



Spielhilfe für *Die Verbotenen Lande*

*Diese Spielhilfe enthält eine neue magische Disziplin für Die Verbotenen Lande. Diese ist speziell auf die ebenfalls von mir erdachte Kultur der Goblins zugeschnitten. Ich bediene mich dabei größtenteils bereits vorhandenen Zaubern anderer Disziplinen, die ich aber neu zusammenstelle. Mit Aura des Respekts ist aber auch ein neuer Zauber dabei.*

VON TAARION

© 2025 LIZENZIERT UNTER [CC BY-SA 4.0](#)

TITELBILD VON [ARTDEEPMIND](#)

© 2016 LIZENZIERT UNTER [CC BY-NC 3.0](#)





## DIE TALENTE DES ZAUBERERS

### WEG EORS

Dieses Berufstalent steht nur Goblins zur Verfügung.

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber der Disziplin „Kar Zugr“ du nutzen kannst.



## ZAUBER DER KAR ZUGR

Goblins haben andere Zugänge zur Magie als andere Völker. Diese sind geprägt von ihrem Glauben. So werden die Priester Eors, als Kar Zugr bezeichnet, in einer eigenen Disziplin der Magie ausgebildet, die ihrer Aufgabe in der Gemeinschaft genügt.

Die allgemeinen Zauber sind auch den Kar Zugr zugänglich.

### SPRACHE DER TIERE

- ❖ Rang: 1
- ❖ Reichweite: Nah
- ❖ Dauer: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ Komponente: Klaue oder Zahn
- ❖ Verwandte Disziplin: Gestaltwandlung
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 127

Ein Kar Zugr muss mit den tierischen Sippenmitgliedern (Wildschweine, Wölfe), mit denen die Goblins in Synergie leben, kommunizieren. Daher verfügen sie über die Möglichkeit mit Tieren zu sprechen.

### AURA DES RESPEKTS

- ❖ Rang: 1
- ❖ Reichweite: Kurz

- ❖ Dauer: Sofortig
- ❖ Komponente: Symbol Eos
- ❖ Verwandte Disziplin: Blutmagie

Die Macht Eos verleiht dem Kar Zugr eine Aura des Respekts. Dabei gelten die gleichen Regeln wie bei einer Probe auf Manipulation. Die Machtstufe ersetzt aber die Anzahl der Erfolge in der vergleichenden Probe gegen Menschenkenntnis.

Der Zauber kann auch gegen eine Gruppe von Personen angewandt werden. Der Wurf auf Menschenkenntnis wird von der Person mit dem höchsten Wert dieser Fertigkeit ausgeführt. Für jeweils drei zusätzliche Personen wird der Wurf auf Menschenkenntnis mit einem additiven Bonus von eins durchgeführt.

### ANGST EINFLÖSSEN

- ❖ Rang: 1
- ❖ Reichweite: Kurz
- ❖ Dauer: Sofortig
- ❖ Verwandte Disziplin: Zeichenmagie
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 133

Um sich den allgegenwärtigen Gefahren in den Wäldern der Rabenlande zu erwehren, wird den Priestern beigebracht den Verstand des Feindes zu zerrütten.

### DÄMON BANNEN

- ❖ Rang: 2
- ❖ Reichweite: Nah
- ❖ Dauer: Sofortig
- ❖ Komponente: Heiliges Symbol
- ❖ Verwandte Disziplin: Heilung
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 125

In seiner Aufgabe als Beschützer des Stammes gegen Übernatürliches ist ein Kar Zugr in der Lage, Dämonen von dieser Ebene zu vertreiben.



## UNTOTE BANNEN

- ❖ Rang: 2
- ❖ Reichweite: Nah
- ❖ Dauer: Sofortig
- ❖ Komponente: Heiliges Symbol
- ❖ Verwandte Disziplin: Heilung
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 126

Untote fallen, als übernatürliche Erscheinungen, in die Zuständigkeit eines Kar Zuger. Im Gegensatz zu anderen Zauberern liegt für diese der Fokus aber auf Geistern. Gegen körperlose Untote wirkt der Zauber daher wie eine Machtstufe höher als normal. Bei anderen Formen von Untoten ist die Machtstufe dafür um eins reduziert.

## WAHRER WEG

- ❖ Rang: 2
- ❖ Rang: 2
- ❖ Reichweite: Persönlich
- ❖ Dauer: Sofortig
- ❖ Komponente: Silbernes Pendel  
(kann wiederverwendet werden)
- ❖ Verwandte Disziplin: Drittes Auge
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 131

In seiner Aufgabe als Berater des Stammes muss ein Kar Zuger schwerwiegende Entscheidungen treffen. Dieser Zauber hilft ihm die Weisheit Eos zu ergründen und den besseren Weg zu gehen.

## WEISSAGUNG

- ❖ Rang: 3, Ritual
- ❖ Reichweite: Nah
- ❖ Dauer: Ein Zug (15 Minuten)

- ❖ Komponente: Wasser, das bei Vollmond geschöpft wurde
- ❖ Verwandte Disziplin: Drittes Auge
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 131

Insbesondere zu festlichen Anlässen und bei einschneidenden Veränderungen wird vom Kar Zuger erwartet einen Blick in die Zukunft zu werfen. Ohne diese Orakelsprüche wird sich jede Sippe schwer tun optimistisch in die Zukunft zu schreiten.

## RUNE DER MACHT

- ❖ Rang: 3, Ritual
- ❖ Reichweite: Armeslänge
- ❖ Dauer: sofortig
- ❖ Verwandte Disziplin: Runenmagie
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 134

Die Aufgaben eines Kar Zuger können kräftezehrend sein. Daher ist es gut, vorbereitet zu sein und die verliehene Macht in Zeiten der Ruhe zu sammeln.

## TELEPATHIE

- ❖ Rang: 3
- ❖ Reichweite: Nah
- ❖ Dauer: Ein Zug (15 Minuten)
- ❖ Komponente Gegensand aus dem Besitz des Opfers
- ❖ Verwandte Disziplin: Drittes Auge
- ❖ Quelle: Spielerhandbuch Seite 135

Wenn Fremde zur Sippe kommen ist es nur Gerecht ihre Intention und Vertrauenswürdigkeit zu prüfen. Am besten geht das indem man einen Blick in ihren Geist wirft.