

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 Albernien, 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 verstorbenen Druiden Körper, 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 mittel 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 Zauberverwirken 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?

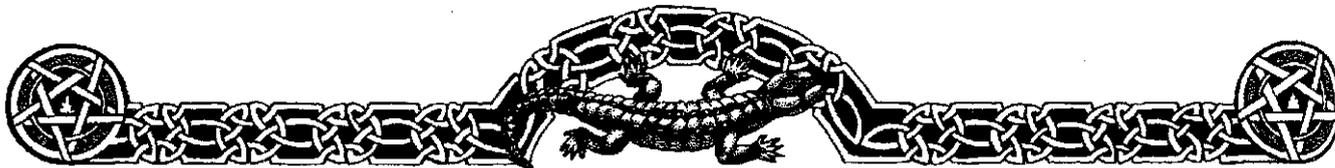
Weil sich noch keiner die Mühe gemacht hat, alle Zauber auf Isdira umzusetzen. Und weil es für den Meister ein Schmerz im A... ist, sich auch noch fremdsprachliche Zaubervarianten zu merken — mit gleichem Recht könnten ja auch die Tulamiden sagen, dass sie ihre Zauber natürlich

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-Elf kann 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.*

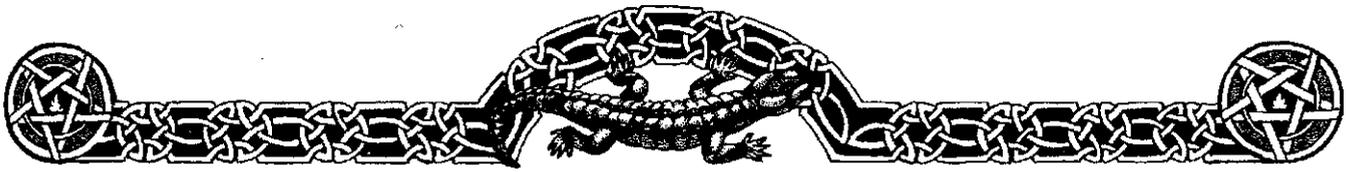
Salasandra

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-

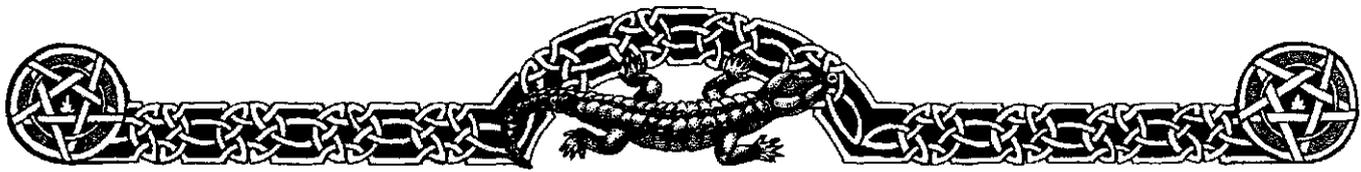
DERUNG, DRUIDENRACHE, EINS MIT DER NATUR, die 'kleinen Mutandas' (nur Selbstverwandlung), WEISHEIT DER (elementaren Manifestationen), DUNKELHEIT, FLIM FLAM, KRAFT DES ERZES. ELEMENTARER WIRBEL, WETTERMEISTERSCHAFT

—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 Dämonenbeschwörungen 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-

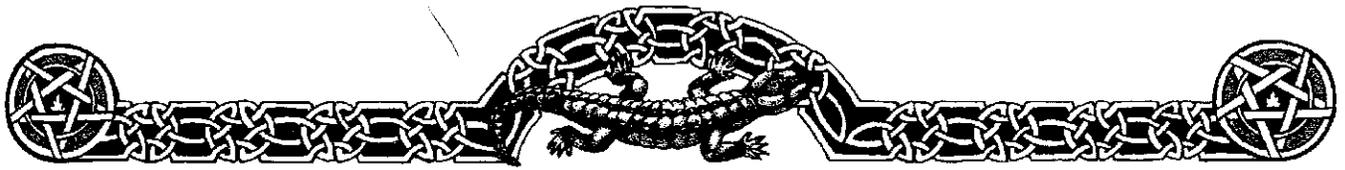
messen ist hier eine variable Zeit von 1W6 Sekunden.

