

Professionen

- [Schwarzmagier nach Illorius Heltoritan](#)
- [Qabalyamagier der Sterne des Feqz](#)
- [Gildenlose Magierin nach Nezahet Omjajdsunni \(Sâlanezahet\)](#)

Schwarzmagier nach Illorius

Heltoritan

Illorius Heltoritan stammt ursprünglich aus Vinsalt und absolvierte dort die Anatomische Akademie. Sein undurchsichtiger Weg führte über Aranien nach Al'Anfa, wo er seinen Unterhalt mit Heilmagie verdient. Er beschäftigt nie mehr als fünf Magier, die den Granden entweder als Heiler für Gifte dienen oder zur Verschönerungen derer, die es sich leisten können. Häufig werden sie auch gerufen, um die Lieblingsgladiatoren nach einem Kampf wiederherzustellen.

“Attraktive Narben“ sind die Spezialität von Illorius' Scholaren. Illorius „rekrutiert“ seine Schüler vorzugsweise, indem er magiebegabte Sklaven kauft und für seine Zwecke auszubildet. Eine gildenmagische Prüfung dürfen sie an der Halle der Erkenntnis ablegen, wenn er sie für würdig erachtet.

Illorius pflegt nicht nur Kontakte zur Halle der Erleuchtung, sondern auch zu Hexen in Aranien und Al'Anfa. Er hat mit deren Hilfe – Gerüchten zufolge war diese nicht immer freiwillig – Zauber wie Transmutare deutlich angepasst und verdient mit körperlichen Verschönerungen gutes Geld. Angeblich wirkt er gegen ausreichend große Bezahlung auch eine spezielle Version des Immortalis Lebenszeit auf den einen oder anderen Granden, was für die Scholaren, deren Astralkraft er dafür anzapft, in der Regel das Ende ihrer Karriere als Magier bedeutet.

Die wenigen seiner Scholaren, die die Prüfung an der Halle der Erkenntnis bestehen und von ihm irgendwann in die Freiheit entlassen werden, müssen schwören, keine konkurrierenden Geschäfte zu betreiben.

Professionspaket

Abenteurpunkte: 322

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, [Scholar des Illorius Heltoritan](#) (36 AP)

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Stangenwaffen 8 (14 AP)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Verbergen 3, Tanzen 3 (44 AP)

Gesellschaft: Betören 6, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Verkleiden 2, Willenskraft 4 (55 AP)

Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 4 (14 AP)

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 2, Sternkunde 4 (44 AP)

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 2 (56 AP)

Zauber: Ein Zaubertrick aus: [Aranische Rasur](#), [Aura der Eitelkeit](#), [Haarpracht](#), [Heilsame Berührung](#), [Körperpflege](#), [Nagellack](#), [Schminken](#); [Attributo \(Charisma\)](#) +4, [Balsam Salabunde](#) +3, [Klarum Purum](#) +5, [Leidensbund](#) +5, [Transmutare](#) +3, [Satuarias Herrlichkeit](#) +4 (59 AP)

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Astralkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Begabung (Heilkunde Gift), Begabung (Heilkunde Wunden)

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

Ungeeignete Vorteile: Adel

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Giftanfällig, Krankheitsanfällig, Niedrige Seelenkraft



Unterricht bei Illorius Heltoritan

Leitlinie: aufgeschlossen

Wahlzauberpaket: [Attributo \(Charisma\)](#), [Balsam Salabunde](#), [Klarum Purum](#), [Leidensbund](#), [Ruhe Körper](#), [Transmutare](#), [Satuarias Herrlichkeit](#), [Adlerschwinge](#), [Corpofesso](#), [Erschöpfungen lindern](#), [Odem Arcanum](#), [Paralysis](#), [Physiostabilis](#), [Psychostabilis](#), [Salander](#), [Schmerzen lindern](#), [Wolfstatze](#)

Eingeschränkte Zauber: keine Zauber, die TP oder SP bei Kulturschaffenden oder natürlichen Lebewesen verursachen (Ausnahme ist der Leidensbund, um Wunden zu übertragen)

Magiersiegel

Die Scholaren von Illorius Heltoritan absolvieren ihre Prüfung an der Halle der Erleuchtung und dürfen dann sein Magiersiegel tragen. Das Siegel wird auf den linken Oberarm tätowiert.

Das Siegel zeigt eine Schlange, als Hommage an Hesinde, ein Ei als Hommage an Satuarria und die Hand mit einem Blutstropfen als Referenz auf seine Zeit an der Anatomischen Akademie in Vinsalt.



Illorius Preisliste

Illorius ist nicht zimplerlich, was seine Preise angeht, zumal seine Kunden es sich leisten können.

