine 'Quasivergiftung' mit einem 'Gift der 20. Stufe', nicht aber eine Simulation von Purpurblitz, weswegen die Frage nach Menge und Qualität sinnlos ist. Am besten nimmt man hier die Giftwerte aus dem **Herbarium Aventuricum**, S. 129, als Anhaltspunkt.*



Ist ein REVERSALIS [KLARUM PURUM] um die MR des Gegners erschwert?

Ja.

Wirkt der CH-Bonus eines PANIK ÜBERKOMME EUCH in reversalischer Kopplung auch für CH-Proben von Beschwörungen?
Prinzipiell ja.

Wenn man einen REVERSALIS [EISENROST] wirkt, so ist die Waffe magisch und sie rostet nie mehr bzw. langsamer (siehe Mysteria); ist diese Waffe dann permanent magisch, wenn nein für wie lange?
Der REVERSALIS [EISENROST] wirkt genau wieder EISENROST selbst nur eine Spielrunde lang.

Warum wird aus dem IGNISPHAERO mit dem REVERSALIS ein Eisball und kein Wasserball? Wieso ist der REVERSALIS [IGNIFAXIUS] eine Eislanze?

Wasserball/Wasserlanze sind richtig.

Es müsste doch möglich sein, mit dem REVERSALIS [WIDER HELLSICHT] die MR zu senken?

Prinzipiell ja, aber Zauberaus dem Gebiet Antimagie lassen sich nun mal nicht mit Reversalis manipulieren. Eine Verschiebung des WIDER HELLSICHT in den Bereich Verwandlung von Lebewesen magdavielleicht Abhilfe schaffen...

Ist es möglich, einen REVERSALIS auf einen Zauberspruch bzw. andere Zauberelemente zu sprechen?

Nach der Fertigstellung des Trankes hat ein REVERSALIS definitiv keine Auswirkungen. Bei der Herstellung kann der Zauber natürlich bisweilen nützlich sein.

Kann man mit der Umkehrung einer deborbaradianisierten Formel durch den REVERSALIS die entsprechende Borbaradianer-For-

mel aufheben? Es handelt sich ja zwar um gleich wirkende Sprüche, ihr Thesiskern ist aber verschieden; es wäre, als ob man versucht, einen mit HEPTAGON beschworenen Dämon durch einen REVERSALIS [DSCHINN DES ...] zu bannen ...

Nein, so schlimm sind die Unterschiede nicht. Die Wirkungsmatrix ist hinreichend identisch, und das scheint zu reichen, damit man es mit einer um 7 Punkte erschwerten Probe schafft...

Kann ein Magier einen reversalisierten ERINNERUNG VERLASSE DICH (Reichweite: B) auf sich selbst anwenden (Reichweite: Z), oder muss er dafür den Spruch modifizieren?
Letzteres. Ein REVERSALIS kehrt die Wirkung eines Spruches um, versuchtaber, möglichst stählerliche Veränderungen der spieltechnischen Werte zu erzeugen, will heißen, "Reichweite und Wirkungsdauer eines Zaubers bleibend durch den REVERSALIS unverändert" (MA, S. 54 unten).

Zauberwerkstatt

Ist es wirklich so permanent astralintensiv, eine neue These auszuformulieren und zu fixieren?

Ja, istes. Besser ist es allerdings, wenn man etwas differenzierter abstuft: einfache Modifikationen 1 ASP, Einschränkungen und Kombinationen 2 ASP, Große Modifikationen 1W+2ASP. Ganz nebenbei ist auch mal die Überlegung aufgekommen, jeden Zauber, den ein Magiekundiger erlernt, einen permanenten ASP-Kosten zuzulassen...

Angegeben sind die Bedingungen für die Modifikationen, die die Veränderung einer Zaubergestecke betreffen. Uns würde interessieren, ob es ebenfalls eine einfache Modifikation ist, einen gildenmagischen Zauber so zu gestalten, dass man ihn ganz ohne Gestik und Worte ausführen kann (sind das eventuell zwei einfache Modifikationen?).

Nein, das fällt unter Aufheben von Einschränkungen und ist ein Prozess, der zweimal durchgeführt werden muss.

Wenn man die Beschränkung 'Räumliche Begrenzung' in der Zauberwerkstatt betrachtet, könnte man auf den Gedanken kommen, dass Hexen bei misslungenen Zaubersprüchen prinzipiell nur ein Drittel der nötigen AE (aufgerundet) verbrauchen ...

Ja, das ist richtig. Da Hexen, wenn sie einen neuen Spruch (aus beliebigem Ursprungsgebiet) erlernen, ihn in ihre übliche Repräsentation umsetzen, die auch diese Beschränkung beinhaltet, 'verschwinden' sie in der Tat weniger AE. Umgekehrt gilt aber auch, dass z.B. Gildenmagier einen satuarischen Spruch "ohnedas hexische Brimborium drumrum" erlernen, also auch die norma-

len Kosten für einen misslungenen Spruch zahlen müssen.

Ist es bei der Einschränkung von Zaubern nur möglich, die Kosten eines Zaubers zu halbieren und zu dritteln, indem man die Wirkungsdauer halbiert oder drittelt, oder kann man die Kosten z.B. auch zehnteln, indem man z.B. eine HALLUZINATION für 1 statt 10 ASP spricht, die dann statt Stufe SR nur Stufe/2 Minuten wirkt?

Ich würde aus Gründen des Spielgleichgewichts nur Halbierung und Drittelung zulassen und dabei erstens prinzipiell aufrunden und zweites einen zusätzlichen ASP für die 'Komprimierung' verlangen.

In den MA S.52 steht, dass eine Kombination eines Zaubers mit einem REVERSALIS einfacher ist als eine andere Kombination. Um wie viele Punkte genau sind Magiekunde- und Zaubersprüche erschwert?

Bedingungen: REVERSALIS und zu reversalierender Zauber mindestens ZF 10, TaW Magiekunde mindestens 12. Ausführung: drei Magiekunde-Proben +9, zwei REVERSALIS-Proben +7, zwei Proben auf den Spruch +9

Kommt hier auch der zusätzliche Aufschlag für unterschiedliche Ursprünge bzw. Spezialgebiete zum Tragen?

Ja bei Ursprüngen; nein bei Spezialgebieten.

Was passiert bei einem Scheitern einer Magiekunde- bzw. Zaubersprobe in der 'Zauberwerkstatt', insbesondere im Hinblick auf permanente ASP?

Scheitern der Proben heißt bei einfachen Modi-

fikationen und Einschränkungen, dass mit den Forschungen komplett neu begonnen werden muss, bei Großen Modifikationen, dass der entsprechende Monat umsonst war. Da die Fixierung der neuen Theser erst zum Schluss geschieht, gibt es vorher auch keinen permanenten ASP-Aufwand.

Gelten die spieltechnischen Mindestwerte für die Zauberwerkstatt (Stufe 10, ZF mindestens 7, TaW Magiekunde mindestens 10) auch für die Großen Modifikationen?

Ja, sie gelten für Einfache Modifikationen, Einschränkungen und Große Modifikationen.

Ist es möglich, Ritualzauber wie die Stabzauber oder Elfenlieder in der Zauberwerkstatt zu bearbeiten?

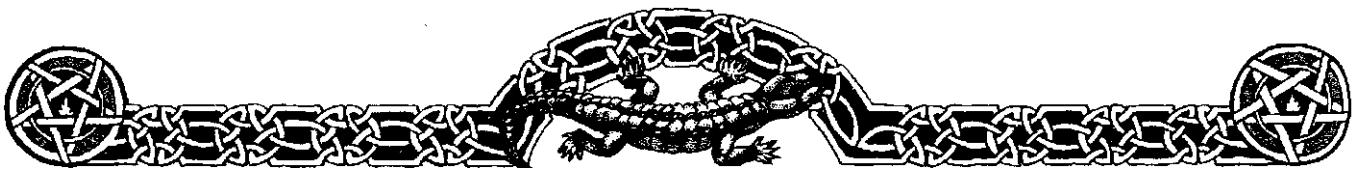
Klares Nein.

Kann ein Magier einen GARDIANUM konstruieren, der nur den halben Radius hat, aber dafür doppelt so viele Punkte zum Schutz besitzt?

Ja, aber das sind zwei Modifikationsstufen. Da der GARDIANUM abereine auf dem Bodenaufliegende Halbkugel erzeugt, würde bei dieser Variante stets der Kopf des Magiers aus dem Schuttschirm heraus schauen...

Was würde geschehen, wenn man Zauberdauer und AE-Aufwand des ZORN DER ELEMENTE verdoppelt - verdoppelt sich dann auch der Schaden? Wäre dies genauso

weiter auf Seite 109



Spezialgebiet Antimagie

Fast alle antimagischen Formeln beziehen die Stufe des Verursachers als Wert ein, um die aufgewendete Astralenergie für den Spruch zu berechnen. Was aber nun, wenn der Verursacher einer Verzauberung z.B. ein Drache, ein Einhorn oder ein Kobold war?

Allen magischen Wesen können ja vom Meister eine Anzahl Zaubersprüche eines bestimmten Werts zugeordnet werden (z.B. "... 100 Punkte für Zauber aus den Bereichen Hellsicht und Beherrschung ..."). Wenn ein Drache also einen SALANDER mit dem Wert 16 beherrscht, gilt dieser Wert auch als die 'Stufe' des Zauberspruchs. (Sie können — und sollten — als Meister allerdings auch zusätzliche Modifikatoren für die grundsätzlich andersartige Struktur der Magie verhängen.)

Muss man einen Beherrschungs- bzw. Verwandlungszauber kennen, um ihn mittels

BEHERRSCHUNG BRECHEN / VERWANDLUNGEN BEENDEN aufzuheben? Nein, man muss nur wissen, dass eine Verwandlung/Beherrschung vorliegt.

In den MA steht, dass sich antimagische Zauber nicht reversieren lassen, da sie ja keine Matrix entstehen lassen, sondern dazu dienen, eine solche zu zerreißen. Bei solchen Dingen wie BEHERRSCHUNG BRECHEN, DESTRUCTIBO, KAMPFZAUBER STÖREN u.a. stimme ich voll zu, aber wie steht es mit dem GARDIANUM, dem INVERCARNO und dem WIDER HELLSICHT? Meiner Meinung nach wird hier sehr wohl eine magische Matrix aufgebaut, die demzufolge auch reversiert werden kann.

Beim WIDER HELLSICHT definitiv nicht, da eramehestenalseine Art Störfeld (modern: ECM)

zu erklären ist. Und bei den anderen Zaubern stellt sich die Frage, was eine Reversion bewirken sollte. Die einzige Möglichkeit, die mir einfiel, wäre ein Aufheben des Ursprungszaubers (beim GARDIANUM vielleicht eine Form von 'Schildmodulationen' ...)

Der HELLSICHT TRÜBEN und der VERSTÄNDIGUNG STÖREN erzeugen 'Störfrequenzen'. Das fällt dem zaubernden Hellscher oder Verständiger aber doch auf. Wäre es nicht besser, wenn diese Zauber — so gelungen — einen entsprechenden Spruch einfach misslingen lassen bzw. der Meister verdeckt würfelt? Sonst werden die Spieler ja doch misstrauisch!

Das wäre durchaus eine schöne Variante, aber momentan sind es halt 'White-Noise-Generatoren' bzw. ECMs.

Spezielle Formeln

Der DESTRUCTIBO ARCANITAS zerstört magische Artefakte permanent. Gibt es eine Möglichkeit der nur temporären 'Zerstörung' auf magische Art und Weise?

Nein, da der DESTRUCTIBO die permanent in einem Artefakt gespeicherten ASP angreift. Eine zeitweilige Unterdrückung der magischen Fähigkeiten eines Artefakts wäre ansonsten nur mit einem der spezialisierten Antimagie-Sprüche (und unter Umständen mit Bannstaub) möglich.

DESTRUCTIBO: Gibt es irgendeine Möglichkeit, permanent verwendete ASP bei Vernichtung des verzauberten Objektes zurückzuerlangen (aus der Matrix des ARCANOVI des Artefakts)?

Nein, das ist nicht möglich.

Es verwundert mich, dass bei der Entzauberung von Objekten mittels DESTRUCTIBO laut MA 198/199 ein vorbereitender ANALÜS zwar "gute Dienste leistet", sich diese zusätzliche Vorbereitung aber nicht in einer Modifikation der anstehenden Probe auf den DESTRUCTIBO niederschlägt. Die Ergebnisse eines ODEM ARCANUM dürften doch wohl für solche Zwecke zu unspezifisch sein, als dass sie dem Antimagier hier wirkliche Sicherheit böten. Eine vorherige Einstimmung auf die Aura des Artefaktes ist zwar in jedem Fall sinnvoll, aber eine genauere Analyse der Matrices mittels ANALÜS oder OCULUS sollte doch wohl eher präzise Erkenntnisse liefern.

Richtig. Ich würde die Hälfte der nach einer ANALÜS-Probe übrig behaltenden ZF-Punkte als Bonus gewähren, wobei die Probe gemäß einem vorbereitenden ODEM modifiziert wird (MA 198).

Ist es möglich, mittels DESTRUCTIBO Lebewesen zu entzaubern?

Die Möglichkeit, Lebewesen zu entzaubern, wurde bewusst als Spekulation in den Raum gestellt. Wenn man von der Philosophie des Spruches ausgeht, werden die Matrizen eines Artefakts gelöst und dadurch die gespeicherte AE flüchtig. Lebewesen enthalten jedoch in den meisten Fällen rohe AE, die auf diese Art und Weise nicht freigesetzt werden kann — zumindest nicht mit einem unmodifizierten DESTRUCTIBO (und eine entsprechende Variante wäre, wenn existent, ultimates Gildengeheimnis, das nur von Vollstreckern der Gilde angewendet werden kann).

Was aber geschieht mit magischen Gegenständen, die eine eigene 'Seele' besitzen (MA 194), oder genauer: Was geschieht mit der magischen Seele nach Anwendung eines DESTRUCTIBO? Wird diese zerstört, oder verfliegt die Seele bei der Entzauberung, d.h. nur die Bindung an diese Welt wird aufgelöst? Oder wird ihr nur ihre magische Energie entzogen? Ich würde vorschlagen, die DESTRUCTIBO-Probe zu erschweren: um die Anzahl der permanenten ASP + MR (evtl. 20-LO des Artefaktes gegenüber dem Fremden?) + evtl. Modifikator

Der Vorschlag klingt zunächst mal gut. Ich gehe davon aus, dass die Bindung der Seele zum Artefakt aufgelöst wird und selbige sich dann nach einiger Zeit verflüchtigt (davon ausgehend, dass es sich bei den Artefakteelen um Mindergeister aus der Kombination Erz-Kraft handelt).

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, ob die Ritualgegenstände der magiebegabten Heldenfiguren wie Zauberstäbe, Druidendolche, Hexenbesen, Knochenkeulen etc. ebenfalls in die Klasse der magisch beseelten Artefakte gehören (eine enge Bindung an den Besitzer und ein gewisses 'Eigenleben'). Vorschlag: Eine Entzauberung wird erschwert um die Anzahl der permanent gespeicherten ASP + MR (des Schöpfers zum Zeitpunkt der Herstellung; vielleicht auch eine eigene MR des Artefakts?) + Modifikatoren (besonderes Alter, Komplexität...)

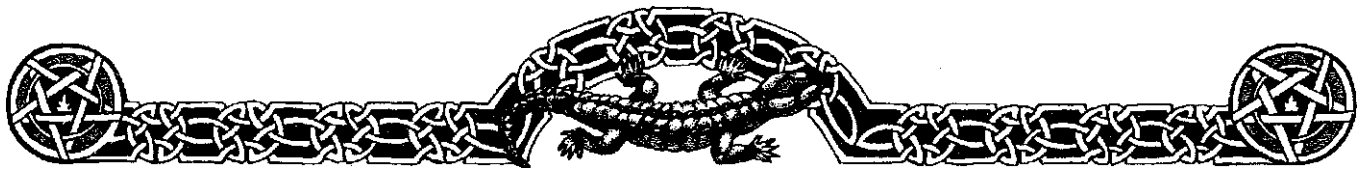
Auch das klingt einigermaßen o.k.

Funktioniert der DESTRUCTIBO auch bei 'Artefakten', die mittels APPLICATUS erzeugt wurden, oder ist die gespeicherte Energie zu flüchtig und muss mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN gelöst werden?

Ich denke, VERWANDLUNGEN BEENDEN ist hier zurecht die richtige Zauber.

Lassen sich Golems und Chimären mittels DESTRUCTIBO entzaubern?

In beiden Fällen ja; es gelten analoge Regeln wie bei (beseelten) Artefakten. Dies gilt nicht als Ent-



zauberung von Lebewesen, da es sich bei der AE der Konstrukte um eine in Matrizen gebundene handelt.

Wie ist es mit der Entzauberung von Sphärenwesen, Geistern, Dämonen, Elementargeistern mittels DESTRUCTIBO (einen Bannkreis, der die Wesen festhält, vorausgesetzt)?

Bei Dämonen mag es möglich sein, da man ja auch Dämonen als 'geformte AE' ansehen kann; bei den anderen Wesenheiten würde ich deutlich nein sagen.

Was ist mit göttlichen Gegenständen, Orten etc. und dem DESTRUCTIBO? Nach den Theorien Ometheons, der Magierphilosophie, der vereinheitlichten Kräfte theorie u.a. erscheint es möglich, wenn auch blasphemisch. Der DESTRUCTIBO bezieht sich ausschließlich auf AE, göttliches Wirken bleibt davon also unbeeinflusst. Die vereinheitlichte Kräfte theorie scheint im Bereich von 100.000 ASP und mehr zwar zu greifen, aber weitere Experimente mit dem Divinatron unter Punin sind aber zur Klärung nötig...;-)

Verhindert ein GARDIANUM das Durchschreiten des Schutzschildes durch jegliche magische Wesen (Dämonen, Geister, Chimären, magiebegabte Heldentypen, Vertraute), die auch magische TP erzielen könnten? Wird zwischen Freund und Feind unterschieden? Rein theoretisch dürften auch magische Gegenstände nicht in die Zone auch nur hereingetragen werden können. Was ist mit magischen Wesen, die sich bereits vor dem Einsetzen des GARDIANUM innerhalb der Schutzzone befunden haben (unsichtbar, Magier unterschätzte Geschwindigkeit, magischer Freund wird durch Beherrschung zum Feind)? Wie also funktioniert der GARDIANUM genau? Ist die halbkugelförmige Zone eine Art magische Kuppel oder eine 'massive' Zone?

Eindeutig eine Kuppel, ein Schild, eine Wand, nicht aber eine Zone (sonst bekämender Magier selbst und seine Ausrüstung ja auch Probleme). Diese Kuppel wirkt unidirektional gegen das Hindurchdringen roher Astralenergie (vulgo: SP/TP-erzeugende Kampfzauber) oder derer dämonische Äquivalente, nicht aber gegen in Matrizen ausgeformte AE (in komplexeren Sprüchen oder in der Struktur magischer Wesen). Er hilft aber gegen die zidiene TP-steigernde Zauber (oder magische Wirkungen) an materiellen Objekten, also auch gegen die TP des Flammenschwerts, des RA-DAU-Besens oder eines mit ANVILARIUM verbesserten Schwerts, nicht aber gegen die Auseinanderdrängen der Muskulatur resultierend in erhöhter TP eines Kämpfers und eben so wenig gegen

die Hiebe von dämonischen Waffen oder Tentakeln. Im Endeffekt ist es also eine teilweise reduzierte, teilweise erweiterte Variante eines in Form Ja, gezwungenen KAMPFZAUBER STÖREN.

Demnach können sowohl Magier als auch Dämonen diesen Schirm durchschreiten. Eine Abwehrstrukturierter AE wäre ein Zauber, der sich durch eine (eher zwei) große Modifikationen aus dem GARDIANUM gewinnen ließe, der aber sicherlich auch teurer wäre — selbige Variante und eine weitere, komplexe, die für bestimmte, beim Erlernen des Zaubers zu bestimmende Formen von Energie permeabel oder semipermeabel ist, finden Sie im Anhang auf S. 110.



Und das ganze noch einmal in Einzelfragen aufgedröselt: Hilft der GARDIANUM

—gegen Schaden von Waffen aus magischem Material?

Nein.

—gegen alle Zauber, die SP verursachen (auch die Wolke des IGNISPHERO)?

Ja.

—gegen physische Attacken von magischen Wesen (Magier, Einhorn, Drache)?

Nein.

—gegen physische Attacken von Dämonen?

Nein.

—gegen Dämonen-Zauber, die SP verursachen?

Ja.

—gegen Dämonen-Zauber, die verwandeln u.ä.?

Nein.

Gilt all das zu Dämonen gesagte auch für Geisterwesen und Elementare?

Wirkt eigentlich der GARDIANUM auch gegen das Flammenschwert?

In vollem Umfang.

Können sich andere Personen als der Zaubernde in den GARDIANUM flüchten?

Mich beschäftigt die Frage nach dem reversionierten GARDIANUM (was ja eigentlich nicht funktioniert). Ich dachte, dass damit eine Schutzkuppel erzeugt werden kann, die ein Ausbrechen magischer Energie verhindert. Dazu braucht es keinen REVERSALIS, sondern eine große Modifikation des GARDIANUM. Der GARDIANUM erzeugt eine zweidimensionale, geometrische Form in der dritten Dimension, weswegen topologisch die Seitenorientierung eine Rolle spielt: Eine Seite ist gegen rohe magische Energiendiffusionsreflektierend, die andere durchlässig. Also bräuchtemaneigentlich nur eine Manipulation der geometrischen Form, eine 'Umstülpung'...

Ein GARDIANUM mit APPLICATUS auf einen Gegenstand geheftet und vor einen Dämonen geworfen, dürfte diesen in seinem Bewegungsspielraum doch erheblich einschränken — so zumindest meine Überlegung.

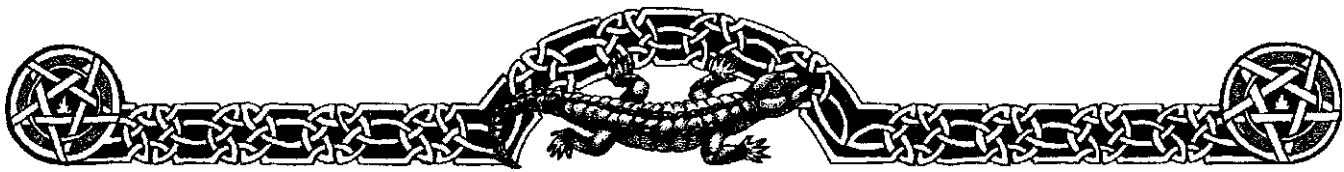
Nein. Der Schlüsselbegriff ist "rohe magische Energien" (vulgo: ungeformte AE, wie sie speziell in Kampfzaubern vorkommt, im Text zum Zauber: "direkte magische Angriffe"). Um eine Dämonenbewegung damit zu hindern, müssten die 'Reflexionseigenschaften' des GARDIANUM geändert werden — eine weitere große Modifikation, aber sicherlich möglich — siehe Seite 110.

Wir haben bei uns einen Pfeil erstellt, in dessen Spitze ein IGNISPHERO und ein FULMINICTUS via ARCANOVI eingelassen wurden. Inwieweit schützt gegen einen solchen Pfeil ein GARDIANUM, der ja eigentlich als Kuppel von außen einwirkenden Schaden verhindern soll. Macht ein solcher Pfeil zusätzlichen Schaden, da der Feuerball ja eigentlich fast im Opfer hochgeht?

Das mit dem GARDIANUM ist eine knifflige Sache, aber da der Schutzzauber sowohl gegen 'magisch gesteigerte TP normaler Waffen' als auch gegen Kampfzauber im Speziellen wirkt, würde ich sagen, dass der GARDIANUM gegen solche Pfeile schützt bzw. sie vorzeitig zur Detonation bringt. Zusatzschaden gibt es keinen — es macht für den IGNISPHERO keinen Unterschied, ob er auf der Brust des Opfers oder zwei Fingerweiter drinnen explodiert, da er keine physikalische Explosionsdarstellung.

Ist es möglich, den Kampfzauber FULMINICTUS mit einem INVERCANO zu spiegeln? Meiner Meinung nach ja, vorausgesetzt man hat in dieser KR sonst noch nichts unternommen.

Zuerst einmal muss der INVERCANO natürlich



vorher gesprochen und 'in Reserve' gehalten werden. Dann allerdings ist es durchaus möglich, einen FULMINICTUS zu spiegeln. Dieser ist zwar unsichtbar (wie auch viele Verwandlungszauber, die der INVERCANO ja ebenfalls abwehrt) - aber zu eben diesem Zweck gibt es ja die Intuitionen-Probe, die der Verteidiger ablegen muss.

Wie soll ich den INVERCANO 'in Reserve' halten? Ich kann doch nicht den Zauber 'riechen'? Wie lange kann ich ihn in Reserve halten?

Manspricht den INVERCANO vor einem Kampf, dann hält er STx2 Kampfrunden an (A). Um dann einen einzelnen Zauber zu spiegeln, ist eine IN-Probe erforderlich - also in der Tat, den ankommenden gegnerischen Spruch zu 'riechen'...

Mir scheint die Regelung des INVERCANO im CC nicht frei von Interpretation zu sein. Es geht mir um die Wirkung. Folgt man dem Text des CC, gibt es zwei Möglichkeiten: 1. Der INVERCANO spiegelt alle Kampf- und Verwandlungszauber, die innerhalb der Wirkungsdauer auf den INVERCANO-Anwender gewirkt werden; 2. Der INVERCANO spiegelt einen Kampf- bzw. Verwandlungszauber (egal welchen ... nun ja, eben den, der zuerst kommt), der innerhalb der Wirkungsdauer auf den Anwender gesprochen wird, und damit beendet der Zauber seine Wirkung. Ist in der Tat nicht eindeutig ausgedrückt. Gemeint ist allerdings Variante 2.

Ein INVERCANO reflektiert bekanntlich neben astralenergetischen Attacken (gemeint ist Kampfmagie wie IGNIFAXIUS) auch Verwandlungen. Beim GARDIANUM soll er nun nicht funktionieren, was im ersten Fall (also gegen Kampfmagie) auch einleuchtet - müsste der INVERCANO aber nicht immer noch Verwandlungen reflektieren (die ja durch den Schirm des GARDIANUM bis zum Magier vordringen)? Was durch den GARDIANUM durchkommt, kann auch reflektiert werden - auch die 'Reste' eines IGNIFAXIUS.

Aktuell streiten wir über die einfache Frage: Wirkt ein KAMPFZAUBER STÖREN gegen KAMPFZAUBER im engeren Sinne oder gegen alle indirekt den Kampf beeinflussenden Zauber?

Die Antwort ist eindeutig "gegen Kampfzauber im engeren Sinne" - deswegen sind die Kernsprüche der Antimagie ja nach den anderen Spezialgebieten sortiert. Ob die momentane Gruppierung der Sprüche in die entsprechenden Spezialgebiete Sinn macht, ist eine ganz andere Frage...

Beim KAMPFZAUBER STÖREN steht, dass magische Waffen zu normalen werden. Gilt dies auch für Waffen aus magischen Metallen?

Eine eventuelle zusätzliche magische Schadenswirkung wird weggenommen. Natürlich magische Effekte sind davon nicht betroffen.

Wie bei allen Zwölfen berechnet sich nun eigentlich der Zuschlag auf den PENTAGRAMMA? Sind die Zuschläge nicht viel zu heftig? Eine oft und gerne gestellte Frage, deren Beantwortung allerdings mit dem Erscheinen der neuen PENTAGRAMMA-Varianten obsolet geworden ist. Grundsätzlich waren die heftigen Zuschläge der alten PENTAGRAMMA-Versionen schon in diesem Umfang gedacht, zumal auch die Modifikatoren aus Wahren Namen, Bannschwert etc. angerechnet werden konnten - und der Zauberhalt als schnelle Handgelenksvariante gedacht war.

Die folgenden Fragen behalten ihre Gültigkeit allerdings auch noch mit Erscheinen der neuen PENTAGRAMMAS (siehe Anhang, Seite 110).

Wie viel Zeit benötigt man für den PENTAGRAMMA, falls der Magier bereits ein magisches Pentagramm, z.B. aus Arkanium, mit sich führt und deshalb keines mehr zeichnen muss?

3/6/9+ W6 Sekunden. Ein handteller großes Pentagramm-Amulett reicht übrigens nicht - es sollte schon ein Teppich mit eingewebtem Pentagramm o.ä. sein. Eine andere mögliche Variante ist übrigens die Illusion eines Pentagramms...

Kostet es permanente ASP, einen Golem per PENTAGRAMMA zu vernichten, oder kann dieser vom Erschaffer ohne permanenten ASP-Einsatz durch eine einfache Probe auf STEIN WANDLE wiedererweckt werden? Die Vernichtung eines Golems mittels PENTAGRAMMA erfordert halb so viel permanente ASP (abgerundet), wie bei der Erschaffung aufgewendet wurden.

Wirkt der PENTAGRAMMA auf alle dämonischen Entitäten innerhalb des Wirkungsradius von sieben Schritt, oder muss man den Zauber gezielt auf einen bestimmten Dämon, Geist o.ä. richten?

Der Spruch muss gezielt sein - sonst kann es sein, dass der Exorzist sehr schnell ausgebrannt ist...



Welche Art von Beschwörungsgewand ist eigentlich für den PENTAGRAMMA geeignet? Beim PENTAGRAMMA als antimagischer Handlung würde ich das Weiße empfehlen, obwohl die Idee mit dem speziellen 'Entschwörer'-Gewand auch ihren Reiz hat.

Profitiert der Exorzist beim PENTAGRAMMA von CH- und MU-Steigerungen mittels REVERSALIS [PANIK] und REVERSALIS [BÖSER BLICK]?

REVERSALIS [PANIK] könnte ich mir vorstellen, REVERSALIS [BÖSER BLICK] wirkt weniger auf die Willenskraft als auf die generelle Aggressivität, ist also ungeeignet. Ansonsten wirken bei der Beschwörung von Dämonen auch Elixiere oder die 'kleinen Mutandas'.

Was ist die PROTECTIONIS-Formel des Galotta (auch regeltechnisch)?

Ein Antimagie-Zauber mit dem Ziel Antimagie; dient dazu, bestehende Beherrschungen und Verwandlungen gegen Bannsprüche zu sichern. Siehe im Anhang auf Seite 111.

Wirkt der Zauber SCHLEIER DER UNWISSENHEIT auch im Limbus, gegen Dämonen, bei der Knochenkeule eines Schamanen?

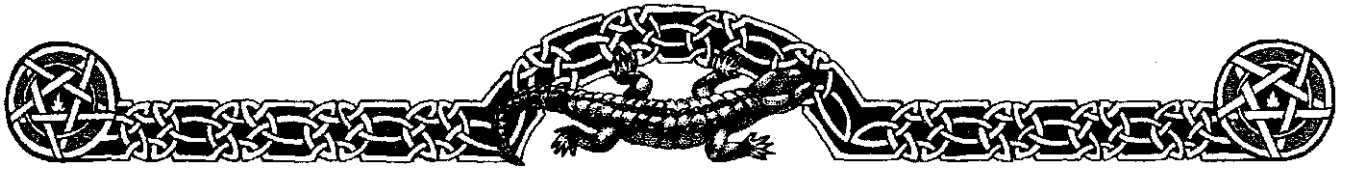
Wenn sich Dämonen auf ihre magische Wahrnehmung verlassen, ja; gegen mächtige magische Artefakte wie Zauberstäbe, Knochenkeulen, Druidendolche usw., ja; im Limbus jedoch nur eingeschränkt, da der Zauber ja selbsterkennbar bleibt.

Schützt ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT / AURARCANIA DELEATUR vor Entdeckung durch Nachtwinde?

Ja, tuter. Für das Magiegespüre eines Nachtwinds kann man von einem Wert von 2W6+6 ausgehen, auf den eine einfache Probe abgelegt wird, eventuell erschwert um den beim AURARCANIA errechneten Wert.

Kann eine mittels FLUCH DER PESTILENZ hervorgerufene Krankheit per VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehoben werden? Wie sieht es mit den Folgeschäden der Krankheit (z.B. Zorgan-Pocken) aus? Ja, kann sie. Bereits eingetretene Folgeschäden werden jedoch nicht kuriert.

Gibt es eine Hauruck-Methode für den VERWANDLUNGEN BEENDEN? Irgendwie mit mehr ASP-Aufwand und einer schwierigeren Probe, dafür aber einer kürzeren Zauberdauer als mindestens einer Minute? Nicht offiziell, aber eine Modifikation vermittelt 'Zauberwerkstatt' in diese Richtung ist möglich. Siehe außerdem die Anmerkung zu 'roher Gewalt' auf Seite 9.



Spezialgebiet Beherrschung

Kann man mächtige Beherrschungszauber wie IMPERAVI, GROSSE GIER oder ZAUBERZWANG nur mittels BEHERRSCHUNGEN BRECHEN aufheben, oder ist es auch möglich, die ausgesprochenen Befehle mittels MEMORANDIA FALSIFIR oder ERINNE-

RUNG VERLASSE DICH vergessen zu machen? Wirken in diesen Fällen auch Borowunder?

Nun, letztere auf jeden Fall, zumindest wenn es sich um mehr als nur Mindere Mirakel handelt. (Eine göttlicherleichterte Probe auf Heilkunde

Seele, erschwert um die Stufe des Beherrschens, scheinthierangebracht.) Einen Beherrschungszauber miteinander Beherrschungsformel zu kontern, ist prinzipiell möglich, unterliegt aber den in MA 33 genannten Einschränkungen bezüglich der Übernahme einer Beherrschung.

Spezielle Formeln

In meiner Gruppe befindet sich eine Elfe, die in einem Kampf einen BANNBALADIN gegen einen Feind einsetzen will. Sie leitet dies aus der Formulierung des Zauberspruches ab, in dem 'Gegner' steht, und dies trifft natürlich auf einen Angreifer zu. Ist dies zutreffend? Wenn ja, welche Modifikationen sind anzuwenden?

Ich würde den Zauber aus einer Kampfsituation heraus eindeutig nicht erlauben — und schon gar keiner Elfe. Vor einem Kampf wenn man gegen seitig noch Drohungen austauscht, sieht die Sache ganz anders aus...

Vor einiger Zeit hatten wir folgende Konstellation im Spiel: Ein Magier spricht (erfolgreich) einen BANNBALADIN, das Opfer ist jedoch durch ein Amulett gegen diesen Zauber geschützt. Merkt der Magus, dass sein Zauber ins Leere lief? Oder kann das Opfer so tun, als ob es verzaubert ist?

Dader Zauber ja komplett losgesandt, dann aber im aufgesogen wurde (hängt natürlich vom Amulett ab), merkt der Magier nur, dass sein Spruch funktioniert hat. Also kann das Opfer versuchen, seines schauspielerischen Talente einzusetzen.

Einer unserer Gefährten wurde das Opfer eines EIGNE ÄNGSTE. Wir wollten ihm helfen, seine Qualen zu lindern, und da kam unser Halbelf auf die Idee, einen RUHE KÖRPER auf ihn zu sprechen. Wir konnten uns aber nicht einigen, ob das dem Verzauberten helfen würde, oder ob er dann schreckliche Träume haben würde. Einerseits heißt es ja RUHE GEIST, aber andererseits wäre das eine sehr leichte Möglichkeit, den schwierigen BEHERRSCHUNG BRECHEN bzw. eine Beherrschungsübernahme zu umgehen, was dem Schwierigkeitsgrad dieses Unterfangens wohl einigen Abbruch tun würde. Wir hatten dann überlegt, ob die RUHE ...-Probe evtl. um die MR des Opfers erschwert werden sollte.

Ich würde zwei Möglichkeiten vorschlagen: einmal die von euch erwähnte Erschwernis durch die MR (das Opfer bemerkt einen ankommenden Zauber natürlich als Bedrohung, weil ja alles

bedrohlich wirkt) oder einen Vergleich der übrig behaltenen ZF-Punkte beim EIGNE ÄNGSTE bzw. dem RUHE KÖRPER - vorzugsweise, indem beim RUHE KÖRPER gegen die MR gewürfelt wird.

Wie funktioniert eigentlich die Methode der selektiven Gedächtnislöschung mittels ERINNERUNG VERLASSE DICH, wie sie ja angewendet wird, um die Kenntnis der borbaradianischen Zauber zu tilgen?

Zum einen ist dies ein mittels Großer Modifikation erstellte Variante des Zaubers, die bislang nur in Punin (und in wenigen speziellen 'Lizenzen', u.a. in Perricum) verbreitet ist. Zum anderen benötigt man dazu die Kooperation des Opfers und eine spezielle, aus Samthauch entwickelte Droge. Dann wird das 'Opfer' aufgefordert, an den speziellen Zauber (oder ein anderes Ereignis) zu denken, während dessen der Zauberer zuerst ein IN DEIN TRACHTEN spricht, um die zu löschenden Erinnerungen zu 'markieren', und dann den modifizierten ERINNERUNG VERLASSE DICH wirkt.

Gibt es tatsächlich keine Grenze beim GROSSE VERWIRrung? Dann wäre der REVERSALIS [GROSSE VERWIRrung] nämlich geeignet, die MR auf 50 (oder etwas mehr gefällig?) zu steigern.

Als Maximalgrenze gelten die beim Zaubern übrig behaltenen ZF-Punkte, also maximal —18 (aufgespalten nach Beliebendes Druiden).

Kann ich durch eine HALLUZINATION meinem Opfer nur eine einzige Sinnestäuschung vorgeben, oder über den gesamten Wirkungszeitraum seine Sinneswahrnehmungen durch die verschiedensten Eindrücke beeinflussen? Braucht es dafür dann permanente Konzentration (A)?

Dauerbeeinflussung ist möglich, erfordert aber Konzentration (A).

Ist ein Druide in der Lage, mit dem Zauber HALLUZINATION auch Tiere zu verzaubern?

Nein, speziell die HALLUZINATION wirkt nur

gegen intelligente Gegner.

Kann ein Druide bei einer HALLUZINATION dem Opfer längere Zeitspannen (wie z.B. eine lange Reise) vorgaukeln?

Nein, die HALLUZINATION wirkt praktisch in 'Realzeit', d.h., der Druide kann dem Opfer einen Zeitverlauf von maximal (Stufe) Spielrunden suggerieren.

Kann man den Zauber HALLUZINATION auch auf mehrere Opfer gleichzeitig anwenden (wie den SOMNIGRAVIS), oder muss man da zu Großen Modifikationen greifen? Erfordert eine Große Modifikation, da die HALLUZINATION schon ein ziemlich komplexes Gebilde sein muss.

Kann die HALLUZINATION auch zum Zwecke der Kommunikation missbraucht werden? Bsp.: In der 'Phileasson-Kampagne' wollte unser Magier dem Goblinanführer folgende Halluzination erscheinen lassen: einen Wildschweingott, der dem Häuptling befiehlt, die Karene wieder herauszugeben. Ich meine: Wildschweingott okay, aber wenn der Held kein Goblinsch kann, ist eine Konversation oder ein Befehlen nicht möglich.

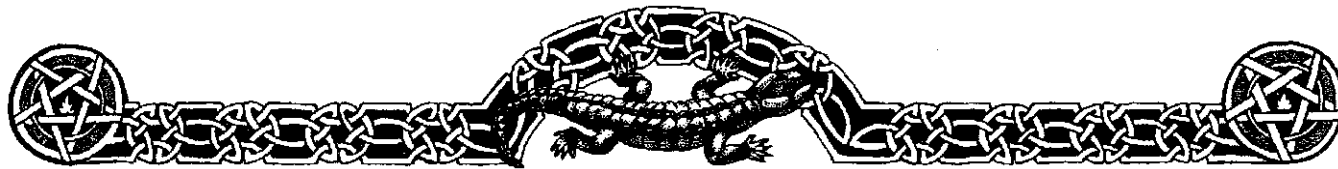
Richtig, wobei der Wildschweingott natürlich nicht unbedingt Goblinsch sprechen muss... also keine direkten Befehle.

Ist es mit dem HALLUZINATION-Spruch möglich, das Trugbild auch nur über eine bestimmte Person oder ein Objekt zu legen? Kann ich also sagen: "Dein Freund erscheint dir als Zombie." oder "Die Truhe erscheint dir als Feuerstelle."?

Ja, beides ist durchaus möglich.

Einige Druiden in meiner Gruppe benutzen den HERR ÜBER DAS TIERREICH, um ihre mangelnden Reitfähigkeiten auszugleichen. Kann man das so machen? Wenn ja, welchen GW sollte man für Reittiere annehmen?

Ich würde, je nach Viech, einen GW von 3 bis 10 ansetzen, wobei 10 schon für ausgebildete Schlachtrösser anderer Leute gilt...



Wenn eine Person durch einen HORRIPHOBUS verzaubert wurde, wie wirken sich dann Tod oder Bewusstlosigkeit des Zauberers aus? (Wirkt der Zauber nicht mehr?)

Speziell bei Beherrschungen würde ich davon ausgehen, dass der Tod die Zauberwirkung beendet, Bewusstlosigkeit jedoch nicht.

Ist es möglich, den IMPERAVI zu kaskadieren -will heißen den Befehl auszusprechen: "Folge allen meinen weiteren Befehlen?"

Nein, dieser Trick funktioniert genauso wenig, wie wenn man bei den drei Wünschen an einen Dschinn sagt: "Gib mir für jeden Wunsch drei Wünsche..."

Beim Zauber IMPERAVI ANIMUS ist unklar, ob der Verzauberte ebenso wie beim BANNBALADIN denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und dann den einen Wunsch unbedingt erfüllt, oder erfüllt er den einen Wunsch und kann aber dafür etwas, was nichts mit dem Wunsch ("Hol mir diese Blume!") zu tun hat ("Ich töte den dummen Zauberer."), trotzdem ausführen?

Es ist auch im IMPERAVI eine Komponente enthalten, die den Zauberer vor Übergriffendes Verzauberten schützt — allerdings nicht auf einer Freundschafts-, sondern auf einer Furcht-Basis.

Um wie viel erschwert es die Zauberprobe, den

IMPERAVI ANIMUS (B) so anzuwenden, dass das Opfer den Befehl erst bei Eintreten eines Ereignisses (Fingerschnippen, Schlüsselwort, Opfer betritt den Raum etc.) ausgeführt wird? Schließlich ist die Probe mit MR*3 (min +3) schon ganz schön schwierig. Ich würde — situationsabhängig — einen Modifikator zwischen +1 und +7 vorschlagen.

Ist es möglich, den eigentlichen Befehl erst später zu geben (innerhalb der Wirkungs-dauer) und das Opfer so praktisch zu "programmieren"?

Nein.

Beim IMPERAVI ist eine fünfminütige Zauberdauer angegeben, die mit einer Berührung einher gehen soll. Kann dieser Zauber also nur auf irgendwie Ruhiggestellte angewandt werden, oder ist in dem Zauber eine Komponente enthalten, die dafür sorgt, dass sich das Opfer nach einer gewissen Zeit nicht mehr gegen den Magier wehren kann?

Bei der Fünf-Minuten-Version muss das Opfer in der Tat ruhiggestellt werden.

Wie verhält es sich beim PANIK ÜBERKOMME EUCH! mit der Magieresistenz, wenn dieser Zauber auf eine große Menschenmenge angewandt wird?

Bei der Probe wird immer die höchste MR in der

Menschenmenge angenommen — einzelner Zauberer oder Seelenheiler kann das schon recht stabilisierend auf die Menschenmenge wirken...

Kann man den Zauber SANFTMUT auch wie den HERR ÜBER DAS TIERREICH gleichzeitig auf mehrere Kreaturen anwenden?

Ja, kann man. Es gelten die gleichen Bedingungen wie beim HERR ÜBER DAS TIERREICH.

Eine Frage zum Zauber ZUNGE LÄHMEN: Wie lang sind die Zungen anderer Magiebegabter als Hexe und Druide?

Der Hesinde-Tempel zu Kuslik hat mittels einer repräsentativen Stichprobe festgestellt, dass die Zunge von Schelmen statistisch so lang sind wie die von Druiden, wohingegen alle anderen Magiebegabten etwa gleich lange Lingualorgane aufweisen.

Wie ist der drastische Unterschied zwischen dem Zauber ZUNGE LÄHMEN und dem gleichnamigen Fluch zu erklären? Der Zauber erschwert die Zauberprobe eines Opfers um 20, der Fluch aber nur um 7 Punkte.

Dies beruht in der Tat auf einer unterschiedlichen Thematik des Zaubers (wiewohl Hexen und Druiden es nicht so ausdrücken würden). Spieltechnisch gesehen ist der druidische Zauber schwieriger zu wirken (Probe gegen MR), hält weniger lange an, ist dafür jedoch in der Wirkung 'deftiger'.

Spezialgebiet Beschwörung dämonischer Mächte

Vorbemerkung: Viele Fragen zum Thema Dämonologie sind bereits im Rahmen der Borbarad-Kampagne behandelt worden. Es ist daher empfehlenswert, sich auch die Anmerkungen in *Unter der Dämonenkronen* auf den Seiten 12 bis 20 zu Gemüte zu führen, namentlich die optionale Regel zur Beherrschungsprobe auf S. 15.

Kann man mit einer einzigen Beschwörung mehrere Dämonen gleichzeitig beschwören (z.B. ein Rudel Karmanthi)?

Ja, das ist möglich, jedoch eigentlich nur beim in der Dämonen und eventuell Wenig-Gehörnten (Meisterentscheid). Die Beschwörungsprobe ist hierbei um die Anzahl der beschworenen Hörner erschwert (Niedere Dämonen zählen hierfür als Eingehörnte), die Beherrschungsprobe um die Anzahl der insgesamt beschworenen Wesen; die Kosten sind weiterhin pro beschworener Entität aufzubringen.

Welche Boni auf MU oder CH kann ein Beschwörer eigentlich nutzen, um sich die Beschwörungsprobe (und die Beherrschungs-

probe nach der Alternativregelung) zu erleichtern?

Boni aus eigenen, vorbereitenden Zaubern sollten wirken (eventuelle Mali aus Aufrechterhalten berücksichtigen), ebenso Elixiere.

Kann ein Magier bei einer Begegnung mit einem Dämonen im Limbus versuchen, ihn zu beschwören bzw. zu beherrschen?

Nein, für ersteres reicht die Zeit definitiv nicht, und das zweite wäre im Endeffekt eine Übernahmender Beherrschung gegen den Willen eines Erz-dämons...

Wie kann sich ein Beschwörer vor den Auswirkungen einer gescheiterten Beherrschungsprobe schützen?

Bei einem korrekten HEPTAGON-Ritual, das ja auch für niedere Dämonen Verwendung finden kann, steht der Magier für gewöhnlich in einem Schutzkreis. Selbigen haben wir aber in der Tat noch nicht formalisiert...

Wenn bei einer Beschwörung eines Dämons die Beschwörungsprobe gelingt, die Beherrschungsprobe aber misslingt, kann dann ein

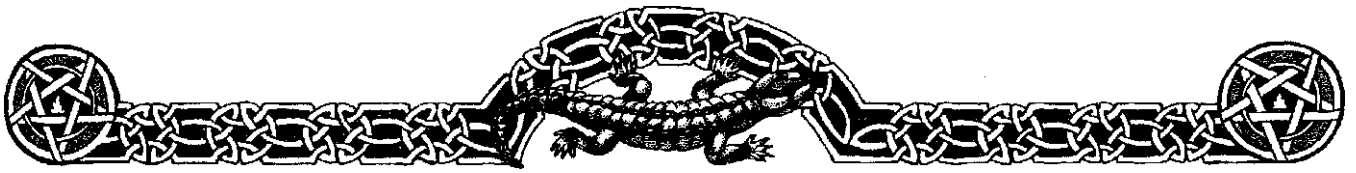
weiterer anwesender Magier versuchen, ebenfalls eine Beherrschungsprobe durchzuführen?

Nur wenn die beiden zwecks Beschwörung im UNITATIO verbunden sind. Dann aber hat der zweite Magier keine Boni mehr aus der Verbindung.

Muss der Dämon für permanente Abzüge den Beschwörer berühren? Hat dieser die Möglichkeit, den Dämon mittels PENTAGRAMMA oder REVERSALIS [HEPTAGON] rechtzeitig zu bannen (vielleicht benötigt der Dämon etwas Zeit, um den Schutzkreis zu überwinden, o.ä.)?

Ja, er muss. PENTAGRAMMA könnte zeitlich klappen, REVERSALIS [HEPTAGON] sicher nicht.

Muss der Dämon für solcherlei Schäden nicht einen angemessenen Mächtigkeitsgrad haben (es ist wohl doch seltsam, wenn z.B. ein Heshthot o.ä. dem großartigen ST-19-Dämonologen oder gar Faktierer permanente ASP raubt)?



Prinzipiell richtig, aber so.

Ist es möglich, Gehörnte oder Mindere Dämonen zu zwingen, die AE des Beschwörers permanent zu erhöhen? (Sie können sie ja auch um W3+3 bzw. W3 vermindern.)

Vielleicht in Vielgehörnter aus Amazeroths Domäne—aber das wird wirklich schwierig...

Es ist ja möglich, dass bei einer misslungenen Beschwörung mittels HEPTAGON ein Erzdämon erscheint. Nun kann ein hochstufiger Held versuchen, eben diesen Erzdämon zu beherrschen. Um wie viele Punkte erleichtert die Kenntnis des Wahren Namens des Erzdämons die Beherrschung des Erzdämons in etwa? *Beherrschung um 7 und Beschwörung um 12 Punkte erleichtert. Mal ganz abgesehen davon, dass bei einer Probe von +40 und aufwärts das mit der Kontrolle unwillentlich gerufener Dämonen ohnehin eine rein akademische Frage ist. (Nein, die Beherrschung gilt nicht bei einer 1 als automatisch gelungen...)*

Es ist ja möglich, mit viel Glück und Können einen Erzdämonen zu beherrschen. Kann man ihn auch binden?

Nein.

Gibt es Dämonen, die nur in einer AEROFUGO-Zone o.ä. beschworen werden können? Würden diese bei Erlöschen der Zone Schaden nehmen? Meine Meinung: Mag bei- des sein. Dämonen sind vielgestaltig...

Genau; (ein weiterer Kommentar.)

Ist die LP-Angabe für den Mactans in MA 161 / MA 163 vielleicht ein Druckfehler? Im Abenteuer *Auf der Spur des Wolfes* ist die entsprechende Zahl bedeutend höher (zweihundert statt dreißig). Da der Mactans offensichtlich ein eigenständiger Dämon ist, sollte auch seine Manifestation doch entsprechend mächtig sein.

Der Mactans aus dem Abenteuer war auch schon ein wenig länger im Diesseits, will heißen, etwas

'präsen-ter' und außerdem mit einem bestimmten Artefakt verbunden...

Sind Nagrachs Freipfeile immer tödlich? *Nein; sie verursachen aber enorm viele TP (Meisterentscheid).*

Gibt es einen Schutz gegen diese Pfeile? (GARDIANUM, RS, brutale Intuition- und Ausweichen-Proben...) *GARDIANUM schwächt die Wucht der Pfeile auf jeden Fall ab; IN+12 und Ausweichen/4 würde ich zugestehen, wenn man bemerkt, dass man durch einen solchen Pfeil bedroht ist.*

In MA 166 wird der Dämon Quitslinga als ein guter dämonischer Lehrmeister beschrieben. Nun stellte sich mir die Frage, wie viel Wissen, sprich wie viele Steigerungsversuche vermittelt dieser Dämonenlehrer pro 100 eingesetzte ASP?

Würde ich ehrlich gesagt in Meisterhand legen, weil ja auch etliches Wissen, das ein Quitslinga vermittelt, falsch und gefährlich sein kann...

Philosophisches und Sphärologisches

Welche Aufgabe hat der Dämonensultan, wer ist sein göttliches Gegenstück, ist seine Macht mit der des Namenlosen vergleichbar?

Wenn Sie diese Fragen beantworten können, wird gen...

Ihnen wahrscheinlich die Akademieleitung zu Brabak mit Kusshand angeboten...

Was passiert mit einem Dämon, dessen LE (im Kampf) auf oder unter Null sinkt? Ist er dann 'tot', nur in seine Sphäre zurückverbannt oder für immer aus der Welt geschaffen?

Letzteres bedauerlicher Weise nicht, weil beide anderen Vermutungen gleichermaßen stimmen. Klingt kryptisch? Soll es. Es ist eigentlich (zumindest für Niedere und Gehörnte Dämonen) unerheblich, ob sie vernichtet oder nur zurückgeworfen werden, denn... die Zahl der Gehörnten ist Legion, die der Minderen Schrecknisse aber Krypta... ist Myriade...«

Ist der Wahre Name eines Dämons der ureigene Name des gerufenen Individuums oder der Wahre Name der Dämonenrasse? Im ersteren Fall: Was passiert, wenn zwei Magier zeitgleich den selben Dämon rufen bzw. der eine den Dämon ruft während dieser noch in den Diensten des anderen steht?

Der Wahre Name bezieht sich auf eine Klasse von Dämonen, sodass wohl kaum ein Mangel besteht, falls einmal zwei Magier gleichzeitig die gleichen Dämonen beschwören wollen. Der 'Wahre Name' ist ja eigentlich noch nicht einmal ein Name, sondern ein Thesis-ähnliches Konstrukt, mit dem ein Wesen aus einer bestimmten Klasse von Dämo-

nen beschworen werden kann oder (nahe inigen Spekulationen) sogar nur eine Methode, die Energiendes Chaos in eine bestimmte Form zu zwin-

gen...

Woher kann man die Wahren Namen von Dämonen erfahren? Werden diese noch irgendwo veröffentlicht?

Da die Wahren Namen von Dämonen genauso wenig auf irdisches Papier zu bannen sind wie es eine Thesis für eine Zauberformel wäre (s.o.), bleibt die Entscheidung über den Wahren Namen eines Dämons dem Meister überlassen. Die Helden können die Wahren Namen von Dämonen aus 'einschlägigen' Werken lernen; von einem erfahrenen 'Spezialisten'- oder natürlich auf einem uralten Pergament in einer götterverlassenen Krypta...

Das Wissen um die Wahren Namen von Dämonen ist in etlichen Werken der Dämonologie festgehalten. In den Heptarchien gibt es von all diesen Büchern Kopien, wenn nicht sogar die Erstausgaben. Außerdem sind in den Heptarchien extrem viele Dämonen mit der Fähigkeit *Existenz* bzw. *Manifestation* beschworen. Je verbreiteter also das Wissen um die Wahren Namen einer bestimmten Dämonensorte ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass genau der Dämon, den der SC gerade mit Kenntnis eines Wahren Namens beschwören will, sich anderweitig beschäftigt. (Aus dem Heptagramm spricht eine freundliche Stimme: "Hallo! Leider bin ich zur Zeit

nicht zu erreichen. Sprechen sie Ihre Nachricht nach dem Schrei aufs Band. Ich melde mich bei nächster Gelegenheit und für Sie ungünstigster Sternkonstellation zurück.") Inwieweit wirkt also der Wahre Name noch unter diesen Umständen?

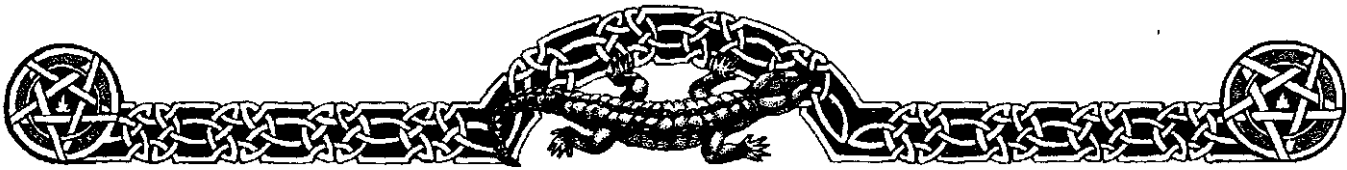
Wie wardas mit Legion und Myriade? Der Wahre Name eines Dämons ist eher ein Teil der FUROR- oder HEPTAGON-Thesis und bezieht sich immer auf den Klassennamen (wahrer Name der Dharayim, der Heshthotim etc.)—und das schon kleinste Fluktuationen hier Schwankungen im Erscheinungsbild hervorrufen können, geheich davon aus, dass es 'individuelle' Wahre Namen nur für (seltene) dämonische Unikate gibt.

Und wenn Heinz Heshthot nicht kann, weil er gerade auf Manifestation jobbt, kommt halt Hubert Heshthot...

Kann ein Dämon (z.B. Zant) beschworen werden, damit er gegen z.B. einen Heshthot kämpft (unterschiedliche Domänen)? Kann ein Shruuf beschworen werden, damit er einen Zant bekämpft? Und kann ein Zant beschworen werden, damit er Shruuf bekämpft (selbe Domäne)? Kann ein Magier 'seinen' Dämonen auf einen beliebigen anderen hetzen? *Ja, all diese Fälle sind möglich.*

Wie verhält sich ein Dämon, wenn er in Kontakt mit geweihten Dingen (Weihwasser) kommt? Nimmt er Schaden oder lässt es ihn kalt?

Mal von der Tatsache abgesehen, dass es Weih-



wasser'als generelles Mittelchen nicht gibt (maximal speziell efferdgeweihtes Wasser oder 'elementares' Hesindwasser, das war's aber), lässt sich die Macht des Dämons abgehandelt werden. Dämonen nur von wirklich geweihten Gegenständen (also solchen, in die KP geflossen sind) beindrucken. Normalerweise wirdersolchen Gegenständen ausweichen und sie nicht berühren, im Zwölfe auszusprechen. Besonders schlimm istna Notfall lassensiesich aber auch als improvisierte Waffe gegen Dämonen verwenden...

Reicht die Berührung eines Geweihten, um Schaden bei einem Dämon zu verursachen? *Nein, es muss ein bewusster, körperlicher Angriff (AF-Wurf) sein. Abgesehen davon machen waffenlose Angriffe halt fast stets nur Ausdauer-schaden, und wenn die Dämonen eine Sache im Überfluss haben, dann ist das Ausdauer...*

In dem Abenteuer *Shafirs Schwur* steht über einen Dämon (Laraan), dass dieser nicht die Namen der Zwölfgötter aussprechen kann.

Gilt das für alle Dämonen? *Sollte ein Meister entscheiden und es grob nach der Macht des Dämons abgehandelt werden. Dämonen, deren Aufgabe die Täuschung ist, sollten aber eigentlich — zumindest unter Einsatz ihrer Willenskraft — in der Lage sein, die Namen der Dämonen natürlich der Name der Gegengottheit.*

Welche Namen genau können sie nicht aussprechen? Nur 'Praios' und 'Rondra' etc. nicht, oder auch nicht Varianten wie 'Angrosch' oder 'Zzah'? Was ist mit den Namen von Halbgöttern, Rastullah, Satinav, Satuaria, Los, Sumu, den Namen der Hohen Drachen, Golgari, Alveran und anderen übersinnlichen Begriffen?

Ich denke, sie werden es so handhaben wie die Weißmagier mit den Dämonennamen — Umschreibungen wählen. Ansonsten: Name der

Gegengottheit ist ganz übel, Name eines der anderen Elfe übel genug, Name eines Halbgottes der Gegengottheit unangenehm, Rest egal. (Ist aber kein Problem der Dämonen selbst, sondern der via Beschwörung auf sie von den Konjuratoren oktroiierten Matrix.)

Gäbe es ein Problem, wenn so ein Dämon eine Person namens 'Traviane' (o.ä.) mit Namen vorstellen sollte?

Nein; Probleme gibt es bei Götternamen in Bezug auf Glaubensinhalte (vom "Travia, hilf!" über "Meine kleine, süße Rahjastute" bis hin zu formalistischem "Mögedie Herrin Rondradich Frevlerzermalmen!").

Sehe ich es richtig, dass Dämonen sprechen können und so als intelligente Kreaturen betrachtet werden können?

Das kommt ganz deutlich auf den anwesenden Dämon an ...

Eigenschaften von Dämonen

Da Dämonen keinen Schmerz empfinden und auch nicht gänzlich aus Substanzen der Dritten Sphäre bestehen, gelten folgende Regelungen für den 'weltlichen' Kampf gegen diese Monstrositäten:

—Dämonen können nur mit geweihten oder magischen Waffen verletzt werden.

—Angesagte und glückliche Attacken sind in vollem Umfang auch gegen Dämonen möglich, Finten jedoch nur nach ausdrücklicher Erlaubnis des Meisters.

—Der RS des Dämons gilt gegen Angriffe mit magischen Waffen und gegen Kampfzauber.

—Dämonen werden durch schwere Treffer (über 15 SP) nicht kampfunfähig, sie erleiden keine AT/PA-Einbußen durch Treffer über 10 TP

—Dämonen werden nicht bei einer bestimmten LP-Anzahl bewußtlos.

Wie wirkt eigentlich eine Gute Attacke gegen Dämonen, die ja keine 'besonders empfindlichen Stellen' besitzen?

Als Treffer mit besonderer Wucht. Will heißen: Die Gute Attacke wird nach den Standardregeln durchgeführt. Es gilt aber die übliche Einschränkung, dass nur magische oder geweihte Waffen Dämonen verletzen können.

Sinkt der Rüstungsschutz von Dämonen auch nach den IGNIFAXIUS-Regeln bei einem entsprechenden Treffer?

Nein.

Schützen gewöhnliche (nichtmagische) Rüstungen gegen die Treffer von Dämonen, oder

braucht man hierzu eine magische Rüstung? *Kommt auf die Art des Treffers an. Wenn der Dämon mit Klaue oder Waffe zuschlägt, wirkt eine Rüstung natürlich; bei einigen Sonderfähigkeiten von Dämonen mag dies jedoch anders sein.*

Können auch andere Dämonen, außer der Nachtdämon, bei Tag existieren?

Ja, fast alle. Das Praios-Problem haben eigentlich nur Untote.

Ist der PA-Wert eines Dämons ohne Waffen immer ein Ausweichen?

Je nach Dämon, sie könnten auch mit besonders harten Hornplatten an den Unterarmen parieren oder die angreifende Waffe mit einem Horn zur Seite stoßen. Auf jeden Fall erleiden sie durch eine gelungene Parade keinesfalls Schaden...

Und wie ist es mit den Regeln zum Auf-laufenlassen?

Je nach Dämon unterschiedlich — und natürlich nur bei magischen/geweihten Waffen.

Wie wirkt eine nicht magische, nicht geweihte Waffe gegen Dämonen? Geht sie hindurch, oder prallt sie einfach am undurchdringlichen RS ab? Falls letzteres: Dann müsste die reine kinetische Energie doch etwas bewirken (zurückdrängen, umwerfen usw.).

Je nach Dämon, in den meisten Fällen wird die Waffe jedoch abprallen. Da mit der kinetischen Energie würde ich gelten lassen.

Können Dämonen magische, unzerbrechliche Waffen zerstören?

Um magische Waffen zu zerstören, sollte ein ent-

sprechend mächtiger magischer Effekt auftreten, will heißen: Ein Dharai kann durchaus einen Zauberstab zerbrechen, ein Azzitai hätte bereits einige Schwierigkeiten, ein unzerbrechliches Schwert zu verbrennen — aber schon ein 'popeliger' Agribaal kann ein komplettes Artefakt ruinieren...

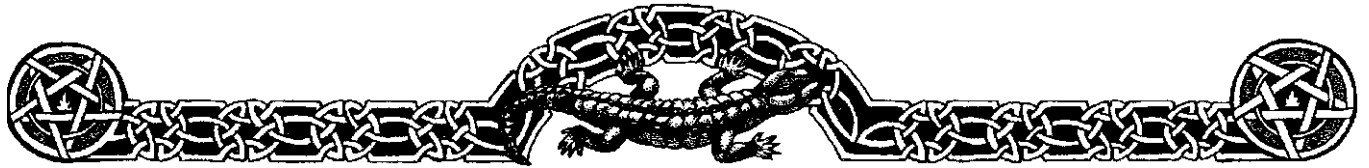
Wenn einem gehörnten Dämon ein Horn abgeschlagen wird und der Dämon besiegt ist, verschwindet das Horn dann auch? Hat das Abschlagen (wenn es denn möglich ist) Auswirkungen auf die Kampfkraft des Dämons? *Ja, es verschwindet. Nach Meisterentscheid und Position und Zweck des Horns.*

Wäre solch ein Dämonenhorn magisch irgendwie zu gebrauchen?

Sicherlich als Paraphernalium — aber es verschwindet halt zusammen mit dem erschlagenen Dämon. Bisweilen soll ein UNBERÜHRT VON SATINAVE insolches Objekt länger erhalten haben ...

Ist beim Anblick eines Gehörnten Dämonen noch eine MU-Probe erschwert um den AG nötig, so wie früher? Wenn ja: Welche spieltechnischen Auswirkungen hat das Scheitern der MU+AG Probe?

Prinzipiell ja, vor allem, wenn es der erste Dämon dieser Art ist, dem man begegnet. Je nach Misslingen der Mut-Probe würde ich panische Flucht, Erstarren oder Abzüge auf die Kampfwerte als Auswirkung vorschlagen. Einheitlicher lässt sich das Ganze heutzutage natürlich mittels Entsetzen-Proben regeln...



Duglumspest

Was ist jetzt eigentlich die genaue Regelung für die Ansteckungswahrscheinlichkeit bei Duglumspest? Kann sich der Beschwörer davor schützen?

Bei Gehörnten Dämonen aus Mishkaras Gefolge gilt: 20 % bei misslungener Beschwörungsprobe, 10% bei Biss, 5 % bei gelungener Beschwörungsprobe.

Bei niederen Dämonen aus Mishkaras Gefolge gilt: 10 % bei misslungener Beschwörungsprobe, 5 % bei Biss.

Bei allen anderen Dämonen gilt: 5 % bei misslungener Beschwörungsprobe, 1 % bei Biss.

Außer einer korrekten Beschwörung und der Tatsache, dass man Dämonen aus dem Weg gehen sollte, gibt es keinen vollständigen Schutz. Ich würde jedoch sagen, dass besonders gut gelungene Beschwörungsproben eine Ansteckung verhindern. Gegen einen Biss mögen bestimmte Liturgien der Peraine helfen ...



Bei Duglumspest kann ein beschworener Dämon die Krankheit heilen. Muss das ein Gehörnter Dämon sein, oder reicht auch ein Niederer Dämon? Muss ein Dämon, der die Duglumspest heilt, aus einer bestimmten Domäne stammen?

Es muss ein Gehörnter Dämon sein, der vorzugsweise Amazeroth, Agrimoth oder Asfaloth zugeordnet ist, keinesfalls jedoch Belzhorash.

Da es sich bei Duglumspest um eine Verwandlung in einen Dämon handelt, lässt sich ein Patient mittels PENTAGRAMMA heilen?

Kommt draufan, wie man 'Heilen definiert ... In einem späteren Stadium der Krankheit könnten damit lebenswichtige Teile des Patienten exorziert werden ... In einem Frühstadium dagegen wäre es durchaus vorstellbar — allerdings nur, wenn man Duglumspest als eine 'dämonische Infektion, eine Mishkahra-Besessenheit ansieht...

Dämonenpakte

Im Sinne der Borbaradkampagne wäre es stimmungsvoll, wenn z.B. ein Schwarzmagier aus Brabak aufgrund der verführerischen Macht, der er (zunächst) nicht widerstehen kann, einen Pakt mit einem der Erzdämonen eingeht (den er mit Hilfe der Götter und der anderen Helden natürlich schnellstens wieder los wird). Könnte man vielleicht die regeltechnischen Auswirkungen (Vorteile, Nachteile) angeben?

Fände ich auch stimmungsvoll — aber wenn wir es irgendwo festschreiben, haben wir demnächst Rotten von Spieler-Paktierern, und das wollen wir nicht. Der übliche Gewinn aus einem Pakt wäre für Magier die Erleichterung der Beherrschungsprobe für Dämonen einer bestimmten Domäne, einige ZV-Zusatzpunkte aufpassende Zauber, ein niedrigerer ASP-Verbrauch bei entsprechend dämonengefälligen Zaubern und dergleichen.

Kann man auch Pakte mit Gehörnten Dämonen eingehen?

Eigentlich nein, zumindest nicht mit Angestellten von Erzdämonen. (Wenn man es versucht, wird daraus automatisch ein Pakt mit dem Vorgesetzten, was dem Paktierer jedoch nicht sofort bewusst werden muss ...) Bei unabhängigen Ge-

hörnten (wie z.B. Aphasmayra) sollte es jedoch möglich sein.

Regeln zu Pakten mit Dämonen: Was passiert bei Misslingen der Paktproben (oder gar Paktzern)? Wie paktiert man mit unabhängigen Dämonen?

Würde ich beides komplett in Meisterhand lassen.

Kann die zweite Probe (MU) beim Abschließen eines Paktes mit einem Erzdämon nur durch eigenes Blut erleichtert werden — oder gilt die selbe Regelung wie bei der ersten Probe auch (Tierblut, Opferblut)?

Wie bei der ersten Probe kann auch (zu schlechterem 'Umrechnungskurs') Fremdblut verwendet werden. Tieropfer gelten dabei niemals als 'notwendiges Donarium'.

Wie ist die Regel mit dem W6 je Monat und der Übernahme des Paktierers durch den Erzdämon zu verstehen?

Grundsätzlich so, dass Spieler davon abgehalten werden, Pakte einzugehen. Ich würde allerdings vorschlagen, dass statt dessen ein W20-Wurf verwendet wird, auf dessen Ergebnis der Kreis der Verdammnis des Paktierers addiert wird. Ist das Ergebnis 20 oder höher, so hat der Erzdämon die

Kontrolle über den Paktierer übernommen und der Held wird zur Meisterperson. Der Paktierer kann als einzige Methode, diesem Schicksal zu entgehen, in einen höheren Kreis der Verdammnis aufsteigen und dann so schnell wie möglich versuchen, den Pakt zu lösen.

Dieser W20-Wurf sollte einmal pro Monat und jedesmal bei einer Erhöhung des Kreises der Verdammnis durchgeführt werden.

Es soll dämonische Rituale (vor allem Opferungen) geben, mit denen sich das Ende eines Paktierers herauszögern lässt, aber diese Rituale sind offensichtlich von Borbarad selbst überliefertes Geheimwissen der höchsten Paktierer in den Schwarzen Landen.

Was ist, wenn der Pakt wesentlich kürzer andauert? Die Beschreibung der Folgen eines Paktes mit Thargunitoth ist rollenspielerisch sehr interessant — lässt sich doch aber kaum wirklich spielen, wenn die Regelung mit dem W6 tatsächlich in Kraft ist.

Ein einmal geschlossener Pakt dauert nicht für eine Aufgabe an, sondern bis man sich selbst wieder daraus befreien kann ... Der 'Trick' ist, so lange wie möglich in niederen Kreisen der Verdammnis zu bleiben.

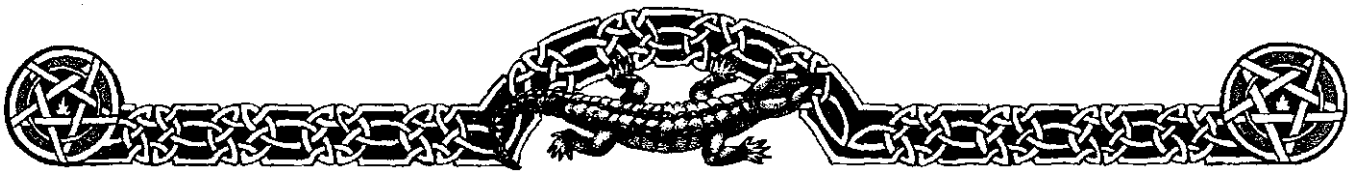
Bannen von Dämonen

Wenn beim HEPTAGON ein Dämon durch die 'schnelle Variante' beschworen wird, gilt ja für die Zuschläge der Beschwörungsprobe

ein Faktor 3. Ist bei einem Exorzismus mittels REVERSALIS [HEPTAGON] ebenfalls ein solcher Aufschlag zu beachten? Wie ist es

mit dem Wahren Namen bzw. anderen Paraphernalia?

