

# Hausregeln

Einige Hausregeln, Professionen und Sonderfertigkeiten

- [Professionen](#)
  - [Schwarzmagier nach Illorius Heltoritan](#)
  - [Qabalyamagier der Sterne des Feqz](#)
- [Sonderfertigkeiten](#)
  - [Zauberstil: Feqzens Sterne](#)
  - [Zauberstil: Scholar des Illorius Heltoritan](#)
- [Unterrichtspläne](#)
  - [Sterne des Feqz](#)

# Professionen

# 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:** Blutausch, 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.

# Sonderfertigkeiten

# Zauberstil: Feqzens Sterne

**Regel:** Immer, wenn ein Qabaloth der Sterne des Feqz' einen Zauber einsetzt, um Betrug oder Diebstahl zu begehen, erhält er +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Werden Zauber aus der Tradition Scharlatane gewirkt, entfällt die sonst übliche Erschwernis von -2 für Fremdzauber. Die Zauber gelten aber nicht als in die Tradition der Gildenmagier überführt oder adaptiert.

**Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:** [Artefaktanalytiker](#) oder [Meisterliches Auraverbergen](#) (bei Erwerb festzulegen,, siehe Anmerkung), [Illusionäre Undurchschaubarkeit](#), [Qabalya-Magie](#)

**Voraussetzung:** Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier)

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

**Anmerkung:** eine der beiden erweiterten Zaubersonderfertigkeiten "Artefaktanalytiker" oder "Meisterliches Auraverbergen" muss bei Erwerb dieses Stils als erweiterte Zaubersonderfertigkeit festgelegt werden

# Zauberstil: Scholar des Illorius Heltoritan

Die Scholaren des Illorius Heltorian dienen hauptsächlich den Granden von Al'Anfa für ihre persönlichen Zwecke. Dazu hat Illorius eine Möglichkeiten entwickelt, verschiedene Rituale, Zauber und Zaubertricks mit der Reichweite Berührung zu vollziehen. Auch beim Leidensbund hat Illorius einen einfacheren Weg gefunden, Wunden auf einen dritten zu übertragen, da er nicht bereit ist, Wunden selbst zu tragen und seinen Kunden in der Regel genügend Sklaven zur Verfügung stehen. Illorius gute Kontakte zu Hexen hat dazu geführt, dass er einige ihrer Zauber erweitern konnte. So hat er eine Möglichkeit gefunden, die Veränderungen des Transmutare permanent zu machen. Dieser Prozedur ist für ihn recht anstrengend, weshalb sie alles andere als billig zu haben ist.

**Regel:** Der Magier erhält die Zaubererweiterung *Reichweite Berührung* für [Transmutare](#) und [Satuarias Herrlichkeit](#) sowie Freiwilliger für [Leidensbund](#) kostenlos und direkt mit dem Erlernen der beiden Zauber\*. Die Zaubertricks [Duft](#), [Hautbild](#), [Nagellack](#) und [Schminken](#) können ebenfalls mit der Reichweite Berührung ausgeführt werden.

Dauerhafte Veränderungen durch den Transmutare kosten jeweils 4 pAsP.

Der Zauberer kann über eine erfolgreiche Probe auf Betören (Aufhübschen) eine Erleichterung in Höhe von QS/2 auf Zauber erhalten, mit denen er die Attraktivität von anderen erhöhen möchte (z.B. Attributo Charisma, Satuarias Herrlichkeit, Transmutare).

\* Dies gilt nur, wenn der Scholar den Zauber von Illorius lernt, z.B. während der Ausbildung (im Professionspaket) oder bei einem Besuch. Lernt der Magier einen der Zauber aus einer anderen Quelle, gilt diese Regel nicht.

**Kosten:** 10 Abenteuerpunkte

## Zauberstil Sonderfertigkeiten:

- [Anatomische Magie](#)
- [Bewandertes Heilzauberer](#)
- [Unübertroffener Verwandler](#)

# Unterrichtspläne

# Sterne des Feqz

**Leitlinie:** tolerant

**Wahlzauberpaket:** [Adlerauge](#), [Adlerschwinge](#), [Analytische Arkanstruktur](#), [Attributo \(Charisma\)](#), [Chamaelioni](#), [Corpofesso](#), [Duplicatus](#), [Harmlose Gestalt](#), [Ignorantia](#), [Katzenaugen](#), [Oculus Astralis](#), [Odem Arcanum](#), [Paralysis](#), [Penetrizzel](#), [Satuarias Herrlichkeit](#), [Spinnenlauf](#), [Sumpfstrudel](#), [Wolfstatze](#)

**Eingeschränkte Zauber:** keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch oder Dämonenbeschwörungen, keine barbaradianischen Zauber

## **Tagfuchse 307 AP:**

Die Tagfuchse sind als Schmeichler unterwegs, sie lassen sich einladen um ihre Zielpersonen zu umgarnen und dann von diesen "beschenkt" zu werden.

*Zauberänderungen:* [Attributo \(Charisma\)](#) 6 statt Auris Illusionis, [Satuarias Herrlichkeit](#) 5 statt Menetekel

*Fertigkeiten (+):* Betören 6 statt 2

*Fertigkeiten (-):* Orientierung 2 statt 4, Sinnesschärfe 2 statt 4

## **Nachtfuchse 317 AP:**

Die Nachtfuchse setzen auf Heimlichkeit, schleichen sich an und stehlen mit dem Einsatz ihrer Magie wertvolle, bevorzugt magische, Gegenstände.

*Zauberänderungen:* [Katzenaugen](#) 5 statt Menetekel, [Penetrizzel](#) 3 statt Oculus Astralis, [Spinnenlauf](#) 5 statt Blick in die Gedanken

*Fertigkeiten (+):* Verbergen 4 statt 2, Schlösser knacken 4 statt 0