Strixhaven Jahrbuch

Die Aufgabe der Universität von Strixhaven besteht darin, magisches Wissen zu entdecken und zu bewahren, es über die Generationen hinweg zu verbreiten, das Studium der Magie in all ihren Formen frei und vorbehaltlos zu fördern, und das Leben der Bevölkerung durch alle Welten hindurch zu verbessern, mit Hilfe der Magie.

– Strixhaven Leitspruch

Kapitel 1

Willkommen in Strixhaven

Eine magische Welt hat viele Orte, an denen Studenten sich dem Studium der Magie widmen können, genau so wie es viele Weise gibt, die eifrige Lernende unter ihre Fittiche nehmen. Aber wenn man an der Universität von Strixhaven angenommen wird, ist dies eine ausserordentliche Ehre und auch der Traum so mancher junger Studenten. Strixhaven ist ein Ort der Erleuchtung und des Lernens und wie die Absolventen so auch die Vertreter von Strixhaven werden üblicherweise, wo immer sie auch hinkommen, stets willkommen geheissen und respektiert.

Vor sieben Jahrhunderten gegründet, von fünf uralten Drachen, ist Strixhaven die führende Institution magischen Lernens und bringt immer wieder vielversprechende, junge Magier hervor. Jede der fünf Hochschulen Strixhavens, besitzt einen eigenen Campus und eine eigene Fakultät. Ebenso geht jede der Hochschulen einem eigenen spezialisierten Spektrum der Magie nach.

Als Student von Strixhaven, startest du im ersten Jahr, mit einem ausgewogenen, strengen Ausbildungsplan. In deinem zweiten Jahr wählst du deine bevorzugte Spezialisierung an einer der fünf Hochschulen. Du kannst ebenso am pulsierenden Campusleben teilnehmen, welches aus vielen Clubs und anderen Aktivitäten besteht. Du könntest sogar in einem der prestigeträchtigen Strixhaven Magierturm-Teams mitspielen und dich in der Verehrung der jubelnden Menge aalen!

Hochschulen von Strixhaven

Hochschule	Fachrichtung
Kundhort	Erforscht die Vergangenheit und bewahrt ihre Lehren für zukünftige Generationen. Sie ist auch als "Hochschule der Archeomantie" bekannt.
Prismari	Benutzt die Elemente um Kunst auszuüben. Sie ist auch als "Hochschule der elementaren Kunst" bekannt.
Quandrix	Legt ihren Fokus auf die Mathematik der Natur. Sie ist auch als "Hochschule der Numeromantie" bekannt.
Silberkiel	Lehrt die Magie der Rhetorik, Poesie, Ansprache und des Schreibens. Sie ist auch als "Hochschule der Eloquenz" bekannt.
Blütenwelk	Macht sich die Kräfte des Lebens und des Todes zu Nutze. Sie ist auch als "Hochschule der Essenzstudien" bekannt.

Strixhaven ist eine Akademie der Magiebegabten

In Strixhaven zu studieren, heisst nicht zu lernen wie man ein Magier wird, sondern wie man lernt ein Historiker, ein Künstler, ein Redner, ein Wissenschaftler zu sein oder einen ganz anderen Beruf zu erlernen - während man Magie nutzt um seine eigenen Studien zu verbessern. Das Verständnis der Universität was Magie anbelangt ist sehr weitläufig. Charaktere jeglicher Klasse können in Strixhaven studieren; seien dies nun eingefleischte Zauberwirker wie Magier, Kleriker und Druiden, aber auch solche die nur einen oder zwei Zauber beherrschen auf Grund einer Subklasse oder eines Talents, sowie jene die magische Fähigkeiten manifestieren, welche nicht mal Zauber sind - zum Beispiel ein Barbar welcher dem *Pfad des Ahnenwächters* folgt (beschrieben in *Xanathars Ratgeber für Alles*), kann im Fach Geschichte an der Kundhort Hochschule brillieren, aufgrund seiner Eigenschaft, eine Verbindung zu einem Ahnengeist zu haben.

Magie ist überall auf dem Campus zu finden. Die Campus-Kultur fördert ausdrücklich, das finden magischer Lösungen für die banalsten Probleme, und wenn ein Charakter Zugang zu einem Zauber benötigt, welcher er nicht wirken kann, ist die Chance sehr gross, jemanden zu finden, der diesen gesuchten Zauber wirken kann.

Strixhaven ist weltoffen

Strixhaven zieht Studenten und Lehrkräfte aus allen Teilen der Welt und Ebenen des Multiversums an. Die Studenten und Lehrkräfte der Universität sind vereint im Verlangen Neues zu lernen, und sie sind bunt zusammengewürfelt aus Menschen, Elfen, Zwergen, Owlin (beschrieben in den Charakteroptionen), Orks, Trolls, Vampiren und studierendem Volk verschiedener, anderer Herkunft.

Im Prinzip können Spielercharaktere die Regeln in jeglichem D&D Buch anwenden, um ein Volk eines Charakters auszusuchen, falls der Spielleiter dies zulässt. Nichtspieler-Charaktere die du vielleicht triffst in Strixhaven sind Pixies, Dryaden, Riesen, Baumhirten oder einer eines beliebigen anderen fantastischen Volkes. Sie sind genau so häufig anzutreffen wie Menschen und keinesfalls aussergewöhnlich. Einige Lehrkräfte sind sogar Genasi, Tritonen und gar ein aufrecht gehender Braunbär.

Für die Lehrkräfte und Studenten in Strixhaven ist es vollkommen normal, jemanden aus einem weit entfernten Land anzutreffen, da jeder auf dem Campus von irgendwoher anders kommt. Strixhaven bietet einen Platz für jeden, der sich in magieunterstützten Studien engagieren möchte.

Die Welt von Strixhaven

Strixhaven versteht sich selbst als "die erste Institution magischen Lernens in der Welt", aber die Frage für die Kampagne ist eher: welche Welt?

Im Multiversum von "Magic: Die Zusammenkunft" findet man Strixhaven auf einer Welt bekannt als *Arcavios*, welche (wenn man der Legende glaubt) entstanden ist, aus der Kollision oder dem Verschmelzen von zwei anderen Welten. Strixhaven befindet sich im Nord-Östlichen Teil eines Kontinents, genannt *Orrithia*, auch bekannt als die *Vastlands*, welche von immens vielen verschiedenen Vertretern aller möglichen Völker bewohnt ist.

Generell in D&D kann Strixhaven dort platziert werden, wo es am besten in die Kampagne passt. Es könnte eine eigene entwickelte Welt sein, eine aus einem veröffentlichten Setting (wie z.B. Forgotten Realms oder Eberron), in der planaren Metropole *Sigil* oder in einem interplanaren Nexus welcher es erlaubt, Studenten von überall her auf der materiellen Ebene oder gar dem ganzen Multiversum aufzunehmen.

Egal für welche Welt ihr euch entscheidet, wo sich Strixhaven befinden soll, die erweiterte Welt von *Arcavios* kann einen gewissen Einfluss auf die Abenteuer in der Universität haben.

Gewirr und Sternenbogen

Wie im *Spielerhandbuch* beschrieben, erfüllt Magie die ganze Existenz in den Welten von D&D. In den *Forgotten Realms* beschreiben Gelehrte die Materie der Magie als Gewebe, welches Zauberwirkenden erlaubt, mit der magischen Realität die der Welt zu Grunde liegt, zu interagieren. In *Arcavios* ist dieses Gewebe in gewissen Regionen verknotet und verknäuelt und kreiert ein Phänomen was man allgemein als *Gewirr* bezeichnet. An solchen Orten können Zauber in nicht voraussehbarer Weise verstärkt oder verzerrt werden. Dieses Phänomen spielt für Strixhaven eine grosse Rolle, da ein leuchtendes Gewirr im Herzen des Campus existiert; um genauer zu sein, in der Halle der Orakel, welche sich in der monumentalen Bibliothek der Universität - dem Biblioplex - befindet.

Ähnlich verhält es sich mit den *Sternenbögen*, sie sind der Gravitation trotzende, bogenartige Formen, welche quer durch die Welt von *Arcavios* und im speziellen über dem Biblioplex thronen. Diese *Sternenbögen* besitzen Speichen die aus natürlichen Materialien bestehen, welche in einer Bogenform schweben, die einen präzisen inneren Radius und einen eher groben äusseren Radius beschreiben. Sie können aufrecht - in einem 90° Winkel - oder jeglichem anderen Winkel ausgerichtet sein, sie können klein oder enorm gross sein, vollständig oder es können einzelne Teile fehlen, überwachsen mit Materialien oder mysteriös sauber. Die ungleichmässigen Speichen bezeichnen wage die Strahlen eines Sterns - darum *Sternenbögen*.