Glücklicherweise gilt dieser x3-Zuschlag nicht für



Exorzismen, die ja von der Form ihrer Wirkungsmatrix etwas grober gestrickt sein dürfen. Die Regeln für Paraphernalia gelten in vollem Umfang, jedoch dürfte es meist schwierig werden, auf die korrekten Sternkonstellationen zu warten, komplizierte Zeichnungen anzufertigen und dergleichen — vor allem, wenn, wie meist in diesen Fällen, die Zeit drängt. (Regeln Sie die Zuschläge am besten durch einen W6-Wurf: Erwürfelte gerade Zahlen erleichtern die Probe um den entsprechenden Betrag, ungerade erschweren sie.)

Übrigens: Die Erleichterungen durch die Kenntnis des Wahren Namens, durch das korrekte Gewand und ein Beschwörerschwert gelten auch beim PENTAGRAMMA.

Sich ohne den Wahren Namen eines Dämons an einen Exorzismus zu wagen, lässt allerdings schon auf einen exceptionell niedrigen Selbsterhaltungstrieb schließen ...

Wenn ein Dämon einen Helden fest im Griff hält und nun (z.B. mittels PENTAGRAMMA)

MA) exorziert wird, wird dann auch der Held in die Niederhöhlen gerissen?

Bedauerlicherweise ja, wenn es sich um einen vollständig körperlich präsenten Dämon (Manifestation) handelt.

Ist es möglich, mittels REVERSALIS [HEPTAGON] mehrere Dämonen auf einmal zu vertreiben, oder richtet er sich immer nur gegen ein Wesen?

Nur gegen eine Art. Mehrere Shruufe rauszuschmeißen ist möglich, nicht aber einen Shruuf und einen Zant. Der Exorzist muss aber vorher wissen, wie viele Dämonen er exorzieren will; es gelten grob die o.g. Regeln zur gleichzeitigen Beschwörung mehrerer Dämonen.

Wie viel Zeit benötigt die Ausführung dieses Zaubers, er kann ja grober gestrickt sein als das Anrufungsritual? Die hohe Zauberdauer macht den Zauber, außer bei Bessenheitsdämonen, doch quasi undurchführbar?

für geplante Exorzismen gedacht. Die 'Handgelenk-Exvocation' ist der schwierigere PENTAGRAMMA ...

Welche magischen Zeichen und Paraphernalia sollte man beim Exorzismus benutzen? Sollte man eher dem Dämon gefällige (wie bei der Beschwörung) oder eher entgegengesetzte (eine größere Menge geweihter Praiosamulette, die Zeichen der Zwölfgötter am Rand des Schutzkreises...) verwenden?

Eher entgegengesetzte, bei den Sternkonstellationen jedoch auch positive (wegen des 'Kanals' zur Siebten Sphäre).

Ich habe gelesen, dass ein Geweihter mit Heilkunde Seele einen Dämonen exorzieren kann. Gibt es noch andere entsprechende Rituale, die einem Geweihten zur Verfügung stehen? Ja, spezialisierte mindere Wunder. Im Band **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** werden sich zudem etliche spezialisierte Liturgien ('mittlere Wunder') mit diesem Zweck finden.

Nekromantie

Ist die sogenannte Aroqa-Rune (**Alptraum ohne Ende**), die das Siegel Thargunitoths darstellt, eine Verbindung der Zhayad-Buchstaben für AROQA oder etwa völlig anderes?

Der Name Aroqa-Rune beruht auf der offensichtlich erstmaligen Verwendung dieser Zeichenkombination durch Aroqa von Punin aus dem Jahre 558 v.BF. Es handelt sich hierbei um eine Glyphe, die aus den Zhayad-Zeichen T-R-G-N-T zusammengesetzt ist und der stärkere invokative Kräfte als der bekannten TGT-Glyphe zugeschrieben werden.

Sind Untote unabhängig von visuellen Wahrnehmungen? Können sie ihr Ziel auch dann finden, wenn sie es eigentlich nicht 'sehen' können?

Untote brauchen kein Licht — sie haben ja auch häufig keine Augen mehr ...

Wirkt ein REVERSALIS [SKELETTARIUS] auch gegen mittels 'Kurkachai Tairachi' erweckte Untote?

Ja.

In der MA auf Seite 179 wurde geschrieben, dass selbst ein Magus mit KL 21 keine Kontrolle über viele Untote besitzen kann. Es stellt sich nun die Frage nach der genauen Anzahl, die ein Magus mittels SKELETTARIUS lenken kann. (Nach Aussage des CC muss man diesen Zauber ja nicht aufrechterhalten!) Grob geschätzt würde ich von maximal (MU+KL)-20 Untotenausgehen.

Warum ist es schwerer, die Leiche eines Hundes zu beschwören (+5) als die eines Menschen (+2)? Meiner Meinung nach entbehrt dies jeder Grundlage, da es bei dem Zauber nur darum geht, unbeseelte Körperreste mit einem Scheinleben zu füllen. Also müsste doch eine geringere Masse, die belebt werden soll, auch eine geringere Erschwernis aufweisen.

Nein, es ist eine Frage der Methodik, und die ist nun mal auf das Erheben menschlicher Leichname ausgerichtet.

Wie kommen die Werte von Tierkadavern zustande? Die Geschwindigkeiten des toten Schiachtrösses (10) und des toten Bornländers (7) sind ja nicht schlechter als ein unerfahrenes lebendes Exemplar, während humanoide Untote einen deutlichen Abzug aufweisen. Aber die GS ist deutlich geringer als die eines entsprechend ausgebildeten Tieres, was sie zwar verhältnismäßig etwas besser macht, aber mal ernsthaft: Spielt das eine Rolle?

Bei den Regeln zur Waffenwirkung gegen Skelette wird erwähnt, dass nur Äxte und Hieb- waffen vollen Schaden anrichten. Gilt das für beide Arten von Hieb- waffen?

Ja.

Wie verhalten sich Peitschen, Ketten- waffen, Infanteriewaffen und Stäbe im Kampf gegen Skelette? Gilt hier auch ein Malus auf die TP? Ketten- waffen machen normalen Schaden, Stäbe halben Schaden, alle Spieß- formen sind unwirk-

sum, genau wie Peitschen. Ich würde allerdings ein paar besondere Stunts mit der Peitsche zulassen, um ein Skelett zu fesseln oder auseinander- zurufen ...

Bolzen und Pfeile sollen ja sogar Null Schaden machen. Wie sieht es mit gezielten Schüssen auf den Schädel aus? Da kann nicht viel danebengehen!

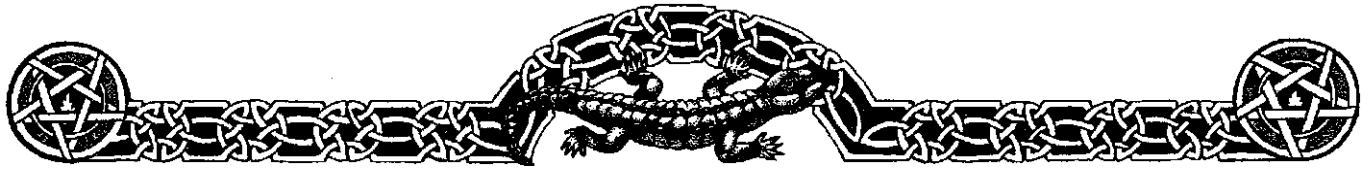
Es ist nicht nur eine Frage des 'Danebengehens'. Skelette werden ohnehin nur durch Zauberei zusammengehalten, also kratzt sie ein punktueller Schaden — speziell am Kopf — auch nicht, zumal sie auch kein Gehirn mehr haben, das geschädigt werden könnte. Ein zertrümmernder gezielter Schuss auf den Oberschenkelknochen könnte dagegen die Beweglichkeit herabsetzen ...

Welchen Schaden richtet ein Flammenschwert gegen Skelette an?

(1W+ST)/2

Hypothetische Situation: Heldengruppe vs. Skelett und Dämon. Held A reißt dem Skelett das Bein aus und schlägt mit dem Oberschenkelknochen auf den Dämon ein. Zählt der Knochen nun als magische Waffe (für ein paar Kampfrunden, aber maximal bis zum 'Tod' des restlichen Skeletts)?

Nein, ich würde nur das Gesamtskelett mit seiner 'ganzheitlichen Aura' als magisch ansehen. Sonst könnte man ihm ja eventuell eine Waffe wegnehmen, es dann 'schockfrostet' oder ähnlich gelähmt konservieren und würde die ganze Zeit mit einer magischen Waffe herumrennen ...



Einmaleins des Golembaus

Ein Dämon kann nur mit magischen/geweiheten Waffen verletzt werden. Ein Skelett/Golem ... ist doch magisch/unheilig und steht jetzt dem Dämon näher als unsere zwölfgöttlichen Möglichkeiten. Kann ein Golem im Nahkampf einen Dämonen durch eine gelungene Attacke verletzen?

Ein deutliches Ja. Ein Golem ist die beste magische Waffe, die man haben kann ...

In MA 183 heißt es bei der Erschaffung eines Golems: Fähigkeit zur Regeneration (Golem gewinnt pro KR 1W6 LP zurück): +7. So weit, so gut. Was passiert aber mit dem Golem, wenn ich das nicht mache?

Theorie 1: Er regeneriert von sich aus
Nein, tut er nicht.

Theorie 2: Boron ist verantwortlich für unseren Schlaf und im Schlaf regeneriert der sterbliche Körper seine Energien. Thargunitoth ist das Gegenüber zu Boron und wird bei der Erschaffung eines Golems angerufen. Ergo wird sie über ihre unheiligen Geschöpfe wachen und ihnen etwas Regeneration ermöglichen?
Ist in diesem Fall Asfaloth, aber, nein, das wirkt auch nicht.

Theorie 3: Wir nehmen etwas Holzleim, Mörtel oder Lehm und klatschen das auf unseren Diener drauf und es geht ihm wieder gut? (Nach einiger Zeit sieht das aus wie Flickschusterei; mögliche Marktnische für Maurer und Tischler.)

Theorie 4: Wir schauen mal bei Asfaloth vorbei und schauen, ob wir noch Garantie auf unseren Gol-Men haben? (Und die sagt uns dann sicher, wenn wir unseren Pakt verstärken/unterzeichnen gibt's das verbesserte Nachfolgemodell...)

Korrekt ist eine Mischung aus Methode 3 und 4: Holzleim/Zement und eine Wiederholung der STEIN WANDLE-Probe (erschwert um 1/10 der

verlorenen 'LP'). Der ASP-Aufwand entspricht den verlorenen LP. Wenns dem Golem wirklich arg dreckig geht, kann man die Proben natürlich vermittels Pakt verbessern. Man sieht: Kleine Golems sind meist 'servicefreundlicher'...

Ist es möglich, dass ein Golem Gegenstände benutzt? (Ich will nicht, dass er mir mein Silbergeschirr putzt. Ich denke eher an: Benutze etwas Großes als Keule und verdrisch damit Person B.)

Hängt deutlich von der KL des Golems ab. Werkzeugbenutzung ab KL5, 'Talenteinsatz' ab KL 8.

Was passiert eigentlich, wenn man im STEIN WANDLE! die Anrufungskomponente von Asfaloth auf einen anderen Erzdämon ändert? Gibt es Eis- oder Knochengolems?

Grundsätzlich wurde der CCja damals unter der Maßgabe 'nur nicht zu viele neue Sprüche' gefüllt. Nach den modernen Prinzipien der Erklärbarkeit magischer Vorgänge sollten ja eigentlich STEIN WANDLE! und TOTES HANDLE! getrennt sein (wie es sich bei den Akademiebeschreibungen ja auch teilweise niederschlägt).

Ich denke, dass es sich beim 'SWTH' um die (korrumpierte) Kernformel einer erzdämonischen Dodekalogie zur dämonischen Belebung handelt, so dass mit einem quasi identischen Ritual, aber unterschiedlichen Anrufungen, mindestens zwölf verschiedene Golemtypen erstellen lassen, von denen dann der Beingolem die Thargunitoth-Variante ist, die sich dann jedoch deutlich von SKELETTARIUS-Untoten abheben sollte. Für diesen (als 'verlängerte Version des SKELETTARIUS') braucht es dann eigentlich eine separate Formel — beide finden sich im Anhang auf Seite 113.

Die üblichen, bekannten Zuordnungen von 'Bau-materialien' zu Erzdämonen sind: Blakharaz — Rauch, Ruß, glühende Kohlen; Belhalhar - Blut, Fleischfetzen; Charyptoroth — Wasser; Lolgramoth

— fliegendes oder wuselndes Kleingetier; Thargunitoth — Knochen, totes Fleisch; Amazeroth — Glas, Kristalle, Spiegelscherben, eventuell Nebel, Spekulationen über Licht; Belshirash — Eis und Schnee; Asfaloth — alles, was sich leicht verwandeln lässt, also seltener Erz und Eis, dazu alles, was schon einmal gelebt hat (totes Holz, Leder, Chitinpanzer...); Tasfarelel-Kristalle, Edelmetalle; Belhorash — wimmelndes Kleingetier, verrottendes Pflanzenmaterial, vergammelndes Fleisch; Agrimoth — alles außer Eis und Wasser, vorzugsweise Erz, Stein oder Holz; Belkelel — Teile von Menschen oder Tieren in möglichst gut erhaltenem Zustand.

Zudem gibt es noch, so weiß man seit der Belagerung von Anchopal durch Sultan Hasrabal, Golems (zumindest aus Erz und Wasser) auf offensichtlich nicht-dämonischer Grundlage... aber auch zu diesem Thema findet sich eine Formel im Anhang (S. 114), ebenso wie der Bericht darüber im Abschnitt zum Artefakten (S. 51).

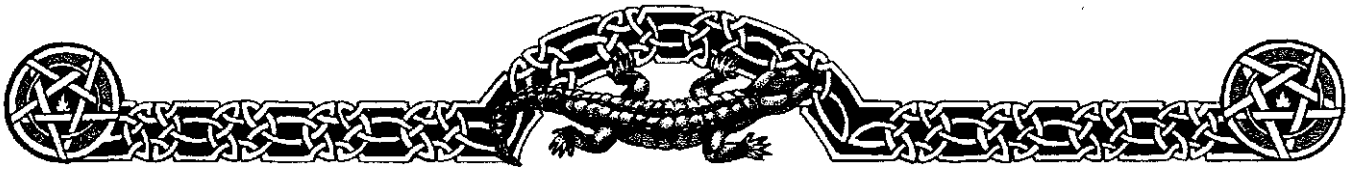
Zudem wird — sowohl in dämonischem als auch elementarem Zusammenhang — bisweilen von der 'Hohlen Form' geredet, die in der Tat hirnlos ist, in die der Beschwörer aber einfahren kann ...

Wie erklären sich eigentlich Automaten-Menschen, wie die von Odenius dem Tüftler?

Derart viel Mechanik ist ja nicht mehr mit 'Uhrwerken zu erklären, sondern zu Teilen mit Ingerimms Gnade, zu Teilen mit Agrimoths perversem Erfindungsgeist — zu Teilen aber auch einfach mittels spezialisierter Anwendungen des MATERIALIA ANIMAT...

Laut Regel zum TELEPORT gehört der Leib eines Menschen bzw. eines anderen Lebewesens zum Element Humus. Gehört der Leib einer Chimäre zum Antielement?

Nein, da er regulär aus 'zwei Teilen Humus' zusammengesetzt ist.



Spezialgebiet Beschwörung elementarer Kräfte

Auf der gegenüberliegenden Seite finden Sie die korrigierte Tabelle zu elementaren Affinitäten, besonders, was die Proben-Modifikatoren und diejenigen auf die CH-Proben angeht. Diese bereits im Meisterschirm veröffentlichten Zahlen ersetzen diejenigen aus den *Mysteria Arcana*.

Wie werden die Elemente hinsichtlich eigener, neutraler und gegensätzlicher Elementen gehandhabt?

Gemäß dem Siegel der Elemente (MA 92; siehe auch folgend).

Ist es möglich, dass ein Elementarist einen dem gegensätzlichen Element zugeordneten Zauber einer anderen Magierichtung und Herkunft mittels einer elementaren Transition erlernt?

Nein, eine elementare Transition ist ein Mittel der Zauberwerkstatt und damit auf solche Sprüche beschränkt, die man selbst hinreichend gut kennt. Sollte jedoch der Lehrmeister eine entsprechende Modifikation durchgeführt haben, ist es möglich, dass der Schüler die neue Variante erlernt.

Wie sind die spieltechnischen Werte eines Elementargeistes? Unterscheiden sich Dschinne in ihren Werten? Welche Werte haben Elementarherren?

Achtung: Erkenntnisse aus dem Konzil der Elementaren Gewalten haben zu Tage gebracht, dass die Wesenheiten, die bislang als 'Elementarherren' bezeichnet wurden, mitnichten die höchsten Wesen der elementaren Ordnung sind, ja, dass diese höchsten Wesen sich offensichtlich ohnehin jeglicher Beschwörung entziehen. Aus diesem Grund seien infolgedessen die bisherigen 'Elementarherren' als 'Elementare Meister' bezeichnet, was ihrer Eigenschaft als Avatare und Vorkämpfer der elementaren Prinzipien gerechter wird. Ganz in diesem Sinne ist auch, dass diesen Wesenheiten jetzt Werte zugeordnet sind, die Sie, zusammen mit den Werten der Elementargeister und Dschinne, auf Seite 92f aufgelistet finden.

Kann ein Geode/Druide einen Erzelementargeist (sein Element) bitten, sich ihm als eine maßangefertigte stumpfe Hiebwaaffe zu manifestieren, z.B. als Streitkolben?

Ich denke, es müsste schon ein Dschinn sein, da ein Elementargeist nur die Wirkung einer Waaffe verbessern kann und sich zudem nicht in einer vom Beschwörer gewünschten Form manifestieren kann. Der Dschinn würde dann mittels Elementarkonzentration oder -manifestation die Waaffe entstehen lassen. Die einfachste Methode ist sicher-

lich: Elementargeist rufen, Bitte: Stärkung der Waaffe (steinerne Keule) für eine Stunde — CH-Probe +2. Wirkung: Waaffe wird magisch, erhält 1 TP mehr, der BF sinkt um 5.

Ein Dschinn kann beliebige Materialien seines Elements umformen und verschmelzen. Also wäre es für einen Erz-Dschinn ein Leichtes, aus den besten Materialien eine Waaffe zu schaffen, die perfekt gearbeitet ist (z.B. aus einem Enduritklumpen — falls vorhanden — das reine Endurium gewinnen und mit bestem Stahl zu einem Schwert verbinden, und das ganze sogar zu einer idealen Legierung). *Als Beschränkung gilt hier der Willen des Dschinns, so etwas zu tun, und demzufolge die entsprechenden Zuschläge auf die Charisma-Probe (ein solches Vorgehen ist z.B. prinzipiell immer eigenständig). Prinzipiell funktioniert dies aber — die berühmte telamidische 'Dschinnenarchitektur' funktioniert ja nicht anders.*

Kann einen ein Elementargeist nicht nur vor Attacken, sondern vor 'jeglichen Angriffen' (auch magischen) schützen?

Ist wohl möglich, erschwert aber die CH-Probe (den magischen Schaden muss der Geist voll ertragen ...).

Wie viele AP sollte ein Spieler für die Beschwörung eines Dschinns erhalten (Differenzierung zwischen eigenem und entgegengesetzten Element möglich) bzw. für die Erstbeschwörung?

Nur für die Erstbeschwörung im Spiel: eigenes Element 30, neutrales 50, entgegengesetztes 75 AP. Bei der Zweitbeschwörung die Hälfte dieser Werte, danach nichts mehr (und das Ganze auch nur, wenn es gut ausgespielt wird). Diese Boni werden allerdings bei allen Elementaristen, die ja während ihrer Lernzeit bereits entsprechende Erfahrungen gesammelt haben, halbiert. Analog kann man natürlich auch bei den Elementaren Meistern vorgehen, ja sogar bei Dämonen.

Kann ein Beschwörer sich aussuchen, welche Art eines Elements er von einem Dschinn manifestiert haben möchte (z.B. Erz-Dschinn: Marmor, Granit, Eisen, Koschbasalt, Gold)? *Ja, in gewissem Rahmen und je nach Ausgang der CH-Probe.*

Ist ein Dschinn auch in der Lage, Zauber des eigenen Elements mit Änderungen zu sprechen (Zauberwerkstatt), da er sein Element ja ganz gut kennt?

Ja, das sollte er können.

Kann ein Dschinn auch eine Wand (ähnlich dem WAND AUS ...) erschaffen, die dieselben Eigenschaften aufweist?

Ja, das ist möglich.

Wie genau ist das eigentlich bei Dschinnen-Attacken geregelt? In den MA steht, dass ein Dschinn mit seiner LE zaubert. Seine Attacken werden als elementare Manifestation beschrieben (Flammenstrahl, Luftzug etc.). Muss er für seine Attacken dann auch mit der LE bezahlen, als entsprächen sie den jeweils ähnlichen Zaubern (z.B. Feuer = IGNIFAXIUS ...), oder 'kosten' sie ihre Attacken nichts?

Dschinne zahlen für besondere Formen von Attacken — nämlich für alle, die in ihrer Wirkung Zaubern entsprechen — LE als AE (natürlich für Zauber ihres Elements deutlich weniger: 1/10 der AE (aufgerundet) als LE). Ein Hieb der Steinf Faust eines Erzdschinns kostet diesen allerdings keinen weiteren LE-Aufwand.

Kann ein Dschinn einen Magier zu einem Ort bringen, der diesem nur namentlich bekannt ist? Zum Beispiel die Dämonenzitadelle oder Drakonia, d.h. Orte, die nur bestimmten eingeweihten Kreisen bekannt sind? Nach den Regeln müsste dies möglich sein, doch ist vor den Helden dann nichts mehr zu verbergen.

Wenn dem Dschinn dieser Ort bekannt ist, erfüllt ihn elementar erreichbar ist und er dorthin will ... was alles in der Hand des Meisters liegt.

Dschinne sind in ihrem Element heimisch. Wäre es möglich, dass ein Agrimoth-, Charyptoroth- oder Nagrach-Paktierer ein Stück eines Elements so pervertiert, dass der entsprechende Dschinn, der dort wohnt, sozusagen 'umgedreht' wird? Er also dann vielleicht ein Diener des bösen Erzdämonen wird?

Müsste ein deutlich größeres Terrain sein, aber prinzipiell ist es möglich.

Inwiefern haben Dämonenpaktierer Zuschläge bei den Wünschen an Elementargeister oder Dschinne? Vermutlich ist es für Agrimoth-Paktierer extrem schwer, Dschinne der Luft, des Erzes, Feuers und Humus zu überzeugen; ähnliches bei Charyptoroth und Wasser und Nagrach und Eis. Gibt es dazu Regeln?

Generell sollten Paktierer einen Malus von 2 Punkten auf ihre CH-Probe erhalten, Paktierer eines 'schwarzen Elements' sollten dazu 6 Punkte Aufschlag für Proben gegenüber Wesen des 'weißen' Elements haben, Paktierer eines 'gegensätz-



lichen schwarzen Elements' sogar einen von 8 Punkten. (Außerdem kommen bei ihnen natürlich immer Eigennutz und Feind des Elements als Erschwernis hinzu.) Es ist jedoch auch gut möglich, dass ein Paktierer (namentlich der sechs schwarzen Elemente) durch seinen Pakt die Möglichkeit erhält, Elementargeister zu zwingen.

Ist die Wirkung elementarer Eiszauber auch in Nagrach's Eisreich normal, oder reagiert die Landschaft überaus bössartig darauf?

Hängt vor allem von der Bössartigkeit des Meisters ab ... aber grundsätzlich sollte ein 'schwarzes Element' eine geringe 'Loyalität' gegenüber einem Elementaristen haben.

Spezielle Zauber

DSCHINN DES ...: Ist eine 20 bei der CH-Probe für einen Elementar oder Dschinn ebenfalls nicht automatisch ein Patzer? Gibt es eine 'glückliche CH-Probe'?

Ja, eine 20 ist ein Patzer. Nein, eine 1 ist kein automatischer Erfolg.

Lassen sich Dschinne von charismasteigern den Zaubern beeinflussen?

Definitiv nein. Selbiges gilt auch für Artefakte und Elixiere.

Wie breit ist der FLAMMENRING?

Übrigbehaltene ZF-Punkte/2 in Spann.

Wie gut muss man den FLAMMENRING beherrschen, damit man damit anlaufende Personen/Wesen 'voll erwischen' kann? Sicher steht denkenden Wesen eine IN-Probe zu, ob sie noch rechtzeitig anhalten können?

Erstmal treffen ... dazu ist eine ZF von 11+ nötig, dazu eine IN-Probe. Einem Angreifer steht dann ebenfalls eine IN-Probe zu, ob er in die Wand hineinläuft oder nicht.

Kann ein FLAMMENRING im Wasser oder unter Wasser gewirkt werden?

Ja, das ist möglich (im Gegensatz zur Manifestation des Flammenschwerts ist der FLAMMENRING eine klare Invokation), wobei jedoch eine Probenerschwernis von drei Punkten wie auch 'gewisse Sekundäreffekte' zum Tragen kommen.

MANIFESTO KRAFT DER SECHSE: Welche Auswirkungen haben hierbei eigentlich Eis oder Erz?

Bei Erz könnte ein kleiner Kieselstein erscheinen, den man wirft, um eine Wache abzulenken, oder ein wenig Salz, um das Essen zu würzen; Eis ist wirklich in erster Linie zum Kühlen geeignet, vielleicht aber auch, um lästige Insekten schockzu-gefrieren ...

MEISTER MINDERER GEISTER: Wie sind folgende Aussagen zu verstehen: "Mindere Geister kämpfen nicht und können auch nicht befragt werden — sie sind ganz einfach." — "Sie haben in der Tat keinen Verstand und scheinen weder Sinn noch Zweck in ihren Handlungen zu zeigen." (MA 103) - "[...] da Mindergeister nicht handeln können, sondern

einfach nur sind." (CC S6)

Grundsätzlich sollten Mindergeister nicht durch Helden instrumentalisiert werden können — das war Sinn und Zweck dieser Aussagen. Sie können aber — ihrem jeweiligen dual-elementaren Charakter entsprechend — durchaus mehr tun als nur zu 'wuseln' und abergläubische Leute zu erschrecken. Allerdings sollte ihr Verhalten nicht steuerbar und nicht vorhersehbar (sondern allerhöchstem statistisch voraussagbar) sein. Ihre Auswirkung auf die physische Welt entspricht maximal der eines MANIFESTO.

Im CC heißt es zum MANIFESTO, dass jedes kulturschaffende Volk den Spruch beherrscht. Nun ist der Startwert von Elfen —20 (wie bei den meisten Elementarbeschwörungen). Da ich mal davon ausgehe, dass Elfen zivilisiert und kulturschaffend sind ...

Über Elfen und Kultur ließe sich trefflich disputieren ... Aber im Ernst: Der Wert ist richtig, weil wir die Elfen in der Tat auf 'Spruchzauberei' (im Gegensatz zu Beschwörung) konzentrieren wollten, und der MANIFESTO nun mal eine Beschwörung ist. (Über den Wert von —20 lässt sich debattieren, aber besser als -12 wäre keinesfalls drin.)

Beim NIHILATIO GRAVITAS ist als Wirkungsdauer maximal eine Spielrunde angegeben. Bedeutet das Aufrechterhaltung, Festlegung vor der Zauberhandlung oder was?

Das bedeutet maximale Wirkungsdauer bei Aufrechterhaltung. (Der NIHILATIO muss mit einem (A) versehen werden.)

Zum NIHILATIO: Wenn der Magier den Zauber nicht auf dem Boden stehend spricht, sondern sich in einer gewissen Höhe darüber befindet (z.B. auf einem Baum oder einem Balkon), erstreckt sich der zylindrische Wirkungsbereich bis auf den Boden hinunter, oder nur ab dem Niveau, auf dem der Magier sich befindet, aufwärts?

Bis zum Boden hinunter (und, wenn man graben würde: bis zum Derekern ...)

Kann man eine WAND AUS ... in der Luft materialisieren lassen, um sie z.B. auf einen Gegner fallen zu lassen? Verletzen solche

Affinität zu einem Element

Jeder Elementarbeschwörer, jeder Druide, der diese Spezialisierung wählt, jeder Geode und die Abgänger einiger anderer Magierakademien müssen sich entscheiden, welchem Element sie sich zugehörig fühlen. Dies bringt mit sich, dass man sich nicht mehr so stark auf die anderen Elemente konzentrieren kann, ja, sogar entscheidende Nachteile bei der Manipulation gegensätzlicher elementarer Effekte und der Beschwörung des konträren Elements in Kauf nehmen muss. Die spieltechnischen Effekte sind im einzelnen (die Zeile unspezialisiert gilt jeweils für Zauberer, die nicht die obigen Bedingungen erfüllen):

BESCHWÖRUNG

Elementargeist eigenes Element	+4
Elementargeist unspezialisiert	+6
Elementargeist neutrales Element	+7
Elementargeist gegensätzl. Element	+9
Dschinn eigenes Element	+9
Dschinn unspezialisiert	+12
Dschinn neutrales Element	+15
Dschinn gegensätzliches Element	+18
Elementarer Meister eigenes Element	+15
Elementarer Meister unspezialisiert	+18
Elementarer Meister neutrales Element	+20
Elementarer Meister gegensätzl. Element	+23

ERFÜLLUNG EINES WUNSCHS

Die CH-Probe des Beschwörers ist um situationsabhängige Modifikatoren plus folgende Werte (je nach Affinität) erschwert:

Elementargeist eigenes Element	+2
Elementargeist unspezialisiert	+3
Elementargeist neutrales Element	+4
Elementargeist gegensätzl. Element	+5
Dschinn eigenes Element	+2
Dschinn unspezialisiert	+5
Dschinn neutrales Element	+7
Dschinn gegensätzliches Element	+10
Elementarer Meister eigenes Element	+4
Elementarer Meister unspezialisiert	+7
Elementarer Meister neutrales Element	+8
Elementarer Meister gegensätzl. Element	+11

Modifikationen der Zauberprobe beim MANIFESTO

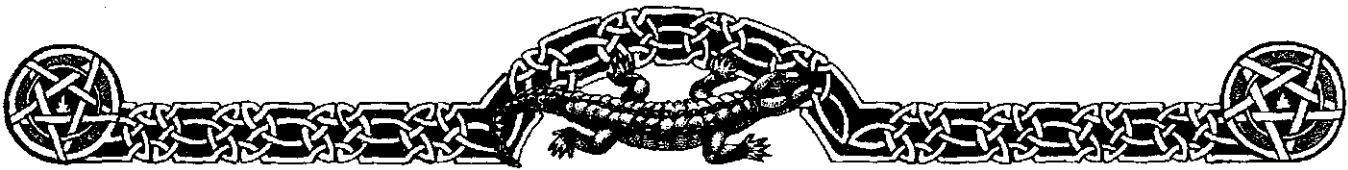
Eigenes Element	—1
Unspezialisiert	+/- 0
Neutrales Element	+1
Gegensätzliches Element	+3

Modifikationen der Zauberprobe beim WAND AUS...

Eigenes Element	—1
Unspezialisiert	+/- 0
Neutrales Element	+3
Gegensätzliches Element	+7

Modifikationen der Zauberprobe beim ZORN DER...

Eigenes Element	+/- 0
Unspezialisiert	+2
Neutrales Element	+7
Gegensätzliches Element	+7



Elementareffekte auch Dämonen?

Nein, eine elementare Wand muss auf dem festen Erdboden oder auf ihrem Element entstehen. Ja, diese Effekte verletzen auch Dämonen.

Ist es möglich, eine elementare 'Leiter' aus Feuer (mittels WAND AUS ...) zu erzeugen und diese dann vermittels IN GLUT UND LOHE hinaufzusteigen?

Prinzipiell ja, jedoch hat eine elementare Wand nur eine Höhe von etwa drei Schritten. Außerdem gelten die Beschränkungen des GLUT UND LOHE (siehe Seite 97).

Beim ZORN DER ELEMENTE wirft man eine kleine Menge des gewünschten Elements zum Gegner. Daraus wird dann ein mörderischer Sturm dieses Elementes. Das heißt doch, dass dieses Element plötzlich tausendfach multipliziert wird. Ein Sandsturm mit einer Handvoll Sand wird wohl kaum viel anrichten können. Bleibt die große Menge dieses Elements nach dem Spruch noch vorhanden oder verschwindet sie?

Ja, sie verschwindet auf jeden Fall (zusammen mit der kleinen Menge des Elements, das den Zauber initiiert hat. Es ist nur eine kurzfristige Konzentration des Elements.



Eigenschaften von Elementarwesen

Anmerkungen:

LE: Der Beschwörer kann das Elementarwesen mit zusätzlichen LP ausstatten: pro 5 zusätzlichen ASP bei der Beschwörung 1 LP bei Elementargeistern, pro 3 ASP 1 LP bei Dschinnen, pro 2 ASP 1 LP bei Elementaren Meistern.

AT/PA: Die hier angegebenen Werte ersetzen die für Dschinne (MA 97) und Elementargeister (MA 101) genannten Werte; wenn Elementargeister spezialisiert zu 'Angriff' oder 'Verteidigung' gerufen werden,

ELEMENTARGEIST DER LUFT

MU 10+W6 KL 4+W6 IN 6+W6 CH - FF 10+W6 GE 10+W6 KK 8+W6
LE 12+W6 RS 0 MR 9 AT 14 PA 0 TP 2W GS 15

Körperlicher Angriff: Windstoß (3 Schritt); elementare Luft-Angriffe heben das Opfer stets an und lassen es fallen, wenn ihm keine KK-Probe erschwert um die erlittenen TP gelingt.

DSCHINN DER LUFT

MU 12+W6 KL 12+W6 IN 12+W6 CH 13+W6 FF 14+W6 GE 12+W6 KK 12+W6
LE 30+3W6 RS 0 MR 15 AT 18 PA 3 TP 3W GS 30

Körperlicher Angriff: Sturmbö (21 Schritt); elementare Luft-Angriffe heben das Opfer stets an und lassen es fallen, wenn ihm keine KK-Probe erschwert um die erlittenen TP gelingt.

ELEMENTARER MEISTER DER LUFT

MU 15+W6 KL 15+W6 IN 15+W6 CH 15+W6 FF 18+W6 GE 14+W6 KK 15+W6
LE 48+5W6 RS 0 MR 24 AT 22 PA 6 TP 4W GS 45

Körperlicher Angriff: Windhose (Sichtweite); elementare Luft-Angriffe heben das Opfer stets an und lassen es fallen, wenn ihm keine KK-Probe erschwert um die erlittenen TP gelingt.

ELEMENTARGEIST DES FEUERS

MU 15+W6 KL 4+W6 IN 6+W6 CH - FF 6+W6 GE 10+W6 KK 9+W6
LE 12+W6 RS 0 MR 9 AT 16 PA 0 TP 2W+4 GS 8

Körperlicher Angriff: Flammenhand (Kontakt); elementare Feuer-Angriffe senken den RS des Opfers um 1 Punkt pro verursachter 10 TP.

DSCHINN DES FEUERS

MU 18+W6 KL 12+W6 IN 12+W6 CH 13+W6 FF 7+W6 GE 12+W6 KK 13+W6
LE 30+3W6 RS 0 MR 15 AT 20 PA 4 TP 3W+6 GS 10

Körperlicher Angriff: Flammenhand (Kontakt), Einhüllen in Feuer (3 Schritt); elementare Feuer-Angriffe senken den RS des Opfers um 1 Punkt pro verursachter 10 TP.