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 vorgehen, zumal die Hexen mit Flügen, Vertrautieren und dem Besen bereits genügend Rituale haben.

Hexen sind ja quasi Geweihte Satuaris, 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 Satuaris?

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 Satuaris-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.

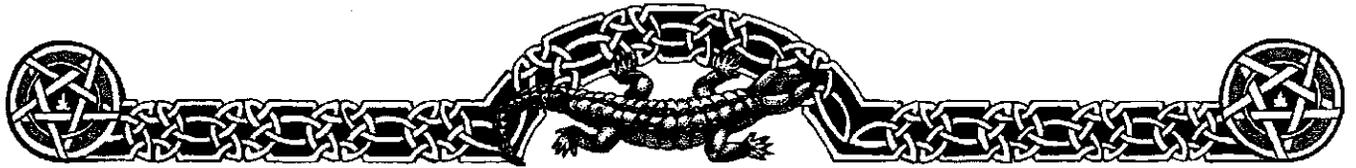
Kann ein permanenter Fluch durch einen Vertrauten überbracht werden bzw. kann er auf einem Gegenstand liegen? Wie wird dem Opfer dann die Bedingung zum Brechen bekannt gemacht? (Ein geistiges Band zur Hexe, eine Vision?)

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 Misserfolg der 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?

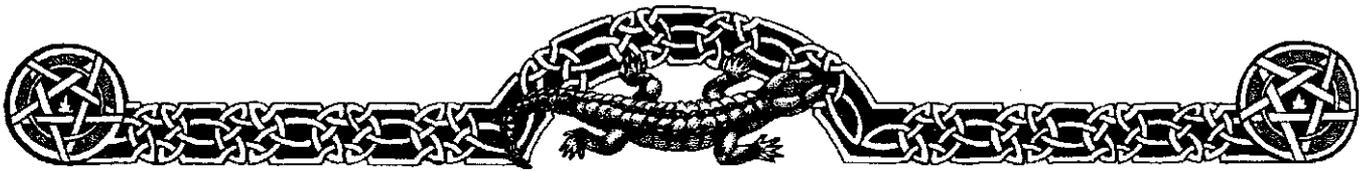
Nein. Es ist aber möglich, aus der Wucht eines geflogenen Angriffs (Fliegen-Probe!) zusätzliche TP zu ziehen (bis max. +3) oder einen Gegner umzustößeln.

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 Scheunenkatze (*DGSL 34 & 92*) gewählt. Sollte es sich um ein anderes Tier handeln, vergleichen Sie dessen Werte mit der Scheunenkatze.

'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?

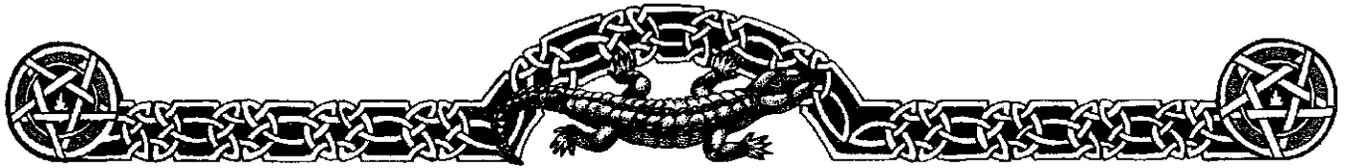
Stimmungssinn, Hexefinden und Dinge aufspüren entstammen dem Bereich Verständigung, Tiersinne und Ungesehener Beobachter sind Hellsicht; Tarnung ist ein Illusionszauber, Krötengift/ Spinnengift gehören zu Verwandlung von Lebewesen, Krötenschlag schließlich ist ein Kampfzauber.