Die *Sternenbögen* sind ein Mysterium, ein Überbleibsel von der Geburt der Welt. In den meisten Fällen schweben die Bögen auf unerklärliche Weise an der Stelle - ruhig, unbeweglich und inert. Aber viele Leute berichten davon, dass sie einen Bogen gesehen haben, als sie an einem kritischen Punkt in ihrem Leben angekommen waren, um so durch die schiere Präsenz des Bogens, vielleicht eine Lehre aus einer Situation zu ziehen oder eine Antwort auf eine brennende Frage zu erhalten, welche in ihrem Kopf herumschwirrte. Einige Gelehrte glauben, dass jeder Bogen einen Punkt grosser Magie markiert; wie zum Beispiel den Ort an dem ein grosser Magiewirker geboren wurde oder den Ort eines lange vergessenen Zaubers. Andere wiederum glauben, die Bögen seien auf irgendeine Weise mit den *Urzeitlichen* (siehe weiter unten "Die Urzeitlichen und das Orakel") verbunden. Einige Studenten berichten, dass ein Bogen auf magische Weise zum Leben erwachte, in der Präsenz eines *Urzeitlichens.*

Beides, *Gewirr* und *Sternenbogen* sind Teil der magischen Nachforschungen, welche Studenten und Lehrkräfte in Strixhaven betreiben, ebenso wie wilde und tote magische Zonen, schwebende Erdpartikel und andere obskure Schauplätze.

Gründerdrachen

Die Strixhaven Universität wurde von fünf uralten Drachen gegründet, die wenn man der Legende glauben schenkt, aus der magischen Energie geschlüpft sind, welche aus der Entstehung der Welt *Arcavios* entstanden ist. Diese Gründerdrachen waren unter den ersten, welche die Magie gemeistert haben und sie realisierten, dass die Magie in Händen Anderer, nur durch diszipliniertes Studieren sicher sein würde. Sie gründeten Strixhaven, um dieses Studieren anderen so einfach wie möglich zugänglich zu machen, und sie ermöglichten die fünf Hochschulen, basierend auf der Magie, die jeder der fünf Drachen gemeistert hat.

Bis zum heutigen Tage, durchstreifen die Gründerdrachen die Welt. Sie werden nicht mehr direkt mit Strixhaven in Verbindung gebracht und bevorzugen es, dass die Dekane der Hochschulen sich ihrer Belange annehmen. Das Wissen der Drachen ist enorm, aber sie verlieren auch schnell ihre Beherrschung und sind beinahe jähzornig, wenn sie mit - für sie - belanglosen, trivialen Sachverhalten konfrontiert werden.. Magiebegabte suchen sie nur auf, um die unverständlichsten Geheimnisse zu enträtseln.

Hochschule	Gründerdrache
Kundhort	Velomachus Kundhort
Prismari	Galazeth Prismari
Quandrix	Tanazir Quandrix
Silberkiel	Shadrix Silberkiel
Blütenwelk	Beledros Blütenwelk

Urzeitliche und das Orakel

Das Orakel von Strixhaven ist der weiseste und versierteste Magiebegabte in der Welt von *Arcavios*, welcher von den Gründerdrachen auserwählt wird. Die lebenslange Aufgabe des Orakels ist es dafür zu sorgen, dass die Magie dazu verwendet wird, um den Leuten zu helfen und nicht für das Böse genutzt wird. Das Orakel zu sein heisst, die fundamentalen Naturgesetze der Magie zu verstehen, hunderte Zauber zu kennen und sie wirken zu können und ein makelloses Urteilsvermögen und bedingungslose Tugendhaftigkeit zu besitzen.

Urzeitliche sind auf mysteriöse Weise mit dem Orakel verbunden. Sie sind weise, riesige, langlebige Lebewesen mit einem angeborenen Talent für Magie. Man kann sie in der Wildnis beobachten, wie sie umherstreifen und mittels ihrer vielen Arme oder ihrem "Auge" - welches wie ein magischer Fokus fungiert - Quellen der Magie erforschen oder einfach die Existenz an sich betrachten. Gelehrte suchen die Urzeitlichen auf Grund ihres enormen Wissens der Geschichte und Magie auf, aber die Urzeitlichen tendieren dazu, mittels obskurer Anspielungen und kryptischen Metaphern zu kommunizieren.

Wenige wissen, dass die Existenz der Urzeitlichen an ein zeitverzerrendes Phänomen gebunden ist, welches sich um das Orakel selbst dreht. Wenn ein Orakel stirbt, wird dessen Bewusstsein und Geist in die ferne Vergangenheit geschwemmt, in der Zeit zurückgezogen durch die enorme magische Kraft, welche die Welt selbst hervorbrachte. Splitter der Seele und fragmentierte Teile der Erinnerung dieses Orakels verschmelzen in einer Kreatur - einem neugeborenen Urzeitlichen. Jeder Urzeitliche der heute lebt, wurde am Anbeginn der Zeit aus einem Bewusstsein eines Orakels geboren, welches gelebt hat und gestorben ist - oder welches noch leben wird und gestorben sein wird. Urzeitliche sprechen in kryptischen Gleichnissen, nicht nur um das wissbegierige Gemüt von jungen Magiebegabten zu testen und sie zu hänseln, sondern auch um geschickt Zeitparadoxa zu vermeiden.

Kapitel 2

Charakteroptionen

Völker

Deinen Charakter erschaffen

Auf Stufe 1, wählst du ob dein Charakter ein Mitglied des Volkes der Menschen ist oder das eines fantastischen Volkes. Wenn du ein fantastisches Volk wählst, wie die Owlin, wie später beschrieben, gehe nach den folgenden zusätzlichen Regeln.

Attributswerterhöhung

Bei der Ermittlung der Attributswerte deines Charakters, erhöhe einen Wert um 2 und einen anderen um 1, oder erhöhe 3 verschiedene Werte um je 1. Befolge diese Regel, ungeachtet der Methode die du verwendest um die Werte zu bestimmen, wie z.B. Auswürfeln oder Punktekauf. Der Abschnitt „Schnelle Erschaffung“ deiner Charakter-Klasse schlägt dir vor welche Werte du erhöhst. Du kannst diesen Vorschlägen folgen oder sie ignorieren, aber du kannst keinen deiner Werte auf diese Weise über 20 erhöhen.

Sprachen

Dein Charakter kann die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben; so wie eine zusätzliche Sprache die du nach Absprache mit deinem Spielleiter auswählst und welche zu deinem Charakter passt. Das *Spielerhandbuch* enthält eine Liste von Sprachen, von welchen du wählen kannst. Dem Spielleiter steht es frei, diese Liste für seine Kampagne abzuändern.

Kreaturentyp

Jede Kreatur in D&D inklusive den Spielercharakteren, hat einen bestimmten Abschnitt, der den Kreaturentyp definiert. Die meisten Spielercharaktere sind vom Typ *Humanoid*. Die Völker in diesem Supplement beschreiben, welchem Kreaturentyp dein Charakter angehört.

Nachfolgend findest du eine alphabetisch geordnete Aufzählung von Kreaturentypen: Aberration, Drache, Elementar, Fee, Himmlische, Humanoid, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schleim, Tier, Unhold, Untote.
Diese Typen haben persee keine Regeln, aber einige Regeln im Spiel beeinflussen Kreaturen von bestimmten Typen in verschiedenster Weise. Zum Beispiel: Der Zauber *Wunden heilen* hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote.

Lebenserwartung

Die übliche Lebensdauer eines Spielercharakters im D&D Multiversum ist ungefähr ein Jahrhundert, vorausgesetzt den Charakter ereilt kein gewaltsames, verfrühtes Ende auf einem Abenteuer. Angehörige einiger Völker, wie zum Beispiel Zwergen und Elfen, können Jahrhunderte leben. Jedoch Feen und Harengon haben eine Lebensspanne die etwa ein Jahrhundert umfasst.

Grösse und Gewicht

Spielercharaktere, ungeachtet des Volkes, fallen normalerweise in die gleiche Bandbreite, von Grösse und Gewicht, wie Menschen in unserer Welt. Wenn du versuchst zu ermitteln, wie gross oder schwer dein Charakter ist, ziehe die Zufallstabelle von Grösse und Gewicht im *Spielerhandbuch* zu Rate, und wähle die zugehörige Zeile, welche deinen Vorstellungen am besten entspricht.

Owlin

Owlin gibt es in vielen verschiedenen Arten und Grössen, genau so wie ihre entfernten Verwandten - die Rieseneulen - aus dem Feywild. Sie können klein und fluffig sein, oder auch majestätisch mit einer grossen Spannweite. Owlin besitzen Arme und Beine wie andere Humanoide und ebenso Flügel, welche ihren Ursprung auf ihrem Rücken oder Schultern haben.

Wie Eulen, sind Owlin mit Federn gesegnet, welche kein Geräusch verursachen, wenn sie sich bewegen oder fliegen, was es ihnen leicht macht, sich an dich in der Bibliothek anzuschleichen.

Dein Owlin Charakter könnte nachtaktiv sein. Oder dein Charakter könnte sich im Hintergrund halten um später zu triumphieren und dem gängigen Spitznamen Nachteule gerecht zu werden.

Owlin Merkmale

Als Owlin hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist *Humanoid*

Grösse: Deine Grössenkategorie ist *Mittelgross* oder *Klein* (du wählst die Grösse wenn du dieses Volk wählst).

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9m (30ft).

Dunkelsicht: Behandle im Umkreis von 36m (120ft) dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Fliegen: Weil du Flügel besitzt, hast du eine Flugbewegungsrate welche deiner normalen Bewegungsrate entspricht. Du kannst die Flugbewegungsrate nicht nutzen, wenn du mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.

Leise Federn: Du bist geübt in der Fertigkeit *Heimlichkeit*

Hintergründe

Dieser Abschnitt beschreibt fünf Hintergründe, welche eine der Fachhochschulen repräsentiert.

Wenn du einen dieser Hintergründe auswählst, wurde dein bisheriges Leben geprägt von den Studien, die Strixhaven ausmachen und dass du womöglich nicht viel Erfahrung von der Welt jenseits der Mauern dieses Instituts hast. Du bist gewappnet als Student zu brillieren, und dies wiederum wird dich auf das vorbereiten was auch immer nach deinem Abschluss auf dich zukommt.

Kundhort Student

Du hast deine Jugend damit verbracht ein Student der Kundhort Fachhochschule zu werden, in dem du jedes einzelne Buch von der Liste empfohlener Bücher von Kundhort verschlungen hast. Deine akademische Leidenschaft befindet sich im breiten Spektrum der Geschichte. Du könntest davon träumen mit grossen historischen Figuren der Vergangenheit zu kommunizieren oder mit deinen eigenen Vorfahren oder die mächtige Magie eines längst vergangenen Zeitalters erneut heraufzubeschwören.

Fertigkeiten: Geschichte, Religion
Zusätzliche Sprachen: Zwei deiner Wahl
Ausrüstung: Ein Fläschchen schwarzer Tinte, eine Schreibfeder, ein Hammer, eine abdeckbare Laterne, ein Zunderkästchen, ein Geschichtsbuch, eine Schuluniform, einen Beutel mit 15GM

Talent: Kundhort Novize

Du erhältst das Talent *Strixhaven Novize (im Kapitel Talente genauer beschrieben)* und musst die Option *Kundhort* auswählen.

Zusätzlich, wenn du die Fähigkeit einen Zauber zu Wirken besitzt oder über eine Paktmagie verfügst, sind die Zauber in der Kundhort Zaubertabelle nun Teil deiner Zauberliste deiner zauberwirkenden Klasse (solltest du einen Multiklassen-Charakter spielen, werden diese Zauber zu allen Listen deiner zaubernden Klassen hinzugefügt).

Kundhort Zauber

Zaubergrad	Zauber
1	Sprachen verstehen, Identifizieren
2	Geliehenes Wissen*, Gegenstand aufspüren
3	Mit Toten sprechen, Schutzgeister
4	Arkanes Auge, Stein formen
5	Flammenschlag, Sagenkunde

*) in diesem Buch im Kapitel "Zauber und magische Gegenstände"

Denke darüber nach wie deine Zauber aussehen wenn du sie wirkst. Deine Kundhort-Zauber könnten Darstellungen aus goldenem Licht kreieren. Du könntest einen Folianten oder eine Schriftrolle als Zauberfokus benutzen, und deine Zaubereffekte könnten das Aussehen von Referenzbüchern deiner Studien annehmen.

Einen Kundhort Charakter erstellen

Jede Klasse oder Subklasse, welche sich mit vergangenem Wissen auseinandersetzt, würde gut zu Kundhort passen. Barden gehen in Kundhort regelrecht auf und Magier (im Speziellen Magier der Hellsichtschule) sind zahlreich unter Kundhorts Studenten zu finden. Auch Kleriker (oftmals aus der Domäne des Lichts oder Wissens) sind gewöhnlicherweise auch bei den Studierenden zu finden.

Ein eher ungewöhnlicherer Ansatz eines Kundhort-Studenten ist zum Beispiel ein Barbar, mit einer urtümlichen Verbindung zur Vergangenheit (möglicherweise den *Pfad des Ahnenwächters* beschreitend aus *Xanathars Ratgeber für Alles*) oder einen Paladin, dessen *Schwur der Alten,* eine konkrete Verbindung zur Vergangenheit herstellt.

Empfohlene Charakteristika. Methodische Historiker und furchtlose Abenteurer, können gleichermassen in der Fachhochschule von *Kundhort* angetroffen werden. Die Kundhort Persönlichkeits-Merkmale Tabelle, schlägt einige verschiedene Merkmale vor, welche du für deinen Charakter übernehmen kannst.

Kundhort Persönlichkeits-Merkmale

W6	Persönlichkeits-Merkmal
1	Ich verschlinge esoterisches Wissen. Desto mehr obskure, historischen Referenzen ich in meine alltäglichen Konversationen einbauen kann, desto besser.
2	Während ich nach diesen verlorenen Artefakten suche, hoffe ich auch mich selbst auf dem Weg zu finden.
3	Ich kann kaum eine Minute nicht von meinen Nachforschungen reden. Ich habe soviel Wissen in meinem Kopf, und es muss irgendwo rausgelassen werden!
4	Es ist soviel interessanter mit den Geistern der Toten zu sprechen, als mit lebenden Klassenkameraden.
5	Ich kann eloquent über die historischen Auswirkungen eines uralten Krieges referieren, jedoch wenn es darum geht, zweistellige Zahlen zu addieren, bin ich aufgeschmissen.
6	Am Ende ist alles nur Entropie. Alles zerfällt irgendwann einmal

Kundhort Tand. Wenn du deinen Charakter erschaffst, kannst du, anstelle der Tand Tabelle im Spielerhandbuch, die unten stehende Kundhort Tand Tabelle verwenden.

Kundhort Tand

W6	Tand
1	Eine Landkarte die aus konzentrischen Kreisen besteht, welche anstatt umzublättern gedreht werden kann
2	Eine Rätselbox verziert mit Bernstein
3	Einen verbeulten Messingkompass mit einer roten Nadel
4	Den Kopf einer zerbrochenen Statue, welcher das Bewusstsein eines abschätzigen Weisen beherbergt
5	Ein Blatt Pergament mit fühlbaren, strukturierten Lettern, welche rot schimmern
6	Einen zerbrochenen Dolch mit einer gewellten Klinge und einem schlangenähnlichen Heft

Prismari Student

Du bist ein Künstler und du hast dich darauf vorbereitet, deine Fähigkeiten, den Prismari Traditionen entsprechend, zu verfeinern. Was für eine Art Künstler du bist - sei es Bildhauer, Tänzer, Maler, Musiker, Schauspieler oder welche Form auch immer - du hast grosse Visionen, wie du deine Kunst zum Leben erweckst, im Einklang mit Magie und Kreativität.

Fertigkeiten: Akrobatik, Auftreten
Werkzeuge: Eine Art von Instrument oder Handwerkszeug
Zusätzliche Sprachen: Eine deiner Wahl
Ausrüstung: Ein Fläschchen schwarzer Tinte, eine Schreibfeder, eine Art von Instrument oder Handwerkszeug (deine Wahl), eine Schuluniform, einen Beutel mit 10GM

Talent: Prismari Novize

Du erhältst das Talent *Strixhaven Novize (im Kapitel Talente genauer beschrieben)* und musst die Option *Prismari* auswählen.

Zusätzlich, wenn du die Fähigkeit einen Zauber zu Wirken besitzt oder über eine Paktmagie verfügst, sind die Zauber in der Prismari Zaubertabelle nun Teil deiner Zauberliste deiner zauberwirkenden Klasse (solltest du einen Multiklassen-Charakter spielen, werden diese Zauber zu allen Listen deiner zaubernden Klassen hinzugefügt).

Prismari Zauber

Zaubergrad	Zauber
1	Chromatische Kugel, Donnerwoge
2	Flammenkugel, Kinetische Exkursion*
3	Hast, Auf Wasser gehen
4	Bewegungsfreiheit, Feuerwand
5	Kältekegel, Elementar beschwören

*) in diesem Buch im Kapitel "Zauber und magische Gegenstände"

Denke darüber nach wie deine Zauber aussehen wenn du sie wirkst. Du könntest deine Prismari-Zauber mit dynamischen Gesten wirken - als würdest du die somatische Zauberkomponente tanzen. Deine Feuerstösse könnten in deiner Hand wie ein geformtest Gebilde eines Bildhauers erscheinen, so als würden die elementaren Kräfte ein Kunstwerk formen, wenn du sie wirkst. Diese Kräfte könnten auch auf deinem Körper oder in deiner Kleidung, als dekoratives Element, verweilen nachdem dein Zauber gewirkt wurde, so wie zum Beispiel Funken in deinem Haar tanzen oder deine Berührungen Eisblumen hinterlassen, auf allem was du berührst.

Einen Prismari Charakter erstellen

Jede Klasse oder Subklasse, welche sich mit elementaren Kräften beschäftigt - wie zum Beispiel Kälte, Feuer, Blitz und Wind - würde gut zu Prismari passen. Druiden und Zauberer trifft man häufig in Prismari an, und Magier der Hervorrufung oder Verwandlung sind ebenfalls gut vertreten. Kleriker sind eher ungewöhnlich in dieser Fachhochschule aber einige wenige der Domäne des Sturms finden den Weg hier her.

Neben den traditionellen Zauberwirkern, beinhalten Prismari Studenten ebenfalls Mönche, welche dem Weg der vier Elemente folgen. Einige akrobatische Schurken und Kämpfer (ebenfalls auch jene die den Archetyp *Mystischer Ritter* verfolgen) finden ebenso Gefallen an den athletischen Aufführungen von Prismari.

Empfohlene Charakteristika. Auch wenn das Lehrprogramm der Prismari Fachhochschule viele zukünftige, extrovertierte Artisten anzieht, hat sie dennoch keinen Mangel an zurückhaltenden, unauffälligen Lernenden und desinteressierten Wichtigtuern. Die Prismari Persönlichkeits-Merkmale Tabelle, schlägt einige verschiedene Merkmale vor, welche du für deinen Charakter übernehmen kannst.

Prismari Persönlichkeits-Merkmale

W6	Persönlichkeits-Merkmal
1	Ich bin die Party selbst, und ich erwarte dass jeder mir seine Aufmerksamkeit schenkt, wenn ich einen Raum betrete.
2	Vor zwei Wochen war ich vollends von meinem jüngsten Projekt vereinnahmt worden. Nun finde ich, dass es Müll ist und es muss zerstört werden.
3	Ich glaube daran, dass jeder die Fähigkeit besitzt sein wahres Selbst, durch Kunst, zum Ausdruck zu bringen, und ich bin glücklich, wenn ich sie subtil und unbewusst in diese Richtung bewegen kann.
4	Jeder ist ein Kritiker und ich arbeite daran es allen zu zeigen.
5	Meine Kunst erfüllt mich mit einem überwältigenden Gefühl der Langeweile. Beinahe nichts kann meine Aufmerksamkeit noch auf irgendeine Art wecken.
6	Anstatt mich meinen negativen Gefühlen zu stellen, kanalisiere ich sie in explosiven, künstlerischen Darstellungen

Prismari Tand. Wenn du deinen Charakter erschaffst, kannst du, anstelle der Tand Tabelle im Spielerhandbuch, die unten stehende Prismari Tand Tabelle verwenden.

Prismari Tand

W6	Tand
1	Eine rosarote Brille mit glitzerndem Rahmen
2	Eine zugestöpselte Glasflasche welche, wenn sie geöffnet wird, ein orchestrales Blechbläser Stück spielt
3	Vier schwebende Wasserpartikel in einer Phiole
4	Ein Patronengurt mit Wassermalfarben
5	Eine Tiara mit einem Kristall in der Mitte, welcher mit harmlosen, elektrischen Blitzen knistert
6	Eine irisierende Feder

Quandrix Student

Als Vorbereitung auf das Studentenleben in Quandrix, hast du Jahre damit verbracht, dich durch die Mathematikprobleme für zukünftige Studenten zu arbeiten. Deine Interessen konzentrieren sich auf die mathematischen Prinzipien und Muster, welche in der Natur vorkommen. Du könntest dich entweder für Mathematik oder Physik im speziellen interessieren oder dich mehr den abstrakteren Themenfeldern widmen wie zum Beispiel Metaphysik, Arkane Kunde oder Logik.

Fertigkeiten: Arkane Kunde, Natur
Werkzeuge: Eine Art von Handwerkszeug
Zusätzliche Sprachen: Eine deiner Wahl
Ausrüstung: Ein Fläschchen schwarzer Tinte, eine Schreibfeder, einen Abakus, ein Buch der Arkanen Theorien, eine Schuluniform, einen Beutel mit 15GM

Talent: Quandrix Novize

Du erhältst das Talent *Strixhaven Novize (im Kapitel Talente genauer beschrieben)* und musst die Option *Quandrix* auswählen.

Zusätzlich, wenn du die Fähigkeit einen Zauber zu Wirken besitzt oder über eine Paktmagie verfügst, sind die Zauber in der Quandrix Zaubertabelle nun Teil deiner Zauberliste deiner zauberwirkenden Klasse (solltest du einen Multiklassen-Charakter spielen, werden diese Zauber zu allen Listen deiner zaubernden Klassen hinzugefügt).

Quandrix Zauber

Zaubergrad	Zauber
1	Verstricken, Lenkendes Geschoss
2	Vergrössern/Verkleinern,Verzerrter Vortex*
3	Aura der Gesundheit, Hast
4	Wasser kontrollieren, Bewegungsfreiheit
5	Kreis der Macht, Wände passieren

*) in diesem Buch im Kapitel "Zauber und magische Gegenstände"

Denke darüber nach, wie deine Zauber aussehen wenn du sie wirkst. Deine Quandrix Zauber könnten fraktale Muster, die wie ein Kaleidoskop aussehen manifestieren, welche die kleinsten deiner Bewegungen, der somatischen Komponente, visuell unterstreichen. Wenn deine Magie Kreaturen erschafft oder sie verändert, könnte sie die Ziele mit schimmernden Mosaiken oder fraktalen Formen umgeben.

Einen Quandrix Charakter erstellen

Jede Zauber wirkende Klasse oder Subklasse eignet sich für einen Quandrix Charakter. Oftmals trifft man neben gelehrten Magiern (im Speziellen jene der Bannmagie, Illusion und Verwandlung), metamagische Zauberer oder auch Druiden, welche die Muster der Natur erforschen, in Quandrix an. Einige wenige Kleriker der Domäne des Wissens und der Natur studieren ebenfalls in Quandrix.

Neben den traditionellen Zauberwirkern, findet man auch einige Kämpfer, Mönche, Waldläufer und Schurken, welche die Prinzipien von Quandrix nutzen um ihr Bewusstsein zu schärfen.

Empfohlene Charakteristika. Mit Subjekten physischer, greifbarer Natur, sowie auch paradoxen und merkwürdigen, beherbergt Quandrix eine mannigfaltige Auswahl an Studenten und Individuen. Die Quandrix Persönlichkeits-Merkmale Tabelle schlägt einige verschiedene Merkmale vor, die du für deinen Charakter übernehmen kannst.

Quandrix Persönlichkeits-Merkmale

W6	Persönlichkeits-Merkmal
1	Wenn ich ein Subjekt finde, welches mich interessiert, werde ich nicht aufhören es zu untersuchen, bis ich alles darüber in Erfahrung gebracht habe. Es lässt mir auch in der Nacht keine Ruhe
2	Ich hoffe, dass all dies irgend eines Tages für mich einen Sinn ergibt. Bis dahin werde ich mich durchschummeln
3	Gleichungen und Muster schwirren mir ständig im Kopf herum. Ich wünschte Freundschaft würde genau so leicht den Weg zu mir finden
4	Ich glaube daran, dass ich immer die schlauste Person im Raum bin; und ich beweise es, auch wenn niemand es von mir verlangt
5	Wenn mich diese Lektionen etwas gelernt haben, dann dass die Realität eine Lüge ist und nichts ist wirklich wichtig. Also warum sich aufregen?
6	Bevor ich graduiere, möchte ich etwas mathematisch Unmögliches erreichen. Ich muss ein Vermächtnis haben!