ELEMENTARER MEISTER DES FEUERS

MU 21+W6 KL 15+W6 IN 15+W6 CH 15+W6 FF 8+W6 GE 14+W6 KK 16+W6
LE 48+5W6 RS 0 MR 24 AT 24 PA 8 TP 4W+8 GS 12

Körperlicher Angriff: Flammenhand (Kontakt), Einhüllen in Feuer (3 Schritt), Feuerzunge (7 Schritt); elementare Feuer-Angriffe senken den RS des Opfers um 1 Punkt pro verursachter 10 TP

ELEMENTARGEIST DES HUMUS

MU 10+W6 KL 4+W6 IN 9+W6 CH - FF 6+W6 GE 9+W6 KK 12+W6
LE 12+W6 RS 2 MR 9 AT 12 PA 2 TP 2W+1 GS 6

Körperlicher Angriff: Umschlingen (Kontakt); elementare Humus-Angriffe verwirren die körperlichen Eigenschaften des Opfers und verursachen dadurch 1 Punkt Abzug auf eine körperliche Eigenschaft (nach Wahl des Opfers) pro 10 erlittener TP.

DSCHINN DES HUMUS

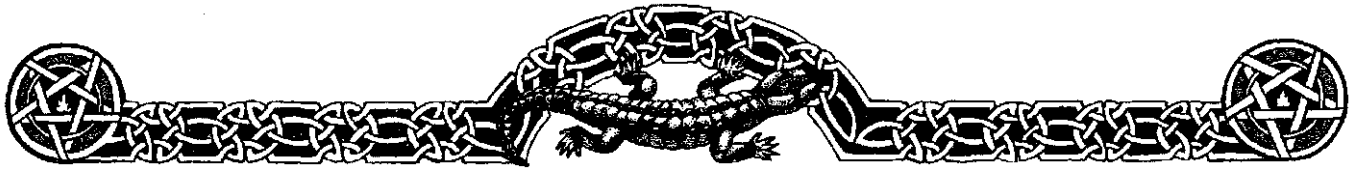
MU 12+W6 KL 12+W6 IN 15+W6 CH 13+W6 FF 7+W6 GE 10+W6 KK 15+W6
LE 30+3W6 RS 4 MR 15 AT 16 PA 4 TP 3W+2 GS 9

Körperlicher Angriff: Umschlingen (Kontakt), Asthieb (2 Schritt); elementare Humus-Angriffe verwirren die körperlichen Eigenschaften des Opfers und verursachen dadurch 1 Punkt Abzug auf eine körperliche Eigenschaft (nach Wahl des Opfers) pro 10 erlittener TP.

ELEMENTARER MEISTER DES HUMUS

MU 15+W6 KL 15+W6 IN 18+W6 CH 15+W6 FF 8+W6 GE 11+W6 KK 18+W6
LE 48+5W6 RS 6 MR 24 AT 20 PA 6 TP 4W+4 GS 12

Körperlicher Angriff: Umschlingen (Kontakt), Asthieb (2 Schritt), Verwurzeln (7 Schritt; kein Schaden, das Opfer wird mit einer KK = TP an den Boden gefesselt); elementare Humus-Angriffe verwirren die körperlichen Eigenschaften des Opfers und verursachen dadurch 1 Punkt Abzug auf eine körperliche Eigenschaft (nach Wahl des Opfers) pro 10 erlittener TP.



ELEMENTARGEIST DES ERZES

MU 10+W6 KL 4+W6 IN 6+W6 CH- FF 6+W6 GE 8+W6 KK 15+W6
LE 12+W6 RS 4 MR 9 AT 10 PA 0 TP 3W+2 GS 3

Körperlicher Angriff: Fausthieb (Kontakt); wenn elementare Erz-Angriffe mit einer Waffe pariert werden, ist automatisch ein Bruchtest pro 10 ausgeteilter TP fällig.

DSCHINN DES ERZES

MU 12+W6 KL 12+W6 IN 12+W6 CH 13+W6 FF 7+W6 GE 9+W6 KK 25+W6
LE 30+3W6 RS 8 MR 15 AT 15 PA 0 TP 4W+6 GS 5

Körperlicher Angriff: Fausthieb (Kontakt), Rammen (Kontakt; automatisches Niederstoßen); wenn elementare Erz-Angriffe mit einer Waffe pariert werden, ist automatisch ein Bruchtest pro 10 ausgeteilter TP fällig.

ELEMENTARER MEISTER DES ERZES

MU 15+W6 KL 15+W6 IN 15+W6 CH 15+W6 FF 8+W6 GE 10+W6 KK 35+W6
LE 48+5W6 RS 12 MR 24 AT 20 PA 0 TP 5W+10 GS 7

Körperlicher Angriff: Fausthieb (Kontakt), Rammen (Kontakt; automatisches Niederstoßen), Erdstoß (7 Schritt; automatisches Niederwerfen); wenn elementare Erz-Angriffe mit einer Waffe pariert werden, ist automatisch ein Bruchtest pro 10 ausgeteilter TP fällig.

ELEMENTARGEIST DES WASSERS

MU 10+W6 KL 4+W6 IN 6+W6 CH- FF 6+W6 GE 12+W6 KK 12+W6
LE 12+W6 RS 1 MR 9 AT 12 PA 8 TP 2W+2 GS 8

Körperlicher Angriff: Umhüllen (Kontakt; AU-Schaden durch Ersticken, RS hilft nicht); elementare Wasser-Angriffe zwingen das Opfer stets zu einer KK-Probe pro 10 erlittener TP, um nicht von heftigem Würgen befallen und 1W6 KR außer Gefecht gesetzt zu werden.

DSCHINN DES WASSERS

MU 12+W6 KL 12+W6 IN 12+W6 CH 13+W6 FF 7+W6 GE 15+W6 KK 16+W6
LE 30+3W6 RS 2 MR 15 AT 18 PA 10 TP 3W+3 GS 12

Körperlicher Angriff: Umhüllen (Kontakt; Schaden durch Ersticken, RS hilft nicht), Ertränken (7 Schritt; Schaden durch Ersticken, RS hilft nicht); elementare Wasser-Angriffe zwingen das Opfer stets zu einer KK-Probe pro 10 erlittener TP, um nicht von heftigem Würgen befallen und 1W6 KR außer Gefecht gesetzt zu werden.

ELEMENTARER MEISTER DES WASSERS

MU 15+W6 KL 15+W6 IN CH 15+W6 FF 8+W6 GE 18+W6 KK 20+W6
LE 48+5W6 RS 3 MR 24 AT 24 PA 12 TP 4W+4 GS 16

Körperlicher Angriff: Umhüllen (Kontakt; Schaden durch Ersticken, RS hilft nicht), Ertränken (7 Schritt; Schaden durch Ersticken, RS hilft nicht), Wasserwand (21 Schritt; Angriff zum Niederstoßen); elementare Wasser-Angriffe zwingen das Opfer stets zu einer KK-Probe pro 10 erlittener TP, um nicht von heftigem Würgen befallen und 1W6 KR außer Gefecht gesetzt zu werden.

ELEMENTARGEIST DES EISES

MU 10+W6 KL 6+W6 IN 6+W6 CH- FF 6+W6 GE 9+W6 KK 13+W6
LE 12+W6 RS 3 MR 9 AT 11 PA 0 TP 2W+3 GS 4

Körperlicher Angriff: Eisiger Griff (Kontakt); elementare Eis-Angriffe steigern (für die Dauer des Kampfes) die BF der gegnerischen Waffe um 1 pro verursachten 10 TP.

DSCHINN DES EISES

MU 12+W6 KL 15+W6 IN 12+W6 CH 13+W6 FF 7+W6 GE 10+W6 KK 18+W6
LE 30+3W6 RS 6 MR 15 AT 15 PA 0 TP 3W+3 GS 6

Körperlicher Angriff: Eisiger Griff (Kontakt), Eisatem (3 Schritt); elementare Eis-Angriffe steigern (für die Dauer des Kampfes) die BF der gegnerischen Waffe um 1 pro verursachten 10 TP.

ELEMENTARER MEISTER DES EISES

MU 15+W6 KL 18+W6 IN 15+W6 CH 15+W6 FF 8+W6 GE 11+W6 KK 23+W6
LE 48+5W6 RS 9 MR 24 AT 21 PA 0 TP 4W+3 GS 8

Körperlicher Angriff: Eisiger Griff (Kontakt), Eisatem (3 Schritt), Hagelsturm (7 Schritt; senkt zudem die Umgebungstemperatur um eine Stufe); elementare Eis-Angriffe steigern (für die Dauer des Kampfes) die BF der gegnerischen Waffe um 1 pro verursachten 10 TP.

Elementarwesen ...

können sie den jeweils anderen Wert zu ihrem AT- oder PA-Wert addieren. Alle Elementarwesen können ihre AT- und PA-Werte aufspalten: Elementargeister in zwei möglichst gleich große Werte, Dschinne in bis zu drei beliebige Werte, Elementare Meister komplett beliebig. Je nach Art des Angriffs kann einer Attacke eines Elementarwesens eventuell nur ausgewichen werden.

GS: Bewegung durch neutrale Elemente; bei der Bewegung im eigenen Element ist der Wert zu verdoppeln; durch das gegensätzliche Element können Elementarwesen sich nicht bewegen.

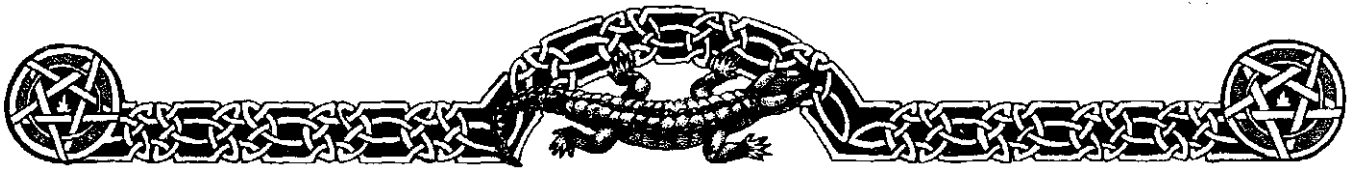
Körperlicher Angriff: Die in dieser Rubrik genannten Angriffe sind keine Zauber, die das Elementarwesen LE kosten, sondern körperliche Eigenschaften. Je nach Art des Angriffs sollten auch die erweiterten Tierkampfgeln (Niederwerfen, Doppelangriff) aus Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos zum Einsatz kommen.

Alle Elementarwesen sind immun gegen Zauber der Bereiche Antimagie, Beherrschung, Heilung, Illusion, verwandelnde Kampfmagie, Verwandlung von Lebewesen und erzwungener Verständigung sowie aller Magie, die auf ihren eigenen Elementen beruht (Zauber 'schwarzer' Elemente richten jedoch normalen Schaden an). Schadenszauber, die auf ihrem gegensätzlichen Element basieren, richten bei Elementarwesen doppelten Schaden an, jedoch zählt in diesem Falle ihre Rüstung. Elementarwesen sind nur durch Magie oder magische (nicht jedoch geweihte) Waffen zu verletzen.

Da sie keine Lebewesen sind, können sie nicht mittels EXPOSAMI entdeckt werden. Wenn sie sich verstecken wollen und mit ihrem Element verschmelzen, lassen sie sich nur mittels ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS auffinden.

Die Ausdauer aller Elementarwesen ist stets unendlich. Wenn sie mit ihrem Element verschmelzen, können sie 1 LP pro Stunde regenerieren. Wenn sie von größeren Mengen ihres Elements abgeschlossen sind, verlieren sie 1 LP pro Monat.

Sie können nur mit einem REVERSALIS der Beschwörungsformel gebannt werden, nicht jedoch mittels PENTAGRAMMA oder GEISTER AUSTREIBEN.



Spezialgebiet Beschwörung Limbus

Wie ist momentan mit der Dämonenpräsenz im Limbus zu verfahren?

*Es gelten weiterhin die Regeln aus **Unter der Dämonenkron**, S. 12.*

Gibt es irgendeine Publikation, die sich mit den möglichen Entdeckungen eines Sphärenreisenden befasst (z.B.: entrückte Welten: Inseln im Nebel, Pforten = Planastrale-Infinium, Kraftliniennetz, Entdeckung neuer Kontinente: Güldenland, Riesland)?

*Nein, momentan nichts außer den Hinweisen in den **Mysteria Arkana** und im vorliegenden Band. Zu den Inseln im Nebel finden sich natürlich Informationen in der Phileasson-Saga ...*

Wie ist es in diesem Zusammenhang mit der Erschaffung von Artefakten im Limbus? Werden die permanenten Kosten ebenfalls gezehntelt? Welche Aufschläge gelten?

Wenn man — wegen der dissolutiven Struktur der planes astrales — mit einem zusätzlichen +49-Aufschlag auf die ARCANOVI-Probe (und jeweils +7 für die wirkenden Sprüche) zurechtkommt, ist es auch im Limbus möglich, Artefakte zu erstellen; die permanenten Kosten werden jedoch nicht gezehntelt. Wenn man dann noch bedenkt, was sich momentan alles im Limbus aufhält (und gerne ein Artefakt beseelen würde), kann von einer solchen Prozedur nur abgeraten werden.

*Sehr wohl möglich ist allerdings die Entzauberung von Artefakten mittels **DESTRUCTIBO**.*

Nicht nur, dass die Probe um 7 Punkte erleichtert ist, nein, auch die permanenten Kosten dürfen durch 10 geteilt werden. Da ist die wie ein Leuchtfeuer im Limbus wirkende, plötzliche Entladung von vielleicht mehreren Dutzend ASP des Artefaktes wohl eher als 'lästiger Nebeneffekt' zu bezeichnen ...

Welches Gewicht kann man im Limbus mit sich führen? Welcher Zeitfluss gilt im Limbus? Wie ist es mit den zusätzlichen Kosten für Bewegung im Limbus, müssen diese pro Kopf aufgewendet werden?

Prinzipiell ist es möglich, ein beliebig hohes Gewicht herumzuschleppen. Aber selbst, wenn dort keine Schwerkraft wirkt, so muss doch die Massenträgheit beachtet werden. Außerdem wird es wahrscheinlich schwierig, einen Panzerschrank in den Limbus zu hieven — von dem Risiko, beim Austritt von besagtem Panzerschrank erschlagen zu werden, einmal ganz zu schweigen ...

Der Zeitfluss im Limbus ist, wenn man allen Beobachtungen trauen darf, annähernd gleich dem in derischen Gefilden.

*Die zusätzlichen Kosten für Bewegung im Limbus (entlang von Gradienten, Beschleunigung) gelten in der Tat pro Kopf und sind von demjenigen aufzubringen, der den PLANASTRALE gewirkt hat. Die im **MA 89** angegebenen Kosten werden nicht durch 10 geteilt.*

Ein Reisender kann im Limbus ja GS 100 oder

sogar 1000 erreichen. Wie schnell sind Dämonen, sind sie unterschiedlich schnell — kann man ihnen entkommen?

Über den Daumen gepeilt: derische GS $x10 / x100$; einem Dharai kann man also durchaus entkommen ...

Ist es im Limbus möglich, die durch eine astrale Meditation verlorenen LE mit einem im Limbus gesprochenem **BALSAM SALABUNDE** wieder zu heilen?

Ja, durchaus.

Es heißt, dass im Limbus gesprochene Zauber auch nur im Limbus Wirkung zeigen. Heißt dies nun, dass auch permanent wirkende Zauber sich nach Rückkehr in die Dritte Sphäre wieder auflösen?

*Dies bedeutet natürlich nicht, dass die Wirkung eines im Limbus gesprochenen **BALSAM SALABUNDE** (Wirkungsdauer: sofort/permanent) plötzlich verfliegt, wenn der Geheilte wieder ins Diesseits zurückkehrt, sondern heißt in erster Linie, dass es nicht möglich ist, mit einem beliebigen Zauber eine Brücke aus dem Limbus in die Dritte Sphäre zu schlagen — zum Beispiel aus einer kleinen Öffnung heraus einen mächtigen, aber wegen der Struktur des Limbus spottbilligen **IGNIFAXIUS** zu schleudern.*

Ob eine magische Heilung im Limbus bei den Kosten des PLANASTRALE als übliche Heilungsmethode sinnvoll ist, sei dahingestellt...

Limbuszauber

Was ist jetzt eigentlich mit den Lehr- und Lernbeschränkungen auf die Zauber **AUGE DES LIMBUS** und **PLANASTRALE ANDERWELT**?

*Ganz einfach: Der **AUGE DES LIMBUS** ist ohnehin immer noch quasi unbekannt (mittlerweile existiert in Punin eine Thesis, die jedoch nicht an die Schüler weitergegeben wird). Der **PLANASTRALE**, der in Punin und im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik bekannt ist, wird nicht an Schüler, Zweitstudenten oder Besucher weitergegeben. Für beide Formeln herrscht ein unter allen drei Gilden abgestimmtes Lehrverbot, und die Zahl der Kenner dieser Formel ist aufgrund von Unfällen und freiwilligem Verzicht auf die Kenntnis auf extrem wenige zurückgegangen.*

Der **AUGE DES LIMBUS** scheint mir deutlich zu mächtig. Da die Formel sowohl einigen Dämonologen als auch Elementaristen bekannt ist, stellt die Verfügbarkeit fast kein

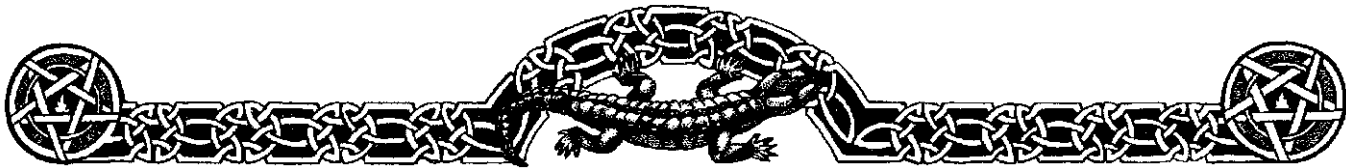
Problem dar, auch die Sog-Nebenwirkung ist nahezu irrelevant. Für läppische 10 ASP (im Durchschnitt) beseitigt er universell eine ganze Reihe von Schwierigkeiten, sei es ein Gegner oder eine Kerkermauer. Auch Drachen haben ein Problem, wenn ihnen plötzlich lebenswichtige innere Organe oder gar der Kopf fehlen — ja, das hat es alles schon gegeben ... Der ursprüngliche Zweck der Dämonen-Verbanung ist somit nur ein untergeordneter Anwendungsbereich.

Offensichtlich reicht es nicht, zu behaupten, dass dieser Zauber extrem selten sei und dass selbst Magier ihn mit einem Startwert von -12 beherrschen, der Spruch nicht einmal im legendären Konzil der Elemente gelehrt wird... seufz.

*Also: Aktuelle Forschungen zum **AUGE DES LIMBUS** haben folgende Randbedingungen und Beschränkungen des Zaubers ans Licht gebracht: Der Entstehungsort des astralen Wirbels muss*

während der Zauberdauer — also ca. nach 7,5 Sekunden — festgelegt werden. Der Natur dieses Spruches entsprechend, lässt er sich auf bestenfalls einen Schritt genau zielen. Der zentrale Bereich des Wirbels entsteht ohne weitere Schwierigkeiten nur in Luft; in Feuer oder Wasser ist die Probe um 7 Punkte erschwert und die Kosten sind verdoppelt, in Humus, Eis oder Erz sind die Kosten vervierfacht, bei einer Probenschwernis von 21 Punkten. Dieser zentrale Wirkungsbereich 'springt nicht auf ein benachbartes Element über' — es wirkt dort nur der unten beschriebene Sog.

Der **AUGE DES LIMBUS** reißt ja innerhalb seines Wirkungsradius alles in den Limbus. Unser Magier hat sich nun überlegt, dass dies für ihn gar nicht so schlecht ist, und verlagert mit dieser Formel den ganzen Kampf (mitsamt seiner selbst) absichtlich in den Limbus, wo er den niedrigen AE-Verbrauch nutzt. Ist so etwas möglich, oder tritt auch irgendein



Schaden durch die Formel ein, der eine solche Aktion unattraktiv machen würde?

Kommt immer darauf an, gegen wen er kämpft und ob es solchen Wesenheitennicht ebenfalls im Limbus besser geht — und sie den geringeren AE-Verbrauch nicht deutlich effektiver zu nutzen wissen... Abgesehen davon verursacht der plötzliche, unstrukturierte Transport in den Limbus halb so viele Schadenspunkte bei Lebewesen aus Fleisch und Blut wie ASP für die Erschaffung des Wirbels aufgewandt wurden. (Gäbe es solche Nebenwirkungen nicht, wäre der PLANASTRALE ja hinreichend unsinnig.) Außer dem braucht man natürlich Kenntnis des PLANASTRALE, um wieder aus dem Limbus herauszukommen...

Was passiert, wenn ich im Limbus bin und einen AUGES DES LIMBUS spreche?
Mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit (2—20 auf W20) misslingt er, es kann jedoch auch geschehen, dass der Zauberer an einen anderen benachbarten Ort gerissen wird: 1—10 eine Sphäre höher; 11—18 eine Sphäre niedriger; 19—20 eine Globule. Der Zauberer erleidet durch den Wirbel die üblichen Schadenspunkte.

Da der AUGES DES LIMBUS ja vor allem der Verbannung von Dämonen dienen soll, aber nur bei wenigen Dämonen die Körperkraft angegeben ist, stellt sich die Frage, auf welchen Wert der Meister würfeln muss, um festzustellen, ob ein Dämon in den Limbus gerissen wird oder nicht.

Allgemein gilt ja, dass alles — und das heißt auch alles —, was sich innerhalb des Wirkungsradius des Zaubers befindet und nicht massiv an einem festen Punkt außerhalb der Wirkungsradius verankert ist, un wieder bringlich in den Limbus gerissen wird. Dies kann man so deuten, dass man die-

sen Zaubernure in geringermaßen zielgerichtet auf die Körpermitte eines Dämonen sprechen muss. Er wird in diesem Fall nicht zerrissen, sondern komplett in den Limbus gezogen werden. (Dies gilt auch z.B. für die weit ausladenden Tentakel eines Shruuf.) Bei besonders großen Dämonen ist jedoch bisweilen eine größere als die beiden Kundigen beliebte Zwei-Schritt-Variante vonnöten. Für alle außerhalb des zentralen Wirkungsbereichs Stehenden kann man davon ausgehen, dass von der Mitte des Wirbels aus eine Zugkraft entsteht, die einer KK in Höhe der eingesetzten ASP entspricht und die pro Schritt Abstand vom Zentrum um 2 Punkte abnimmt — den meisten Dämonen dürfte dies also egal sein.

Es sei noch mal erwähnt: Dies solch einer Art aus der Dritten Sphäre verbannten Dämonen werden übrigens nicht in die Siebte Sphäre zurückgeschleudert, sondern können dem Exorzisten bei einem eventuellen Aufenthalt im Limbus durch aus wieder begegnen...

Zwar nicht in diesem Zusammenhang, aber doch häufiger gestellt wurde die Frage, ob es nicht recht einfach möglich sei, mittels eines PLANASTRALE durch den Limbus das Gildenland zu erreichen (und mit trivinischem Porzellan die teuren Studien zu finanzieren). Nun, von den diversen neuzeitlichen Risiken einmal abgesehen ist offensichtlich nicht möglich, Orte im Gildenland oder dessen näherer Umgebung (wohl aber einige Inseln im Meer der Sieben Winde) mittels eines PLANASTRALE aufzusuchen.

Dies mag damit zusammenhängen, dass die ehemaligen Herrscher des Gildenlandes offensichtlich ihre Seemacht in einem Pakt mit Charyptoroth verdankten und darob von den Göttern (oder dem Elementarherrn des Wassers, dem mythologischen

Textedifferieren hier) mit Isolation gestraft wurden (weshalb ja auch nur aventurische Schiffe das Meer der Sieben Winde überqueren können). Ebenso wie auf dem Meere existiert auch eine Barriere im Limbus, wobei 'Barriere' durchaus 'Wächter-Präsenz' heißen kann — zumindest ist noch niemand zurückgekehrt, um von der genaueren Gestalt der Barriere zu berichten.

Bedeutet dies andererseits, dass man mit diesem Zauberspruch an jeden beliebigen Ort in Aventurien, vielleicht sogar ins Riesland oder nach Uthuria reisen kann, oder gibt es noch weitere Einschränkungen?
Ja, es ist prinzipiell möglich, an beliebige Orte auf Dere zu gelangen ... aber da man nicht einfach sagen kann, dass man nach Osten geht und dann automatisch ins Riesland gelangt (es gibt kein 'Osten' im Limbus), sind häufige Orientierungsproben vonnöten, die Sie als Meister natürlich nach Belieben erschweren können. Kurz und gut ist es im Limbus genauso schwierig nach Ries-, Gilden- oder ins Südland zu gelangen, wie es dies mit einem Schiff auch wäre.

Ist es möglich, den Limbus in geschlossenen Räumen, Hohlräumen in Bergen bzw. unterirdisch zu verlassen?
Prinzipiell ja; das Auffinden solcher Hohlräume sollte aber sehr schwierig sein.

Ist es mir freigestellt, ob ich mittels PLANASTRALE ein Tor in den Limbus zwischen der 2. und 3. Sphäre oder zwischen der 3. und 4. Sphäre öffne? Welche Ebene ist gefährlicher (Dämonenpräsenz)?
Es ist nur der Zugang zur höheren Ebene (3/4), den sogenannten Näheren Limbus, möglich. Gefährlicher sind immer die Ebenen, die näher an der siebten Sphäre liegen.

Spezialgebiet Beschwörung Zeit

Ist es möglich, den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT zu reversieren und so einen Blick in die Zukunft zu erlangen?

Es gibt keine Möglichkeit, einen Blick in die Zukunft zu werfen — da es keine festgelegte Zukunft gibt. (Selbst das Talent Prophezeien erlaubt im Endeffekt nur eine besonders gute Abschätzung der möglichen Zukunft.) Die einzige Möglichkeit, eventuell in die Zukunft zu sehen, wäre eine direkte Satinav-Beschwörung; da aber Satinav ein solches Zeitfrevselbst wieder korrigieren würde (eventuell gar, bevor er eingetreten ist), ist auch diese Variante eher akademisch...

CHRONOKLASSIS: Im Krieg der Magier steht, dass im *Liber Zhamoricam per Satinav* (ein Buch, das man ja in *Alptraum ohne Ende*

erlangen kann) der **CHRONOKLASSIS** ausführlich beschrieben ist. Reicht es für eine Rekonstruktion?

Mit entsprechendem hohem Aufwand, ja, wenn es eine gute Version des Liber ... ist. Die Teil-Ab-schrift aus Dragenfeld sollte jedoch nur Hinweisen liefern...

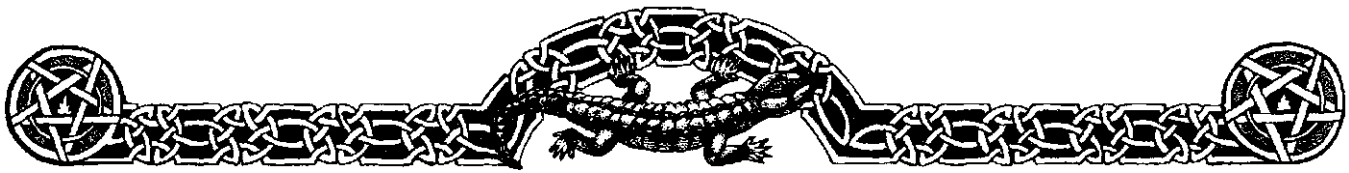
Die Wirkungs-dauer des **IMMORTALIS IUVENIR** ist mit 'permanent' angegeben. Heißt dies, dass sich der Anwender damit von 50 auf 30 verjüngt und in Folge immer 30 bleibt, oder setzt bei dem neuen Wert die natürliche Alterung wieder ein?

*Die natürliche Alterung setzt wieder ein. (Auch der **BALSAM SALABUNDE** wirkt permanent, was ja keinesfalls heißt, dass man solch einer Art ma-*

gisch regenerierte Lebenspunkte niemals unterschreiten kann!)

Würde ein Magier in einem selbsterzeugten **INFINITUM TEMPUS STASIS** altern? Meine Meinung: Was sich darin bewegt, altert. Ja, richtig; er altert.

Was passiert eigentlich, wenn ein Magier einen **TEMPUS STASIS** spricht, diesen mit einem unendlich großen Zuschlag versieht und dann mehrere Einsen wirft?
Das ist ein konkreter Zuschlag angesagt werden muss, gelingender Zauber in einem solchen Falle einfach besonders gut (man könnte ihn ruhig um W20 Sekunden verlängern).



Spezialgebiet Bewegung

Zum Zauber AXCELERATUS BLITZGESCHWIND: Wird durch diesen Zauber auch der Ausweichen-Werterhöht? Ja, und zwar sogar um 4 Punkte.

Der AXCELERATUS verdoppelt ja die GS - die GE auch?
Nein.

Kann ich mittels AXCELERATUS auch schnell lesen, lernen, denken oder gar zaubern?

Nein, es werden ausschließlich körperliche Aktionen beeinflusst.

Lässt sich mittels AXCELERATUS bei der Benutzung einer Fernwaffe schneller zielen?
Nein, aber schneller nachladen.

Kann man den FORAMEN z.B. mit komplizierten Mechanismen überlisten, so dass er versagen muss? Zum Beispiel (wie die alten Ägypter) einen Tonkrug zerschlagen, aus dem Sand rinnt, so dass sein Gewicht ein Steinportal öffnet. Oder würde der FORAMEN kurzerhand auch den Tonkrug zerschlagen? Da der FORAMEN ein intuitiver, auf Schließmechanismen reduzierter MOTORICUS ist, wird er gegen die Tonkrug-Methoden nicht ausrichten können. Eine andere Methode sind mehrfache, räumlich deutlich getrennte Schließmechanismen, die jeweils in separaten FORAMEN erfordern.

Gelten Gegenstände, die mittels HEXENHOLZ oder MOTORICUS bewegt werden, nun als magische Waffen oder nicht? HEXENHOLZ und MOTORICUS führen nicht dazu, dass eine Waffe magisch wird.

Kann man mit der Energieentladung des KLICKERADOMMS jemandem in den Magen boxen?

Nein, es gilt der Poltergeist-Effekt: Nur gegen Unbelebtes. Man kann allerdings jemandem einen Krug auf den Kopf fallen lassen.

Wirkt der LOCKRUF auch auf schwimmende Gegenstände?
Nein, tut er nicht.

Wie schwer darf ein Objekt sein, das mit einem MATERIALIA ANIMAT belegt werden soll?

Dader Magier die Bewegung mit dem Gegenstand in der Hand siebenmal ausführen können muss, hängt es also ganz von der KK des Magiers ab...

Kann man den MATERIALIA auch so einrichten (mit Erschwernis der Zauberprobe), dass der Befehl auch von jemand anderem ge-

geben werden kann? Wenn ja: auch für mehrere Personen gleichzeitig?

Ja. Die Erschwernis sollte dann +3 pro zusätzliche Person betragen.

Muss der Magier diese Handlung selber ausführen oder ist es möglich, sie von jemand anderem oder indirekt auszuführen (z.B. der Magier zieht mit einem Flaschenzug einen Korb hoch und legt den Zauber auf den Korb, um so auf Kommando einen Aufzug zu haben; oder er lässt den Korb von einem Dschinn hochheben)?
Der Magier muss die Handlung selbst ausführen.

Unter den Zaubern, die einen Gegenstand magisch machen (also bei den magischen Waffen) steht nicht der MATERIALIA. Bewirkt dieser Zauber hier also nichts (z.B. ein Wurf dolch, der auf Befehl wieder zurückkommt)? Der MATERIALIA ist sicherlich ein Grenzfall (wegender langen Dauer ist ein sprechendes Objekt ja ein quasi-Artefakt), aber ansonsten würde ich Bewegungszaubern nicht zur betreffenden Gruppe zählen.

Als was gelten mit MATERIALIA belegte Gegenstände bei Zaubern, bei denen steht "Dieser Zauber wirkt nicht bei magischen Gegenständen" (z.B. DESINTEGRATUS, EISENROST)?

In diesem Fall würde ich auf 'nicht magisch' plädieren.

Welches KK-Äquivalent entwickelt man mit dem MOTORICUS? Handelt es sich hier wie beim unabhängig bewegten FORTIFEX um MU+CH? In dem Falle dürfte wohl kein Krieger eine Waffe in der Hand behalten, wenn der Magier es nicht will.

Ich würde den einfachen MU vorschlagen.

Ist es möglich, mittels des MOTORICUS auch Gegenstände zu bewegen, auf denen sich lebende Personen befinden (z.B. der Zauberer) und somit praktisch zu schweben?

Ja, das ist möglich, aber dann zählt natürlich das Gesamtgewicht der gehobenen/schwebenden Objekte, was sich in den meisten Fällen mit der Beschränkung auf (MUx100) Unzen, vor allem aber den ASP-Kosten beißt...

Kann ich mit einem MOTORICUS auch Gegenstände bewegen, die festgehalten werden (z.B. ein Messer an der Kehle eines Freundes)?

Prinzipiell möglich; ich würde in diesem Fall jedoch eine vergleichende Probe zwischen dem MU

des Zauberers und der KK des Haltenden veranschlagen.

Und ist es mittels MOTORICUS auch möglich, Objekte in sich zu bewegen, oder anders: Kann man damit Rüstungen einbeulen (vorzugsweise mit Inhalt, der dabei ziemliche Schäden davontragen würde)?

Prinzipiell ja, aber mit MU=KK 14 hat man schon ein paar Schwierigkeiten mit Plattenrüstungen...

Wie wirkt sich der SPURLOS, TRITTLLOS, FÄHRTENLOS eigentlich in der Stadt aus? Was passiert, wenn man unter dem Zauber steht und durch eine Glasscheibe springt? Ist die Scheibe anschließend wieder heile, oder bleibt sie kaputt?

Die Scheibe (so es überhaupt eine gibt, so häufig ist Glas ja auch nicht) bleibt kaputt. "... sei mein Tritt in Sand und Moos" heißt es, was die natürliche Umgebung impliziert; deswegen ist es ja in anderer Umgebung auch komplizierter. Was der Zauber nicht tarnt — weder in der Natur noch in der Stadt —, ist willentlich angerichtete Zerstörung: Wer sich mit einer Machete durch den Urwald hackt, dem hilft auch kein SPURLOS ... und gleiches gilt demzufolge auch für aufgebroschene Türen oder eingeschlagene Fenster.

Kann man den SPURLOS TRITTLLOS eigentlich auch auf sein Reittier anwenden?

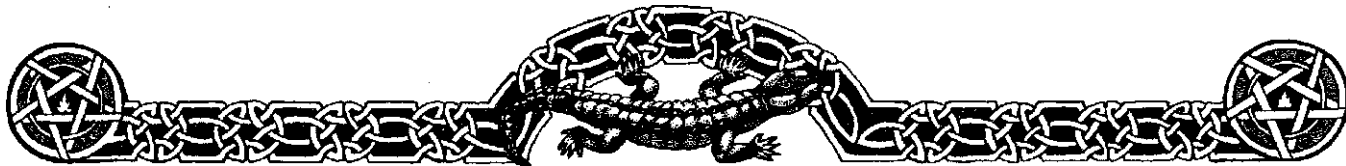
Prinzipiell ist eine solche Anwendung (z.B. auch auf Hunde) möglich, wobei die Probe für Vierbeiner um 7 Punkte erschwert sein sollte und die Kosten für Pferde dramatisch ansteigen: 21 ASP pro SR — dafür kann der Reiter dann auf den Spruch verzichten...

Wie steht es mit einem Anwender, der den SPURLOS TRITTLLOS im Gehen benutzt und zwischendurch einmal anhält? Wirkt diese Art Bewegungsmagie auch im Stehen, Sitzen, Schwimmen, Tauchen, Fliegen ...?

Er wirkt überall dort, wo man Spuren hinterlassen könnte, also nicht im Wasser oder in der Luft.

Besitzt dieser Spruch eine elementare Komponente (Bewegung durch Humus) und funktioniert nicht mehr bei Bewegung durch/über andere Elemente? Wenn ja, dann müssten die Düfte in der Luft eigentlich erhalten bleiben ...

Keine elementare Komponente (... in Sand und Moos...) — Fels und Humus. Außerdem dreht es sich bei den Düften ja eigentlich nicht um jene, die noch in der Luft schweben, sondern um solche, die an irgendwelchen Blättern haften...



Funktioniert der Zauber TRANSVERSALIS nach dem Austausch- oder nach dem Verdrängungsprinzip? Will heißen: Wird die Materie des Zielorts mit der Materie des Ursprungsorts (also der Materie des Zauberers) ausgetauscht, oder verdrängt der ankommende Magierkörper die am Zielort anwesende Materie?

Der ankommende Körper verdrängt die anwesende Materie. Da nach moderner Elementartheorie Humus (also auch ein menschlicher Körper) in der Lage ist, Feuer, Luft, Wasser und anderen Humus ähnlicher oder geringerer Masse zu verdrängen, nicht aber Erz und Eis, ist somit die Auswahl der Zielorte beschränkt. (Einmal ganz davon abgesehen, dass man ja die astralen Muster des Zielorts kennen muss und man sich selten innerhalb von Fels aufhält). Sollte irgendjemand so perfide gewesen sein, am geplanten Zielort einen Haufen Eis oder Erz aufzuschütten, von dem der Magier noch nichts weiß, so wird er zurückgeschleudert und erleidet W20 Schadenspunkte.

Ist es möglich, einen mittels TRANSVERSALIS geflüchteten Gegner durch die Unter-

suchung (mit ODEM ARCANUM, ANALÜS oder OCULUS ASTRALIS) der am Ort der Abreise vorhandenen magischen Reststrahlung zu lokalisieren?

Es ist kurzfristig (ASP des Transversais in KR) zu bemerken, dass hier jemand wegteleportiert ist, mehr nicht.

Weist die Reststrahlung auf die Fluchtrichtung und den Ankunftsort des Flüchtlings hin?

Grob auf die Fluchtrichtung (ANALÜS oder OCULUS jeweils +21).

Kann man gar einer astralen Fährte folgen, die vom Abreiseort zum Ankunftsort führt? Den Andeutungen zum TRANSVERSALIS (insbesondere in 'Rohals Versprechen') entnehme ich, dass die 'Reiseroute' immer über den Limbus führt. Die astrale Fährte ist dann vermutlich dort zu suchen und von außerhalb des Limbus nicht wahrnehmbar.

Ja, rein in den Limbus, mit OCULUS orientieren (im Limbus nach gelungenem OCULUS mittels Sinnenschärfe+21, dauert ca. eine halbe

Stunde), dann die Fährte verfolgen (allerdings nur mit GS100, während sich der Teleportierende mit deutlich höherer Geschwindigkeit bewegt hat) und raus aus dem Limbus.

Nehmen wir an, mein Magier sitzt im Limbus und will sich vermittels TRANSVERSALIS an einen ihm bekannten Ort außerhalb des Limbus transportieren. Ist das möglich? *Nein, der TRANSVERSALIS benötigt einen Anfangs- und einen Endpunkt in der Dritten Sphäre; aus dem Limbus kommt man definitiv nur mit dem PLANASTRALE raus...*

Ist es möglich, durch eine erschwerte Probe den ÜBER STROM ... auch auf das Laufen über Nebel (und nicht nur über Wasserflächen) auszuweichen? Kann man ihn dann auch im Zusammenhang mit dem WEHE WALLE verwenden, sprich erzeugt der letztere Zauber einen echten, feuchten Nebel?

Auch wenn Nebel durchaus feucht ist (auch der des WEHE WALLE), so ist er doch wie Rauch Teil des Elements Luft — und demzufolge ist der ÜBER STROM nicht anwendbar.

Zur 'Hexalogie der elementaren Bewegung'

Erratum: DURCH FELS UND ERZ ist ein waldelfischer Zauber, IN GLUT UND LOHE ist auelfisch, nicht umgekehrt, wie es bei den Zauberbeschreibungen in CC 98 und CC 103 beschrieben ist.

Bei den Formeln der elementaren Bewegung wird unter *Technik* angeführt, dass der Elf sich barfuß auf den Boden stellen muss, um den Zauber zu wirken. Bedeutet das, dass hier der Bonus durch die Benutzung von geeigneten Schuhen entfällt oder sich gar ins Gegenteil verkehrt? Oder heben sich Malus für annehaltene Schuhe und Bonus für das richtige Leder auf? Wie sieht das im Allgemeinen aus? Ist die Durchführung des Zaubers mit Schuhen unmöglich oder einfach nur erschwert? *Die Zaubertechnik sagt "barfuß" — also muss man den Spruch wohl modifizieren, um ihn mit Schuhen ausführen zu können; dann jedoch zählt auch sicherlich die Wahl des richtigen Schuhwerks ...*

Während der Wirkungsdauer einer elementaren Bewegung (z.B. DURCH FELS UND ERZ) ist man ja völlig resistent gegen natürlichen, elementaren (in diesem Fall: Fels-) Schaden. Gilt dies auch für den Fausthieb eines Dschinns oder den Angriff eines Amrifas? Wie sieht es eigentlich mit Stein-Waffen aus? Kann man durch eine elementare Wand gehen, die mit WAND AUS [ELEMENT] beschworen wurde?

Gegen den Schaden einer elementaren Manifestation (z.B. eines Dschinns) ist man während der Wirkungsdauer des Zaubers in der Tat geschützt, nicht jedoch gegen den Schaden pervertierter Elemente, wie sie durch die Erdämonen Agrimoth, Belshirash und Charyptoroth repräsentiert werden.

Weiterhin gilt Immunität gegen Waffen aus dem entsprechenden Element, wenn es sich a) um eine unbearbeitete Form handelt und sie b) nicht vom Willen eines Lebewesens geführt wird — grundsätzlich fallen in diese Kategorie eigentlich nur geworfene oder geschleuderte Steine ...

Man kann mit den Zaubern der elementaren Bewegung durch elementare Wände gehen, ohne Schaden zu erleiden. Dies erfordert jedoch beim Durchqueren eine weitere Zauberprobe (erschwert nach Meisterermessen und Macht der elementaren Wand), bei deren Misslingen die elementare Bewegung sofort endet.

Welche Traglast kann ein Anwender einer Formel der Elementaren Bewegung mit sich führen (Gepäck, einen bewusstlosen Gefährten ...)? Dass sich ein Mitführen von Lasten beim IN FELS UND ERZ und IN GLUT UND LOHE von selbst verbietet, ist klar. Aber wie sieht das beim ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE aus? Hier sollten doch eigentlich normale Belastungen ohne ein größeres Einsinken möglich sein. Beim ÜBER STROM

UND ÜBER SEE und ÜBER WIPFEL ÜBER KLEE könnte ich mir eine geringere Höherbelastung (schweres Gepäck) vorstellen.

In allen drei Fällen sollte Standard-Gepäck bis max. 25 Stein Zusatzlast im Zauber beinhaltet sein.

Aber wie sieht es beim MIT DEM WIND IN STERNENHÖH aus? Hier sind vermutlich keine Belastungen über normaler Bekleidung und geringem Gepäck (halt typisch elfisch) möglich, oder?

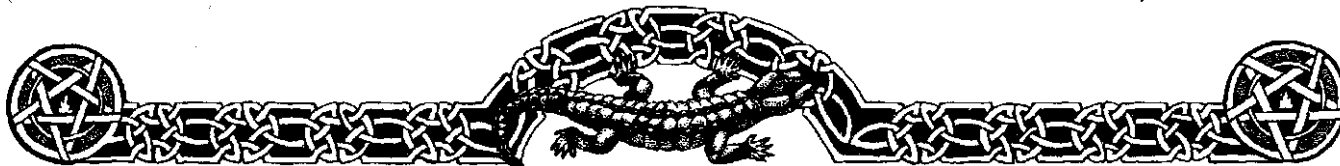
Hier würde ich die Hälfte der oben genannten Last zulassen.

Wird bei den Zaubern der 'Hexalogie der elementaren Bewegung' die Ausrüstung mit geschützt?

Das lässt sich leider nicht generell regeln (vor allem, wenn man bedenkt, was manche Leute unter Ausrüstung verstehen ...). Ich würde aber sagen, dass alles, was am Leib getragen wird, auch von der Aura des Zaubers geschützt ist, nicht jedoch ein Rucksack oder sein Inhalt.

Ist es möglich, eine elementare 'Leiter' aus Feuer (mittels WAND AUS ...) zu erzeugen und diese dann vermittels IN GLUT UND LOHE hinaufzusteigen?

Prinzipiell ja, jedoch hat eine elementare Wand nur eine Höhe von etwa drei Schritt. Außerdem gilt die Beschränkung aus obiger Frage.



hockt? Der Novadi sollte, nach kurzer Irritation, sicherlich merken, welches Ziel er angreifen soll...

Der Zauber ist wirksam, allerdings würde ich sagen, dass dadurch, dass der Magier sich aufs Reiten konzentriert und praktisch am Platz bleiben muss, die Wirkung vermindert ist — in diesem speziellen Fall: Zwei Doppelgänger wirken sowie normalerweise einer.

Sieht der Anwender der HARMLOSEN GESTALT nur für Feinde harmlos aus oder für alle zufälligen Beobachter, auch wenn sie die Veränderung beobachtet haben (d.h. greifen mich meine Gefährten an, wenn ich im Falle eines Orkangriffs wie eine Orkin aussehe, oder erscheine ich ihnen entsprechend harmlos)? Dader Zauber intuitiv vorder größten vermuteten Gefahr schützt, sieht die Hexe orkisch aus — auch für die Kollegen und andere Beobachter.

Der HEXENKNOTEN ist ja eine Illusion, die auf die Augen wirkt. Wie ist das nun, wenn dieser innerhalb einer druidischen DUNKELHEIT gewirkt wird? Da er nicht sichtbar ist,

dürfte er doch auch nicht wirken, oder ist die Furchtkomponente so stark, dass sie trotzdem Auswirkungen zeigt?

Ambesten ist es, wenn man sich den Hexenknoten als eine Wand aus WIDERWILLE UNGEMACH vorstellt. Und dann sind die Augen eher zweitrangig...

Wie wirkt der IGNORANTIA bei Tieren? Oder anders formuliert: Lässt sich dieser Spruch nicht hervorragend für die Jagd einsetzen, da man sich ungesehen/ungehört/ungerochen an das Tier heranschleichen kann?

Im Rahmen der regeltechnischen Angaben des Spruchs ist er beschränkt auch für die Jagd einsetzbar — immerhin verhält sich das Leittier einer Herde sowie eine — in der Spruchbeschreibung genannte — Wache, d.h. die 'Ignoranz' ist nicht unbedingt gegeben.

Nimmt der Schelm durch die SCHELMENMASKE nur die Figur, sprich das Aussehen der gewählten Gestalt an, oder auch den Geruch (sofern er ihm bekannt ist)?

Nur das Aussehen.

Wie wirkt eine mit einem WIDERWILLE UNGEMACH belegte Waffe im Kampf? Die Frage bezieht sich NICHT darauf, ob es eine magische Waffe ist, sondern darauf, wie der Gegner die Waffe wahrnimmt und gegebenenfalls darauf reagiert.

Der WIDERWILLE hat im Kampf keine besonderen Auswirkungen, da ohnehin jeder Mensch es als klig empfindet, von einer Waffe getroffen zu werden — und der Zauber funktioniert (auch außerhalb des Kampfes) natürlich nicht, wenn man das Objekt direkt vor die Nase gehalten bekommt (es besteht ja eine gewisse Parallele zum IGNORANTIA).

Muss man einen mit WIDERWILLE UNGEMACH belegten Gegenstand sehen können, um von der Wirkung des Zaubers befallen zu werden, oder reicht es, wenn er in einem Schrank oder unter dem Gewand eines Gegners verborgen ist?

Im Falle eines Objektes ist Blickkontakt nötig.

Spezialgebiet Kampf

Funktioniert der Zauber BLITZ DICH FIND auch bei Tieren? Oder muss das Opfer ein denkendes Wesen sein?

Auch Tiere sind als Ziel möglich.

Wieso sind beim BLITZ DICH FIND eigentlich andere Regeln angesetzt, wenn man mehrere Gegner blenden will, als z.B. beim HORRIPHOBUS - es sind doch beides eher geistbeeinflussende Zauber?

Im Sinne einer Stringenz der Regelungen sollte folgender Modus gelten: Zauberprobe erschwert um höchste MR plus Zahl der zublendenden Gegner; Kosten: 7 ASP pro Gegner.

Hat der Zauber CORPOFRIGO auf Echsenmenschen bzw. andere 'Kaltblüter' nicht tödliche Folgen?

Nein, dafür hält er nicht lange genug an; ansonsten gilt aber: doppelte Wirkung, sowohl was die SP als auch was die Eigenschaftseinbußen angeht (CC171).

Wenn man mit dem Flammenschwert in der Hand einen ECLIPTIFACTUS spricht, hat der Schatten dann auch ein Flammenschwert (ähnliche Frage, auch zu ARMATRUTZ, AXELERATUS), und besitzt der Schatten auch den Rüstungsschutz des Zauberers?

Der Schatten hat nur die 'natürlichen', also durch keine Art von Zauber — dazu zählen auch Tränke

und Artefakte — verstärkten Wertes des Magiers bzw. seines Stabes. Der Schatten kann nicht zaubern und auch nicht verzaubert werden; er hat den 'natürlichen' RS des Zauberers.



Kann der Schatten ebenfalls KK-Zuschläge berechnen?

Wenn es sich aus der unverzauberten KK des Anwenders ergibt, ja.

Muss der Schatten bei Treffern eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen?

Nein.

Wie lange hält ein reversierter EISEN-

ROST? Wenn er permanent wäre, müsste er doch auch permanente ASP kosten?

Genau wie der EISENROST selbst etwa eine Spielrunde — das reicht aber, um eine Waffe permanent zu ruinieren. Der DESINTEGRATUS ruiniert ja auch Objekte permanent und kostet keine permanenten ASP.

Wenn eine Waffe von einem EISENROST getroffen wird und der Träger dann, während die Klinge verrostet, eine andere Klinge berührt, verrostet diese dann auch?

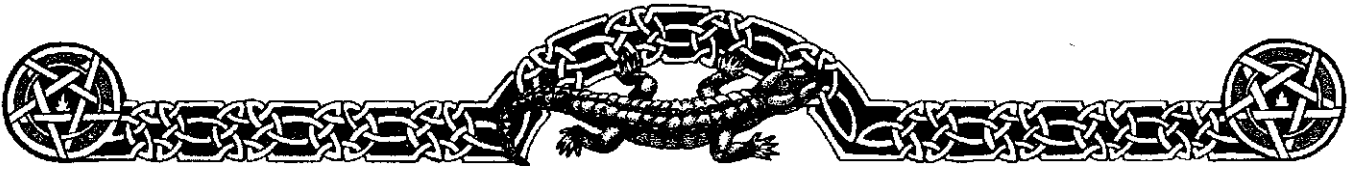
Nein, der EISENROST ist nicht 'ansteckend'...

Kann der EISENROST eingesetzt werden, um Ketten zu zerstören?

Prinzipiell ja. Jenach Kette dauert das Verrotten zwischen einer halben und einer Spielrunde. Die Probe ist um 5 Punkte erschwert, die Kosten betragen 10 bis 15 ASP.

Da der FULMINICTUS ja laut Beschreibung "Schaden im Geist des Opfers anrichtet" — wirkt er auch gegen 'geistlose' Untote?

Diese Formulierung soll aussagen, dass es sich beim FULMINICTUS nicht um einen Zauber mit elementaren Nebeneffekten (Licht, Feuer etc.) handelt. Da er gegen das 'siebte Element' wirkt, das gleichermaßen als Geist wie auch als astrale Kraft aufgefasst werden kann, wirkt er in vollem Umfang gegen die Pseudo-LE von Untoten.



Ziehen der FULMINICTUS und der IGNIFAXIUS volle 3W+Stufe bzw. W6 mal Stufe ab, oder muss (kann) man von den Schadenspunkten die MR abziehen?

Beim FULMINICTUS geht die volle Wirkung als SP durch, beim IGNIFAXIUS ist man durch die eigene Rüstung geschützt. Die MR spielt bei diesen Zaubern überhaupt keine Rolle (Ausnahme: bestimmte Dämonen, die ihre MR als RS gegen alle Kampfzauber einsetzen können).

Fällt beim GLIEDERSCHMERZEN unter 'Kraftanstrengung' auch ein Kampf?

Ja, auf jeden Fall. Vernünftig wäre eine Modifikation, dass ein solchermaßen geschwächtes Opfer pro Kampffaktion (AT oder PA) 1W6 Ausdauerpunkte verliert.

Wird der IGNIFAXIUS eigentlich nach Größe des Ziels erschwert (ähnlich der Fernkampfabelle)? Wenn der Magier z.B. aus irgendeinem Grund auf eine Maus feuern will, müsste diese doch schwieriger zu treffen sein als ein Drache?

Nach den Regeln eigentlich nicht, aber Erschwernisse nach der Fernkampfabelle wären speziell beim IGNIFAXIUS angebracht.

Kann man einem Zauber wie IGNIFAXIUS ausweichen? Wenn ja, wie ist diese Regel auf Monster und Tiere anwendbar?

Man kann in der Tat einem Zauber ausweichen — wenn man ihn sieht (und das ist bei den wenigsten Zaubern der Fall), und das auch nur, wenn man den Zauberer direkt im Blickfeld hat, nicht aber, während man sich gerade z.B. mit einem Schergen des Zauberers prügelt...

Einem IGNIFAXIUS kann man also ausweichen; da er aber schneller als ein Pfeil ist, empfehlen wir, eine Probe auf ein Viertel des Ausweichenswerts (abgerundet) zu machen. Bei Tieren und Ungeheuern kann ein Viertel des PA-Wertes für diese Probe herangezogen werden.

Ist der Meisterhinweis beim IGNIFAXIUS so zu verstehen, dass der Zaubende a) alle verfügbaren ASP in den Spruch legen kann oder b) beim Überwürfeln des Schadenswurfs (mehr Schaden als AE) der Spruch dennoch gelingt und anstatt den erwürfelten TP nur TP in Höhe der vorhandenen AE anrichtet. Falls b): Könnte man die unter a) beschriebene Wirkung mittels einer großen Modifikation des IGNIFAXIUS erreichen?

Gemeint ist: Alle noch vorhandenen ASP, auch wenn das Würfelresultat mehr verlangen würde. Das Würfelresultat ist aber stufenabhängig. Es gilt also Variante B; eine Modifikation in Richtung Variante A wäre auf jeden Fall eine Große Modifikation, aber möglich.

Ergänzung: Heutzutage sollte man die maximal

einsetzbaren Trefferwürfel nicht mehr unbedingt an der Stufe festmachen, sondern alternativ ein Maximum von (ZF + 1) Würfeln (mindestens aber 1W) erlauben.

Ein wenig Magietheorie: Das Feuer des IGNIFAXIUS ist stinknormales Feuer, es ist (ich zitiere sinngemäß aus der Beschreibung des PARALÜ) lediglich eine Invokation einer elementaren Manifestation und daher *nicht* magisch, könnte also *eigentlich* einen GARDIANUM durchdringen und den Magier verletzen, wenn nicht folgender Umstand wäre: Das (stinknormale) Feuer wird durch den IGNIFAXIUS herbeigerufen und durch eine Art schlauchartiger magischer Matrix geformt, so dass es auf das Opfer geschleudert werden kann. Eben diese Matrix, wie auch die sonstige Wirkungsweise des IGNIFAXIUS wird aber sehr wohl durch den GARDIANUM aufgehalten. Passiert das, bleibt auch das (stinknormale) Feuer stehen und verlischt an dem Punkt, ab dem der GARDIANUM wie ein Schutzschild um den Magier gespannt ist. D.h., mit einem GARDIANUM geschützt, richtet der IGNIFAXIUS entweder überhaupt keinen Schaden oder sehr geringen Schaden durch überschlagende Flammenzüngchen an. *Das klingt ziemlich gut: ein magischer 'Bohrkopf', gefüllt mit elementarem Feuer. Wie in mehreren Zeichnungen zu sehen, entweicht dem 'magischen Tunnel' tatsächlich elementares Feuer, wenn dieser von einem GARDIANUM abgewehrt wird. Wenn der GARDIANUM jedoch von schwächerer Intensität als der IGNIFAXIUS ist, so bewahrt er seine Wirkung nur so lange, bis der Schild wegen Überlastung zusammenfällt — die Restmenge an elementarem Feuer, die der Tunnel noch bewahren konnte, erreicht ungehindert ihr Ziel. In der These vom Tunnel liegt auch die Begründung der Tatsache, dass ein IGNIFAXIUS variablen Schaden verursacht, da der Tunnel nicht in der Lage ist, die gesamten Energien des elementaren Feuers zu umfassen, und so immer eine gewisse Abwärme' entweicht.*

So weit waren wir uns einig, doch dann schieden sich die Geisten Wenn die Matrix des IGNIFAXIUS hochmagisch, aber das erzeugte Feuer nicht magischer als normales Kaminfeuer ist, kann man doch mit dem IGNIFAXIUS überhaupt keine Dämonen verletzen! Bestenfalls mit der 'führenden Matrix' des IGNIFAXIUS könnte man sie kitzeln.

Es handelt sich um elementares Feuer, also die Essenz des Feuers, nicht verunreinigt durch Rauch, Dampf (also ohne Beimengungen von Luft, Wasser, Erz ...), und reine elementare Manifestationen sind magisch. Man kann es sich meinethalben auch als strunzdummes, langgezogenes

Elementarwesen vorstellen, dessen einziger Zweck der Kampf ist...

Der IGNISPHAERO enthält, da er ja steuerbar ist, zweifellos auch eine Komponente, die einem Bewegungszauber ähnelt (am ehesten wohl MOTORICUS). Wenn der Magus den Feuerball aus den Augen verliert, wird die Kontrolle über die Bewegung des Flammenballs unterbrochen und es erfolgt eine Explosion (u.U. eine eingebaute Sicherung?). Kann man nun mittels BEWEGUNG STÖREN dem Kampfmagus die Kontrolle über den IGNISPHAERO entziehen und ihn damit vorzeitig zur Explosion bringen?

Puuh. Der BEWEGUNGEN STÖREN "kann magisch gelenkt, beeinflusste oder erzeugte Bewegung stören". Da über das bewegte Objekt nichts gesagt ist, würde ich einmal sagen, ja, ein IGNISPHAERO kann damit unlenkbar gemacht werden. Der CC spricht von einer Explosion, sobald der Magus die Konzentration verliert oder er die Sichtlinie verliert oder er es wünscht. Die Konzentration muss erfür vergleichbare Zauber (KULMINATIO) nicht aufbringen, da diese keine Fernlenkungs-komponente enthalten. Also muss der Magus die Konzentration in erster Linie für die Kontrolle und für die Beibehaltung der strukturellen Integrität der Feuerkugel aufrechterhalten, wobei beide Effekte über die angesprochene MOVIMENTO-Variante umgesetzt werden — also explodiert die Flammenkugel sofort, nachdem der BEWEGUNGEN STÖREN erfolgreich gewirkt wurde.

Wir kämpften gegen eine Riesenspinne vom Format 3x3 Schritt, und unsere Kampfmagierin sprach den IGNISPHAERO. Nun macht der Zauber ja 5W6+5 Schaden im Zentrum, danach verringert er sich um 1W6+1 pro Schritt. Nun war die Spinne ja 9 Rechtschritt groß, und die Magierin argumentierte, dass der Schaden vervielfacht werden müsste, da ja im Zentrum 1 Rechtschritt belegt sei, dann aber 8 Rechtschritt Körperfläche in einem Schritt Entfernung vom Zentrum darum lägen, der Feuerball also dementsprechend 5W6+5 + 8x(4W6+4) machen würde. Ist dies die richtige Interpretation des Zaubers? *Nein. Jedes Wesen kann nur, abhängig vom Abstand zum Explosionszentrum, einmal Schaden von einem IGNISPHAERO nehmen.*

So oft ich mir auch den waldelfischen KALT WIE STEIN durchlese, so oft jagen mir dessen Kosten kalte Schauer über den Rücken. Es kann doch nicht möglich sein, dass ein Zauber, der die letzte Rettung darstellen soll, Unsummen an AE verschlingt (3 Punkte pro KR)! Welcher Elf soll das denn aufbringen - und dann noch im angeschlagenen Zustand?



Ich glaube schon lange an einen Druckfehler; oder ist das wirklich so gemeint?

Das war wirklich so gemeint, aber im Zuge eines ausgeglichenen ASP-Verhältnisses verschiedene Zaubersprüche tauchen nichts dagegen, die Kosten auf 5 ASP initial plus 1 ASP pro Kampfrunde zu reduzieren.

Wirkt ein PLUMBUMBARUM eigentlich auch auf andere körperliche Fertigkeiten wie **Tanzen oder Akrobatik**?

Nein, da ernicht nur den 'Arm', sondern vor allem den Kampfeswillen lähmt.

Ist der SCHARFES AUGESchusswaffen-

unabhängig; kann man auch beim Schießen mit einer Rotze, Armbrust oder einem Speer seinen Nutzen aus diesem Zauber ziehen?

Der SCHARFES AUG ist definitiv nur für Einzelpersonen-Waffengedacht, also nicht für Rotzen, Aale, Hornissen etc. Bei Wurfwaffen würde ich eindeutliches ja sagen.

Gilt der Bonus des SCHARFES AUGES nur für einen Schuss oder für alle während der Wirkungsdauer abgeschossenen Pfeile?

Der Bonus gilt nur für einen Schuss.

Kann ein SCHARFES AUG zusätzlich zu den

Blattschuss-Regeln genutzt werden?

Ja.

SCHARFES AUGES versus ARMATRUTZ: Da der SCHARFES AUG nur die Zielgenauigkeit erhöht, darf diese nicht erst zum Tragen kommen, wenn der normale Pfeil den ARMATRUTZ durchschlagen hat?

Da sehe ich keinen Zusammenhang. Man kann doch ohne weiteres auf eine gut sichtbare, empfindliche Stelle zielen, die von einem ARMATRUTZ geschützt ist. Wenn der Pfeil dann genügend Wucht aufweist, wird er den ARMATRUTZ durchschlagen.

Spezialgebiet Verständigung

Kann man den ELFEN FREUNDE auf eine oder mehrere Zielpersonen beschränken, oder kann wirklich jeder, der eine aktive Kenntnis des Spruches hat, mithören?

Eine solche Einschränkung sollte abZF: 11 prinzipiell möglich sein, jedoch wird die Zauberprobe für jede gezielt angesprochene Personum 7 Punkte erschwert.

Kann man mittels MAGISCHER RAUB auch permanente ASP stehlen?

Nein, definitiv nicht.

Kann man mit den Zaubern UNITATIO oder MAGISCHER RAUB (permanente) ASP in einen Gegenstand transferieren?

Nein, weder permanente noch temporäre — zumindest nicht so einjach...

Inwieweit stören sich Boron und die Seele, die man mittels eines NEKROPATHIA MODERND LEICH aufsucht, an den Fragen des Zaubers?

Das ist ein klarer Fall von Meisterentscheid, der natürlich von der Art der besuchten Seele abhängt und davon, wie lange man bleibt bzw. wie viel man fragt...

Wie groß ist das Interesse einer verstorbenen Person an ihrem früheren Leben (Testament, letzte Grüße an Verwandte und Freunde)?

Je nach Person und Art des Ablebens. Eine Testamenterstellung mittels NEKROPATHIA oder GEISTER BESCHWÖREN ist übrigens nicht rechtsgültig...

OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL: Ein Spieler wollte eine Armbrust befragen, ob Herr XY mit ihr vor kurzem geschossen hat. Leider gibt der CC hierzu keine hinreichende Antwort; es steht dort nur, dass jeder Gegenstand nur nach seinem Wahrnehmungs-

bereich etwas wahrnehmen kann und dass der Spruch "dumm wie ein Stuhl" nicht von ungefähr kommt. Entweder dieser Zauber ist fast nutzlos, da das Wahrnehmungsfeld zu stark begrenzt ist, oder sehr, sehr mächtig. Ich sehe den Zauber als eine Verbindungsaufnahme des Zaubers zu dem Gegenstand, wobei sich der Zauberer, wenn auch nur in sehr begrenztem Maße, in den Gegenstand hineinversetzen kann. Er kann somit in gewisser Weise einen sehr begrenzten BLICK IN DIE VERGANGENHEIT des Gegenstand zu einem klar definierten Zeitpunkt tätigen.

Letzteres keinesfalls — das wäre ein Psychometrie-Zauber, den wir in dieser Form definitiv nicht haben, bzw. eine Dopplung des BLICK ... Was funktionieren könnte, wäre eine Gegenüberstellung. Ansonsten wird die Armbrust von XYs Gesicht z.B. überhaupt keinen richtigen Eindruck haben, wohl aber von seinen Händen...

Muss das Ziel/Opfer des TRAUMGESTALT während des Zaubervorgangs schlafen, oder erreicht die Traumgestalt es bei seinem nächsten Nickerchen? Ist der Zauber misslungen, wenn das Opfer gerade nicht schläft, oder fällt das Opfer gar in einen Wachtraum?

Nein, der Zauberde muss wissen (oder zumindest vermuten), dass das Opferschläft, damit er in einen bereits laufenden Traum einsteigen oder zumindest einen Traum induzieren kann. Ist das Ziel des Zaubers wach, so merkt die Hexe, dass der Zauber nicht funktioniert, und kann ihn abbrechen.

Ist der TRAUMGESTALT erschwert, wenn man ihn auf jemand anwenden will, über den man kaum etwas weiß (z.B. ein Räuber, der einem einige Sachen abgenommen hat und dann verschwunden ist)?

Ja, um weitere 7 Punkte.

Kann es auch passieren, dass das Opfer denkt: "Heute habe ich ja wieder Mist geträumt...", und der Traum es sonst nicht weiter tangiert? *Durchaus; siehe Meisterhinweise zu diesem Zauber.*

Ist es möglich, dass sich beim UNITATIO-Beteiligte abwechseln, d.h., dass ein Mitglied den Kreis verlässt, während ein anderes hinzukommt?

Nein, dies unterbricht den UNITATIO.

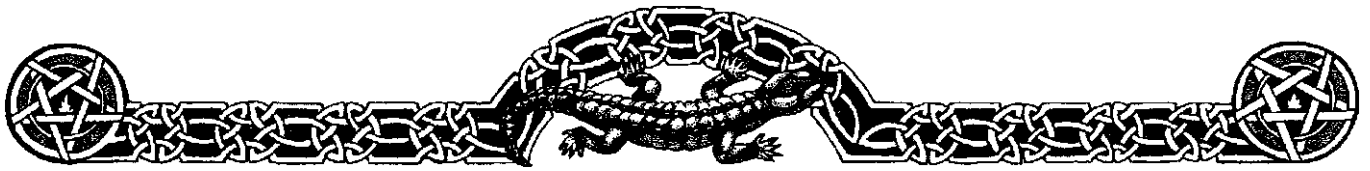
Ist es möglich (mittels ARCANOVI-UNITATIO-Ringen, die an nicht magiebegabte Helden verteilt werden), die effektiven Stufen bei bestimmten Zaubern zu erhöhen (ein Magiebegabter ist natürlich dabei)? *Nein, nur Magiebegabte erhöhen die effektive Stufe.*

Betreffs des UNITATIO gibt es offensichtlich Erklärungsbedarf hinsichtlich der Wirkungsdauer. Für mich bedeutet "bis der Bund gelöst wird" bis zur Unterbrechung des körperlichen Kontaktes, so dass nur Zauber möglich sind, für deren Gesten man maximal eine Hand benötigt (oder entsprechend modifizierte Zauber).

Das ist richtig; der Körperkontakt muss aufrecht erhalten werden.

Wie funktioniert die Reichweitenvergrößerung beim UNITATIO jetzt eigentlich genau und bei welchen Zaubern?

Zauber, deren Reichweite von der Stufe abhängt, verwenden die 'effektive Stufe' des Zirkels (Analoges gilt für Zauber, deren Reichweite von der ZF abhängt). Bei anderen Zaubern vergrößert sich die Reichweite auf (Reichweite des Ausführenden) mal Anzahl der am Bund Beteiligten. Es wird nicht für jeden Teilnehmenden die Reichweite verdoppelt.



Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen

Welches Alter hat eine Maraske, in die man sich mittels ADLER WOLF verwandelt?

Hängt von der ZF ab: $LA = ZF/2$ (aufgerundet) + 1

Was gilt beim Alter für den Harnischträger (Bestiarium 141)? Bei diesem ungewöhnlichen Wesen fehlen die Angaben für die Altersschätzung leider.

Nach grober Abschätzung können diese Viecher sicherlich 700 Jahre alt werden. Als Alter des ADLER, WOLF-Tieres wären etwa $ZF \times 30$ Jahre angebracht.

Kann ein Held, der mittels ADLER WOLF Tiergestalt angenommen hat, in dieser Gestalt mit anderen Tieren der Art kommunizieren? Merken die anderen Haie etwas (z.B. dass das gar kein Hai ist), und kann der Held den Haien dann etwas mitteilen (z.B. übergroße Beute woanders als dort, wo die übrigen Helden im Wasser sind)?

Würde ich über eine IN- bzw. Tierkunde-Probe regeln, aber prinzipiell kann der Verwandelte mit der entsprechenden Tierart kommunizieren.

Ist es prinzipiell möglich, sich mittels ADLER WOLF in einen Nachtwind zu verwandeln, obwohl diese Wesen Magie hassen?

Meiner Einschätzung nach ist dies nicht möglich.

Wenn man sich mittels ADLER WOLF in ein männliches Tier (Rüde, Kater) verwandelt und dann ein weibliches Tier derselben Art deckt, wird dieses dann trächtig? Und: Was trägt es aus?

Ja, das Tier wird (im Rahmen üblicher Wahrscheinlichkeiten) trächtig und trägt ein (oder mehrere) Exemplar seiner Gattung aus.

Wenn man sich vermittels ADLER, WOLF UND HAMMERHAI in ein Tier verwandelt, welche LE besitzt man dann, die des Tieres in seiner 'Standardform' oder seine eigene (also die des Zauberers)?

Beim ADLER WOLF UND HAMMERHAI erhält der Verwandelte sämtliche körperlicher) Eigenschaften des Tieres, einschließlich der Lebensenergie. Dies verletzt einen hypothetischen 'Energieerhaltungssatz' nicht, da die AE des Zaubers in den meisten Fällen ohnehin nur als 'Katalysator' dient, große Teile der Energie aber aus den elementaren Kräften und der freien AE der Umgebung gezogen werden.

Bei Wesen mit extrem hoher LE sollten die Kosten für die Aufrechterhaltung des Zaubers um 1 bis 2 ASP/SR steigen und die Verwandlungskosten bis zu 13 ASP betragen. Gleiches gilt für magische oder quasimagische 'Sonderfähigkeiten', nicht jedoch für Gifte des Tieres.

Wenn eine Magierin oder Elfe sich nun in ein weibliches Tier verwandelt, kann sie von männlichen Exemplaren der Tierart geschwängert werden und was kommt dabei heraus?

Ja sie wird (im Rahmen der üblichen Wahrscheinlichkeiten) schwanger, aber nur bis zum Ende des Zaubers. Danach hat sie eine befruchtete tierische Eizelle im Bauch — und so etwas nistet sich üblicherweise nicht ein.

Was passiert, wenn ein Magier seine restliche Lebensenergie (mittels Blutmagie) für einen ADLER WOLF aufwendet. Lebt er dann in dem Tier weiter?

Nein. Er ist dann ein totes Tier.

Ist es möglich, in der ADLER WOLF-Tiergestalt ein magisches Artefakt zu aktivieren? Das Elfeninstrument wäre ein hervorragendes Artefakt dafür.

Bei ganz einfach zu aktivierenden Artefakten mag das möglich sein, sonst aber eher nein. Und ein Musikinstrument zu spielen, sollte allerhöchstens einem Affen möglich sein.

