

Die magischen Zünfte

Im folgenden sind alle magischen Zünfte aufgeführt. Eine magische Zunft ist eine Art Berufsgruppe für Zauberkundige. Nur Mitglieder können bei einer magischen Zunft Zaubersprüche, insbesondere solche, die zu den Grundlisten der Zunft gehören, erlernen. Aufgelistet ist unter der jeweiligen Quelle der Macht der Name der Zunft. "Normal" geschriebene Zunftnamen bedeuten, dass es sich bei dieser Zunft um reine Magiekundige bzw.

Hybridmagier handelt. Kursiv geschriebene Zunftnamen sind ein Zeichen für Halbzauberer (also Anwender von Magie, die sich gleichzeitig auch mit Waffen ausbilden lassen). Schwarz geschriebene Zunftnamen bedeuten, dass es sich um Zünfte von bösen Charakteren handelt, die normalerweise Nichtspielercharakteren vorbehalten sind. Wenn ein Magier keiner Zunft angehört, so kann er nur die "offenen" Spruchlisten seiner Quelle der Macht und die prosaische Magie lernen. Gehört er einer Zunft an, so kann er die "offenen", die "gesperrten" und die Grundlisten seiner Zunft (und Quelle) lernen, sowie die Sprüche der prosaischen Magie. Er kann allerdings nur einer Zunft angehören. Ein Austritt aus der Zunft ist zwar möglich, wird aber mit lebenslangem Verbot bestraft. Er kann danach nie wieder in diese Zunft eintreten, wohl aber in eine andere Zunft seiner Quelle.

Hybridmagier können alle "offenen" Listen beider Quellen, die prosaische Magie und ihre eigenen Grundlisten ganz lernen, aber die geschlossenen Listen beider Quellen nur bis Stufe 25. Auch wenn sie ihre Zunft wechseln sollten, können sie die Grundlisten einer neuen Zunft nur bis zur 25. Stufe erlernen und dürfen ihre Sprüche aus der anderen Quelle nur noch mit Aufschlägen verwenden.

Halbzauberer können ihre Grundlisten, die offenen Listen ihrer Quelle der Macht und die prosaische Magie ganz, aber keine geschlossenen Listen lernen.

In der folgenden Tabelle kann man reine Magiekundige daran erkennen, das sie in einer einzelnen Spalte aufgelistet werden.

Hybridmagier werden in den beiden Spalten aufgelistet, welche die magischen Quellen ihrer Macht symbolisieren. Halbzauberer werden im unteren Teil der Tabelle kursiv aufgelistet.

Vertreter des Bösen werden durch fette Schrift dargestellt und können normalerweise nicht als Spielerfiguren verwendet werden.

| Grundmagie | Göttermagie | Mentalmagie |
|---|--|-------------------------|
| Magier | Animisten | Mentalisten |
| Illusionisten | Priester | Seher |
| Alchimisten | Heiler | Wundheiler |
| Beschwörer | Druiden | Weise |
| Runenmeister | Schamanen | |
| Kraftmagier | Astrologen | |
| Wizards | Mondmagier (weiße, graue, schwarze) | |
| Zauberer | | |
| Mystiker | ---- | Mystiker |
| Astral-Reisender | ---- | Astral-Reisender |
| Hexen | | |
| Kristallmagier | | |
| Wortmagier | | |
| Traumlord, Illusionisten- und Schamanen-Variante (Grund- bzw. Götter und Mentalmagie) | | |
| böse Magier | böse Priester | böse Mentalisten |
| Voodoo-Priester | | |
| Chaos Magier | | |
| Totenbeschwörer | | |
| <i>Forscher</i> | <i>Mönche</i> | <i>Barden</i> |
| <i>Kriegsmagier</i> | <i>Waldläufer</i> | <i>Nachtklingen</i> |

| | | |
|--|---------------------------|-------------------|
| <i>Tiermeister</i> | <i>Paladine</i> | <i>Houri</i> |
| | <i>magischer Detektiv</i> | <i>Freifahrer</i> |
| <i>Chaos Lord</i> | <i>Derwische</i> | <i>Ritter</i> |
| <i>Macabre</i> | | |
| <i>Handwerker (Grund-, Götter- oder Mentalmagie)</i> | | |
| <i>Erzmagier (AlteMagie)</i> | | |

Übersicht über die Zauberkundigen

Im Folgenden findet sich eine Übersicht über alle Zünfte - angegeben ist jeweils die Quelle(n) der Macht und die Anzahl an Spruchlisten und Sprüchen, auf die ein Zauberkundiger der jeweiligen Zunft Zugriff hat: