

# 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 Kleidungsvorschriften 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

---

Revision #2

Created 2026-06-27 13:23:35 UTC by Gerrit

Updated 2026-06-27 13:37:37 UTC by Gerrit