Die Kosten pro SR beim ADLER, WOLF werden ja von eventueller Flug- bzw. Schwimffähigkeit abhängig gemacht. Der Größenunterschied Elf/Tier und die Kenntnis der Tierart wären meines Erachtens ein sinnvollerer Kriterium. Als Vorschlag hierzu: $ZF < -1$: 3 ASP/SR; $0 < ZF < 10$: 2 ASP/SR; $9 < ZF$: 1 ASP/SR. Diese Regelung würde eine Spezialisierung auf wenige Tierarten fördern.

Beides (Größenunterschied und ZF) wären mögliche Staffeln. Wir haben uns halt für die Staffeln nach spieltechnischer Wirkung entschieden, was aber nicht heißt, dass in einer komplizierteren Berechnung nicht auch die anderen Faktoren einfließen könnten ...

schieden, was aber nicht heißt, dass in einer komplizierteren Berechnung nicht auch die anderen Faktoren einfließen könnten ...

Ich finde die Kostenrechnung zum ARMATRUTZ verwirrend.

Ist sie zugegebenermaßen auch, weil im Beispiel in CC 208 der Ausgangs und der zusätzliche RS mit jeweils 3 angegeben sind.

Die Differenz zwischen gewünschtem und existierendem RS (also der zusätzliche RS) wird quadriert, um die benötigten ASP zu errechnen. Ein Elfin Lederrüstung (RS 3), der gerne RS 10 hätte, muss also 49 ASP aufwenden: $(10-3)(10-3) = 49$. Dabei sind noch die Mindestkosten zu beachten. Außerdem würde ich vorschlagen, dass man den RS nur um so viele Punkte steigern kann, wie man ZF in diesem Zauber hat, mindestens jedoch um 1 Punkt.

Wie wirkt der ARMATRUTZ gegen vergiftete Waffen?

Wie auch gegen gewöhnliche Waffen, d.h. der RS der Kleidung und der des Zaubers werden addiert. Wenn eine vergiftete Waffe diesen RS überwindet (also SP anrichtet), kann auch das Gift seine Wirkung entfalten. Bei niedrigerer TP-Zahl prallt die Waffe ab, ist aber weiterhin vergiftet.

Ist der ARMATRUTZ gegen magische Angriffe wirksam? Schützt die magische Rüstung auch gegen Attacken halbstofflicher Wesen oder nur gegen materielle Attacken?

Grundsätzlich gilt, dass der ARMATRUTZ nur stoffliche Angriffe abfängt, der GARDIANUM nur magische. Gewöhnliche Dämonenattacken mit Pranke oder Waffe gelten in diesem Zusammenhang als stofflich (ihre hohen TP resultieren

Dass Pardona sich in einen Gletscherwurm verwandeln kann (was innerhalb der Beschränkungen des Zaubers ja an sich nicht möglich wäre: Größe, Art des Wesens ...), liegt daran, dass sie diese Tierart komplett selbst erschaffen hat und sich seit einigen tausend Jahren damit beschäftigt. Für einen menschlichen Magier ist es aus letzterem Grund nicht möglich, eine selbsterschaffene Chimäre als Tierform zu wählen. Ebenso ausgeschlossen sind alle Wesen, die über mehr als nur tierische Intelligenz verfügen (also alle Humanoiden und die meisten magischen Wesen).

Wenn man in dieser Tierform Schaden erleidet, wie überträgt sich dieser dann bei der Rückverwandlung?

Prozentual. Wenn die Tierform 40 LP hat, der Zauberer 30, und das Tier erleidet 16 Punkte Schaden (2/5 seiner LE), dann hat der Zauberer nach der Rückverwandlung ebenfalls 2/5 seiner LE, also 12 LP verloren.



in erster Linie aus der hohen KK der Dämonen) und können sowohl vom ARMATRUTZ als auch von konventionellen Rüstungen abgefangen werden. Alle halbstofflichen oder rein magischen Angriffe fallen eher unter die Abwehrleistungen des GARDIANUM (wobei es auch dort Differenzierungen gibt, siehe S. 81 und die GARDIANUM-Varianten im Anhang, S. HO).

Wird der zusätzliche RS aus einem ARMATRUTZ durch einen IGNIFAXIUS reduziert? Nein, wird nicht.

Wirkt der EINS MIT DER NATUR eigentlich auch in niederhöllisch verseuchten Gebieten wie z.B. Glorania?

Ich würde ihn ebenfalls eingeschränkt (nämlich auf die unverseuchten Komponenten der Natur) wirken lassen.

Bei dem Zauber FLUCH DER PESTILENZ gibt es keine Einschränkungen, die die Auswahl der Krankheiten begrenzt. Ist es demnach möglich, dem Opfer eine Paralyse oder Lykanthropie, für die es ja so gut wie keine Heilmöglichkeit gibt, anzuhexen? Eindeutig magische Krankheiten wie Duglumspest oder Lykanthropie und eindeutig göttliche Flüchewürde ich nicht erlauben, ansonsten aber durchaus ja.

Lässt sich ein HASELBUSCH UND GINS-TERKRAUT mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN wieder aufheben, sprich die Pflanze wieder in den Zustand vor der Verwandlung versetzen? Wenn ja, muss dann der gleiche Betrag an permanenten ASP (falls angewendet) bezahlt werden?

Ja, eine Rückverwandlung ist möglich; ja, es muss dieselbe Anzahl an permanenten ASP aufgebracht werden.

Es heißt, dass man mittels IMAGO TRANS-MUTABILE keine inneren Werte, sprich Eigenschaften, verändern, sehr wohl aber Narben entfernen kann. Da das Charisma allerdings teilweise vom Aussehen abhängt, müsste es doch möglich sein, mit diesem Zauber auch den CH-Wert zu verändern, wenn z.B. eine lange, entstellende Narbe entfernt wird. Prinzipiell ist es möglich, mittels des IMAGO Oerlittene CH-Verluste rückgängig zu machen, nicht jedoch das Charisma generell zu steigern. Dadieser Prozess jedoch sehr kräftezehrend für den Verwandelten ist (das narbenfreie Gewebe muss ja irgendwoherkommen), kostet dies der Prozess 1W6 permanente LP pro zurückgewonnenem CH-Punkt.

Der Körper meines Elfen wurde durch Duglumspest und durch dämonischen Schleim vernarbt, und so habe ich zwei Charisma-

Punkte verloren. Kann ich durch eine Behandlung mit IMAGO den Charisma-Wert wieder auf 15 aufstocken lassen?

Nein, bei den Auswirkungen von Duglumspest sicherlich nicht.

Kann man den IMAGO auch mehrmals permanent auf dieselbe Person sprechen? Welche Zuschläge sind dann zu beachten? Wenn Person A durch den IMAGO zuerst Aussehen B, später dann Aussehen C erhält, wie sieht er dann nach einer Rückverwandlung mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN oder REVERSALIS IMAGO aus?

Ja, es ist möglich, einen permanenten IMAGO mit einer neuen Form zu überlagern. Dazu muss jedoch beim zweiten Zauber die doppelte MR überwunden werden, beim dritten die dreifache MR usw. Da ist es auf Dauerschon praktischer, den ersten IMAGO mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN zu entfernen. Eine Rückverwandlung führt immer auf die Ursprungsform zurück-

Funktioniert der IMAGO auch bei Nichtmenschen oder Tieren im Rahmen ihrer Spezies/Rasse? Tritt bei diesem Zauber auch eine Art begrenzte Verjüngung auf?

Es ist möglich, auch Nichtmenschen oder Tiere mit diesem Zauber zu belegen. Die Probe ist dabei um bis zu 7 Punkte erschwert. Eine Verjüngung — zumindest eine, die sich in Werten ausdrücken lässt — tritt durch den IMAGO nicht ein.

Ist es möglich, den IMAGO auf Tiere zu wirken, um die Fellfarbe und Musterung zu verändern, und welche Veränderungen treten auf?

Ich denke, mit einer Proben-Erschwerung und einem entsprechenden Tierkunde-Wert ist eine solche 'Rosstäuscherei' möglich.

Leuchtet ein Mensch, auf den ein IMAGO gewirkt wurde, unter der Wirkung eines ODEM oder OCULUS, bzw. was erkennt man mit einem ANALÜS.

Ja, tuter. Jenach Qualität der Probe erkennt man bei ANALÜS: "ein Verwandlungszauber"... "ein IMAGO"... "ein IMAGO mit folgenden Veränderungen:...".

Kann ein IMAGO auf schieren Verdacht hin mit einem VERWANDLUNG BEENDEN aufgehoben werden, oder muss der Anwender wissen, dass ein IMAGO gewirkt wurde? Reicht das Wissen um den IMAGO, oder müssen die Veränderungen bekannt sein?

Es muss bekannt sein, dass ein Verwandlungszauber gewirkt wurde.

Wie kann ich meine Spieler am Anwenden des LAST DES ALTERS hindern (meine Spieler haben hinter meinem Rücken gelernt, sind

aber natürlich nur an einer REVERSALIS-Kopplung am eigenen Leibe interessiert).

Tja, wenn sie ihn schon einmal haben, kann man kaum was machen. Ist aber doch gar nicht mal so schlimm, wenn sie es tun — der Spruch kostet schließlich einiges an permanenten ASP, und es ist zu bezweifeln, ob die Charaktere schon in dem Alter sind, dass sie es nötig hätten. Außerdem hält der Spruch auch in reversalierter Kopplung die Anrufungs-, Blutmagie-, Hellsichts- und Beherrschungskomponenten, die einen B-Spruch auszeichnen — mit den bekannten Risiken...

Ist es korrekt, dass sich MUSKELSTÄRKE als einziger der 'Mutandas' nicht auf den Zaubernden selbst anwenden lässt?

Eigentlich ja. Dies war dazu gedacht, ein wenig mit der Zauberwerkstatt herum zu experimentieren, die Gestik zu verändern und ihn so auf den Stand der anderen gleichartigen Formeln zu bringen. Heutzutage kann man davon ausgehen, dass sich diese veränderte Gestik bereits durchgesetzt hat und als Reichweite daher (Z, B) gilt.

Wenn ich mich als Nebelleib durch Hohlräume und Ritzen zwänge, die kleiner sind als ein Augapfel, kann ich dann überhaupt noch sehen oder bestenfalls nur noch mit meinem Nebelkörper Konturen erfühlen? In meinem Fall haben sich die Helden in einem Spalt von einem Millimeter Breite zwischen zwei großflächigen Steinblöcken aufgehhalten und wollten die eingemeißelte Inschrift lesen.

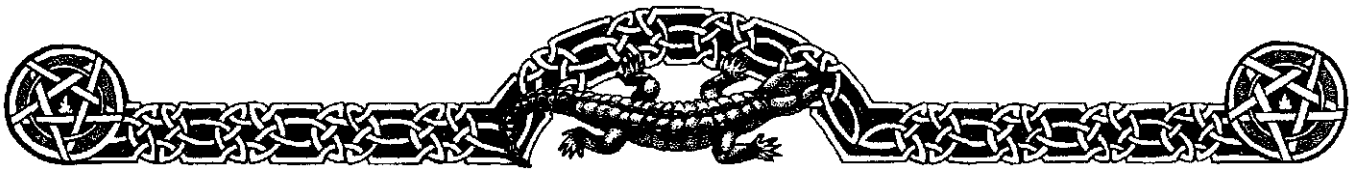
Prinzipiell ist die Sichtweise ohnehin eine andere und nicht auf die Repräsentation von Augen angewiesen — sehr wohl aber auf die Repräsentation von Licht. Und wenn es in besagtem engen Spalt kein oder kaum Licht gibt, kann man auch keine Glyphen erkennen. Fühlen (genau wie Schmecken und Riechen) scheidet bei Nebelleib komplett aus.

Ist mittels eines SALANDER die Verwandlung in ein intelligentes Lebewesen wie z.B. einen Funkeldrachen oder Goblin möglich? Prinzipiell ja.

Wäre es durch einen (eventuell modifizierten) SALANDER MUTANDERER möglich, einen Mann / eine Frau in sein/ihr weibliches/männliches Gegenstück umzuwandeln? Solltemöglich sein, erfordert aber auf jeden Fall eine Große Modifikation des Zaubers.

Ist es möglich, einen Menschen mittels SALANDER in einen Meckerdrachen zu verwandeln, der keinerlei Zauberkräfte besitzt? Würde er seine gesamte Erinnerung behalten? Auch seine magischen Fähigkeiten, wenn er ein Magier war?

Prinzipiell ja, Erinnerung teilweise ja, Zauberkräfte nein.



Hat ein mittels SALANDER Verzauberter dieselben magischen Fähigkeiten wie das Tier, in das er verwandelt wird (z.B. Schneelaurer) ?

Würde ich davon abhängig machen, wie viele ZF-Punkte bei der Zauberprobe übrig geblieben sind, aber die Tendenz: eher nein.

Wenn ich mit einem SALANDER eine Maus in eine Alraune (Wirsekraut, Einbeere ...) verwandle, hat sie dann die selbe heilkräftige Wirkung?

Der Tod beendet den Zauber, weswegen ein Heilrank aus toten Mäusen auch nicht sonderlich wirksam voll ist...

Ein Schwarzmagier verwandelt einen unlieb-samen Konkurrenten mittels SALANDER in

ein Schwein (jedoch nicht permanent) und bringt dieses zu einem Metzger. Verwandelt sich das tote Schwein eigentlich nach Ablauf der Wirkungs-dauer wieder in einen zerstückelten Menschen zurück, oder wird tote Ma-terie nicht wieder zurückverwandelt?

Ich würde die Rückverwandlung wahrscheinlich bereits direkt nach dem Tode eintreten lassen, spä- testens aber nach Ablauf der Wirkungs-dauer.

Erhält ein Zauberer, der unter einem SALAN- DER stand, ebenfalls einen Bonus, wenn er später einen SINNEN FREMDER WESEN auf ein Tier spricht, das er schon einmal war?

Nur, wenn die Verwandlung permanent war und lange genug andauerte.

Der Magier will die Gruppe Freiwilliger mit einem SALANDER belegen, um sie zu tarnen. Muss der Magier gegen die MR seiner Freun- de angehen? Immerhin sind sie sehr daran in- teressiert und wollen verwandelt werden.

Ja, denn die MR ist eine Quasi-Eigenschaft, die man nicht einfach 'abschalten' kann. Aber will- ige Ziele können durch Konzentration ihre MR auf die Hälfte senken (siehe auch Seite 10).

Ein Magier unserer Heldengruppe (Stufe 11) hat den SALANDER auf eine Zauberdauer von wenigen Sekunden reduziert. Nun be- ginnt er jedoch, diesen als Kampfzauber zu verwenden, indem er seine Gegner für 18(16) ASP in Fische verwandelt, die die 11 Stunden

Inwieweit ist ein PARALÜ-Opfer noch physisch oder magisch verletzbar?

Unter der Wirkung eines PARALÜ ist man zwar physisch so gut wie nicht verletzbar (man kann locker von einem RS von 50 oder mehr ausgehen), sehr wohl jedoch empfänglich für einige Zaubersprüche, und der FULMINICTUS gehört deutlich dazu. Ein IGNIFAXIUS oder ähnliche elementare Effekte sollten gegen den Rüstungsschutz gehen und dementsprechend schwer sein. Hitze oder Kälte schaden einem PARALÜ-Verwandelten nicht.

Kann man ein PARALÜ-Opfer mit weiteren Zaubern (positiver oder negativer Auswirkung; z.B. BALSAMSALABUNDE, BANNBALADIN) belegen?

Was nicht funktioniert, sind Verwandlungszauber oder Verwandlungs- ähnliche. Beherrschungen sollten eigentlich funktionieren, jedoch würde ich die Probe um 3 Punkte erschweren.

Wenn auf einen PARALÜsierten Menschen ein SA- LANDER gesprochen wird, beginnt dieser dann zu wirken, sobald der PARALÜ endet ?

Nein, eine zweifache Formverwandlung schließt sich gegenseitig aus (oder erhöht zumindest den Zuschlag ins Unermessliche). Und auch eine 'Übernahme der Verwandlung' (analog dem zu Beherrschungen in MA 33 Gesagten) sollte nicht funktionieren.

Als was gilt man nach einem PARALÜ: als unbelebte Materie oder als Lebewesen?

Auch während eines PARALÜ ist man noch eindeutig ein Lebewe- sen und kann nicht mittels HARTES SCHMELZE verformt wer- den. (Beim GRANIT UND MARMOR sieht die Sache schon ganz anders aus ...)

Kann ein mit PARALÜ versteinertes Gegner von einer Heldengruppe wegtransportiert werden, um ihn z.B. auf dem Grund eines Sees zu versenken? Ändert sich bei einem Opfer eines PARALÜ das Gewicht?

Ja, er kann wegtransportiert werden. Nein, er kann nicht versenkt

werden (zumindest nicht ohne größeren Aufwand). Der PARALÜ macht 'starr wie Stein', nicht 'schwer wie Stein'. Will heißen: Selbst wenn das PARALÜ-Opfer nun die Stabilität eines modernen Kampf- panzers hat, ist sein Gewicht gleich und seine Dichte immer noch ca. 0,9 g/cm³. Es sinkt also nur mit zusätzlich drangebundenem Stein (oder wenn es Rüstung trägt) — es ist natürlich durchaus möglich, ein PARALÜ-Opfer in einen Lavasee zu werfen ...

Das Opfer eines PARALÜ ist ja von mechanischer Gewalt nicht mehr zu verletzen. Wie sieht es aber mit Giften aus? Wirkt Kontaktgift?

Nein. Während der Wirkungs-dauer des PARALÜ wirkt keine Art von Gift, auch kein magisches.

Wirkt ein vor dem Zauber verabreichtes Gilt weiter?

Nein. Alle 'Stoffwechselfunktionen' kommen zum Erliegen.

Atmet ein PARALÜ-Opfer noch? Ist es durch Giftgas verletzbar? Kann es unter Wasser ertrinken?

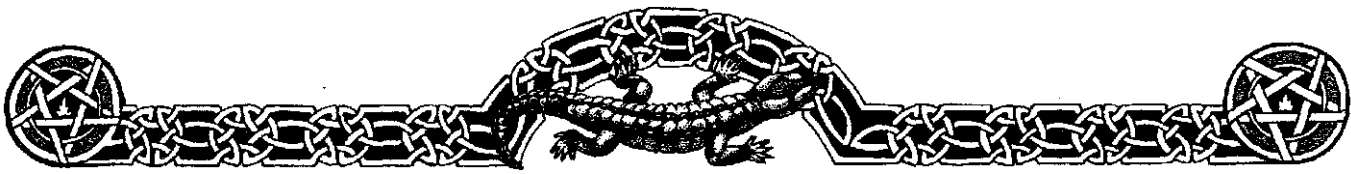
Nein, ein PARALÜ-Opfer atmet definitiv nicht.

Wenn ich einen Mitspieler mit PARALÜ versteinert und damit 'gesichert' habe, kann er dann noch ster- ben, wenn seine LE unter 5 bzw. unter 0 ist?

Klingt nach einer guten Methode. Er erleidet nur noch eventuellen weiteren magischen Schaden, aber keinen mehr durch Verbluten, Vergiftungen etc.

Wie sieht das mit der Heilung aus? Kann ich ihn heilen, während er versteinert ist, oder muss ich warten, bis er wieder aufweicht?

Kommt jeweils darauf an, woraus der Schaden resultiert. Analog wie oben gilt: Reine magische Punktverluste können mit BALSAMSALA- BUNDE geheilt werden, eine Giftwirkung auch mit KLARUM PURUM gestoppt werden, aber Wunden schließen sich nicht. Au- ßerdem würde ich die Proben auf oben genannte Zauber um 3 Punk- te erschweren.



Luftmangel kaum überleben ... Ist dies überhaupt möglich?

Naja, wenn die Zeit und die permanenten ASP für die Spruchmodifikation aufgewendet und alle Probenbestanden hat, funktioniert es prinzipiell. Allerdings muss er ja auch das Opfer berühren, damit der Zauber zu wirken beginnt (was auf jeden Fall waffenlose Angriffe erfordert).

In den Meisterinformationen zu SPINNENLAUF UND KRÖTENSPRUNG wird gesagt, dass der KRÖTENSPRUNG kurzzeitig eine enorme Kraftsteigerung der Beinmuskulatur bewirkt und Auswirkungen auf das Talent *Körperbeherrschung* hat. Dann müsste sich der Spruch ebenfalls positiv auf die Sprunghöhe auswirken. Tut er das und wenn ja in welcher Weise? Wird hier ebenfalls ein Faktor x3 angenommen?

Tuter, aber nur mit Faktor 2.

Von welchem Ausgangswert aus berechnet? $(GE + KK) \times 5 \text{ Halbfinger} + (\text{Rest-TaP} \times 4 \text{ Halbfinger})$

Die angegebenen Werte scheinen sich auf ei-

nen Weitsprung mit Anlauf zu beziehen. Wie weit springt man aus dem Stand (ohne Anlauf) [jeweils mit und ohne Einwirkung des KRÖTENSPRUNG]?

Halfteder berechneten Weitemit Anlauf [mal 3].

Wie hoch kann man aus dem Stand springen? [jeweils mit und ohne Einwirkung des KRÖTENSPRUNG]

Halfteder berechneten Höhe [mal 2].

Durch den KRÖTENSPRUNG erhöht sich **der Körperbeherrschungs-Wert um die Anzahl übrigbehaltener ZF-Punkte**. Bedeutet das, dass der Anwender damit auch Sprünge nach unten besser abfedern kann? Könnte eine Hexe mit Hilfe des KRÖTENSPRUNG also z.B. von einer 8 Schritt hohen Mauer auf eine gepflasterte Straße springen und den Aufprall geschmeidig wie eine Katze abfedern, ohne dabei ein Verletzungsrisiko einzugehen (natürlich nur nach bestandener erschwerter Probe auf *Körperbeherrschung*)?

Ja, das ist möglich.

Wie berechnet man die Sprungweite bei ei-

nem belasteten und erschöpften Menschen? *Ziehen Sie für jeden Punkt BE der Rüstung oder für jeweils 200 Unzen Belastung einen Punkt von der KK ab, bevor Sie diese für die Berechnung der Sprungweite halbieren. Einwirklicher schöpfer oder angeschlagener Mensch (A U halbiert oder geringer) muss auch seine maximal mögliche Sprungstrecke halbieren.*

Ist es korrekt, dass bei den 'kleinen Mutandas' die Steigerung einer Eigenschaft um 2 Punkte 30 sec dauert, um 5 Punkte jedoch nur 5 sec?

Ja, das ist richtig. Die mächtigere Version ist eine Art 'Holzhammer-Variante', die je auch nicht so lange wirkt und deutlich mehr AE-Aufwand erfordert.

Wie kann man diese Variationen, also die 'großen Mutandas' erlernen? Benötigt man einen hohen ZF-Wert oder bestimmte Bücher?

Alle Abgänger von Verwandlung (Lebewesen) - Akademiendürftendie 'größere' Variante jeweils kennen, ebensodiejenigen, aus deren Ursprung der entsprechende Zauber stammt. Allen anderen erschließt sich die Möglichkeit ab ZF 7.

Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem

Mir ist nicht klar, warum der waldelfische Zauber ABVENENUM PEST UND GALLE Alkohol nicht als Verderbnisprodukt ansieht und deshalb zurückverwandelt. Mein Vorschlag: Warum macht man das Ergebnis des Zaubers nicht, ähnlich wie bei der HARMLOSEN GESTALT, von der Vorstellung des Urzustands des Zaubers abhängig? Bei Waldelfen sollte aus Wein leckerer purer Traubensaft werden. Magier hätten natürlich andere Ergebnisse ...

Klingt vernünftig. Ich freue mich schon auf die ganzen von Zwergen verdroschenen Elfen...

Darf der APPLICATUS nur auf 'feste' Objekte (z.B. Türen) gesprochen werden, oder auch auf bewegliche Habe (z.B. Ringe)? Und welche Zauber dürfen daran geknüpft werden? *Auch an bewegliche Objekte; praktisch jeder bekannte Zauber (jedoch würde ich die Probe um 1 Punkte erschweren).*

Abgesehen vom 'einfachen' Auslöser: Wo liegt der Unterschied zum 'echten' Artefakt? *Die Wirkung des APPLICATUS verfliegt beim nächsten Sonnenaufgang.*

Wie ist es jetzt mit den Zauberzeichen, die den Zauber für längere Zeit am Ort fixieren? *Wir haben uns dagegen entschieden, ein komplett neues Zaubersystem zu präsentieren, was die Me-*

thodiker Zauberzeichen im Endeffekt gewesen wäre. Tulamidische Magie theoretiker (und vor allem: Magiehistoriker) haben jedoch aus den Schutzzeichen von Bastrabuns Bann und aus Zeichen in Objekten und Bauwerken des alten Fasar Symbolismen entwickelt, die die Existenz eines solchen Systems nahelegen:

Alle Teile der Thesis, die in das zu verzaubernde Objekt eingebunden werden soll, werden in der Tat durch Zauberzeichen (wie man sich vorstellen kann, eine überaus komplexe Ansammlung und Zusammenstellung) repräsentiert, die in das Objekt geritzt werden. Dadurch werden Wirkung, elementare Zuordnung der umgesetzten Kraft, metaphorische Zuordnung der Wirkung, Reichweite und Zielklasse, Dauer und der gleichen festgelegt. Die Aufladung mit astraler Kraft erfolgt durch Einfließen lassen roher Astral- bzw. Lebensenergie (wobei wohl, außer bei Dämonenbeschwörungen, stets Eigenbluterforderlich ist), die 'Versiegelung' des Zaubers mittels eines 'sympathetisch' passenden Edelsteins (also passender metaphorischer wie auch elementarer Zuordnung). Letzteres scheint aus der alten chechischen Kristallomantie übernommen worden zu sein, und es scheint auch Edelsteine mit direkt eingeritzten Zeichengegeben zu haben.

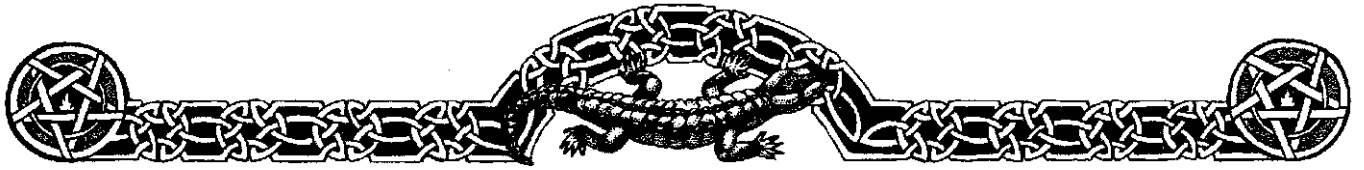
Die Basis-Fähigkeiten, um sich heutzutage dem Thema anzunähern, sind gute Kenntnisse in spezia-

lisierter Magiekunde (also im Endeffekt ein separates Talent: Zauberzeichen), Ur-Tulamidya, Zelemya, Lesen/Schreiben, Malen und Zeichnen, eventuell Gravieren. Es wird geschätzt, dass noch mindestens drei Jahre vergehen werden, bis sich aus den bisherigen Kenntnissen ein praktikables System ergibt, aber in Khunchom, Fasar (und auch Al'Ahabad) wird eifrig daran gearbeitet. Bislang bekannt und mit dieser Methodik reproduzierbar sind Schutzkreise gegen Geister (ruhlose Seelen), gegen körperlose Dämonen, gegen Traumbeeinflussung und gegen kleinere Tiere. Daneben gibt es auch noch Zeichen, die als 'Satinavs Siegel' bekannt sind: Diese Zeichen verlängern den mit anderen Zeichen oder mit dem APPLICATUS hervorgerufenen Effekt auf die Zeitdauer von einer Woche, einem Monat, einem Quartal oder einem Jahr. Will man die Zauberweiterverlängern, so ist wohl die Inskription mehrerer Zeichen notwendig.

Kann man den ARCANOVI auf Lebewesen anwenden — können Wesen Artefakte sein? *Nein, definitiv nicht.*

Falls es nicht geht, kann man Tieren Amulette mit Zaubern (z.B.: ARMATRUTZ) umlegen?

Ja, wenn sie keinen speziellen Auslöservon Seiten des Tieres verlangen.



Weitere Hinweise und Erklärungen zum Thema Artefakte finden Sie im Kapitel 'Magische Artefakte' auf Seite 46ff.

Kann ich mit einem BRENNE TOTER STOFF! Skelette, Mumien usw., also Untote, anzünden? Bei Untoten weiß ich eben nicht, ob sie nun regeltechnisch als toter oder als lebendiger Stoff zählen.

Untotesind'irgendwodazwischen',wasesschwierigmacht, undaußerdemmagischeMaterie, weswegen sie resistent gegen den BRENNE sind.

Wie schnell/langsam werden Objekte im Wirkungsbereich eines CALDOFRIGO DRACHENBLUT (als Umgebungszauber) erwärmt/gekühlt?

PraktischschlagartigbeiObjekten, mitetwasZeitverzögerungbeiUmgebung.

Oder anders formuliert: Werden Objekte innerhalb des Wirkungsbereiches des Umgebungszaubers schlagartig und bis in ihre innersten Bereiche gleichmäßig auf die neue Temperatur verändert, oder geht die Tempera-

turveränderung langsam (mit einer gewissen Trägheit/Verzögerung) vor sich? Beispiel: Ein Magier will die Umgebung eines Hauses im Wirkungsbereich des Spruches auf niederhöllische Kälte kühlen. Durchdringt nun der Zauber schlagartig das Mauerwerk und wird die atomare Struktur bis ins Innerste der Mauer plötzlich schockgefrostet, oder widersteht die Mauer kurzfristig und kühlt sich nur langsam ab (die Temperatur ändert sich nur schleichend, abhängig von der Wärmeleitfähigkeit des Objektes) ?

Tja, daesinAventurienwederatomareStrukturennochWärmeleitfähigkeiten gibt... Wie oben erwähnt, ist die Antwort: schlagartig; d.h., dass man damit Steingut mit einer heißen Suppe drin sicherlich zum Platzen bringen kann. (Das ist ein verständlicher und allen bekannter Effekt, der natürlich eintreten sollte, weil man ihn erwartet — auch wenn er natürlich ohne Wärmeleitfähigkeit Ithermische Spannungennicht erklärbar ist...)

Ist der Zauber auch geeignet, um relativ schnell eine größere Menge Eis zu schmelzen

(z.B. einen Teil eines Eisberges, wie in Folge dem Drachenhals), oder würde sich auch in diesem Beispiel die Erwärmung nur langsam ins Innere des Eises fortsetzen?

Ichdenke, soeinEisbergschmilztunterderEinwirkung eines CALDOFRIGO nicht wie Butter in der Sonne, sondern wie in der Mikrowelle.

Kann man mit einem CLAUDIBUS auch andere mechanische Werke wie Spieluhren lahmlegen?

Nein, daderCLAUDIBUSspeziell die 'strukturelle Integrität' von Türen stärkt.

Kann man den DESINTEGRATUS auch effektiv gegen Untote einsetzen?

Leidernein. Da Untote zwar 'tote Materie' sind, jedoch durch Astralenergie belebt werden, gelten sie im Sinne dieses Zaubers als 'magischer Gegenstand'.

Kann man den DESINTEGRATUS so modifizieren, dass er anstatt gegen unbelebte Materie gegen Untote wirkt, da diese ja kein Artefakt mit permanent gebundener Astral-

Gibt es jetzt eine einheitliche Regelung, wie Kämpfe in Dunkelheit / unter Auswirkungen des DUNKELHEIT zu handhaben sind? Weiche Abzüge gelten?

Grundsätzlich ist die 'dunkelste Dunkelheit', die entstehen kann, mit Abzügen von je 10 Punkten auf Attacke und Parade behattet, Fernkampfgriffe in einer solchen 'absoluten' Dunkelheit sind um 20 Punkte erschwert. Absolute Dunkelheit gibt es jedoch nur nachts im Wald bei vollkommen bedecktem Himmel oder in komplett unbeleuchteten Verliesen. Natürliche nächtliche Dunkelheit hegt üblicherweise bei Stufe 5 bis 8 (also AT/PA-5 bis AT/PA -8).

Der DUNKELHEITZAUBER verdunkelt die Umgebung in einem Maße, das von den Fähigkeiten des Zauberers abhängig ist: Die ZF-Punkte, die der Zauberer bei seiner Probe übrigbehält, werden zu gleichen Teilen auf AT- und PA-Werte der Betroffenen angerechnet, wobei bei ungeraden Zahlen immer die Parade stärker betroffen ist. Alle übrigbehaltenen ZF-Punkte «erden für Fernkampfgriffe von innerhalb der Zone oder in die Zone hinein angerechnet. Beispiel: Ein Druide behält bei der Zauberprobe 9 Punkte übrig: Die AT-Werte aller Personen (außer dem Druiden) innerhalb von 10 Schritt Radius sinken um 4 Punkte, alle PA- und Ausweichen-Werte um 5 Punkte, alle FK-Werte um 9 Punkte.

Diese druidische Verdunklung wirkt zusätzlich zu natürlichen "Dunkelheitsstufen", wobei es jedoch nicht dunkler als 'absolut dunkel' wird. Für den Zaubernden selbst gelten die Abzüge nicht, von 'normaler' Dunkelheit bleibt er jedoch weiterhin betroffen.

Ellen sind von Dunkelheit über Tage um 5 Punkte weniger betroffen, Zwerge von Dunkelheit unter Tage, egal aus welchen Quellen die Dunkelheit resultiert.

Die Regeln zum BLITZ DICH FIND, zum Hexenfluch MIT BLINDHEIT SCHLAGEN und zur Blendung mit dem Gift der Maraske bleiben \on oben Gesagtem unbeeinträchtigt; beim Kampf gegen einen Unsichtbaren gelten Nahkampfabzüge von AT/PA —8, FK — 16. Ein bereits langete Zeit (einige Jahre) Erblindeter hat nur noch Abzüge von AT/PA -5, Fernkampf ist ihm nicht möglich.

Druide A wirkt eine DUNKELHEIT, um seinen Gegner zu beeinträchtigen (8 Punkte übrig); Magier B tut kurz darauf das Gleiche (ebenfalls 8 Punkte übrig); beide kämpfen nun mit AT/PA —4. Aber was ist mit 'Unbeteiligten', die sich im Wirkungskreis beider DUNKELHEITEN befinden? Kämpfen sie mit AT/PA -8, weil sich die Zauber addieren, oder gilt 'dunkel gleich dunkel' und die AT/PA-Abzüge bleiben bei 4?

In der Überlappungszone addieren sich die DUNKELHEITEN in der Tat auf, können jedoch niemals über —10— 10 steigen.

Ist eine Person noch auszumachen, wenn sie DUNKELHEIT und SILENTIUM zusammen benutzt? Welche Erschwernisse hätten die Gegner beim Kampf?

Eine solcherart getarnte Person ist ohne weiteres durch ihre wirkenden Zauber auszumachen — als Anschleichenhilfe ist diese Kombination also ausdrücklich nicht zu empfehlen. Im Kampf dagegen - wenn sich also alle Beteiligten innerhalb des Radius der beiden Zauber befinden — gilt für alle Kämpfer außer dem Zaubernden eine Erschwernis von je 4 Punkten mehr auf AT und PA, als wenn nur Dunkelheit herrschen würde; der Zauberer selbst ist aber ebenfalls von diesen vier Punkten SILENTIUM-Abzug betroffen.

Der DUNKELHEITZAUBER wird bei uns manchmal genutzt, um sich in der Nacht oder in stockdunklen Räumen besser zurechtzufinden. Dies ist doch nicht die eigentliche Bestimmung für diesen Zauber?

Nein, deutlich nicht. Der Anwender des Zaubers kann trotz der von ihm verursachten Dunkelheit noch etwas erkennen, d.h., er ist immun gegen seinen eigenen Zauber — nicht mehr und nicht weniger.



energie sind? Lässt er sich so modifizieren, dass er gegen Lebewesen oder Dämonen wirkt?

Prinzipiell ja. Alle diese Modifikationen wären jeweils einzelne Große Modifikationen und teilweise sogar metaphorische Transitionen, die allesamt gegen die jeweilige MR wirken würden, aber prinzipiell möglich sind.

Gilt im Sinne des DESINTEGRATUS ein gefälltter Baum als lebend?