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 denken, verstehe ich, dass es da genügend Diskussionsstoff gibt...) Einem Vertrauten, dessen Sinne eher optisch orientiert sind, überträgt man natürlich Bilder, bei einer Schlange wären 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 steuern, 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 Zauberprestik 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 Meisterschlechtgelaunt ist.

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.

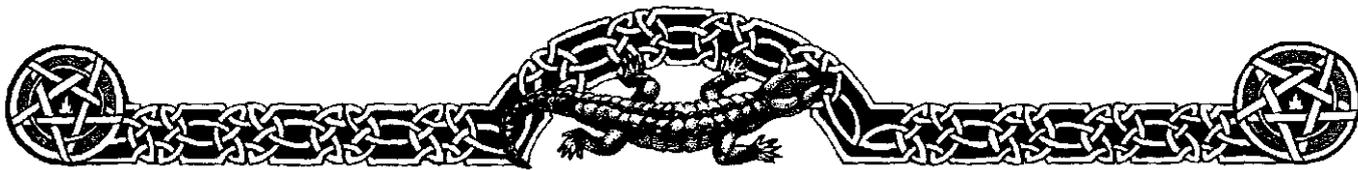
Muss der Zaubernde selbst bei LEVTHANS FEUER ebenfalls die beschriebenen negative Auswirkungen in Kauf nehmen, wenn er seine nächtliche Regeneration verschenkt?

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, zwölfgöttlichen 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*)

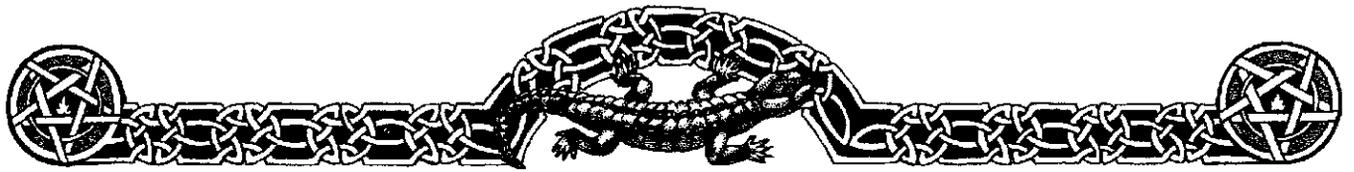
»... Dass die Zauberer der großen Magiergilden über eine komplizierte Organisationsform verfügen, ist uns allgemein bekannt. Von den Druiden und den Töchtern Satuaris aber heißt es immer wieder, sie seien jeglicher Organisation abhold—mitnichten! Neben den örtlichen Zirkeln, die vornehmlich als Festgemeinschaften 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.

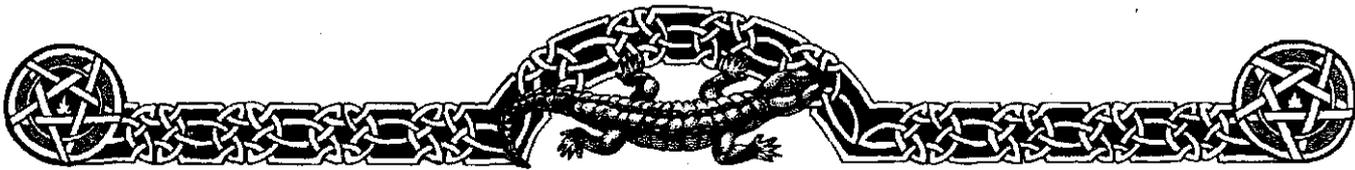
Dass ihre intuitiven Begabungen, namentlich die Gabe der Prophezeiung, herausragend sind, versteht sich von selbst (*Sternkunde* +1, *Gefahreninstinkt* +2, *Glücksspiel* +1, *Prophezeien* +3, *Sinnenschärfe* +2; sie dürfen ihre *Intuitiven Begabungen* um 2 Punkte pro Stufe steigern). Von ihren körperlichen 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 FREMDER 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.