Quandrix Tand. Wenn du deinen Charakter erschaffst, kannst du, anstelle der Tand Tabelle im Spielerhandbuch, die unten stehende Quandrix Tand Tabelle verwenden.

Quandrix Tand

W6	Tand
1	Eine kleine Sukkulente in einem dodekaederförmigen Tontopf
2	Eine kleine blaue Strickerei, welche ein wenig wie eine Flasche aussieht die in sich selbst zusammengefaltet ist
3	Ein Model eines Tesserakts, welcher aus einem grünen Kristall geschnitzt wurde und die vierte Dimension darstellt
4	Ein zerknitterter Test über die Theorie der Gravitationsmanipulation, mit einer ungenügenden Note auf der Vorderseite und dem Namen eines berühmten Professors aus Quandrix auf der Rückseite
5	Ein blauer Tetraeder welcher, wenn er zweimal angetippt wird, eine Aufnahme einer alten Mathematiklektüre projiziert
6	Ein rundes Brötchen, welches so geschnitten wurde, dass man es gleichzeitig auf beiden Hälften, mit Butter beschmieren könnte ohne das Messer auch nur einmal davon weg zu bewegen.

Silberkiel Student

Du hast Jahre damit verbracht, deinen Schreibstil und deine Art zu sprechen zu verfeinern, in der Hoffnung ein Student von Silberkiel zu werden. Deine Studien fokussieren sich auf Sprache, Literatur und die Macht von Wörtern, sowohl magischer als auch nicht magischer Natur. Die metaphorische Macht von Wörtern etwas zu entfachen oder zu verbergen, verschmilzt mit jenen buchstäblichen Eigenschaften der Magie, das Selbe in deinem schulischen Streben zu vollbringen.

Fertigkeiten: Einschüchtern, Überreden
Zusätzliche Sprachen: Zwei deiner Wahl
Ausrüstung: Ein Fläschchen schwarzer Tinte, eine Schreibfeder, ein Buch der Poesie, eine Schuluniform, einen Beutel mit 15GM

Talent: Silberkiel Novize

Du erhältst das Talent *Strixhaven Novize (im Kapitel Talente genauer beschrieben)* und musst die Option *Silberkiel* auswählen.

Zusätzlich, wenn du die Fähigkeit einen Zauber zu Wirken besitzt oder über eine Paktmagie verfügst, sind die Zauber in der Silberkiel Zaubertabelle nun Teil deiner Zauberliste deiner zauberwirkenden Klasse (solltest du einen Multiklassen-Charakter spielen, werden diese Zauber zu allen Listen deiner zaubernden Klassen hinzugefügt).

Silberkiel Zauber

Zaubergrad	Zauber
1	Dissonantes Flüstern, Silberne Widerhaken*
2	Gefühle besänftigen, Dunkelheit
3	Leuchtfeuer der Hoffnung, Tageslicht
4	Verwirrung, Zwang
5	Person beherrschen, Rarys telepathisches Band

*) in diesem Buch im Kapitel "Zauber und magische Gegenstände"

Denke darüber nach, wie deine Zauber aussehen wenn du sie wirkst. Deine Silberkiel Zauber könnten von visuellen Effekten begleitet werden, die wie Tintenspritzer oder kleine, gleissende, goldene Wellen aus Licht. Jegliche akustischen Effekte deiner Zauber, klingen oftmals wie verstärkte Echos der verbale Komponente deines Zaubers - sogar das Donnern eines Blitzes oder das Rumpeln eines explosiven Ausbruchs.

Einen Silberkiel Charakter erstellen

Viele Barden finden in Silberkiel ein Zuhause, um die Kraft ihrer Stimmen mit Silberkiel-Magie zu verbinden. Magier (im speziellen jene der Illusion und Verzauberung) sind oft gesehen in Silberkiel, genau so wie Hexenmeister. Kleriker der Domäne des Lichts oder der List passen ebenso gut in die Reihe der Magiewirker in Silberkiel. Einige wenige Paladine und Schurken tauchen ebenfalls in Silberkiel auf und unterschreichen die Diversität der Schule.

Empfohlene Charakteristika. Mit den hohen Standards von Silberkiel, welche über ihnen schwebt, reichen dessen Studenten von anmassend und halsabschneiderisch bis hin zu überforderten Perfektionisten. Die Silberkiel Persönlichkeits-Merkmale Tabelle schlägt einige verschiedene Merkmale vor, die du für deinen Charakter übernehmen kannst.

Silberkiel Persönlichkeits-Merkmale

W6	Persönlichkeits-Merkmal
1	Ich sage was auch immer nötig ist, um meinen hohen Sozialen Status zu behalten
2	Ich bevorzuge es die harte Wahrheit zu sagen als eine schöne Lüge, und es ist mir vollkommen egal, wessen Gefühle ich verletze.
3	Ich glaube, dass das Aufbauen meiner Kameraden der beste Weg ist um Erfolg zu haben.
4	Ich habe die Kunst gemeistert, mittels Humor einen Schutz aufzubauen und habe darum immer einen passenden Witz auf Lager.
5	Ich warte immer ab, bevor ich spreche. Ich analysiere immer zuerst die Situation und wäge ab, welche Herangehensweise für mich am vorteilhaftesten ist.
6	Niemand weiss, wie viele Nächte ich durchgeackert habe, um meine Magie so wirken zu lassen als wäre sie ein Kinderspiel, und ich werde es auch dabei belassen.

Silberkiel Tand. Wenn du deinen Charakter erschaffst, kannst du, anstelle der Tand Tabelle im Spielerhandbuch, die unten stehende Silberkiel Tand Tabelle verwenden.

Silberkiel Tand

W6	Tand
1	Ein schwarzes, in Leder gebundenes Notizbuch, gefüllt mit halb fertigen Gedichten
2	Ein Satz Lernkarten, mit verschieden Ausdrücken der Umgangssprache und deren Bedeutung
3	Eine Feldflasche, welche jegliche Flüssigkeit, die aus ihr getrunken wird, süss schmecken lässt
4	Ein gefälschtes Genehmigungsschreiben, welches Zugang zu den speziellen Archiven in Strixhavens Bibliotheken gewährt
5	Einen stylischen, silbernen Pin, welcher eine berühmte Reihe an Novellen über Hexenmeister repräsentiert
6	Einen Stapel kleiner Pergamentstückchen, wovon jedes verzaubert wurde, um an jeglicher Oberfläche zu haften an die es gedrückt wird und davon genauso wieder leicht abzulösen ist.

Blütenwelk Student

Du hast in deiner Kindheit viele rudimentären, alchemischen Experimente durchgeführt, immer in der Hoffnung eines Tages, ein Student der Blütenwelk Fachhochschule zu werden. Die Wissenschaften des Lebens sind der Fokus deines Lesestoffs, welcher auch Biologie und Nekromantie umfasst. Seltsame Gebräue mit medizinischen Eigenschaften zusammenmischen, die Anatomie von Monstern erforschen und die Flora eines Sumpfes katalogisieren, sind Studien denen du in Blütenwelk nachgehen könntest.

Fertigkeiten: Natur, Überleben
Werkzeuge: Kräuterkundeausrüstung
Zusätzliche Sprachen: Eine deiner Wahl
Ausrüstung: Ein Fläschchen schwarzer Tinte, eine Schreibfeder, ein Buch zur Pflanzenidentifikation, einen Eisentopf, eine Kräuterkundeausrüstung, eine Schuluniform, einen Beutel mit 15GM

Talent: Blütenwelk Novize

Du erhältst das Talent *Strixhaven Novize (im Kapitel Talente genauer beschrieben)* und musst die Option *Blütenwelk* auswählen.

Zusätzlich, wenn du die Fähigkeit einen Zauber zu Wirken besitzt oder über eine Paktmagie verfügst, sind die Zauber in der Blütenwelk Zaubertabelle nun Teil deiner Zauberliste deiner zauberwirkenden Klasse (solltest du einen Multiklassen-Charakter spielen, werden diese Zauber zu allen Listen deiner zaubernden Klassen hinzugefügt).

Blütenwelk Zauber

Zaubergrad	Zauber
1	Wunden heilen, Wunden verursachen
2	Schwache Genesung, Welken und Blühen*
3	Wiederbeleben, Vampirgriff
4	Dürre, Todesschutz
5	Schutzhülle gegen Lebendes, Vollständige Genesung

*) in diesem Buch im Kapitel "Zauber und magische Gegenstände"

Denke darüber nach, wie deine Zauber aussehen wenn du sie wirkst. Deine Blütenwelk Zauber könnten auf Materialkomponenten basieren oder einen Zauberfokus, welcher aus dem Umfeld eines Sumpfes herrührt, und deine Zauber könnten das Aussehen dieser natürlichen Elemente annehmen. Spektrale Formen von Sumpftieren oder -pflanzen könnten in mitten deiner Zaubereffekte erscheinen.