Ein gefälltter Baum ist — zumindest nach ein paar Wochen — nicht mehr lebendig. Es gilt: Wenn aus den Resten des Baumes noch ein neuer Baum sprießen könnte, lebt er noch.

Sind vom DESINTEGRATUS auch Haare oder Fingernägel betroffen, da sie genau genommen 'tot' sind.

Nein, da sie noch Teil des Körpers und damit der 'ganzheitlichen Aura' eines Lebewesens sind.

Kann ein DESINTEGRATUS von einem Magier in seiner Tiefenwirkung beeinflusst werden, also z.B. nur 1 Schritt weit wirken anstatt grundsätzlich 7 Schritt?

Nein, zumindest nicht bei der Ausführung. Es ist allerdings durchaus möglich, sich den Zauber entsprechend zu modifizieren.

Im Jahr des Greifen wird ein beweglicher DUNKELHEITZauber vorgestellt. Ist das ab höheren ZF-Werten möglich, oder handelt es sich um einen reversierten FLIM FLAM? Eine bewegliche Kuppel mit AT/PA -4 für sämtliche Gegner ist für einmalige Kosten von 2 permanente ASP doch äußerst mächtig ...

Weder noch, sondern um eine persönliche Modifikation des bekannten DUNKELHEIT-Zaubers. Abgesehen davon gibt es genügend Gegner, denen Sicht einigermaßen egal ist und die sich statt dessen auf Gehör oder Geruch verlassen ...

Kann man einen beweglichen FORTIFEX INVISIBIL als eine Art 'Fahrstuhl' benutzen? Lässt sich mittels zweier FORTIFEX eine Art Presse erstellen? Welche Kraft besitzt ein FORTIFEX eigentlich?

Wenn der FORTIFEX unabhängig bewegt werden soll (Probenzuschlag +15), so steht hinter ihm die Kraft des Magiers, und zwar seine Willenskraft, die sich in Mut und Charisma ausdrückt. Ergo: KK des FORTIFEX = MU+CH des Magiers. Wenn die Barriere sich mit dem Magier bewegt, hat der Fortifex die KK des Magiers...

Wenn der Magier einen FORTIFEX spricht, der sich mit ihm bewegt, lässt sich der Magier dann schieben, wenn ich die Wand schiebe?

Je nach KK des Magiers (s.o.).

Wie weit lässt sich ein FORTIFEX formen (Zylinder, Halbkugel,...) ?

Einfache geometrische Formen sollten möglich sein; in diesen Fällen wäre ein Zuschlag von +7 auf die Zauberprobe fällig.

Zählt ein Flammenschwert für einen FORTIFEX INVISIBIL als Zauber oder Materie?

Als Materie.

Gibt es eine Begrenzung der investierbaren Astralenergie bei den Zaubern MAHLSTROM und WINDHOSE?

Prinzipiell nein.

Kann man mittels OBJECTUM FIX einen Gegenstand an einer Person befestigen?

Nein. Der Zauber verstärkt die Bindung zwischen zwei unbelebten Gegenständen (es ist schließlich eine Verwandlung von Unbelebtem).

OBJECTUM FIX: Eine erste Überlegung war, dass er ganz einfach immer Bewegungen gesteuert, also immer die optimale Gegenbewegung macht. Nur würde das mehr als die paar läppischen ASP benötigen, und das Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem wäre unpassend, es müsste in die Movimenta. Richtig.

Also nicht. Andere Möglichkeit: In der Mitte des Gegenstandes entsteht ein endliches, auf den Gegenstand begrenztes Schwerefeld, also eine 'Invocatio Elementarii Archou'. Nun ist es aber eine Verwandlung und keine Beschwörung, also scheidet das aus, und es bleibt nur noch eine Möglichkeit.

Nicht zwangsläufig, da etliche Verwandlungen auch als Verschiebungen der elementaren Gewichtungen in der zu verwandelnden Struktur angesehen werden können ...

Also sehe man die Materie vielschichtiger, und auch ihre Zeit und ihren Ort als einfache Parameter, wie Masse, Dichte, Farbe, Form etc. Also wir einfach die Ortskomponente manipuliert.

Die Ortskomponente wird fixiert, Heisenberg rotiert, ein Dynamo wird montiert, und fröhlich wird Energie produziert... Aber ohne Flachs, das ist wahrscheinlich — dazu auch 'Deckenmontage' möglich ist, was der Schwere-Beschwörung widersprechen würde — die vernünftigste Lösung.

Nun stellte sich folgende Frage: Ist es möglich, diese Ortskomponente im Limbus zu manipulieren, also dort beispielsweise einen bequemen Meditationsteppich fixieren, den man immer wieder findet?

Um eine Ortskomponente zu fixieren, benötigt man aber ein ruhendes Bezugssystem, und das ist der Limbus meines Erachtens nicht. Zwar sind die meisten Fluktuationen sicherlich berechenbar, aber zum Fixieren eines Ruhessels im Limbus wird's wohl nicht reichen — der Sessel wird lang-

sam, aber sicher wegdümpeln ...

Zum REVERSALIS, den mit ihm gekoppelten Formeln und den Auswirkungen im Rahmen der Zauberwerkstatt schlagen Sie bitte im separaten Kapitel auf Seite 78 ff. nach.

Inwiefern unterbindet/behindert der SILENTIUM SILENTILLE gesprochene Zauber? Es wäre doch möglich, einen Meistermagus damit kurzfristig auszuschalten, da deutlich gesprochene oder gar gebrüllte Zauber von dieser Komponente leben, nicht wahr?

Bei 'gebrüllten' Zaubern sollte es einen Aufschlag arbeiten, bei den meisten anderen gesprochenen Zaubern spielt es keine Rolle, ob man den Spruch hören kann, sondern nur, ob der Zauberer ihn sprechen kann ... Die gesprochene Formel ist ein Mantra, eine Konzentrationshilfe; es reicht, sie auszusprechen. Was gesagt wird, muss nur in den wenigsten Fällen verstanden werden. (Ansonsten gäbe es z.B. ja auch Sprachprobleme ...)

Kann man mit seinem SILENTIUM seine eigenen Sprüche verbergen?

Kann man, aber ein SILENTIUM an sich ist ja meist auch schon auffällig...

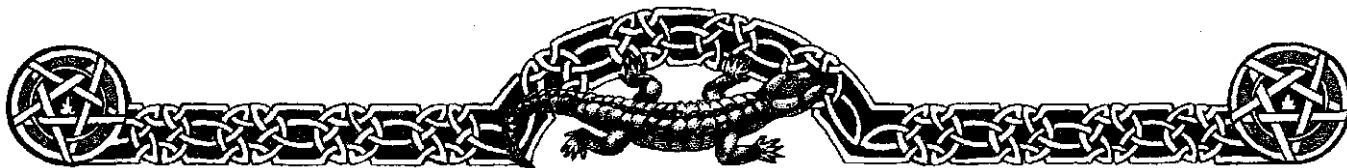
Kann man mittels WEICHES ERSTARRE die Luft um sich herum kugelförmig erstarren lassen, so dass eine Art Schutzschirm entsteht? Würde selbiger durch destruktive Kampfmagie zerstört?

Ja, es ist möglich, eine solche Schutzkuppel zu erstellen. Sie hat maximal zweieinhalb Schritt Radius und verharrt am Ort. Die 'Lebensenergie' einer solchen Barriere (und auch anderer mittels des Zaubers erstellter Objekte) beträgt das Quadrat der ZF, die der Zauberer in dieser Formel hat, der Rüstungsschutz entspricht den bei der Probe übriggebliebenen ZF-Punkten.

Eine solche Barriere ist sowohl von 'weltlichen Waffen' als auch von (Kampf-)Zauberei zu beschädigen; in beiden Fällen gilt jedoch der oben genannte Rüstungsschutz.

Neuere Forschungen haben übrigens interessanterweise ergeben, dass es eine bislang unbekannt Randbedingung für diesen Zauber gibt: Beim Verwandeln/Verhärten der Materie darf außer dem Anwender kein Lebewesen berührt werden. Es scheint außerdem so, dass Luft und andere Gase deutlich schwerer zu verzaubern sind (+7) als Flüssigkeiten.

Ist es möglich, durch die WEICHES-ERSTARRE-Schutzkuppel einen Zauber (z.B. PARALÜ oder BÖSER BLICK) zu sprechen? Da ich nicht denke, dass die Luft vollständig transparent erstarrt und sie außerdem von den astralen Mustern des ERSTARRE durchdrungen ist, denke ich, dass dies unmöglich ist, zumindest aber einen Aufschlag in Höhe von ca. +21 erfordert —



in beide Richtungen, versteht sich ...

Kann man eine Schutzkuppel mit kleinerem Durchmesser unter die erste Kuppel legen - das wäre ja keine Stapelung, sondern ein zweiter separater Zauber?

Ja, das ist prinzipiell möglich.

Kann der Magier die Kuppel irgendwie auflösen, oder muss er sie zerstören oder bis zum Ende der Wirkungsdauer warten?

ZAUBERWERKSTATT (Forts. von S. 79)

zu handhaben wie zwei hintereinander gesprochene ZORN DER ELEMENTE?

Im Endeffekt ja; der Zauber wäre (was Reduktion des Schadens durch Rüstung angeht) sogar noch effektiver als zwei aufeinanderfolgende ZORN DER ELEMENTE.

Kann bei einer Variation des IGNISPHAERO der Schaden umverteilt (gleicher Schaden in allen 6 Bereichen) und dieser dann verdoppelt werden?

Kann ... das wird dann aber ein sehr teurer Zauber (IGNIPLANO FLÄCHENBRAND).

Kann bei einer Variation des IGNISPHAERO auch eine andere Erscheinungsform gewählt werden, z.B. eine Welle? Wäre es möglich, diesen IGNISPHAERO mit dem verwandten IGNIFAXIUS zu einem Flammenstrahl mit bei Auftreffen entstehenden Flammenwelle zu kombinieren? Wie wäre dann der Schaden zu verteilen?

Könnte auch rein über den IGNIFAXIUS hergeleitet werden: Ein solcher IGNIFLUMEN FLAMMENSPUR erzeugt ST+1 Rechtschritt brennenden Boden, die beliebig (aber schon etwa rechteckig) verteilt werden können und sich mit GS 15 vom Magier zum Ziel bewegen. Jeder Rechtschritt richtet 1W6 TP an und verlischt, nachdem er Schaden angerichtet hat.

Beim KULMINATIO KUGELBLITZ steht, dass die ASP-Kosten nicht durch die Schadenswirkung verursacht werden; wenn aber in der Zauberwerkstatt die Wirkung verdoppelt wird, müssen doch auch die ASP-Kosten verdoppelt werden.

Ja. In diesem Fall beträgt der Schaden $2W20 + 10$, die benötigte AE $2W20$ ASP.

Wenn man einen KULMINATIO variieren will, würde man dann mit dem Siebten Element zu tun haben oder mit einem 'außer-elementaren' Zauber?

Elektrizität ist elementar nicht zugeordnet.

Wie 'de-borbaradianisiert' man mittels *Metaspekulative Dämonologie* eigentlich borbara-

Er muss sie zerstören oder warten.

Ist die Kuppel luftdurchlässig? Wie dick bzw. dünn ist diese WEICHES ERSTARRE-Barriere? Ist es nicht gefährlich, sich in einer Kuppel, deren Wirkung man ja nicht fallen lassen kann, für schlimmstenfalls 20 Minuten einzuschließen? Besteht da nicht die Gefahr zu ersticken?

Die Barriere ist relativ dünn, wobei zehn Kubikmeter Luft (beim ST 10-Magier) schon eine gan-

dianische Zauber?

Zuerst (gemäß MA 237) überhaupt die Methode verstehen, dann zwei große Modifikationen (Veränderung der spieltechnischen Wirkung, dann etwas, was grob einer 'metaphorischen Transition' (Entfernung der Anrufungskomponente) entspricht) ... oder die de-borbaradianisierten Formeln in Punin erlernen ...

Von der spieltechnischen Wirkung her wird jeweils der Würfelwurf durch den Mittelwert ersetzt, sonst ändert sich eigentlich wenig.

Alle bis zum Jahr 30 Hal bekannten Formelfinden sich hier im Anhang. Bei den noch fehlenden Formeln kann davon ausgegangen werden, dass sie auch in nächster Zeit nicht verfügbar werden.

Falls man das oben genannte Buch studieren kann, kann man doch die Borbaradianer-Formeln auch selber auf Normalform bringen. Wie sieht es mit dem LAST DES ALTERS und dem PANIK ÜBERKOMME EUCH aus?

Kann man, allerdings braucht man dazu auch jeweils eine gutformulierte Thesen der beiden Sprüche ... und der LAST DES ALTERS ist quasi nicht vorhanden, der PANIK immer noch hinreichend selten. Zumindest sind diese Sprüche noch nicht de-borbaradianisiert. Mögliche Auswirkungen wären

LAST DES ALTERS: Jeder Zaubervorgang verbraucht anstatt 1W-1 permanenten ASP nach De-Borbaradianisierung 3 permanente ASP.

PANIK: Reichweite fällt auf 49 Schritt; Kosten betragen 23 ASP; Wirkungsdauer maximal übrigbehaltene ZF-Punkte in Spielrunden.

Reicht es, den LAST DES ALTERS zu revalidieren, um sich mit diesem Zaubers zu verjüngen, oder muss man durch die Zauberwerkstatt eine neue Formel entwickeln?

Prinzipiell reicht ein REVERSALIS [LAST DES ALTERS]. Ich würde jedoch deutlich für eine Kombination in Verbindung mit metaphorischer Transition (Verwandlung - > Zeitzauber) plädieren und die permanenten Kosten anheben. Dann aber hat man einen Spruch, der auch nicht mehr mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehoben werden kann.

Wenn man einen IGNISPHAERO mittels ele-

ze Menge Material sind (etwa 15 cm Dicke der Kugelschale) ... Die Kuppel ist nicht luftdurchlässig; das Volumen der Kuppel (Radius 2,5 Schritt, entspricht 65 Raumschritt) reicht aber allemal aus, um genügend Luft zu beinhalten, dass man nicht erstickt. Mal abgesehen davon, dass man ja nicht unbedingt eine Kuppel benötigt — ein oben offener Zylinder tut's ja auch ...

mentarer Transition in den FRIGOSPHAERO umformt, behält er dann die Trefferpunkte bei und bekommt die zusätzliche Wirkung, oder bekommt man nur die zusätzliche Wirkung in diesem Radius?

Von der Schadenswirkung her sind IGNISPHAERO und FRIGOSPHAERO gleich; sie unterscheiden sich nur in den elementaren Nebeneffekten (RS-Verlust bei Feuer, BF-Steigerung bei Eis).

Ist es gleich schwer, aus einem FULMINICTUS und einem ZORN DER ELEMENTE eine These für einen FRIGINICTUS, IGNINICTUS oder ARCHONICTUS mittels einer elementaren Transition zu entwickeln?

Es ist deutlich leichter aus dem ZORN DER ELEMENTE, weil dieser ja praktisch alle entsprechenden Thesiskerne enthält.

Wäre es mittels einer elementaren Transition möglich, einen IGNISPHAERO in einen ORKANOSPHAERO umzuwandeln, wenn man Luft als eigenes Element hat?

Kein Problem. Gegen einen ORKANOSPHAERO wirkt getragene Rüstung doppelt. Die elementare Nebenwirkung wäre jedoch, dass man eine KK-Probe bestehen muss, um auf den Beinen zu bleiben und nicht — bei ausreichend starkem Wind — weggeweht zu werden; diese Probe ist um die Hälfte der erlittenen TP erschwert; stürzt man, erleidet man weitere 1W Schadenspunkte.

Ist es möglich, einen Zauber wie z.B. den IGNIFAXIUS mittels einer elementaren Transition in das siebte Element (wobei davon ausgegangen wird, dass es sich dabei um die Kraft handelt) zu verschieben?

Das siebte Element ist immer noch Spekulation und Philosophie, weswegen die Entwicklung von Heptalogien mittels 'Zauberwerkstatt' nicht möglich sein sollte. Ein ARCANOFAXIUS o.ä. könnte daher (zumindest nach dem momentanen Stand der Forschung) nicht als elementare Transition entstehen, sondern indem man Muster des IGNIFAXIUS und des FULMINICTUS koppelt, um einen 'besser regelbaren' FULMINICTUS zu erzielen...•



GARDIANUM PARADEI Schütze mich vor Zauberei!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde hebt seinen Zauberstab über den Kopf und lässt ihn einmal waagrecht rotieren: magiekundige Helden ohne Zauberstab zeichnen mit beiden Händen einen großen Kreis über sich in die Luft.

Zauberdauer: a) 2 Sekunden, b) 8 Sekunden, c) 12 Sekunden; mit Zauberstab jeweils halbiert

Probe: IN/CH/KK a) +0; b) +3; c) +7

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um den Magier herum eine unsichtbare Schutzkuppel, die auch von Gefährten des Magiers genutzt werden kann. Der Schild ist 'orientiert', d.h., auch wenn bestimmte Wirkungen nicht nach innen dringen können, ist auch Kampfzauberei aus der Kuppel heraus möglich. Die Wirkung der einzelnen Varianten:

a) Die Kuppel fängt jegliche Form von ungeformter Astralenergie auf, namentlich also alle TP/SP aus schadenserzeugenden Kampfzaubern, aber auch 'gewöhnliche' astrale Strömungen; jeder TP, den der Schild abfängt, reduziert die Schildstärke.

b) wie vor, jedoch werden zusätzlich alle Attacken mittels dämonischer Materie absorbiert, dämonische Bewegung durch die Kuppel hindurch verhindert; jeder TP aus Dämonenangriffen, den der Schild abfängt, reduziert die Schildstärke.

c) wie vor (gegen Kampfzauber und Dämonenattacken), jedoch werden zusätzlich auch Verwandlungen und Beherrschungen sowie nicht schadenserzeugende Kampfzauber abgewehrt. Jeder ASP, der auf diese Art und Weise abgeblockt wird, reduziert die Schildstärke; Zauber, die einen geschwächten Schild durchbrechen, kommen dann zur Wirkung (gelungene Probe gegen evtl. MR vorausgesetzt), wenn noch mindestens die Hälfte der ASP (aufgerundet) des Spruches durchkommen. (Diese Sprüche sollten dann allerdings in ihrer Wirkungsdauer reduziert werden.)

Kosten: Die Anzahl der abgeblockten ASP/TP entspricht der Summe aus den ASP, den der Zauberer in den Spruch freiwillig investiert, plus dem MU des Zauberers plus der Anzahl an ZF-Punkten, die er bei der GARDIANUM-Probe übrigbehalten hat.

Reichweite: Es entsteht eine Kuppel von a) 3 Schritt, b) 2,5 Schritt, c) 2 Schritt Radius.

Wirkungsdauer: bis die aufgewendeten ASP aufgezehrt sind, maximal eine Spielrunde

Meisterhinweis: Diese neue, variierbare Version des GARDIANUM entstand im Lauf der Kämpfe gegen die borbaradianischen Invasoren und fand schnell Verbreitung an allen Magierakademien. Da es sich nur um Minimal-Variationen der Thesis handelt, können alle Kenner des Spruches die neuen Varianten anwenden, nachdem sie auf einer Akademie oder bei einem Lehrmeister einen Tag intensives Studium der Formel hinter sich gebracht haben; ihre ZF sinkt dabei um 1 Punkt.

Alle Neuanfänger bekommen die hier genannte Version der Formel auf dem in MDSA 15 genannten Startwert beigebracht.

Reversalis: keine Wirkung

Startwerte der ZF: s.o.



PENTAGRAMMA DRUDENFUSS Heb dich fort in Rauch und Ruß!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier zeichnet ein Pentagramm auf den Boden, legt a) einen Karneol, b) einen Onyx, c) einen Diamant in die Mitte des Pentagramms, konzentriert sich und spricht die benötigte Variante der Formel.

Zauberdauer: a) 10 Sekunden, b) 15 Sekunden, c) 20 Sekunden

Probe: MU/MU/CH a) +7, b) +14, c) +21

Wirkungsweise: Diese drei unabhängig voneinander zu erlernenden Varianten des 'Universal-exorzismus' bewirken, dass die Bindung eines transsphärischen Wesens (namentlich eines Geistes aus der vierten oder eines Dämonen aus der siebten Sphäre) an die dritte Sphäre gebrochen wird, so dass diese Wesenheit durch das Pentagramm zu seinem ursprünglichen Aufenthaltsort zurückgezogen wird. (Der eingesetzte Edelstein — von mindestens 5 Karat Gewicht - geht bei gelungener Zauberprobe verloren.)

Bei Wesen mit der Eigenschaft 'Existenz' sind um 5 Punkte erhöhte ASP-Kosten aufzuwenden, bei Wesen mit der Eigenschaft 'Präsenz' ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert.

Bannschwert und korrekte Bekleidung können die Probe erleichtern, weitere Paraphernalia nicht.

Kosten: a) 13 ASP pro Geist, b) 19 ASP pro niederem Dämon, c) 27 ASP pro gehörtem Dämon

Reichweite: 7 Schritt Radius um das Pentagramm

Wirkungsdauer: augenblicklich

Meisterhinweis: Die neuen PENTAGRAMMA-Varianten entstanden im Laufe einer dreijährigen Forschungsarbeit an der Puniner Akademie, wobei folgende Methoden zur Anwendung kamen: der Einsatz 'echsischer', pseudo-kristallomantischer Methoden (eigentlich eher Anti-Donarien) und die Tatsache, dass rohe Kraft bisweilen diffizil gewebte Muster ersetzen kann (zumal, wenn es in Bereiche des siebtsphärischen Chaos führt). Des weiteren wurden wohl Kenntnisse des GEISTER AUSTREIBEN sowie die Thesiskerne der reversierten FUROR- bzw. HEPTAGON-Formeln eingewoben. Die Formel wird momentan nur in Punin gelehrt; Startwerte:

—wenn in bisherigem PENTAGRAMMA schon 'gute Kenntnis' (ZF 7+): a) -7, b) -3, c) -5: in diesem Fall erfordert das Aktivieren der Kenntnis der neuen PENTAGRAMMA-Varianten nur je einen ZF-Steigerungsversuch pro Variante.

—ansonsten: neu erlernen mit folgenden Startwerten (a/b/c): Magier—9/—7/—8; Hexen, Druiden und Geoden -8/-10/-9; alle Elfen —15—10—12; Scharlatane und Schelme —12/—15/—18

Reversalis: keine Wirkung

Startwerte der ZV: s.o.



PROTECTIONIS SICHRER SPRUCH Contrazauber bleibt Versuch

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier spricht zunächst die PROTECTIONIS-Formel und anschließend die Formel, die er gegen Antimagie absichern will.

Zauberdauer: 6 Sekunden (+ Zauberdauer des zu schützenden Zaubers)

Probe: KL/KL/CH (+ selbstaufgelegter Zuschlag)

Wirkungsweise: Der nachfolgende Spruch wird von den Matrixfäden des PROTECTIONIS vor Antimagie geschützt, so dass es für einen Contra- magier wesentlich schwerer, ja sogar unmöglich weiden kann, den Zauber aufzuheben. Der Zaubende hat hierzu zwei Möglichkeiten, die er problemlos kombinieren kann:

Zum einen kann er sich die Zauberpote zum PROTECTIONIS um beliebig viele Punkte erschweren. Gelingt die Probe, so muss der Antimagier, der den geschützten Spruch aufheben will, zusätzlich zu sonstigen Zuschlägen eine um ebenso viele Punkte + Stufe des Zaubenden erschwerte Probe auf den Antimagiespruch schaffen.

Zum anderen kann der Zaubende zu den Grundkosten eine beliebige Menge an ASP aufwenden. Der Antimagier muss dann bei seinem aufhebenden Spruch ebenso viele zusätzliche ASP + Stufe des Zaubenden investieren, was ihn unerwartet viel Kraft kosten könnte.

Ein Beispiel: Der finstere Xandros (12. Stufe) schützt einen CLAUDIBUS mit dem PROTECTIONIS, indem er sich die Zauberpote um 8 Punkte erschwert, was gerade noch gelingt, und 15 zusätzliche ASP investiert. Der ihn verfolgende Pfeil des Lichts Arronius (10. Stufe) versucht nun, die Tür mittels eines VERWANDLUNGEN BEENDEN zu öffnen, was ihm zu den normalen Kosten von 8 ASP eine Probenerschwerung von 20 (8 + 12) Punkten sowie weiteren 27 ASP (15 + 12) Kosten einbringt!

Kosten: 9 ASP + selbst auferlegte Kosten (+ Kosten des zu schützenden Spruchs)

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: Der zu schützende Spruch muss innerhalb einer Minute (A) nach dem PROTECTIONIS gesprochen werden.

Meisterhinweis: Dieser Spruch wurde erst jüngst von Galotta vermutlich mit Hilfe des Dämonenmeisters selbst entwickelt. Mit dieser ersten echten Contra-Contra- magica können die Schwarzen Zauberer verhindern, dass ihr Zauberwerk von irgendwelchen dahergelaufenen weißberobten Antimagiern zunichte gemacht wird - so geschehen bei der Eroberung Ysilias, wo der PROTECTIONIS der Untergang der Bannakademie war. Die Schaffung dieser Formel überraschte - eigentlich dachte man, daß der Dämonenmeister zuerst neue dämonische Invocationen oder Borbaradianer- sprüche entwickeln würde. Das eigentliche Anwendungsgebiet ist die Dämonenbeschwörung, auf dass all die Karakilim und Heshtotim kaum zu exorzieren seien. Der Spruch wird wohl lange allein in der Hand der großen Magier des schwarz-roten Heeres bleiben, doch irgendwann werden auch die Gilden über ihn verfügen, aber wer weiß, ob es nicht dann schon längst zu spät ist...

Reversalis: keine Wirkung

Startwerte der ZF: Magier-7, Scharlatan -20, Hexe -15, Druide -13, Diener Sumus -17, Herr der Erde -16, Schelm -20, Auelf -12, Waldelf-14, Fimelf-17, Halbelf-14



EIGNE ÄNGSTE QUÄLEN DICH!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier konzentriert sich, spricht die Formel und berührt danach sein Opfer

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Zauber raubt dem Opfer alle fünf Sinne, so dass es in seinem eigenen Hirn gefangen und seinen tiefsten Ängsten ausgeliefert ist. Das Opfer ist während dieser Zeit zu keiner Handlung fähig und verliert pro Stunde einen Punkt jeder seiner guten Eigenschaften. Diese regenerieren sich nach Ablauf des Zaubers ebenso langsam wieder.

Ist während der Wirkungsdauer die KL unter Null gefallen, so entscheidet ein Wurf mit dem W20, ob ein bleibender Schaden entstanden ist: Bei einer 15 steigt die TA, bei einer 16 die HA, bei einer 17 die RA, bei einer 18 der AG, bei einer 19 sinkt der MU, bei einer 20 die KL; der betroffene Wert verändert sich jeweils permanent um 1 Punkt.

Kosten: 12 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: nach Willen des Zaubers, längstens aber so viele Stunden, wie der Zauberer ZF- Punkte bei der Probe übrigbehalten hat, mindestens jedoch eine Stunde

Meisterhinweis: Die Thesen dieses finsternen Spruches wird in Punin nur an Personen bester Reputati- on abgegeben; für Weißmagier, die sich mit Seelenheilkunde beschäftigen, ist sie ebenfalls in Perricum erlernbar. An beiden Akademien erhält man die Formel nur, wenn man sich die Erinnerung an die Ursprungsformel mittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen lässt.

Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesen (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen.) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Die Lernkosten betragen 50 Dukaten, die Lernzeit ist ein Tag aufopferungsvolles Studium, wenn die Original-These bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesen auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert, falls die Thesen für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu.

Reversalis: Die *Sinnenschärfe* des Opfers steigt um so viele Punkte, wie bei der ZF-Probe übrigbehalten wurden; außerdem sinken alle Ängste (HA, TA, RA) um jeweils einen Punkt

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 15 mit den oben genannten Modifikationen



ERINNERUNG VERLASSE DICH!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Zauber raubt dem Opfer für eine begrenzte Zeit das komplette Gedächtnis, so dass während der Wirkungsdauer keine Erinnerung an sein bisheriges Leben hat. Dadurch sinken KL und IN auf die Hälfte. An Ereignisse, die während der Wirkungsdauer geschehen, kann es sich später überhaupt nicht mehr erinnern, es sei denn, es wird mit einem BEHERRSCHUNGEN BRECHEN behandelt.

Kosten: 12 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: so viele Stunden, wie der Magier ZF-Punkte bei der Probe übrigbehalten hat, mindestens aber 1 Stunde

Meisterhinweis: Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Diese Form des Spruches kann in Punin und Perricum erlernt werden wobei die Lernkosten 50 Dukaten und die Lernzeit ein Tag aufopferungsvolles Studium betragen, wenn die Original-Thesis bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert; falls die Thesis für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Beide Akademien geben die Formel nur an Personen weiter, die erstens eine tadellose Reputation besitzen und sich zweitens die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel mittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR haben löschen lassen; eine Dienstleistung, die in Punin, Fasar und Perricum zum Preis von 15 Dukaten vorgenommen werden kann.

Sowohl die Halle der Macht zu Lowangen als auch die Al'Achami zu Fasar verfügen mittlerweile ebenfalls über diesen Spruch, geben ihn aber nur an eigene Abgänger weiter, wobei Fasar ebenfalls auf einer Gedächtnislöschung besteht.

Die Formel wird in Perricum, wo man auch an einer umfangsreduzierten Variante forscht, zu seelenheilerischen Zwecken eingesetzt; sie ist jedoch in Verbindung mit anderen Beherrschungszaubern ein gefährliches Mittel, um willen- und erinnerungslose Mörder zu schaffen und daher gemäß Cod. Alb. III/21 in seiner Anwendung eingeschränkt.

Reversalis: Das Opfer ist zu phänomenalen Gedächtnisleistungen in der Lage, d.h. es kann sich an kleinste Details aus seiner Vergangenheit erinnern.

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 15 mit o.g. Modifikationen



SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier pflanzt seinem Opfer eine panische Angst vor der Farbe Schwarz ein: Wann immer es eine schwarze Fläche oder eine schwarze Form von mehr als Handtellergröße (einen Raben, die Kutte eines Boron-Geweihten, ein größeres Stück Obsidian) erblickt, verliert es für die nächste halbe Stunde jeweils 3 Punkte auf alle geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH), da es vor Angst nicht in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen. Während der Nacht sinken alle geistigen Eigenschaften sogar um 5 Punkte, und an eine Regeneration ist natürlich nicht zu denken.

Kosten: 12 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: so viele Tage, wie der Magier bei der Probe ZF-Punkte übrigbehalten hat, mindestens aber 1 Tag

Meisterhinweis: Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraut de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Die Lernkosten betragen 50 Dukaten, die Lernzeit einen Tag aufopferungsvolles Studium, wenn die Original-Thesis bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert; falls die Thesis für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel mittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen zu lassen, eine Dienstleistung, die in Punin, Fasar und Perricum zum Preis von 15 Dukaten vorgenommen werden kann.

Eine Variation dieses Spruches (Zauberdauer 5 Sekunden, Probe um 5 Punkte erschwert) erlaubt es dem Anwender, eine beliebige Farbe als angsterzeugenden Auslöser einzusetzen. Die Thesis dieser Variation muss jedoch separat erworben und erlernt werden. Neben der Puniner Akademie verfügen auch die Halle der Macht zu Lowangen und die Al'Achami zu Fasar über beide neuen Formen, während man in Al'Anfa nur den de-borbaradianisierten SCHWARZEN SCHRECKEN kennt.

Reversalis: erzeugt eine fast krankhafte Vorliebe gegenüber schwarzen Flächen und Objekten, eine regelrechte 'Schwarzgier'

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 15 mit obigen Modifikationen



STEIN WANDLE. HUMUS GEHE!

**Eine Formel gildenmagischen Ursprungs
mit verschiedenen erzdämonischen Anrufungskomponenten**

Technik:

Der Zauberer formt eine Gestalt aus einem dem Erzdämonen, dem er den Golem weihen will, gefälligen Material und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm: während der gesamten Zauberdauer berührt er den Golem am Kopf und in der Herzgegend.

Zauberdauer: 7 Stunden

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Diese Formel haucht einer humanoiden Figur aus unbelebtem Material Leben ein und verwandelt sie in einen Golem. Sofort nach Erschaffung muss der Zauberde eine Probe auf seinen Beherrschungs-Wert $((MU + MU + CH + ZF)/4)$ ablegen; misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal mit einem Aufschlag von 7 Punkten versuchen. Misslingt auch dies oder würfelt der Magier einen Patzer, so greift ihn die Kreatur an. Gelingt die Probe, so ist der Golem völlig seinem Willen unterworfen; er kann jedoch nur einfachste Befehle ausführen.

Kosten: 3W20 ASP für einen kleinen Golem (etwa Kindergröße), 5W20 ASP für einen Golem in Menschengröße und 7W20 ASP für einen maximal trollgroßen Golem, davon jeweils 1W3 ASP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Dies ist die aus dem Kombinationszauber STEIN WANDLE, TOTES HANDLE reduzierte Formel zur Erschaffung von Golems, die momentan ausschließlich in Mirham und Brabak gelehrt wird. Sowohl bei der Beschwörungs- als auch bei der Beherrschungsprobe können dem jeweiligen Erzdämon gefällige Paraphernalia, Pakte etc. eingesetzt werden. Zu weiteren Fragen, vor allem was die verschiedenen Materialien angeht, siehe MA 180 ff. sowie Seite 89 im vorliegenden Band.

Die reduzierte Formel lässt sich auch aus *Chimären und Hybriden*, der verstümmelten Fassung von Zurbarans großem Werk *Vom heben in all seinen natürlichen und über-natürlichen Formen*, binnen 30 Monaten aufopferungsvollen Studiums herleiten (6 *Magiekunde-Proben* + 12), aus dem Original ließe sie sich einfach erlernen - allein, die zwei noch existierenden Exemplare stehen im Hesinde-Tempel zu Kuslik und in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschluss. (Von zwei weiteren Exemplaren wird gemunkelt, jedoch sind diese dann wahrscheinlich im Besitz mächtiger Chimärologen.)

Reversalis: hebt den Ursprungszauber auf und verwandelt den Golem in seine Ursprungsmaterialien zurück (1 ASP permanent)

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 16



TOTES HANDLE. KADAVER KÄMPFE!

**Eine Formel gildenmagischen Ursprungs
Anrufung Thargunitoths**

Technik:

Der Zauberer berührt eine Leiche am Kopf und in der Herzgegend und wiederholt die Formel so lange, bis der Leichnam sich erhebt.

Zauberdauer: 7 Minuten

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Die Formel erfüllt eine Leiche mit 'Lebenskraft' und verwandelt sie (je nach Verwesungszustand) in einen Untoten (Lebender Leichnam, Zombie, Skelett oder Mumie). Sofort nach Erschaffung muss der Zauberde eine Probe auf seinen Beherrschungs-Wert $((MU + MU + CH + ZF)/4)$ ablegen; misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal mit einem Aufschlag von 7 Punkten versuchen. Misslingt auch dies oder würfelt der Magier einen Patzer, so greift ihn die Kreatur an. Gelingt die Probe, so ist der Untote völlig seinem Willen unterworfen; er kann jedoch nur einfachste Befehle ausführen.

Kosten: 4W20 ASP, davon 1W3 ASP permanent

Reichweite: B

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Dies ist die aus dem Kombinationszauber STEIN WANDLE, TOTES HANDLE reduzierte Formel zur Beschwörung von länger haltbaren Untoten, die momentan ausschließlich in Brabak gelehrt wird (und in Mirham bekannt ist). Sowohl bei der Beschwörungs- als auch bei der Beherrschungsprobe können Thargunitoth-gefällige Paraphernalia, Pakte etc. eingesetzt werden. In die Kreatur kann ein Nephazz einfahren (MA 177).