- Balsam: 50 S für Kleinigkeiten, 200 S für kritische Wunden
- Klarum Purum: 100 S für einfaches Kurieren, 200 S für kritische Situationen
- Leidensbund: 50 S für Kleinigkeiten, 100 S für kritische Wunden, die Übertragung der Wunden erfolgt immer auf "Freiwillige", sprich: Sklaven, weder Illorius noch seine Scholaren werden die Wunden selbst übernehmen
- Attributo Charisma: 150 S für kurzen Einsatz, bei Aufrechterhalten weitere 50 S pro 10 Minuten
- Satuaris Herrlichkeit: 100 S
- Transmutare: 500 S pro Anwendung, für eine dauerhafte Veränderung nimmt Illorius 2000 S

Qabalyamagier der Sterne des Feqz

Professionspaket

Abenteurpunkte: 305 AP

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit [Tradition \(Qabalyamagier\)](#) (165 AP), Nachteil [Verpflichtungen I \(Qabalya\)](#) (-10 AP), Nachteil [Prinzipientreue I \(Moralkodex des Phex\)](#) (-10 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, [Feqzens Sterne](#)

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen oder Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Reiten 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Verbergen 2

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Orientierung 4

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 2

Handwerk: Handel 4, Malen & Zeichnen 4

Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feenfüße, Glücksgriff, Nagellack, Schminken, Schnipsen; [Auris Illusionis](#) 6, [Blick in die Gedanken](#) 3, [Duplicatus](#) 3, [Ignorantia](#) 6, [Menetekel](#) 5, [Oculus Astralis](#) 3, [Oculus Illusionis](#) 7

Empfohlene Vorteile: [Dunkelsicht I](#), [Fuchssinn](#), [Gutaussehend](#), [Soziale Anpassungsfähigkeit](#), [Verhüllte Aura](#)

Empfohlene Nachteile: Magische Einschränkung (Wesen der Nacht, Wesen der Stadt), Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen I (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: Keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Blind, Farbenblind, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Taub, Wilde Magie

Varianten: [Sterne des Feqz](#)

Quellen

Hallen arkaner Macht, S. 220

“ Eine weitere Qabalya, Feqzens Sterne, vereinigt Scharlatane und Gildenmagier. In sternenklaren Nächten, wenn sich der Rest der Akademie in Borons Armen wiegt, versammeln sich die Mitglieder, um sich gegenseitig phexgefällige Anwendungen von Zaubersprüchen beizubringen. Als magische Trickbetrüger reisen sie nach ihrer Ausbildungszeit durch Aventurien, um unbedachte Opfer um viele Dukaten zu erleichtern.

Stätten okkulten Geheimnisse, S.179ff.

“ **Qabalya:** Feqzens Sterne
Merkmale: Illusionen
Beziehungen: gering
Ressourcen: ansehnlich

...

Feqzens Sterne: Eine Vereinigung von Scharlatanen der Zorganer Akademie, die sich gegenseitig phexgefällige Zauber beibringen, um am Ende ihrer Ausbildung durch Aventurien zu streifen und ihr Wissen dort in die Praxis umzusetzen (siehe HaM 220).

...

Die Werte eines Qabalya-Magier der *Schleiereulen* und der *Sterne des Feqz'* entsprechen denen eines Zorganer Magiers oder Scharlatans, zum Spielen eines *Ashtranim*-Magiers verwenden Sie die Werte eines Rashduler Dämonologen (siehe WdH 192), allerdings verfügen neue Schüler nicht mehr automatisch über den Vorteil Akademische Ausbildung (Magier).

Das Dornenreich, S. 174

Feqzens Sterne und der **Zirkel der Schleiereulen** sind zwei winzige Qabalyim, die aus Schülern und Adepten der Zorganer Magierakademie bestehen und nur im Umfeld der Schule wirken.

Gildenlose Magierin nach Nezahet Omjaidsunni (Sâlanezahet)

In den seltenen Fällen, wo unter den Novadis eine Magiebegabung entdeckt wird, werden die Knaben zumeist nach Mherwed gesandt und die Mädchen zu einer Rahkisa in die Ausbildung gegeben.

Nicht allen Mädchen ist aber eine Begabung zum Tanzen gegeben und so wurde mancher hoffnungslose Fall von einer Lehrmeisterin der Rahkisa weitergegeben an Nezahet Al'Hakimya, die in El'Ankhra magische Heilerinnen ausbildet.

Die Ausbildung folgt einer langen Tradition tulamidischer Hakimya und wurden vor einigen Generationen durch eine Heilmagierin der Vinsalter Akademie maßgeblich geprägt.

Nezahet Omjaidsunni ist die vierte oder fünfte Lehrmeisterin in dieser Tradition und die alte Frau sucht schon seit einigen Jahren nach einer fähigen Nachfolgerin.

Die Sâlanezahet, wie ihre Schülerinnen genannt werden, sind selbst unter den Stämmen respektiert, die Magie prinzipiell skeptisch gegenüberstehen.

Dass sie sich in erster Linie als Heilerinnen verstehen, und erst in zweiter Linie als Magierinnen mag erklären, warum sie bisher kaum zu einer Akademie oder Gilde Anschluss gesucht haben. Die Gabe der Magie wird zwar nicht explizit geheim gehalten, aber kaum eine Sâlanezahet wird ihre Fähigkeiten von sich aus präsentieren.

Dabei wissen sie durchaus, welche Fähigkeiten sie beherrschen und stehen in Hinsicht auf ihren Stolz den Rahkisa in nichts nach.