Einen Blütenwelk Charakter erstellen

Druiden und Hexenmeister machen den Grossteil der Studierenden in Blütenwelk aus. Einige wenige Magier (meist jene, die der Schule der Nekromantie folgen) und Kleriker (vorwiegend der Domäne des Lebens oder der Natur) nennen ebenfalls Blütenwelk ihr Zuhause.

Eine gewisse Anzahl an Waldläufern und Barbaren, studieren ebenfalls in Blütenwelk und auch einige Schurken erlernen die Kunst, wie man Gift herstellt und es auch benutzt, an dieser Fachhochschule

Empfohlene Charakteristika. Studenten aus Blütenwelk findet man sowohl beim Kräuter pflücken für eine Heiltinktur als auch durch den Sumpf reitend, auf zombifizierten Sumpfbiestern. Die Blütenwelk Persönlichkeits-Merkmale Tabelle schlägt einige verschiedene Merkmale vor, die du für deinen Charakter übernehmen kannst.

Blütenwelk Persönlichkeits-Merkmale

W6	Persönlichkeits-Merkmal
1	Ich liebe es ein neues Rezept zu brauen, auch wenn einige vielleicht von meiner Wahl der Ingredienzien abgeschreckt werden könnten. Oder dem Endprodukt. Oder Beidem.
2	Mein Modegeschmack ist wie mein Garten: verwildert, schwarz und seltsam.
3	Ich werde mit jedem einzelnen Monster in diesem Sumpf Freundschaft schliessen, auch wenn es das Letzte ist was ich tue.
4	Alles in dieser Welt wird vielleicht irgendwann sterben. Die Frage ist, was willst du mit der Zeit, die dir noch bleibt, anstellen?
5	Ich weiss, wir haben uns erst gerade kennengelernt, aber wenn du stirbst, kann ich deine Knochen behalten? Für Forschungszwecke.
6	Stör mich nicht! Ich brüte was aus.

Blütenwelk Tand. Wenn du deinen Charakter erschaffst, kannst du, anstelle der Tand Tabelle im Spielerhandbuch, die unten stehende Blütenwelk Tand Tabelle verwenden.

Blütenwelk Tand

W6	Tand
1	Eine schwarze Vogelmaske, die teilweise mit grünem, leuchtendem Faden versetzt ist.
2	Einen Satz Hasenknochen
3	Ein Paar kniehohe Watstiefel, mit Dreck und Moos verschmutzt
4	Ein schleimiges, grünes Tentakel, welches sich zwischendurch windet
5	Ein Notizbuch mit wasserfestem Papier
6	Eine Halskette mit 5 kleinen Phiolen dran, wovon jede mit leuchtender, weisser Flüssigkeit gefüllt ist

Kapitel 3

Talente und Zauber

Talente

Dieser Abschnitt beschreibt Talente, welche deinem Charakter Vorteile verschafft, je nach dem welcher Fachhochschule in Strixhaven du angehörst. Diese Talente sind ebenfalls für dich verfügbar, wann immer du normalerweise ein Talent auslesen darfst, und sie richten sich nach den Talent-Regeln im *Spielerhandbuch.*

Talentbeschreibungen

Strixhaven Noviye

Du hast schon einige magische Theorien durchgeackert und hast einige wenige Zauber, welche mit der Strixhaven Universität in Verbindung stehen, erlernt.

Wähle eine der Strixhaven Fachhochschulen: Kundhort, Prismari, Quandrix, Silberkiel oder Blütenwelk. Du erlernst zwei Zaubertricks und einen Grad 1 Zauber, basierend auf deiner Wahl der Fachhochschule. Siehe hierzu die Strixhaven Zauber-Tabelle.

Du kannst den entsprechenden Grad 1 Zauber ohne einen Zauberplatz wirken, musst aber, um ihn auf diese Art erneut wirken zu können, zuerst eine lange Rast beenden. Du kannst ihn jedoch auch wie einen herkömmlichen Zauber wirken, indem du Zauberplätze benutzt.

Dein Attribut zum wirken der Zauber dieses Talents ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma (du entscheidest dies, wenn du dieses Talent auswählst).

Strixhaven Zauber

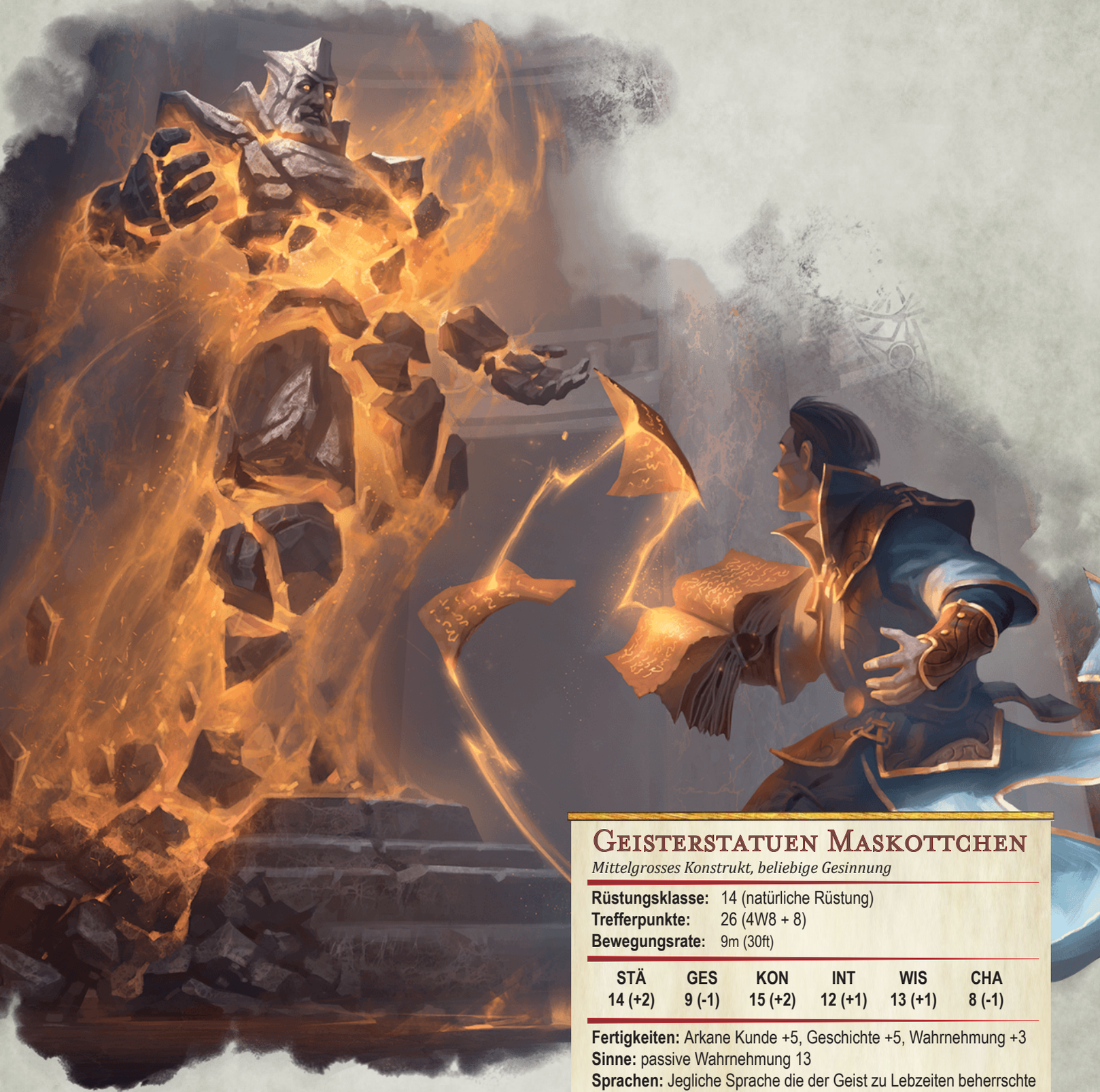
Fachrichtung	Zaubertricks	Grad 1 Zauber
Kundhort	Wähle 2 von *Licht, Heilige Flamme* und *Thaumaturgie*	Wähle einen Grad 1 Zauber der Kleriker- oder Magier-Liste
Prismari	Wähle 2 von *Feuerpfeil, Taschenspielerei* und *Kältestrahl*	Wähle einen Grad 1 Zauber der Barden- oder Zauberer-Liste
Quandrix	Wähle 2 von *Druidenkunst, Magierhand* und *Göttliche Führung*	Wähle einen Grad 1 Zauber der Druiden- oder Magier-Liste
Silberkiel	Wähle 2 von *Heilige Flamme, Gehässiger Spott* und *Thaumaturgie*	Wähle einen Grad 1 Zauber der Barden- oder Kleriker-Liste
Blütenwelk	Wähle 2 von *Kalte Hand, Druidenkunst* und *Verschonung der Toten*	Wähle einen Grad 1 Zauber der Druiden- oder Magier-Liste