Reversalis: hebt den Ursprungszauber auf und verwandelt den Untoten in eine gewöhnliche Leiche zurück (1 ASP permanent)

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 15



AUGE DES LIMBUS. MAHLSTROM INS NICHTS Verschling jede Spur des Dämonengezüchts!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier macht mit beiden Händen eine kreisende Bewegung, reißt die Hände sodann an den Körper und spricht die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: MU/CH/KK

Wirkungsweise: Diese Formel bewirkt eine unkontrollierte, strudelartige Öffnung von der dritten Sphäre in die 'darüberliegende' Ebene des Limbus, die sich als grauer Mahlstrom manifestiert. Der Zauberer muss 3W6+3 ASP je Schritt Durchmesser einsetzen, den der Zentralbereich des Wirbels haben soll. Innerhalb dieses Zentralbereichs wird alles, was nicht massiv an festen Objekten außerhalb des Zentralbereichs befestigt ist, in den Limbus gerissen. Für Bereiche außerhalb des zentralen Wirkungsbereichs gilt, dass von der Mitte des Wirbels aus eine Zugkraft entsteht, die einer KK in Höhe der eingesetzten ASP entspricht und die pro Schritt Abstand vom Zentrum um 2 Punkte abnimmt. Pro Kampfrunde müssen alle Wesen innerhalb der betroffenen Umgebung eine vergleichende KK-Probe gegen die Kraft des Wirbels ablegen, bei deren Misslingen sie 1W6 Schritt zum Zentrum hingezogen werden. Selbiges gilt auch für unbelebte Objekte.

Wer von diesem Zauber in den Limbus gerissen wird, erleidet halb so viele Schadenspunkte, wie ASP für die Erschaffung des Wirbels aufgewandt wurden.

Kosten: siehe oben

Reichweite: Der Wirbel entsteht maximal sieben Schritt vom Magier entfernt.

Wirkungsdauer: augenblicklich; der Wirbel bleibt doppelt so viele Sekunden bestehen, wie der Zauberer ZF-Punkte bei der Probe übrigbehalten hat.

Meisterhinweis: Eigentlicher Zweck der Formel ist, wie der Name schon sagt, die Vertreibung von Dämonen in den Limbus. Die solcherart aus der Dritten Sphäre verbannten Dämonen werden übrigens nicht in die Siebte Sphäre zurückgeschleudert, sondern können dem Exorzisten bei einem eventuellen Aufenthalt im Limbus durchaus wiederbegegnen ...

Alle weiteren Effekte sind zwar störend, aber ob der Struktur des Zaubers unvermeidlich; Aktuelle Forschungen haben folgende Randbedingungen und Beschränkungen des Zaubers ans Licht gebracht: Der Entstehungsort des astralen Wirbels muss bereits während der Zauberdauer — also ca. nach 7,5 Sekunden — festgelegt werden. Der Natur dieses Spruches entsprechend, lässt er sich auf bestenfalls einen Schritt genau zielen. Der zentrale Bereich des Wirbels entsteht ohne weitere Schwierigkeiten nur in Luft; in Feuer oder Wasser ist die Probe um 7 Punkte erschwert und die Kosten sind verdoppelt, in Humus, Eis oder Erz sind die Kosten vervierfacht, bei einer Probenerschwerung von 21 Punkten. Dieser zentrale Wirkungsbereich 'springt nicht auf ein benachbartes Element über' - es wirkt dort nur der unten beschriebene Sog.

Die Formel ist quasi unbekannt und in seiner kompletten Form nur in Punin in einer Thesis niedergelegt, die jedoch der Öffentlichkeit nicht zur Verfügung gestellt wird. Hinweise finden sich im *Arcanum* und im *Codex Dimensionis*, eine Rekonstruktion ist mittels des Buchs *Tore in den Äther* möglich (8 Monate intensives Studium mit abschließender *Magiekunde-Probe*+7).

Reversalis: vermutlich keine Wirkung; es wird jedoch spekuliert, dass die umgekehrte Formel Objekte (und Wesen!) aus dem Limbus zu reißen vermag.

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 16



STAUB WANDLE. SAND HANDLE!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik

Der Zaubernde formt aus Sand oder Staub der Gorischen Wüste und Wasser des Flusses Chaluk eine Gestalt und setzt sich mit dieser in ein Hexagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der Herzgegend.

Zauberdauer: 7 Stunden

Probe: MU/KL/CH + 6

Wirkungsweise: Die Formel haucht einer Sandfigur ein künstliches Leben ein und macht sie zu einem elementaren Golemiden. Sofort nach der Erschaffung muss der Zauberer eine Charisma-probe ablegen. Misslingt diese, kann er es ein zweites Mal versuchen, jedoch ist die Probe dann um 7 Punkte erschwert. Misslingt auch diese oder hat der Magier bei der Charismaprobe eine 20 gewürfelt, greift ihn die Kreatur an, bis sie zerstört oder er tot ist. Der Golemide ist bei Gelingen völlig dem Willen seines Erschaffers ausgeliefert, kann jedoch nur einfachste Befehle ausführen. *Kosten:* 49 ASP für einen menschengroßen Golemiden (kleinere bieten sich als Kämpfer nicht an), 69 ASP für einen trollgroßen, 199 ASP für eine Kampfmaschine wie den Riesengolemiden, davon jeweils 3 ASP permanent. Das Erschaffen eines Fließsandgolemiden ist mit diesem Spruch nicht möglich.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: maximal ein Jahr und einen Tag

Meisterhinweis:

Diese modifizierte, entdämmsierte Form der borbaradianischen Formel STEIN WANDLE wird derzeit ausschließlich an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul gelehrt, wobei der Akademieleiter, Sultan Hasrabal, von auswärtigen Magiern für das Erlernen einen persönlichen Dienst (Meisterentscheidung) verlangt. Dennoch bringt er ihnen offensichtlich nur eine allgemeine Fassung des Zaubers bei, mit dem er seine eigenen Armee erschaffen hat. Mittels dieses sehr kostspieligen Spruches wird ihm kein Zauberer gefährlich werden können.

Offensichtlich sind die Elementaren Golemiden, die mit dieser Formel belebt werden können, nur aus dem Sand der Gorischen Wüste und dem Wasser des dort entspringenden Chaluk herzustellen, wobei der Zaubernde persönlich die Zutaten mischen und aus ihnen die Statuen formen muss. Es ist jedoch nicht möglich, filigrane Figuren zu erschaffen, die motorische Feinarbeit leisten können, da die Golemiden primär als Kampf- und Wachkolosse entwickelt wurden.

Ob sich die Formel nach entsprechender Modifikation auch auf andere Elemente ausweiten lässt (oder zumindest nicht mehr solch exotische Zutaten erfordert), wird sich wohl erst in einigen Jahren erweisen, wenn die 'Werksspionage' der anderen Magierakademien die Formel in Mherwed, Khunchoh oder Punin zugänglich gemacht hat.

Reversalis: hebt die Verzauberung auf und verwandelt einen Golem in einen Haufen Sand (1 ASP permanent)

Startwerte der ZF: Magier -12, Hexe — 15, Scharlatan —18, Druide -13, Diener Sumus —15, Herr der* Erde -13, Schelm -20, alle Elfen -20, Halbelf-18



EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN

Enthülle mir dein inn'res Wesen!

Eine Zauberei auelfischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde mustert sein Opfer von oben nach unten und konzentriert sich dann auf die Formel.

Zauberdauer: 15 Sekunden

Probe: KL/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Zaubernde erkennen, durch welche Eigenschaften oder Fertigkeiten sich ein Lebewesen auszeichnet; ob es besonders mutig oder kräftig, abergläubisch oder jähzornig ist, ob seine Fertigkeiten eher denen eines Kämpfers oder denen eines Diebes entsprechen. Der Zaubernde kann entscheiden, ob der Meister ihm die charakteristischen Eigenschaften (gute wie schlechte) oder die herausragenden und prägenden Talente oder die wichtigsten Zauberfertigkeiten beschreiben soll. Der Meister sollte in seinen Formulierungen vage bleiben und keinesfalls Zahlenwerte nennen.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: 15 Sekunden (die Zauberdauer)

Masterhinweis: Eine genauere Untersuchung des Gegenübers ist ebenfalls möglich, erfordert jedoch größeren Zeit- und Astralaufwand (1 Minute; 9 ASP): Der Zaubernde kann erkennen, ob sein Gegenüber gleich gut, besser oder schlechter in drei ausgewählten Eigenschaften oder zehn ausgewählten Talenten oder zehn Zauberfertigkeiten als er selbst ist.

Neben dem ODEM ARCANUM und dem SENSIBAR handelt es sich hierbei um einen der elementarsten Hellsichtzauber, der den Menschen seit den Sanin-Expeditionen bekannt ist und der eigentlich jedem Zauberkundigen, der sich ein wenig für Hellscherei interessiert, offensteht.

Reversalls: keine Wirkung

Startwerte der ZF: wie in MDSA 16 angegeben.



SIGILLUS NEGLECTIBOR

Ein Siegel zeig' ich dir nicht vor!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier reibt mit gespreizten Fingern seine Hände, legt dann die Hand mit dem zu tarnenden Siegel an die Stirn und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Dieser Spruch legt eine bewegte Illusion über die Handfläche einer Person, so dass das in der Hand aufgebrachte Gildensiegel sowohl weltlichem als auch magischem Blick entzogen wird und die Hand wie eine gewöhnliche Handfläche wirkt.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: Z, B

Wirkungsdauer: übrigbehaltene ZF-Punkte mal zwei in Stunden, mindestens jedoch 2 Stunden (A)

Masterhinweis: Diese Formel wurde erst 27 Hal von einem Alanfaner Privatgelehrten aus dem IMPOSTORIS IMAGOTIN und dem AURARCANIA DELEATUR entwickelt und gilt momentan als bestenfalls halblegal; ein Verbot der Formel auf dem nächsten Allaventurischen Konvent gilt als sicher. Der Spruch wird offiziell von keiner Akademie gelehrt, ist jedoch im Umfeld der Schulen zu Al'Anfa, Mirham und Brabak bekannt, so dass man durch großzügige 'Geldspenden' an die richtige Person Zugang zur Thesis erlangen kann.

Will der Magier das Siegel einer anderen Person tarnen, so ist die Probe um 3 Punkte erschwert, ebenso, wenn sich das Siegel nicht in der Handfläche, sondern an einem anderen Ort am Körper befindet.

Reversalis: die Illusion wird aufgehoben

Startwerte der ZF: Magier —6, Scharlatane —12, Hexen —12, alle anderen —15



HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt sein Opfer mit der Hand

Zauberdauer: 2 Sekunden

Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Das Opfer windet sich in unerträglichen Schmerzen, als wenn ein Krampf alle Muskeln gleichzeitig befallen hatte. Es ist zu keiner kontrollierten Bewegung fähig; ihm steht jedoch ein intuitiver Ausweichversuch (auf Ausweichen/4, abgerundet) zu, wenn es angegriffen wird. Das Opfer lenkt wie durch einen waffenlosen Angriff einen AU-Verlust von 13 Punkten plus so vielen wie bei der Zauberprobe an ZF-Punkten übriggeblieben sind. Sinkt die AU dadurch unter Null, kann es sogar bis zum Ende der Wirkungsdauer bewusstlos werden.

Kosten: 13 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: 10 Sekunden pro ZF-Punkt, den der Zauberer bei der Zauberprobe übrigbehalten hat, mindestens aber 10 Sekunden

Meisterhinweis: Erleidet das Opfer während der Wirkungsdauer weiteren Schaden, so fällt die HÖLLENPEIN-Wirkung von ihm ab. Die Zwei-Sekunden-Berührung muß durch eine gelungene Attacke +2 im waffenlosen Kampf nachgewiesen werden.

Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Dieser Zauber ist außer in Punin auch in Andergast, in Bethana und in der Halle der Macht zu Lowangen (beidemal jedoch nur für Akademie-Abgänger) einsehbar. Die Lernkosten betragen 50 Dukaten, die Lernzeit ein Tag aufopferungsvolles Studium, wenn die Original-Thesis bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert, falls die Thesis für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel mittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die in Punin, Fasar und Perricum zum Preis von 15 Dukaten vorgenommen werden kann.

Reversalls: bewirkt Hochgefühl und Euphorie; gibt AU-Punkte zurück und kann dadurch sogar eigentlich kampfunfähige kurzfristig auf den Beinen halten

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 17 mit obigen Modifikationen



BRENNE. TOTER STOFF!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier legt eine Hand auf das Material, das er in Brand setzen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Der Zauber setzt jedes tote Material in einem Bereich, der etwa der Größe einer Handfläche entspricht, in Brand. Die Dauer des Brandes entspricht den bei der Probe übriggehaltene ZF-Punkten in Sekunden, mindestens aber 1 Sekunde. Nicht entzündliche Stoffe (Stein, Metall etc.) erlöschen nach Ablauf dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen Rüstungen oder Kleidung eingesetzt, gibt die ZF des Magiers in BRENNE die Anzahl der Schadenspunkte an, die der Träger der Rüstung erleidet. Der Spruch wirkt nur auf unbelebtes, nichtmagisches Material.

Kosten: 12 ASP.

Reichweite: B

Wirkungsdauer: bei der Zauberprobe übriggehaltene ZF-Punkte in Sekunden, mindestens aber 1 Sekunde

Meisterhinweis: Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Diese Form des Spruches kann in Punin, Mirham und Khunchom erlernt werden; die Lernkosten betragen 50 Dukaten, die Lernzeit ein Tag aufopferungsvolles Studium, wenn die Original-Thesis bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert; falls die Thesis für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel mittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die in Punin, Fasar und Perricum zum Preis von 15 Dukaten vorgenommen werden kann.

Im Gegensatz zum borbaradianischen Original handelt es sich bei der neuen Modifikation in der Tat um eine elementare Invokation (eine Steigerung des feurigen Anteils in einer Substanz), die auch die entsprechenden Reaktionen auf das konträre Element zeigt.

Reversalis: löscht kleinere magische und natürliche Feuer

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 18 mit obigen Modifikationen



HARTES SCHMELZE. STARRES FLIESSE!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde legt die Hand auf das Material, das er zum Schmelzen bringen will, und spricht die Formel

Zauberdauer: 3 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Der Zauber lässt eine bestimmte Menge eines harten Materials weich und formbar wie Wachs werden. Nach Ende der Zauberdauer nimmt die Materie wieder ihre ursprüngliche Härte an und erstarrt in der Form, die der Magier ihr gegeben hat. Der Zauber wirkt nur gegen unbelebtes, nichtmagisches Material

Kosten: 2 ASP pro 100cm³, mindestens aber 7 ASP

Reichweite: B

Wirkungsdauer: maximal 1 Minute pro übrigbehaltenem ZF-Punkt (mindestens 1 Minute), die Verformung ist jedoch permanent.

Meisterhinweis: Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Diese Form des Spruches kann in Punin, Khunchom, Mirham und Festum erlernt werden; die Lernkosten betragen 50 Dukaten, die Lernzeit ein Tag aufopferungsvolles Studium, wenn die Original-Thesis bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert; falls die Thesis für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel vermittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die in Punin, Fasar und Perricum zum Preis von 15 Dukaten vorgenommen werden kann.

Vom Standpunkt der Elementartheorie scheint es sich recht eindeutig um die Erhöhung der 'wässrigen Komponente' in einer Erz-Substanz zu handeln.

Da nach Ablauf der Wirkungsdauer die Materie wieder ihre ursprüngliche innere Struktur annimmt, ist die Verformung nicht mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN aufzuheben.

Reversalis: Auch die de-borbaradianisierte Fassung dieses Spruchs ist in Umkehrung ein teurerer WEICHES ERSTARRE.

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 18 mit den obigen Modifikationen



WEICHES ERSTARRE. FLIESENDES VERHARRE!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Zaubernde berührt mit ausgestrecktem Arm die Materie, die erstarren soll, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 Sekunden

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Nachdem der Magier den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu (übrigbehaltene ZF-Punkte) Raumschritt Luft, Wasser o.ä. zu einer festen Masse erstarrt, die während der Wirkungsdauer so verbleibt. Der Zauber ist nicht gegen lebende Materie (oder Flüssigkeiten und Gase in Lebewesen, sprich Blut oder Atemluft) anwendbar und wirkt auch nicht gegen magische Materie.

Kosten: 17 ASP

Reichweite: Die Masse erstarrt in Armeslänge Abstand vom Magier, ihre Ausdehnung kann jedoch bis zu 21 Schritt vom Magier betragen.

Wirkungsdauer: übrigbehaltene ZF-Punkte in Minuten, mindestens jedoch 1 Minute

Meisterhinweis: Hierbei handelt es sich um die von Magister Karjunon Silberbraue de-borbaradianisierte Thesis (Anrufungs- und Blutkomponente sowie die auf Borbarad gerichtete Kontrollverbindung entfallen) der gleichnamigen Borbaradianer-Formel. Diese Form des Spruchs kann in Punin, Mirham, Khunchom und Festum zum Preis von 50 Dukaten erlernt werden, die Lernzeit beträgt einen Tag aufopferungsvolles Studium, wenn die Original Thesis bereits bekannt war. Falls Ihr Held die borbaradianische Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert; falls die Thesis für ihn neu ist, verdreifacht sich die Lernzeit, dafür erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel vermittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die in Punin, Fasar und Perricum zum Preis um 15 Dukaten vorgenommen werden kann.

Zu diesem Zauber finden Sie weitere Informationen auf den Seiten 108f. Wie beim HARTES SCHMELZE ist auch hier die elementare Komponente noch nicht vollständig geklärt, jedoch deutet viel darauf hin, dass er die erzene Komponente in Luft oder Wasser steigert.

Sumpf oder Treibsand gelten für diesen Zauber ebenfalls als weich oder fließend. Es ist möglich, dem , verwandelten Stoff bei der Erstarrung eine einfache geometrische Form wie Kugel(schale), Würfel oder Quader zu geben; kompliziertere Formen (wie eine feste Schicht auf einem Sumpf) bringen einen Zuschlag von +5 bis +10 auf die Probe mit sich.

Reversalis: diese Formel kehrt sich zum HARTES SCHMELZE! um

Startwerte der ZF: gemäß MDSA 18 mit obigen Modifikationen



Index

Abbruch des Zaubers.....	9	Beschränkte Permanenz.....	47	Draconiter.....	54
Ablenkung beim Zaubern.....	9	Beschwörung dämonischer Mächte.....	84-89	Druide.....	64-65
Abvenenum Pest und Galle.....	106, CC238	Beschwörung elementarer Mächte.....	90-93	Druidendolch.....	siehe Vulkanglasdolch
Academia der Hohen Magie.....	31	Beschwörung Limbus.....	94-95	Druidenrache.....	64, CC211
Adept.....	55	Beschwörung Zeit.....	95	Druidenrituale.....	8, 28, 64-65
Adeptus Maior.....	55	Beseelte Artefakte.....	49	Druidenzirkel.....	64
Adeptus Minor.....	55	Bessenheit.....	49	Druido-Schamanen.....	77
Adler, Wolf und Hammerhai.....	8, 103, CC206	Bewegung.....	96-97	Dschinn des (Elements), eil herbei.....	9, 49, 64, 91, CC82
Akademie der Geistreisen.....	31	Bewegungen stören.....	101, CC12	Dschinne.....	11, 49, 90, 91, 92-93
Akademien, Stabzauber.....	6	Bibliothecarius.....	55	Duglumspest.....	87
Akademiesiegel.....	58	Blick durch fremde Augen.....	98, CC133	Dunkelheit.....	100, 107, CC250
Akademische Grade.....	55	Blick in die Vergangenheit.....	95, 102, CC72	Dunkle Pforten.....	12
Aktiver Träumer.....	14-15	Blickkontakt.....	9	Duplicatus Doppelpein.....	99-100, CC153
Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan.....	42	Blitz dich find.....	100, CC170	Durch Fels und Erz, trotz Ach und Weh.....	6, 97, CC98
Al Toghari ay Yasra.....	21	Blutblatt.....	12	Ecliptifactus Dunkle Macht.....	99, 100, CC172
Alchimie.....	21-22	Blutmagie.....	8, 56	Edelsteine.....	7
Alchimie, Startwerte für Geweihte.....	6	Bogenschießen.....	59	Edictus Franhoratis.....	53
Alchimist.....	19-21	Borbaradianersprüche.....	56	Ehrentitel.....	55
Alchimistische Analyse.....	22	Brandöl, magisches.....	27	Eigeborene Hexe.....	73
Alchimistisches Reiseset.....	22	Brenne, toter Stoff!.....	50, 107, 116	Eigenschaften seid gelesen.....	48, 98, 115
Aldinor-Diktat.....	57	Bruderschaft des Wissens.....	58	Eigne Ängste quälen dich.....	83, 111
Algor Tonn.....	21	Buch der Leiber.....	41	Einhorn.....	10-11, 80
Alkahest.....	20	Bund des Weißen Pentagramms.....	57	Eins mit der Natur.....	104, CC212
Allaventurischer Konvent der Gildenmagier.....	53	Caldofrigo Drachenblut.....	50, 107, CC246	Eisen und Blutmagie.....	8
Aligemeine Alchimie.....	20	Candidatus.....	55	Eisenrost und grüner Span.....	50, 100, CC173
Allmatrix.....	12	Carnon di Troca.....	21	Eisenstaub.....	8
Alptraum.....	15	Celebrans.....	55	Eissschwert.....	62
An Tana.....	21	Chamaelioni Mimikry.....	99, CC 151	Elburum.....	58
Analisis Arcanstruktur.....	9, 28, 48, 80, 98, 104, CC132	Charyptisches Feuer.....	26-27	Element, siebtes.....	64, 109
Analyse, Alchemistische.....	22	Chimären.....	80-81	Elementare Bewegung.....	97
Anrede.....	55	Chronoklassis.....	95	Elementare Golemiden.....	51-52
Antimagie.....	80-82	Claudibus Clavistibor.....	107, CC248	Elementare Meister.....	90
Anvilarium Schwermetall.....	6, 50, 81, CC242	Coadiutorius.....	55	Elementargeister.....	81, 90, 92-93
Applicatus Argelist.....	30, 50, 80, 106, CC243	Codex Albyricus.....	37-38, 53, 54	Elementarherren.....	90
Arachnoides Almagest.....	41	Codex Daemonis.....	40	Elementarwesen.....	92-93
Arcana Interdicta.....	56	Codex Pax Aventuriana.....	53	Elemente, Affinitäten.....	90, 91
Arcanovi Zauberdng.....	9, 30, 46-50, 60, 94, 106, CC244	Codex Sauris.....	38-40	Eleve.....	55
Archomagus.....	55	Collegium Canonicum.....	57	Elfen.....	65-67
Argelionsrecht.....	54-56	Communio Rubio Salamandris.....	8	Elfen, Freunde, hört den Ruf.....	102, CC192
Arkanium.....	46	Consilium Sinistrae.....	58	Elfenlieder.....	7, 30, 66
Armatrutz.....	100, 102, 103-104, CC208	Convocatus.....	55	Elfenmagier.....	30-31
Aroqa-Rune.....	88	Corpofrigo Kälteschock.....	100, CC171	Enarch der Goldmacher.....	21
Artefakte.....	46-53, 94	CRS.....	7-8	Encyclopaedia Magica.....	36
Artefakte und Alchemica.....	38	Cryptographo Zauberschrift.....	29, CC190	Enduriumrüstung.....	8, 50-51
Artefakteseen.....	49, 80	Dämonen.....	49, 81, 84-88, 94-95	Enduriumschwert.....	59
ASP, zu wenige.....	10	Dämonen bannen.....	87-88	Enzyklopaedia Sauna.....	38-40
Astrale Meditation.....	7, 94	Dämonenpakt.....	87	Erinnerung verlasse dich.....	83, 112
Audition.....	15	Dämonensultan.....	85	Erzmagus.....	55
Aufrechterhaltene Zauber und Kampf.....	9	Dämonentunnel.....	12	Eterna Memorabilis.....	98-99, CC135
Auge des Limbus, Mahlstrom ins Nichts.....	94-95, 114	Dämonenzitadelle.....	12-13	Ewiges Öl.....	25
Aurarcania Dekatur.....	6, 82, CC20	Dämonischer Lehrmeister.....	85	Exposami Creatur.....	93, CC136
Aureolus Güldenglanz.....	50, 99, CC148	Dämonologie.....	56, 84-88	Expurgico.....	56, 58
Auris, Nasus, Oculus.....	8, 99, CC149	Darna.....	7	Fahrende Gemeinschaft.....	76
Axxeleratus Blitzgeschwind.....	50, 62, 96, 100, CC97	Das Sinnen fremder Wesen.....	16, 105, CC191	Fasarer Bannakademie.....	58
Balsam Salabunde.....	97, 105, CC119	De Lithis.....	43-44	Feueratem.....	11
Bannakademie Fasar.....	58	Desintegratus Pulverstaub.....	107-108, CC249	Feuerbann.....	74, CC214
Bannbaladin.....	83, 105, CC27	Destructibo Arcanitas.....	60, 80-81, 94, CC13	Feuerspuckender Drache.....	11
Bannbalöl.....	26	Die Angst - Betrachtungen.....	42	Finage.....	71
Bannen von Dämonen.....	87-88	Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft.....	42-43	Flammenring.....	91, CC83
Bannschwert.....	siehe Magierschwert	Die fünf arkanen Capitel Hrangra betreffend.....	43	Flammenschwert.....	61-62, 81, 88, 100, 108
Bannstaub.....	23-24, 48	Die Magie des Stabes.....	6	Fliegende Teppiche.....	49
Barde.....	29	Dinge aufspüren.....	72	Fließsandgolemiden.....	52
BdW.....	siehe Bruderschaft des Wissens	Disliberatio.....	56	Fluch der Pestilenz.....	82, 104, CC216
BdWP.....	siehe Bund des Weißen Pentagramms	Divocatio.....	56	Flüche.....	siehe Hexenflüche
Beherrschungen brechen.....	18, 64, 71, 80, 83, CC10	Donnerbach.....	58	Flugsalbe.....	70
Beherrschungen.....	8, 83-84	Drache.....	10-11, 80	Foramen Foraminor.....	55, 96, CC101
Beilunker Kampfmagier.....	59	Drachenodem.....	11	Forensische Visitatoren.....	54
Berührung.....	9-10	Draco.....	55	Fortifex Invisibil.....	108, CC252



Friedenslied.....	66	Hexenschuss.....	71	LS.....	siehe Linienstärke
Friedenswasser.....	25-26	Hexenspeichel.....	97, CC120	Lucianus von Vinsalt.....	21
Fulminictus Donnerkeil.....	100,101,105, CC174	Hexenzauber.....	69-70, 73-74	Mactans.....	85
Furor Blut und Sulphurdampf.....	49, CC54	Hexenzirkel.....	70, 74	Madas Haare.....	12
Gardianum Paradei.....	80,81,82,101,110	Höhere Alchimie.....	20	Magiedilettant.....	8,29
Garerher Pamphlet.....	53	Höllenpein zerresse dich.....	9, 116	Magiegespür der Knochenkeule.....	78
Geist als 7. Element.....	64	Horriphobus Schreckenspein.....	84, CC35	Magiekunde.....	6, 8, 36
Geister.....	81	Horun der Gifffürst.....	21	Magier.....	55
Geister austreiben.....	10, 18, 93, CC55	Hundert Dinge zu schrecken den Dieb.....	43	Magier, allgemein bekannte Sprüche.....	29
Geister beschwören.....	56, CC56	Hylailier Feuer.....	26-27	Magier, Herkunft.....	6
Geisterbeschwörung.....	8	Ignifaxius Flammenstrahl.....	29, 101,105, CC178	Magier, Rüstung.....	8
Geode.....	6, 67-68	Ignisphaera Feuerball.....	81, 101,109, GG179	Magier, Startzauber.....	29
Geodenrituale.....	7, 68	Ignorantia Ungesehn.....	100,CC156	Magier, Steigerungsversuche.....	6,28
Geodensprüche.....	67	Illusion.....	99-100	Magierakademie.....	31
Geodenzirkel.....	68	Imago Transmutabile.....	59, 104,GC220	Magierecht.....	53-59,74
Gesicht.....	15	Immortalis Iuvenir.....	95, CC73	Magieresistenz.....	6, 10,47
Geweihete, Startwerte für Alchimie.....	6	Imperavi Animus.....	10, 55, 83, 84, CC157	Magierflorett.....	54
Geweihtes Wasser.....	86	In dein Trachten, Fühlen, Denken.....	16, 99, CC137	Magiernamen.....	54
GGGdG.....	siehe Große Graue Gilde des Geistes	In Fels und Erz.....	97	Magierpferd.....	11
Gilde zu Mengbilla.....	19	In Glut und Lohe ohne Weh.....	6, 92, 97, CC, CC103	Magierschale.....	47
Gildengerichtsbarkeit.....	53	Index der verbotenen Schriften.....	54	Magierschwert.....	47, 50, 63
Gildenlose.....	58	Infinitum Immerdar.....	95, CC74	Magiersiegel.....	58
Gildensiegel.....	58	Inquisition.....	54	Magierstab.....	siehe Zauberstab
Gildenstrukturen.....	57	Intuitionselixier.....	23	Magische Materialien.....	50-51
Gildentribunal.....	54	Invercarno Spiegeltrick.....	10, 80, 81-82, CC17	Magische Metalle.....	46,50
Gildenwechsel.....	58	Iribaar.....	14	Magische Schilde.....	40
Gildenwesen.....	53-59	Ivash.....	6	Magische Waffen.....	50
Gliederschmerzen, Nadelstich.....	101, CC175	Iustitiar.....	55	Magische Wesen.....	10-11,80
Goblinschamanen.....	77	Kababyloth.....	20	Magischer Raub.....	46, 47, 56, 102, CC, CC197
Golemiden.....	51-52	Kaiserwasser.....	20	Magisches Brandöl.....	27
Golems.....	80-81,89	Kalt wie Stein das Kämpferherz.....	101-102, CC180	Magister extraordinarius.....	55
Gorische Wüste.....	12	Kampf und aufrechterhaltene Zauber.....	9	Magister magnus.....	55
Grade, akademische.....	55	Kampfzauberei.....	100-102	Magister minor.....	55
Granit und Marmor sollst du sein.....	10, 105, CC218	Kampfzauber stören.....	62, 80, 82, CC18	Magister ordinarius.....	55
Graue Garden.....	54	Kernformel.....	32	Magister Spectabilitas.....	55
Graue Stäbe.....	siehe Orden der Grauen Stäbe	Klarum Purum Kräutersud.....	98,105, CC121	Magus.....	55
Grosse Gier.....	73, 83, CC31	Kleine Mutandas.....	106	Magus Maximus.....	55
Große Graue Gilde des Geistes.....	57-58	Klickeradomms.....	96, CC104	Mahlstrom.....	108, CC255
Große Meditation.....	31,32	Knebel.....	10	Mammuton-Bogen.....	65
Grosse Verwirrung.....	83, CC32	Knochenkeule.....	47, 50, 65, 77-78, 80	Manifesto, Kraft der Sechse.....	91, CC84
Großer Rat der Grauen.....	57	Knotenstärke.....	13	Materialia Animat.....	96,CC106
Gwen Petryl.....	51	Kobold.....	80	Mechanik-Probe.....	6
Haldana von Ilmenstein.....	21	Koboldwerk.....	28	Meister der Elemente.....	9, 68, CC85
Halle des Windes.....	31	Konzil der Elemente.....	31	Meister minderer Geister.....	91, CC86
Halluzination (traumähnliche Wirkung).....	15	Kraft des Erzes.....	50, CC254	Meisterformel.....	34
Halluzination.....	83, CC33	Kraft.....	64	Melodie der Kunstfertigkeit.....	66
Harmlose Gestalt.....	100, 106,CC154	Kraftlinien.....	12-13, 99	Melwyn Stoerrebrandt.....	21
Hartes schmelze, Starres fliesse.....	50, 60,105,117	Krähenruf.....	73,CC61	Memorabilia Falsifir.....	83, CC40
Haselbusch und Ginsterkraut.....	65, 104,CC219	Kreaturen am Rande der Welt.....	42	Mengbiller Bannbalöl.....	26
Hausspruch.....	29	Kreis der Einfühlung.....	31,58,66	Mengbiller Feuer.....	26-27
Heiltrank.....	22, 48, 98	Kristallkugel.....	60,62-63	Mephaliten.....	54
Heilung.....	98	Kristallomantie.....	7	Metamagische Formeln.....	7
Hellsicht trüben.....	80, CC, CC15	Krötengift.....	72	Metamorpho Gletscherkalt.....	50, CC256
Hellsicht.....	98-99	Krötenschlag.....	72	Meteorereisen.....	50
Heptagon und Krötenei.....	49, 87, CC57	KS.....	siehe Knotenstärke	Mindergeister.....	91
Hermetsche & Occulte Verschluesze & Sicherungen.....	40-41	Kugelzauber.....	60, 61	Mindorium.....	46
Herr der Erde.....	68	Kulminatio Kugelblitz.....	109,CC181	Mishkharas Macht erspüren.....	6, CC139
Herr über das Tierreich.....	6, 73, 83, CC34	Kurkachai Tairachi.....	88	Misslingen der Zauber.....	9
Herzschlag ruhe, Atem Stocke!.....	10, CC176	Lachkrampf.....	78,CC38	Mit dem Wind, in Stemenhöh.....	97,CC107
Heshthot.....	49	Last des Alters beuge dich!.....	104,109, CC224	Monsterklasse.....	6
Hexalogie der elementaren Bewegung.....	97	Lehren und Leinen.....	28-33	Motoricus Motilitich.....	50, 96, CC108
Hexe finden.....	72	Lernen aus Büchern.....	34-37	Murks und Patz.....	78
Hexe.....	69-76	Levthans Feuer.....	47, 73, 98, CC123	Muskelstärke, Körperkraft.....	81, 104,CC225
Hexenbesen.....	47, 50, 71, 73-74, 80	Lex Zwergia.....	53	Mutabili Hybridil.....	54, CC63
Hexenblick.....	74,CC194	Liber Zhamorricam per Satinav.....	95	Mutandas, Kleine.....	106
Hexenfest.....	70	Limbus.....	46, 49, 84, 94-95, 97, 98, 99, 108	Nachtdämon.....	6
Hexenflüche.....	7, 8, 28, 70-71	Limbuszauber.....	94-95	Nachtwind.....	82,103
Hexenholz.....	6, 50, 96, CC102	Linienstärke.....	12-13	Nackedei.....	55, 61, CC110
Hexenkessel.....	70	Linkshändig.....	59	Nagrachs Freipfeile.....	85
Hexenknoten.....	73,100,CG155	Liska.....	11	Nanduria.....	8
Hexenknoten.....	12	Lockruf und Feenfüsse.....	96, CC105	Nebelleib.....	104, CC226
Hexensalbe.....	71	Loyalität.....	48	Nekromantie.....	56, 88



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteurer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

COMPENDIUM SALAMANDRIS

Wie viele Untote kann ein Nekromant kontrollieren?
Wie dunkel ist die magische DUNKELHEIT?
Wie lange braucht ein Zauberer, um eine Theses niederzuschreiben? Gibt es eine Organisationsstruktur der Töchter Satuarias? Welche Zaubersprüche erlernt ein Magier zu Beginn seiner Laufbahn?

Dieser Band beantwortet häufig gestellte Fragen zu allen Spezialgebieten, Ausrichtungen und Ursprüngen der aventurischen Zauberei, erläutert Regeln, präsentiert Beispiele und Erweiterungsmöglichkeiten, führt den Alchimisten als Heldentyp ein, erweitert die Magische Bibliothek und die Liste zauberkräftiger Elixiere und stellt einige neue Zauber und magische Wesen vor.

Das Schwarze Auge

DSA-SPIELHILFE

Eine umfangreiche Sammlung an Ergänzungen, Erläuterungen und Erweiterungen zu allen Spielarten der aventurischen Zauberei.

Für Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen ab 14 Jahren.

Diese Spielhilfe ergänzt und erweitert die Informationen aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**. Weitere Hintergrundinformationen sind zur Verwendung der Spielhilfe nicht erforderlich. Kenntnis einiger Details aus der Box **Borbarads Erben** ist hilfreich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2000 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 • EUR 13,80



4 018522 102566

ISBN 3-89064-256-X

10256