Allerdings treten die Sâlanezahet deutlich bescheidener auf und kleiden sich üblicherweise in praktische Kaftane und Kopftücher, die beim Ausüben ihrer Arbeit nicht behindern.

Eine Sâlanezahet wird üblicherweise nach ihrer Ausbildung zu ihrer Sippe zurückkehren.

In seltenen Fällen schließen sie sich aber auch Handelskarawanen an oder beschließen, ähnlich wie die Rahkisa das manchmal tun, auf eigene Faust die Welt zu erkunden.

Diese selbstständigen Sâlanezahet werden häufig hinter vorgehaltener Hand als falsche Rahkisa bezeichnet.

Einige sollen sogar schon den Weg über die Goldfelsen bis nach Vinsalt an die Akademie der Gildenmagier genommen haben.

Als Heilerinnen sind die Sâlanezahet wenig kämpferisch.

Wie alle Novadi können sie grundlegend mit einem Dolch umgehen, aber sie ziehen es vor, einen

Kampf zu vermeiden.

Daher lehrt Nezahet keinerlei Zauber, die Schaden zufügen, ebenso wie es ihre Lehrmeisterin und deren Vorgängerinnen taten.

Die Sâlanezahet werden eher versuchen, einen Streit durch einen Diskurs zu lösen, als durch Waffen und beziehen sich dabei auf das 36. Gesetz.

Sollten sie dennoch in eine Kampfsituation geraten, werden sie versuchen, mit Hilfe von Paralysis oder Sumpfstrudel einen Ausweg zu schaffen.

Ausrüstung und Tracht

Die Kleidung der Sâlanezahet ist für das praktische Leben in der Wüste ausgelegt.

Der Codex Albyricus ist vielen bestenfalls als Theorie bekannt, die Kleidungs Vorschriften passen nicht in die Wüste.

Daher kleidet sich eine Sâlanezahet zumeist in einen einfachen Kaftan, eine Schärpe und ein Kopftuch mit Schleier gegen Hitze und Sand.

Als Stab wird meist ein schmuckloser, einfacher Wanderstab verwendet.

Einige Sâlanezahet führen auch ein Amadah-Waqqif, sofern sie das Laila ash'Shaya bestanden haben.

Die sonstige Ausrüstung beläuft sich zumeist auf Wundnähzeug, Chirurgische Instrumente und einige Heilkräuter.

Professionspaket

Abenteurpunkte: 316 AP

Voraussetzungen: Kultur: [Novadi](#), Vorteil [Zauberer \(25 AP\)](#), Sonderfertigkeit [Tradition \(Gildenmagier\) \(155 AP\)](#); Geschlecht: Weiblich

Sonderfertigkeiten (42 AP): [Sprachen und Schriften](#) für insgesamt 8 Abenteurpunkte, [Bindung des Stabes](#) (14), [Weg der Heilerin](#) (10), [Scholar der Nezahet Omjajdsunni](#) (10)

Kampftechniken (4 AP): Dolche 8 (4 B)

Talente:

Körper (40 AP): Körperbeherrschung 2 (8 D), Reiten 3 (6 B), Selbstbeherrschung 4 (16 D), Sinnesschärfe 2 (8 D), Tanzen 2 (2 A)

Gesellschaft (49 AP): Betören 2 (4 B), Etikette 4 (8 B), Menschenkenntnis 4 (12 C), Überreden 3 (9 C), Willenskraft 4 (16 D)

Natur (12 AP): Pflanzenkunde 4 (12 C)

Wissen (33 AP): Geographie 2 (4 B), Geschichtswissen 2 (4 B), Götter & Kulte 2 (4 B), Magiekunde 3 (9 C), Rechnen 4 (4 A), Rechtskunde 4 (4 A), Sagen & Legenden 2 (4 B)

Handwerk (74 AP): Alchimie 4 (12 C), Handel 3 (6 B), Heilkunde Gift 3 (6 B), Heilkunde Krankheiten

4 (8 B), Heilkunde Seele 3 (6 B), Heilkunde Wunden 8 (32 D), Malen & Zeichnen 4 (4 A)

Zauber (62 AP): Ein Zaubertrick aus: Feuerfinger, Heilsame Berührung, Körperpflege, Schminken (1); [Balsam Salabunde](#) +4 (10 B), [Klarum Purum](#) +3 (8 B), [Schmerzen lindern](#) +4 (10 B), [Ruhe Körper](#) +5 (12 B), [Odem Arcanum](#) +4 (5 A), [Paralysis](#) +3 (8 B), [Sumpfstrudel](#) +3 (8 B)

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Astralkraft, Krankheitsresistenz, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Begabung (Heilkunde Wunden)

Empfohlene Nachteile: [Persönlichkeitsschwäche \(Arroganz, Eitelkeit\)](#), [Prinzipientreue \(99 Gesetze\)](#), [Schlechte Eigenschaft \(Neugier, Vorurteile\)](#), [Verpflichtungen I \(Lehrmeisterin, Sippe\)](#)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Giftanfällig, Krankheitsanfällig, Niedrige Seelenkraft