Strixhaven Maskottchen

Voraussetzung: Stufe 4, Strixhaven Novize Talent

Du hast gelernt, wie man ein Strixhaven Maskottchen beschwört, um dir zu helfen. Dies gewährt dir folgende Vorteile:

- Du wirkst den *Vertrauten finden* Zauber als ein Ritual. Dein Vertrauter kann die Form des Maskottchens deiner Fachhochschule annehmen, welche du mit dem Strixhaven Novize Talent ausgewählt hast: ***ein Geisterstatuen Maskottchen*** *(Kundhort),* ***ein Kunst-Elementar Maskottchen*** *(Prismari),* ***ein Fraktal Maskottchen*** *(Quandrix),* ***ein Tintling Maskottchen*** *(Silberkiel)* oder ***ein Schädlings-Maskottchen*** *(Blütenwelk).* Die entsprechenden Werteblöcke findest du weiter unten.
- Wenn du deine Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du eine Attacke überspringen, um deinem vertrauten Maskottchen zu erlauben, einen Angriff mittels seiner Reaktion auszuführen.
- Wenn dein vertrautes Maskottchen sich im Umkreis von 18m (60ft) befindet, kannst du dich mittels einer Aktion teleportieren und mit deinem vertrauten Maskottchen die Plätze tauschen. Wenn dein Zielort zu wenig Platz bietet für dich, missglückt die Teleportation und ist vergeudet. Wenn du dich auf diese Weise teleportierst, kannst du dies erst erneut wieder, nachdem du eine lange Rast vollendet hast, es sei denn, du gibst einen Zauberplatz des Grades 2 oder höher auf, um die Teleportation erneut zu wirken.



Geisterstatuen Maskottchen

Um ihre Studien der Vergangenheit voran zu treiben, nehmen Kundhort Studenten oftmals die Hilfe toter Geisterkreaturen in Anspruch. Magiewirker die langfristige Hilfe von uralten Geistern suchen, haben gelernt diese Geister in Statuen unter zu bringen, um ihnen eine substanzielleres Heim zu verschaffen, wovon aus sie den Lebenden behilflich sein können.

Einige dieser Geisterstatuen sind spezifischen Magiewirkern verpflichtet, an sie gebunden und helfen nur ihnen, aber die meisten helfen auf verschiedenste Art einer Vielzahl an Individuen, welche von Forscher-Kollegen bis hin zu Kriegstaktikern reicht. Ungeachtet dessen, ist ihre Präsenz und ihr Erscheinen so weit verbreitet auf dem Kundhort Campus, dass sie zu den Maskottchen von Kundhort wurden.

Geisterstatuen Maskottchen

Mittelgrosses Konstrukt, beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse: 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 26 (4W8 + 8)
Bewegungsrate: 9m (30ft)

STÄ	GES	KON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten: Arkane Kunde +5, Geschichte +5, Wahrnehmung +3
Sinne: passive Wahrnehmung 13
Sprachen: Jegliche Sprache die der Geist zu Lebzeiten beherrschte
Herausforderung: 1/4 (50 EP) **Übungsbonus:** +2

Zerbersten: Wenn die Trefferpunkte der Geisterstatue auf 0 reduziert werden, zerbricht die Statue und der Geist kehrt in einer geisterhaften, mit weissen Flammen gespickten Explosion ins Jenseits zurück. Jede Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) muss einen Konstitutionsrettungswurf SG 12 bestehen, oder sie erleidet 3 (1W6) gleissenden Schaden.

Aktionen

Schlagen: Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Berater der Vergangenheit (2 / Tag): Die Geisterstatue berührt eine Kreatur. Einmal innerhalb der nächsten 10 Minuten, kann jene Kreatur einen W4 würfeln und das Ergebnis zu einer Fertigkeitenprobe hinzuaddieren, direkt nachdem der W20 gewürfelt wurde.

Kunst-Elementar Maskottchen

Kleines Elementar, üblicherweise Neutral

Rüstungsklasse: 11
Trefferpunkte: 18 (4W6 + 4)
Bewegungsrate: 9m (30ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten: Auftreten +4
Schadensresistenzen: Kälte, Feuer
Schadensimmunitäten: Gift
Zustandsimmunitäten: vergiftet
Sinne: passive Wahrnehmung 10
Sprachen: versteht alle Sprachen seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen.
Herausforderung: 1 / 4 (50 EP) **Übungsbonus:** +2

Zerbersten: Wenn die Trefferpunkte des Elementars auf 0 reduziert werden, birst es in einer Explosion aus farbigem Licht. Jede Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) muss einen Konstitutionsrettungswurf SG 11 bestehen, oder sie ist für 1 Minute *Blind*. Eine blinde Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt, bei einem Erfolg frühzeitig zu beenden.

Aktionen

Freudiges Flackern: Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite: 1.5m (5ft),ein Ziel. Treffer: 6 (2W4 + 1) Feuerschaden.

Melancholischer Schuss: Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite: 9m (30ft), ein Ziel. Treffer: 6 (2W4 + 1) Kälteschaden.

Fesselnde Kunst (1 / Tag): Das Elementar wählt eine Kreatur als Ziel, die es im Umkreis von 9m (30ft) sehen kann. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf SG 12 bestehen, oder es ist für 1 Minute *bezaubert*. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, um den Effekt, bei einem Erfolg frühzeitig zu beenden.

Kunst-Elementar Maskottchen

Oft als "lebende Ausdrucksform" bezeichnet, ist ein Kunst-Elementar ein Aspekt der Kreativität und der Emotion, dem eine physische Form zuteil wurde - was es zum perfekten Maskottchen für die Prismari Fachhochschule macht.

Um ein Kunst-Elementar zu erschaffen, zieht ein Magiewirker die Kraft aus allen Arten der natürlichen Elementen und extrahiert zunächst all ihre lebendigen Farben heraus, um eine äussere Hülle zu formen, welche danach im Kern mit einem planaren Geist erfüllt wird. Als Kreaturen, welche aus präzisen, elementaren Studien und rebellischer Ausdrucksform gleichermassen bestehen, können Kunst-Elementare sowohl verheerende Zerstörung als auch emotionale Befangenheit, in den Kreaturen um sie herum auslösen.

Fraktal Maskottchen

Für ungeschulte Augen, sieht ein Fraktal Maskottchen aus wie eine Kreatur, erschaffen aus Facetten, die aus materiellem Licht bestehen. Aber Arithmanten wissen, dass diese Fraktale eigentlich zum Leben erwachte Gleichungen sind: Künstliche Lebensformen, erschaffen indem man Magie aus den mathematischen Mustern der Natur, extrapoliert hat.

Auf Grund ihrer arithmetischen Basis, können Fraktal Maskottchen sowohl ihre Grösse wie auch ihre Dichte verändern. Die Quandrix Fachhochschule hat die Fraktale zu ihren Maskottchen auserkoren, und man sieht viele Quandrix Studenten, zwischen ihren Lektionen mit einem Fraktal Begleiter "Fang das Stöckchen" spielen.

Fraktal Maskottchen

Kleines Konstrukt, üblicherweise Neutral

Rüstungsklasse: 12
Trefferpunkte: 27 (6W6 + 6)
Bewegungsrate: 9m (30ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Schadensimmunitäten: Gift
Zustandsimmunitäten: vergiftet
Sinne: passive Wahrnehmung 10
Sprachen: versteht alle Sprachen seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderung: 1 / 4 (50 EP) **Übungsbonus:** +2

Relative Dichte: Das Fraktal kann sich durch Kreaturen und Objekte hindurchbewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es seinen Zug innerhalb eines Objekts beendet.

Aktionen

Quantumhieb: Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite: 1.5m (5ft),ein Ziel. Treffer: 3 (1W4 + 1) Energieschaden, oder 6 (2W4 + 1) Energieschaden, wenn das Fraktal *mittelgross* oder grösser ist.

Bonusaktionen

Verbessern: Die Grösse des Fraktals erhöht sich um eine Kategorie. Während das Fraktal *mittelgross* oder grösser ist, absolviert es seine Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe im *Vorteil*. Das Fraktal kann durch diese Bonusaktion, nicht grösser als *riesig* werden.

Reduzieren: Die Grösse des Fraktals verringert sich um eine Kategorie. Während das Fraktal *winzig* ist, absolviert es seine Angriffswürfe, Geschicklichkeitswürfe und Geschicklichkeitsrettungswürfe im *Vorteil.* Das Fraktal kann durch diese Bonusaktion, nicht kleiner als 30cm (1ft) hoch werden.

Tintling Maskottchen

Winziger Schlick, üblicherweise Neutral

Rüstungsklasse: 13
Trefferpunkte: 18 (4W4 + 8)
Bewegungsrate: 3m (10ft), fliegen 9m (30ft) [schweben]

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	11 (+0)

Fertigkeiten: Heimlichkeit +5
Schadensimmunitäten: psychisch
Zustandsimmunitäten: blind, bezaubert, taub, erschöpft, liegend
Sinne: Blindsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 8
Sprachen: versteht alle Sprachen seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderung: 1 / 4 (50 EP) **Übungsbonus:** +2

Amorph: Der Tintling kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht grösser also 2.5cm (1 inch) ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Aktionen

Kleckern: Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite: 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 5 (1W4 + 3) psychischer Schaden.

Tintenspritzer (1 / Tag): Der Tintling spritz tückische Tinte auf Kreatur im Umkreis von 4.5m (15ft). Das Ziel muss einen Konstitutions-rettungswurf SG 12 bestehen, oder es ist *blind* bis zum Ende des nächsten Zugs des Tintlings.

Bonusaktionen

Mit den Schatten verschmelzen: In Dämmerlicht oder Dunkelheit benutzt der Tintling die *Verstecken* Aktion

Tintling Maskottchen

Während sie sich leicht plätschernd durch die Luft schlängeln, repräsentieren die Tintlinge als Maskottchen, die Silberkiel Fachhochschule. Diese lebenden Kleckse aus schattenhafter Tinte, werden oftmals von Professoren herbeigerufen, welche Unterstützung bei ihren Schreibworkshops benötigen - die Tintlinge bieten einen unendlichen Vorrat an Tinte - oder von einsamen Studenten, die sich eine Gesellschaft erhoffen, bei ihren Studien. Wie auch immer, Tintlinge können ebenso eine Unterstützung für Magiewirker im Kampf sein, indem sie die Sicht des Gegners behindern.

Schädlings-Maskottchen

Grummelig, stachelig und allgemein verstörend, behausen Schädlings-Maskottchen das schwüle Bayou von Sedgemoor. Wie auch immer, diese Sumpfkreaturen in der Grösse von Frettchen, beherbergen vielerlei Arten von Lebensessenz, was sie zu praktischen Treibstoffquellen für die Magiewirker von Blütenwelk macht. Als solche, haben viele Blütenwelk Studenten solch Schädlinge, aus dem Bayou, als Haustiere adoptiert, und die Schädlinge in all ihrer stacheligen Herrlichkeit, sind zu den Maskottchen von Blütenwelk geworden.

Schädlings-Maskottchen

Winzige Monstrosität, ohne Gesinnung

Rüstungsklasse: 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 22 (4W4 + 12)
Bewegungsrate: 9m (30ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	13 (+1)	4 (-3)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +3
Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 13
Sprachen: keine
Herausforderung: 1 / 4 (50 EP) **Übungsbonus:** +2

Regeneration: Der Schädling erhält 5 Trefferpunkte zurück, zu Beginn seines Zugs, wenn er noch mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn der Schädling Feuerschaden erhält, wird dieser Effekt zu Beginn seines nächsten Zugs ausgesetzt.

Stachelige Haut: Zu Beginn jedes seiner Züge, verursacht der Schädling 2 (1W4) Stichschaden bei jeder Kreatur, welche ihn *gepackt* hat, oder welche er selber packt.

Aktionen

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite: 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Zauber

Die Zauber in diesem Abschnitt, wurden in Strixhaven kreiert und sind für die Hintergründe in diesem Buch verfügbar. Die Zauber erscheinen ebenso in unten stehenden Tabelle und werden den entsprechenden Magieschulen und Klassen zugeordnet.

Zauber

Grad	Zauber	Schule	Klassen
1	Silberne Widerhaken	Verzauberung	Barde, Zauberer, Magier
2	Geliehenes Wissen	Erkenntnis-Magie	Barde, Kleriker, Hexenmeister, Magier
2	Kinetischer Exkurs	Verwandlung	Magieschmied, Barde, Zauberer, Magier
2	Verzerrter Vortex	Beschwörung	Magieschmied, Zauberer, Magier
2	Welken und Blühen	Nekromantie	Druide, Zauberer, Magier

Geliehenes Wissen

Erkenntniszauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: selbst
Komponenten: V, G, M (ein Buch welches mindestens einen Wert von 25 GM hat)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du konsultierst Wissen von Geistern der Vergangenheit. Wähle eine Fertigkeit in der du nicht geübt bist. Für die Dauer des Zaubers, erlangst du Übung in der gewählten Fertigkeit. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst.

Kinetischer Exkurs

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: selbst
Komponenten: G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erweiterst auf magische Weise deine Bewegung, mit tanzähnlichen Schritten und erlangst folgende Vorteile für die Dauer des Zaubers:

- Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3m (10ft)
- Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe.
- Du kannst dich durch den Bereich einer anderen Kreatur bewegen, und es zählt für dich nicht als schwieriges Gelände. Wenn du deinen Zug im Bereich einer anderen Kreatur beendest, wirst du auf den letzten freien Bereich, den du belegt hast geschoben und erhältst 1W8 Energieschaden.

Silberne Widerhaken

Verzauberung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du einsetzt, wenn eine Kreatur, welche du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst, einen Angriffswurf, eine Fertigkeitenprobe oder einen Rettungswurf besteht.
Reichweite: 18m (60ft)
Komponenten: V
Wirkungsdauer: unmittelbar

Du lenkst die auslösende Kreatur auf magische Weise ab und wandelst ihre momentane Unsicherheit in eine Ermutigung für eine andere Kreatur um. Die auslösende Kreatur muss ihren W20 erneut würfeln und das tiefere Ergebnis verwenden.

Du kannst danach eine andere Kreatur welche du innerhalb der Reichweite sehen kannst wählen (dich eingeschlossen). Die gewählte Kreatur ist bei ihrem nächsten Angriffswurf, Rettungswurf oder ihrer nächsten Fertigkeitenprobe im Vorteil, sofern dies innerhalb 1 Minute geschieht. Eine Kreatur kann nur von einem dieser Zauber gleichzeitig profitieren.

Verzerrter Vortex

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27m (90ft)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: unmittelbar

Du verdrehst auf magische Weise, den Bereich einer anderen Kreatur, welche du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen (sie kann diesen Rettungswurf auch freiwillig misslingen lassen), oder das Ziel wird auf einen unbesetzten Bereich deiner Wahl, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst, teleportiert. Der gewählte Bereich muss auf einer Oberfläche oder in einer Flüssigkeit sein, welche die gewählte Kreatur trägt und ohne dass sie sich quetschen muss.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des Grads 3 oder höher wirkst, erhöht sich die Reichweite des Zaubers um 9m (30ft) pro Zaubergrad über dem zweiten.

Welken und Blühen

Nekromantie des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18m (60ft)
Komponenten: V, G, M (eine verwelkte Ranke die zu einer Schlinge gedreht wurde)
Wirkungsdauer: unmittelbar

Du rufst Leben und Tod gleichermassen herbei in einer Sphäre mit 3m (10ft) Radius, zentriert auf einem Punkt in Reichweite. Jede Kreatur deiner Wahl in diesem Bereich, muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 2W6 nekrotischen Schaden, oder halb soviel bei einem Erfolg. Nichtmagische Vegetation in diesem Bereich verwelkt.

Zusätzlich kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Bereich, einen ihrer unverbrauchten Trefferwürfel würfeln und Trefferpunkte zurückerlangen, in Höhe dieses Wurfes + den Modifikator deines zum Zaubern relevanten Attributs.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des Grades 3 oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zaubergrad über dem zweiten, und die Anzahl an Trefferwürfeln, welche verwendet werden können für den Heilungseffekt, steigt um 1 für jeden Zaubergrad über dem zweiten.